

VIDEO

Magazine

**ALBERTONE IN
CASSETTA**

**RUE DE LA
VIDEO**

**HAPPY
BIRTHDAY
PAPERINO**

**OTTIMISMO
DOPO IL
SIM**

**VIDEOSISTEMA
PANASONIC**

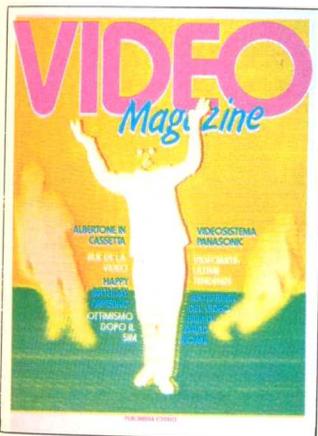
**VIDEOARTE:
ULTIME
TENDENZE**

**ANTEPRIMA
DEL VIDEO
FILM DI
DAVID
BOWIE**

VIDEO

Magazine

Anno IV - N. 36
 OTTOBRE 1984
 L. 4000



Copertina: un'immagine del video *Sharkey's Days* di Laurie Anderson



12 LA POSTA

16 NOTIZIE

19 MERCATO

20 SIM '84:
 LA FIERA
 DELL'OTTIMISMO
 di Lorenzo Fratti

26 VIDEO
 REGISTRATORE
 NEC PVC 764E

28 VIDEO
 PROCESSOR
 ADC VSS-2

30 VIDEO
 REGISTRATORE
 HITACHI VT-35E

32 TRE A TRE
 L'ultimo atto dell'escalation
 di Berlusconi
 di Roberto Duiz

34 BLUE JEAN
 Il mini film musicale di David
 Bowie
 di Valentina Agostinis

38 I MIEI PRIMI
 50 ANNI
 Il compleanno di Paperino
 di Angelo Frigerio

44 RUE
 DE LA VIDEO
 Parigi in video
 di Paolino Accolla

50 ODDIO MAMMA!
 In un cofanetto le
 videocassette di sei film di

Alberto Sordi
 di Giorgio Placereani

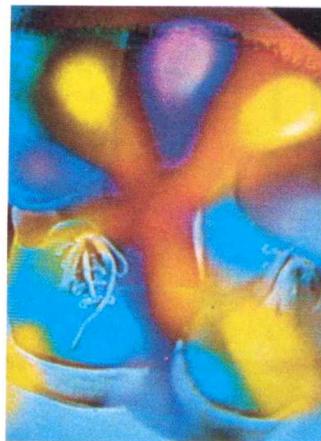
54 VIDEOSISTEMA
 Telecamera, videoregistratore
 e sintonizzatore Panasonic
 di Mauro Scaioni

58 PIANO DI
 LAVORAZIONE
 Come organizzare la
 produzione di un video
 amatoriale
 di Giovanni Piazza

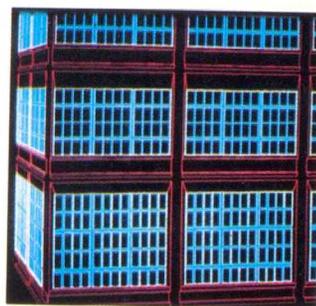


64 UNA CASSETTA
 IN CANADÀ
 Le cassette più originali e
 stravaganti
 di Riccardo Albini

68 LA RETINA IN
 FIAMME
 Le ultime tendenze della
 videoarte internazionale
 di Vittorio Fagone



74 VIAGGIO
 ALL'INTERNO
 DEL PROGETTO
 I progetti di ristrutturazione del
 Lingotto in computer graphic
 di Mario Salvatori



78 LE VIE DEL
 SEGNALE
 SONO INFINITE
 Esempi d'uso di accessori
 video
 di Massimo Patti

82 COMPUTER
 di Mario Salvatori

84 GIOCHI

86 ARTE
 di Vittorio Fagone

90 RIPRESA
 di Edo Prando

92 SOFT TEN
 a cura di Angelo Frigerio

94 RECENSIONI

96 SEX
 RECENSIONI

102 VIDEOTECA

VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatori

Mela con penna

È una penna ottica, disegna a mano libera, come qualsiasi altro apparecchio del genere, ma ha anche la capacità di creare diagrammi o disegni tecnici con estrema precisione. Prodotta dalla Gibson, è disponibile per Apple II e serve egregiamente a architetti, disegnatori meccanici, uomini d'affari. Ma grazie ai cinque programmi di cui è corredata, può produrre anche disegni per l'animazione o elaborazioni grafiche. Infine, chi vorrà rilassarsi, potrà suonare come un perfetto virtuoso. Il tutto, va da sé, a colori.

