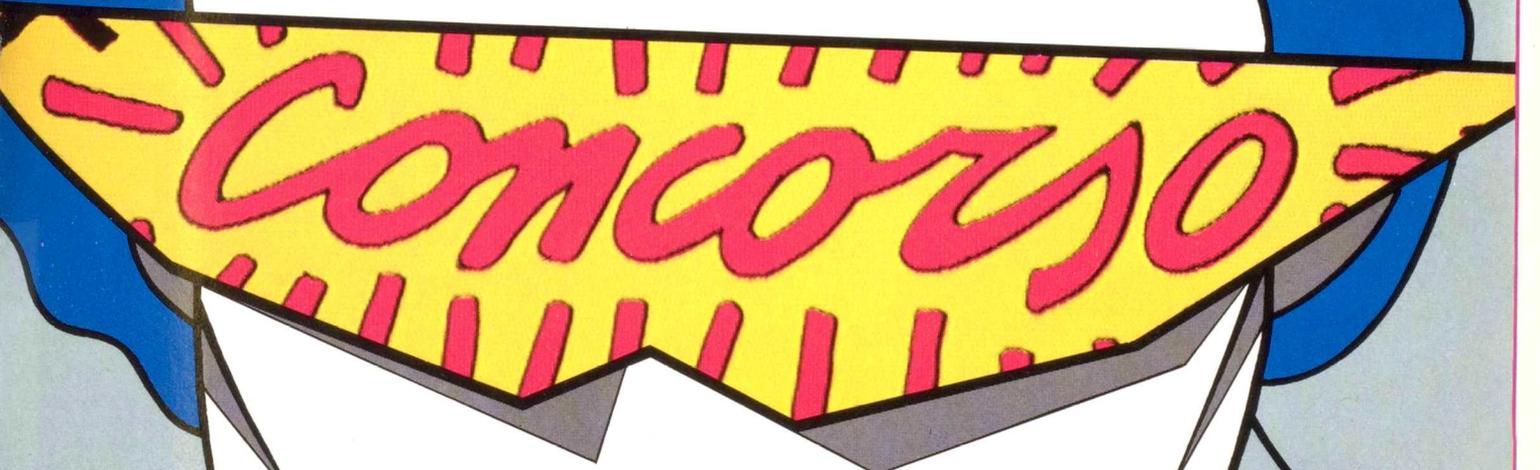


# VIDEO

*See*  
**Magazine**



**COMPUTER  
GRAPHIC**

**LE INSTALLAZIONI  
VIDEO ALLA  
BIENNALE ARTE**

**MONTAGGIO  
AMATORIALE**

**VHS HI-FI**

**FANTASCIENZE  
D'OGGI**

# VIDEO

## Magazine



Anno IV - N. 34  
SETTEMBRE 1984  
L. 4000



Copertina: elaborazione grafica di Santi Caleca e Mauro Panzeri

**12** LA POSTA

**15** NOTIZIE

**23** LE ESIGENZE DEL GRANDE MERCATO  
Visita alla Grundig

**24** SIM 84  
Una kermesse di novità e spettacolo di Gianni De Toma

**30** VIDEO-REGISTRATORE TOSHIBA V-31  
di Ernesto Sagramoso

**32** VIDEO-REGISTRATORE PHILIPS 2414  
di Patrizia Peletti

**34** VIDEO-REGISTRATORE GRUNDIG VS 200  
di L. F.

**38** RAI  
di Emanuele Bevilacqua

**39** PRIVATE  
di Ferruccio Cattoretti

**40** DRIVE IN  
Il varietà dal volto nuovo di Maria Bruna Pustetto



**46** INTRECCI POST-TELEVISIVI  
Scambi linguistici ed estetici tra cinema e video di Valentina Agostinis

**52** TAGLIATORI DI TESTE  
Gli inconvenienti del trasferimento dalla pellicola al nastro. I nuovi telecinema di Riccardo Albini

**58** IL VIDEO E IL SUO DOPPIO  
Come collegare due videoregistratori di Lorenzo Fratti

**64** FANTASCIENZE DEI GIORNI NOSTRI  
Michael Crichton, uno scrittore-regista che racconta favole tecnologiche di Paolino Accolla



**68** PANASONIC VHS HI FI  
Il primo videoregistratore VHS ad alta fedeltà sul mercato italiano di Mauro Scaioni

**72** ARTE FUORI QUADRO  
Una geografia della videoarte e tutte le installazioni presenti alla Biennale di Vittorio Fagone

**78** AMBIENT VIDEO  
Una bizzarra tappezzeria proposta dalla Iomaticus

**80** EFFETTI DIGITALI  
A colloquio con Judson Rosenbush, uno dei maggiori esperti di computer graphic di Domitilla Steiner

**84** VIDEOGIOCHI

**86** COMPUTER  
di Mario Salvatori

**88** ARTE  
di Vittorio Fagone

**92** MUSICA  
di Giacomo Mazzone

**94** ALICE NEL PAESE DEI COMPUTER  
Le stravaganze del nuovo software di R. A.

**98** QUALE VCR?  
Le risposte ai più comuni interrogativi che nascono nell'acquistare un videoregistratore di Lorenzo Fratti

**104** RIPRESA  
di Edo Prando

**107** SOFT TEN  
a cura di Angelo Frigerio

**108** RECENSIONI

**110** SEX RECENSIONI

**113** IL MERCATO VIDEO



## Fantagiochi tratti da best sellers letterari

Arthur Clarke, Robert Heinlein, Ray Bradbury, Michael Crichton e Larry Niven sono gli ultimi celebri autori di una serie di videogames. Ma niente paura, questi grandi classici scrittori di fantascienza non si sono improvvisamente trasformati in programmatori, abbandonando la più tradizionale carta da stampa. Sono in realtà solo gli ispiratori di una nuova serie di games per computer prodotti dalla Trillium Corporation, una software house di Cambridge, Massachusetts.

"Appuntamento con Rama", "Fahrenheit 451" e, presto, un racconto di Farmer sono stati presi come motivi ispiratori per i programmatori dei giochi, che hanno combinato una grafica tipica da computer alle situazioni descritte nel romanzo.

Alcuni autori però, come Michael Crichton (in questo numero c'è un articolo interamente dedicato a lui), hanno addirittura concepito il loro racconto direttamente per la tastiera del computer, programmando una perfetta integrazione tra immagine e testo.

Il gioco poi si svolge come una adventure vera e propria, le emozioni non mancano. Il giocatore deve risolvere, digitando sulla tastiera le risposte, una serie di situazioni più o meno pericolose in cui il protagonista del racconto si viene a trovare. I programmi girano su Apple II e I, su CBM 64 e Atari.

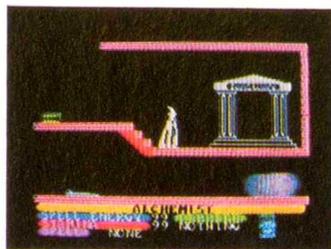
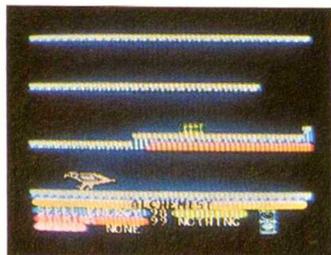
## La magia dell'alchimista

Chi l'ha detto che il computer con i suoi numerini e le sue istruzioni così precise, toglie la magia alle cose?

Provate a giocare a Alchemist, una cassetta della Imagine per ZX Spectrum 48 K e vi troverete immersi in un mondo di fiaba in cui un mago buono e simpatico (l'Alchimista appunto) corre nei corridoi di un castello alla ricerca dei quattro ingredienti che gli danno la possibilità di creare il famoso "Incantesimo della distruzione" con il quale potrà combattere il perfido mago Warlock.

Teschi, fantasmi, pipistrelli e altre creature dell'ombra si oppongono al cammino del mago e cercano di ostacolarne la ricerca.

Ma l'alchimista, all'occorrenza, può anche trasformarsi in aquila e volare. Per entrare in atmosfera, all'inizio del gioco la "Toccata e fuga" di Bach tra sogno e magia il divertimento è garantito.



## Al SIM le prime gare a colpi di laser

L'AIVA, l'Associazione Italiana Video Atleti, organizzerà durante il SIM HIFI IVES una gara tra videoatleti a colpi di laser!