Ragazzini terribili

Ci si sono messi in quattro. Provando e riprovando con i loro computer sono riusciti a collegarsi con il computer centrale del centro di ricerche spaziali della NASA, Marshall Space Flight Center. Hanno cancellato qualche registrazione e hanno scritto "Vediamo se ci prendete!" La Nasa afferma che l'invasione non ha coinvolto settori importanti della memoria del computer, ma soltanto aspetti decisamente marginali. Ciò che stupisce ancora una volta è l'età dei quattro trafficanti: tra i 13 e i 16 anni. L'irruzione dello FBI nelle loro case e il sequestro totale della loro attrezzatura, non sembra però averli molto spaventati, perché a pochi giorni dall'episodio, uno dei teen-agers ha proposto alla Nasa di collaborare a rendere più sicuro il loro computer. Pare che l'Ente di Ricerca Spaziale abbia gentilmente rifiutato.



Immagine dal nulla

Negli studios dove sono stati realizzati film come *Guerre stellari*, *Star Trek*, *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, *I predatori dell'Arca Perduta* i grossi esperti di informatica e di immagini elettroniche sono ricercatissimi e super pagati. Loren Carpenter ha abbandonato la Boeing, Bill Reeves ha lasciato la cattedra all'università di Toronto. Rob Cook e Alvy Ray Smith, pieni di attestati in scienze informatiche hanno abbandonato Silicon Valley, per approdare negli studios dove vengono pagati almeno due volte di più rispetto a quanto guadagnavano precedentemente. Questa equipe di super esperti ha già realizzato la sequenza della genesi di *Star Trek II* e qualche immagine per *Il ritorno dello Jedi*. Ora tutte le loro energie sono indirizzate alla messa a punto di un sistema, chiamato Pixart, che comprende

l'utilizzo di otto computer ognuno predisposto su una determinata funzione del processo di produzione delle immagini sintetizzate e che consentirà a Lucas di realizzare il suo sogno: fare un film partendo dal nulla. Nulla cioè oltre alle idee e ai numeri. Il sistema dovrebbe cominciare a funzionare entro l'anno. Nel frattempo, un transfugo della Walt Disney, Bill Reeves, è riuscito a costruire una incredibile foresta utilizzando gli algoritmi, con 35 mila alberi tutti diversi l'uno dall'altro: una foresta strana, irrealistica, che è già stata presentata a Montecarlo e presto tutti potremo vedere, essendo la foresta del pianeta di E.T. Un'altra realizzazione della Lucasfilm: sono in fase avanzata alcuni procedimenti di manipolazione informatica di elementi filmati normalmente. Il sistema, chiamato Truka elettronica, funziona così: un attore viene filmato in un parcheggio e il computer lo trasferisce su Marte senza nessuna sbavatura.

Atelier eidomatico

Sono iniziati i primi di ottobre i corsi organizzati dalla Eidos per la creazione di immagini al computer. I corsi avranno una durata di una o due settimane e saranno comunque ripetuti ogni mese. Un primo corso introduttivo fornirà le cognizioni di base della eidomatica (un neologismo che coniuga di immagine-eidos, con informatica). Gli allievi potranno poi seguire quattro diversi indirizzi. Un primo atelier avrà per tema la creazione di immagini e animazioni tridimensionali. Il secondo si occuperà di programmazione grafica avanzata, insegnerà l'uso del linguaggio Pascal e GKS e si rivolgerà comunque a chi ha già una formazione di base nel campo della programmazione. Chi vuole approfondire le possibilità grafiche del personal computer potrà frequentare il terzo indirizzo. Il quarto infine ha per tema la business graphic, l'uso cioè di diagrammi e schemi in attività commerciali. Gli atelier si svolgeranno nelle ore serali, tra le 18,30 e le 21,30 di tutti i giorni lavorativi, nella sede della Eidos stessa, via Fontana 16, Milano, tel. 02/5458621.



Iadore videoclip

Dopo il disco realizzato con il Commodore CBM 64, ora c'è anche un videoclip basato su un brano musicale. Marcello Giombini e Dino Siani, due musicisti che lavorano anche con il computer, hanno realizzato un intero disco servendosi esclusivamente di quattro CBM 64. L'LP si chiama ovviamente "Iadore Commodore" ed è pubblicato dalla FIR. Per il videoclip è stato usato uno solo dei brani del disco, "Le Mans", e il regista Emilio Uberti ha girato esclusivamente in elettronico. Paesaggio lunare con dune, crateri e così via e al centro dello schermo un CBM 64. Il protagonista (assomiglia molto a Clark Kent) si siede alla tastiera del computer e comincia a suonare, proprio come se si trovasse davanti ad un pianoforte. Due avvenenti ragazze cercano di persuaderlo ad occupare il suo tempo in attività più "collegiali", ma il fascino della tastiera è troppo forte e il nostro videomaniaco prosegue imperterrito nella melodia. Il videoclip, inserito nei tradizionali canali di diffusione della videomusic, porta lo stesso nome del disco: "Iadore Commodore".



Gli ultimi due Commodore

Si chiamano Plus 4 e Commodore 16 i due nuovi computer prodotti dalla azienda americana. Il Plus 4 è sostanzialmente una modifica del ben noto CBM 64. Rispetto a quest'ultimo incorpora quattro programmi applicativi che lo rendono particolarmente adatto all'utilizzazione in ufficio. Al momento dell'accensione sono infatti immediatamente disponibili un word processing, un foglio

elettronico per la pianificazione finanziaria, un data base per la creazione o la gestione di un archivio, e un programma di business graphics. Oltre ai quattro software incorporati, il Plus 4 permette anche di creare finestre sul video per visualizzare due programmi contemporaneamente. Trattandosi di una macchina concepita per il business, il nuovo Commodore può anche essere utilizzato per la programmazione, per i giochi o per qualsiasi altro programma applicativo. Il *Basic* esteso incorporato (versione 3,5) dispone di 75 comandi di programmazione, compresi quelli per la gestione grafica e del suono. Tastiera *Qwerty*, RAM di 64 K, ROM di 32K e microprocessore 7501 sono le sue altre caratteristiche. Anche se la concorrenza è serrata, il Plus 4 non è destinato a sostituire il CBM 64. Votato alla sicura scomparsa è il Vic 20, l'altro modello di punta Commodore nel settore h.c., che sarà

sostituito dal Commodore 16. *Basic* in versione 3,5 più ricco, tasto Help per la visualizzazione degli errori in fase di programmazione, gestione grafica migliorata, sono le caratteristiche vincenti rispetto al modello precedente. Il C 16 ha una RAM di 16 K, una ROM di 32 K e un microprocessore 7501. L'aver adottato un microprocessore diverso da quello di entrambi i modelli precedenti (per il Vic 20 il 6502, per il CBM 64 il 6520) è però l'unico punto discutibile dei due nuovi Commodore: tutto il software precedente all'uscita degli ultimi nati non risulta del tutto inutilizzabile.