Non si tratta di un duello con micidiali armi extragalattiche, ma ugualmente si respirerà un'atmosfera di sapore futuribile: i lasergame, i video giochi da bar che utilizzano la tecnologia laser, sono una novità per l'Italia e il pubblico del SIM HIFI IVES, tradizionalmente giovane, certamente accorrerà numerosi per questa competizione.

Per l'AIVA si tratta di inaugurare la "sua" stagione che vedrà portarsi a compimento in tempi brevi un progetto ambizioso ma indubbiamente non facile da realizzare: la formazione di una agguerrita Squadra Nazionale di Video Atleti da mandare negli Stati Uniti a raccogliere la sfida giunta dai videocampioni americani.

E in prospettiva per partecipare ai prossimi giochi olimpici.

Il Campionato Italiano non si giocherà però sui lasergame perché ancora troppo poco diffusi: si tratta di giochi che oltre alle immagini sintetizzate dal computer utilizzano delle intere sequenze cinematografiche incise su un videodisco al laser.

Ciò nonostante questa gara moderna e certamente leale potrà mettere in evidenza dei giocatori che potrebbero anche guadagnarsi l'ammissione alle eliminatorie del Campionato Nazionale.



## E Coleco creò Adam

Videogame o computer? Videogame e computer! Questa è certo la risposta più frequente e più gradita dal pubblico al dilemma che ha sempre assillato i videogiocatori filoinformatici. Del resto una console per videogame è, a tutti gli effetti, un personal computer, benché mutilato di alcuni organi fondamentali come la tastiera e il linguaggio di programmazione: se però glieli aggiungete, ecco che la console si rivela per quello che è, ossia un piccolo calcolatore della categoria home computer.

Nel caso del sistema Colecovision questa "aggiunta" è stata fatta senza mezze misure: non un tastierino più o meno semplificato, o un linguaggio di programmazione povero e scarno, ma una tastiera vera e propria in stile IBM, un BASIC di nobilissime origini - è in pratica l'Applesoft, quello "parlato" dal più diffuso personal computer del mondo - e un apparato di memoria imponente: 80.000 caratteri per la memoria viva, quella in cui sistemare dati e informazioni da usare immediatamente, e una



cassetta a lettura superveloce completamente governata dal computer per la memoria d'archivio.

Ma c'è di più, in questo modulo d'espansione che la CBS Electronics ha messo in commercio in Italia al prezzo di 1.600.000 lire: una stampante di alta qualità e un programma di elaborazione testi già incorporato nel sistema operativo del computer stesso. Insomma: voi avete a casa, e se non ce l'avete la comperate, una consolle da videogame ColecoVision, la collegate ai vari componenti di quello che con troppa modestia si definisce modulo d'espansione e con maggiore fiera porta il nome di Adam e ottenete un sistema informatico completo, con stampante a caratteri veri, non puntini o scrittura da computer, con grande capacità di memoria, un bel videogame (Planet of Zoom) di altissima qualità grafica, una cassetta contenente il BASIC, un'altra vuota e pronta a memorizzare i vostri dati e i vostri programmi, una ricca dotazione di manualistica, con annesse traduzioni. E, non dimentichiamolo, appena lo accendete avete una bella macchina da scrivere elettronica pronta a stampare direttamente, oppure a memorizzare, correggere, riimpaginare, modificare i vostri testi. Con queste caratteristiche Adam ambisce al ruolo di

capostipite di una nuova categoria di computer, domestici sì, ma utili e facili. La Coleco lo definisce Family Computer. Il modulo d'espansione Adam dimostra anche ottime capacità grafiche, alta risoluzione e 16 colori e tutta la gestione del video è di facile attuazione; in pratica raggiungibile con le istruzioni Basic.

## Atari produce giochi realizzati dalla Lucas Film

Si chiamano Rescue on Fractalus (Soccorso su Fractalus) e Ballblazer (Palla di fuoco) i due giochi realizzati da una divisione della Lucas film e presentati da Atari.

Si tratta di prodotti in cartuccia per ora solo disponibili per i computer Atari e la consolle Atari 5200, ma realizzabili in futuro anche in versione floppy per Commodore CBM 64, IBM PC, e Apple IIe e IIc, sono i primi frutti di una collaborazione che lega le due case nel campo dei videogames.