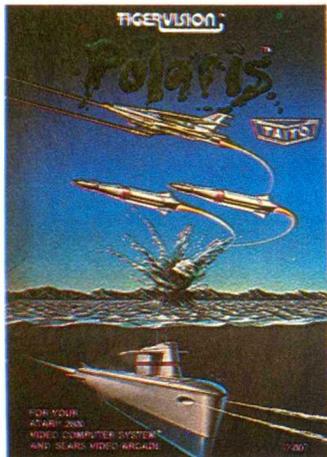
Esami al computer

Gli studenti americani che frequentano le scuole elementari e superiori saranno sottoposti ad una serie di test sull'uso del computer e le relative possibilità di utilizzo nel sistema scolastico. I 90.000 allievi interessati risponderanno a domande di matematica, di scienze e a prove di lettura messe a punto dal National Assessment of Educational Progress per verificare le reali possibilità di utilizzo del computer nella scuola. Gli studenti però non si serviranno del computer per rispondere ma, come al solito, di carta e penna. Le domande scritte, faranno riferimento alle immagini di uno schermo e chiederanno, coinvolgendo quindi anche problemi di programmazione, come risolvere sulla tastiera il quesito sottoposto.



Polaris

Ecco qui una versione elettronica della tradizionale battaglia navale. Si tratta quindi di un gioco di guerra dove dobbiamo difenderci e nel contempo distruggere i nemici. Noi siamo al comando di un sommergibile nucleare, il Polaris appunto, e la nostra missione consiste nello sconfiggere il nemico. Sfortunatamente partiamo da una posizione di svantaggio in quanto ci troviamo in acque ostili disseminate di mine pericolosissime. L'arma nemica che dobbiamo distruggere se non vogliamo essere annientati è composta da cinque unità diverse: i caccia, i sommergibili, un cacciatorpediniere, un bombardiere, e naturalmente le mine. I caccia sono complessivamente dieci, suddivisi in due squadriglie, e noi aumentiamo il nostro punteggio in base all'altitudine alla quale riusciamo a colpirli. Pericolosissimi risultano anche i sommergibili che sono guidati un po' alla cieca e che quindi minacciano di colpirci con grande facilità. Ugualmente pericoloso e subdolo è il cacciatorpediniere che può



apparire sullo schermo senza preavviso. Ben 1000 punti vengono guadagnati se si colpisce il bombardiere, il pezzo più ambito e prezioso della flotta nemica. Prudenza ovviamente va riservata anche alle moltissime mine disseminate nelle acque: diventano sempre più numerose man mano che si avanza nei livelli di gioco. Il gioco, compatibile con la consolle Atari, è riservato a un solo giocatore.

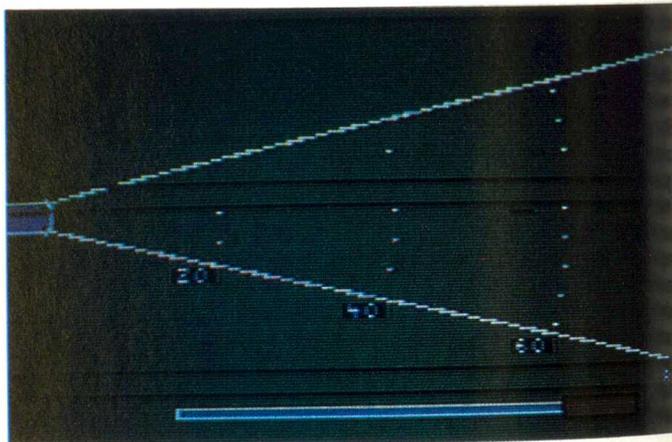
A scuola di computer games

Inizieranno tra breve le lezioni della prima scuola italiana di teoria e pratica per la progettazione del gioco elettronico. Il suo nome è Video Design School e le lezioni saranno articolate in tre corsi pomeridiani di 60 ore suddivisi in teoria e pratica. Il primo corso è dedicato ai principianti con scarse o nulle esperienze di programmazione. Il secondo corso sarà invece rivolto a chi sa già programmare, ma desidera approfondire gli aspetti grafici del movimento; il terzo e ultimo corso si rivolgerà invece agli esperti. Per loro, oltre alle esercitazioni pratiche, ci saranno anche lezioni sulla percezione del colore, sulle teorie della visione e così via. Non è ovviamente necessario seguire un corso dopo l'altro, ma, a seconda della esperienza personale, si potrà accedere ad uno dei tre livelli proposti. Per le esercitazioni pratiche e teoriche, il computer scelto è il Commodore 64. Per chi vuole essere informato l'indirizzo è Softgraph, via Bruschetti 11, Milano, tel. 02/6899912.