Il progetto prevede la realizzazione di una dozzina di giochi che, secondo Atari, dovrebbero girare su tre o quattro milioni di macchine, tra personal, home e consolle. Il successo dei giochi dovrebbe comunque essere garantito oltre che dal nome di Lucas, anche dal fatto che l'équipe che li ha progettati è la stessa che ha collaborato alla realizzazione della fortunata serie di *Star wars*. Quando un videogioco per i cavalieri Jedi?

## Pitfall II

Pitfall, che in inglese vuol dire trabocchetto, è un gioco che ha spopolato in tutto il mondo, raggiungendo il milione di copie vendute. Le avventure dell'intrepido esploratore alla ricerca del Tesoro di Enark hanno tenuto i

però si perdono prima ancora di incominciare, obbligando così l'intrepido Harry a recuperare, oltre al tesoro, anche loro. Le Lost Caverns si snodano in profondità attraversate da burroni e fiumi sotterranei infestati di animali ostili: scorpioni, condor, rospi immensi, anguille elettriche cercheranno in tutti i modi di ostacolare la ricerca di Pitfall.



giocatori incollati al video per tutti i 256 schermi che componevano la giungla di gioco. Questa seconda avventura, sempre prodotta dalla Activision, vede Harry Pitfall scendere nelle caverne abbandonate degli Inca per recuperare il Diamante Raj. Ma nell'azione non è solo. Suoi compagni sono la nipote e il ratto Quacklow, che purtroppo

Questa volta senza limiti di tempo, dovrete condurre il nostro eroe su e giù per i pozzi e le gallerie ricordandovi che una croce sul terreno vi permetterà — se la toccate — di ritornare in quel punto senza dover ogni volta ricominciare da capo. L'atmosfera è intensa e il coinvolgimento è totale. Compatibile con Atari 2600, ColecoVision, Computer Atari e Commodore 64.

## Classifica

- |                        |                 |                         |          |
|------------------------|-----------------|-------------------------|----------|
| 1) <b>Pitfall II</b>   | (Activision)    | 6) <b>Jungle Hunt</b>   | (Atari)  |
| 2) <b>Popeye</b>       | (Parker)        | 7) <b>Pitstop</b>       | (Epyx)   |
| 3) <b>Decathlon</b>    | (Activision)    | 8) <b>Zaxxon</b>        | (Coleco) |
| 4) <b>Burgher Time</b> | (Intellivision) | 9) <b>Pole Position</b> | (Atari)  |
| 5) <b>Enduro</b>       | (Activision)    | 10) <b>Q*bert</b>       |          |

Per gentile concessione della rivista Videogiochi. Gruppo Editoriale Jackson.

# VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatore

## Lo standard giapponese e il nuovo Philips

I giapponesi, formidabili progettisti e ancor più infaticabili produttori di "macchine" (fotografiche, motociclistiche, automobilistiche, elettroniche, navali), sono debolini sul versante software: le loro apparecchiature sono sviluppate per l'impiego di materiale di consumo le cui caratteristiche e i cui formati sono stati stabiliti altrove. È il caso delle pellicole fotografiche, delle musicassette e degli LP, e anche dei videodischi e dei dischi laser. Unica eccezione sono, per il momento, le videocassette, ma anche in questo caso non si può dire che i giapponesi abbiano imposto uno standard, per il semplice fatto che ne hanno proposti... due, lasciando così spazio ad altre iniziative.

Nel mondo dei computer il problema dello standard è altrettanto vitale, e questa volta i giapponesi non se la sono sentita di affrontare gli enormi investimenti necessari per inserirsi nella competizione fra i diversi sistemi. Hanno quindi deciso di unirsi e di commissionare un unico standard al quale aderiscono tutte le aziende elettroniche del Sol Levante: MSX è la sigla, e Microsoft, la più grande software house americana — che detiene i diritti sul BASIC — lo ha elaborato. Mentre le ditte giapponesi tardano a presentare i loro modelli perché hanno deciso di aspettarsi l'un l'altra e arrivare in formazione compatta al traguardo, altre marche che hanno aderito si avvantaggiano di questo spirito di squadra e anticipano il lancio del loro MSX-compatibile.

È il caso della Philips, che finora ha coperto il settore home computer con un prodotto inadeguato ai livelli della concorrenza, ossia con l'espansione Basic della sua nota console per videogiochi Videopac.