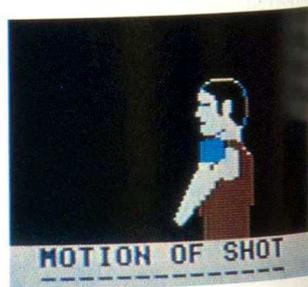
Olimpic Decathlon

Le Olimpiadi sono un po' lontane ormai e gli ori e gli argenti delle medaglie cominciano ad appannarsi. Ma lo sport, goduto all'aria aperta o nel salotto di casa, è sempre divertente. Se dunque non avete fatto in tempo a videoregistrare i giochi di Los Angeles, godetevi l'agonismo di questo Olympic Decathlon, prodotto dalla Microsoft (quella del BASIC) per Apple II e

diversi, lo sforzo della gara si farà sentire, perché per muovere i nostri videoatleti bisogna spesso premere alternativamente due tasti adiacenti senza perdere la coordinazione e ovviamente il più rapidamente possibile. Prima di ogni prova, tuttavia, il computer mostra chiaramente i tasti che debbono essere utilizzati nelle singole gare spiegandone diffusamente le funzioni. Tra l'altro all'inizio del programma una intera pagina di testo racconta qualche



disponibile su Floppy Disk. In Italia il gioco è commercializzato dalla Bit & Bytes al prezzo di 71.000 lire. Per niente caro se si pensa che, appunto trattandosi di un decathlon, i giochi effettivamente disponibili sono 10. E sono proprio tutte le dieci prove classiche di questo tipo di competizione: 100 metri piani, salto in lungo, getto del peso, salto in alto, 400 metri piani, 100 metri ad ostacoli, lancio del disco, salto con l'asta, lancio del giavellotto e 1500 metri piani. Non crediate però che il fatto di giocare con tranquillità sulla vostra poltrona preferita vi metta al riparo dalla fatica o dallo stress. Anche se in ambiti

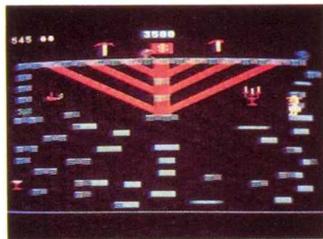
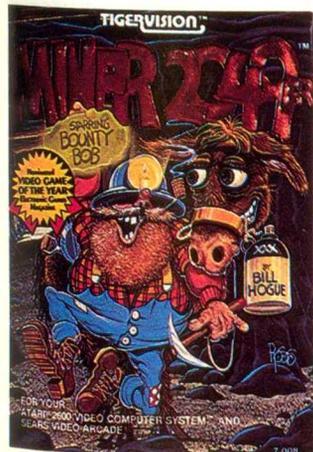


notizia storica sul Decathlon e informa sulle caratteristiche di simulazione del gioco. Si può gareggiare da soli, contro se stessi, oppure con altri cinque videoatleti. In ogni caso il computer, giudice imparziale e inflessibile, segna i tempi, misura le distanze, squalifica chi commette degli errori. Microsoft per Apple II, II+, IIe.

Miner 2049 er

Cambiano i tempi e le mode, ma gli avventurieri alla ricerca di metalli preziosi ci saranno sempre. Anche nel 2049, come questo simpatico Bounty Bob, protagonista di uno splendido gioco per Atari, prodotto dalla Tigervision e distribuito in Italia da Domovideo. Il problema di questo minatore del futuro è quello di riuscire a trovare un giacimento di prezioso uranio. Sul suo cammino, naturalmente, una serie di ostacoli. Animaletti velenosi, salti, trabocchetti. Occorre essere agili, decisi, determinati. Ma il programma mette a disposizione di Bounty Bob una serie di mezzi con cui combattere i suoi nemici. Su e giù per scale, rampe interminabili, dentro e fuori da scivoli velocissimi, il minatore incontrerà svariati attrezzi che lo aiuteranno a difendersi. Ma attenzione, il gioco non è una semplice ripetizione di quelli ben noti con labirinti, nemici e fughe.

Miner 2049 er ha ben 10 schermi, diversi l'uno dall'altro non soltanto nei colori o nella difficoltà, ma anche nella loro stessa struttura. Nessuno schermo viene ripetuto e



all'interno della oscura miniera, il nostro protagonista continua a passare da un ambiente all'altro. Per arrivare finalmente a raggiungere l'agognato tesoro, il nostro Bob deve davvero sudare le proverbiali sette camicie.

Tigervision per computer Atari.

Il gioco sacro

Altro che tecnologia e disprezzo dei valori profondi dell'umanità! Un prestigioso editore londinese, Harper & Row, ha pubblicato un volume zeppo di listati di giochi che girano sui più diffusi computer. Tema principale: la Bibbia. Il titolo del libro è "Bible Basic" e contiene i listati di 20 giochi che si riferiscono ad altrettanti episodi riportati nel testo sacro. Davide e Golia, la traversata del Mar Rosso, e così via sono i titoli di questi giochi un po' inconsueti. Per di più, per i possessori del Vic 20, il popolare "piccolo" della Commodore, c'è anche un listato con comandi grafici. Il libro, per ora in distribuzione soltanto nella anglicana Gran Bretagna, è in vendita al prezzo di 6,95 sterline.

Time Pilot

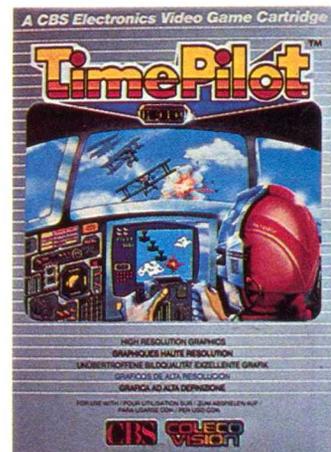
Time Pilot è la versione "casalinga" di uno dei più popolari videogiochi arcade dello scorso anno.

Il gioco è una specie di macchina del tempo con sfide aeree passate, presenti e future. Per guadagnarsi i galloni di Pilota del Tempo, il giocatore dovrà sudare le proverbiali sette camicie.

All'inizio del gioco ci si trova catapultati nel passato, precisamente nel 1910, e gli avversari sono biplani simili a quello che rese leggendario il Barone Rosso.

Quando sono stati tutti abbattuti, compare in scena un dirigibile che, per essere eliminato, deve essere colpito cinque volte. Tolto di mezzo questo ostacolo c'è solo il tempo di tirare un sospiro di sollievo e la diabolica macchina del tempo vi trasporta nel 1940, al cospetto di flottiglie di Spitfire, i leggendari aerei vincitori della Battaglia d'Inghilterra, più temibili ed agguerriti dei vecchi biplani.

Come se non bastasse, tra uno Spitfire e l'altro, salta fuori ogni tanto un bombardiere che



bersaglia il vostro velivolo con tutte le armi che ha a disposizione. Dal 1940 si passa al 1970, per ingaggiare furibondi duelli con gruppi di elicotteri che percorrono traiettorie imprevedibili e sparano micidiali razzi aria-aria.

Superata questa epoca si arriva al teatro dello scontro finale: i cieli del 1985, solcati da jet supersonici e dotati di armi offensive, micidiali. Qui si richiedono assolutamente sangue freddo e audacia se si vogliono conquistare i galloni di Pilota del Tempo.

Coleco per ColecoVision

CLASSIFICA

- | | | |
|----|----------------------|-----------------|
| 1 | Pitfall II | (Activision) |
| 2 | Popeye | (Parker) |
| 3 | Decathlon | (Activision) |
| 4 | Burgher Time | (Intellivision) |
| 5 | Enduro | (Activision) |
| 6 | Jungle Hunt | (Atari) |
| 7 | Pit Stop | (Epix) |
| 8 | Zaxxon | (Coleco) |
| 9 | Pole Position | (Atari) |
| 10 | Q* Bert | (Parker) |

Per gentile concessione della rivista Videogiochi. Gruppo Editoriale Jackson.