In che cosa consiste il Microsoft Extended Basic? In primo luogo in una convenzione fra molte case: ciò significa che ogni programma in standard MSX "girerà" su tutti i computer MSX, esattamente come ogni disco LP gira su tutti i giradischi a 33 giri, indipendentemente dalla marca del disco e dalla marca del giradischi.

Tuttavia si avranno delle differenze fra le macchine prodotte nei diversi Paesi, determinate dalle altre differenze di standard già esistenti: PAL o SECAM, per esempio, oppure 50 o 60 Hz di frequenza di rete, e i diversi set di caratteri. Non possiamo in questa sede addentrarci nei meandri tecnici che caratterizzano il sistema MSX: è più utile parlare della sua "vocazione". I progettisti hanno creato un complesso di caratteristiche sintonizzato sulle esigenze ricreative/educative e moderatamente applicative di chi utilizza un home computer. Lo standard MSX, dunque, è dedicato a questa categoria di



computer, che, fino a questo momento, hanno preso a prestito sistemi e linguaggi sviluppati per altri impieghi, adattandoli alla meglio.

Sul successo di un'operazione del genere, tuttavia, non si possono fare previsioni: l'idea è buona, i nomi in gioco sono grossi, e sul mercato consumer contano molto: questo potrebbe compensare il ritardo con cui questo progetto esce, in un mercato che ha già standard molto diffusi.

## Chip milionario alla IBM

IBM ha prodotto un microprocessore da 1 megabit in grado di immagazzinare circa 100 pagine di scrittura. Un complesso di 6 processori di questo tipo sarebbe in grado di memorizzare un libro di 250 pagine. È un traguardo importante se si pensa che i processori di molti computer ora in commercio portano 16 K bit e che il traguardo massimo raggiunto in questo campo era stato un chip da 500 K bit. Il nuovo microprocessore non sarà però prodotto per il momento su larga scala: troppo difficile mettere tanto silicio su una superficie così piccola.

## Microladri

Altro che ladri di polli. A Taiwan, importante centro di produzione di componenti elettronici, i ladri si sono riciclati e puntano su prodotti di alta tecnologia. La polizia di Taipei ha infatti reso noto di avere sgominato una banda di malviventi dediti al furto sistematico di circuiti integrati e microprocessori. Vittima dell'ultimo clamoroso furto che ha fruttato agli ormai non più "soliti ignoti" circa 660.000 microprocessori è la Multitech Industrial Corporation Hsinchu Science Park. Dopo un mese di appostamenti, il locale corpo di polizia ha recuperato circa il 75% della refurtiva. Il resto era già partito per destinazione sconosciuta.

## Atari licenzia?

Voci consistenti parlano di un prossimo ridimensionamento del personale della Atari. Per di più le stesse fonti parlano anche di una disponibilità Atari a cedere una parte della sua rete vendita europea alla Philips, il colosso della elettronica olandese. Vero o no, il fatto è che la stessa Warner Communications, partner della Atari, aveva da tempo previsto una forte perdita di esercizio della compagnia nella prima metà dell'84, definito da Steven Ross, dirigente Atari, "un anno di difficile transizione". "Licenziare una parte dei quadri intermedi e della burocrazia amministrativa potrebbe portare Atari ad una organizzazione più efficiente e capace di ridurre tra l'altro il disavanzo amministrativo a un quarto di quello dell'anno scorso", ha detto Ross.

## Perq: un disegnatore tuttofare

Disegna in bianco e nero su

uno schermo formato UniA4, sa fare gli alzati e le assonometrie, non sbaglia una prospettiva, e il calcolo strutturale non è per lui una novità. Il perfetto disegnatore tuttofare si chiama Perq, viene dall'Inghilterra ed è prodotto dalla ICL (International Computer Limited). Serve ad ingegneri civili e meccanici, geologi, grafici, e, con un programma chiamato Cadraw, messo a punto dalla Oasys Limited, soprattutto agli architetti. Da una semplice pianta è infatti in grado di ricavare (se gli si danno le quote giuste ovviamente) alzati, sezioni, assonometrie e prospettive assolutamente precise. Per di più, nelle assonometrie e prospettive non si secca se gli si chiede di cambiare il punto di vista, di alzarlo o abbassarlo e perfino di entrare dentro gli edifici che lui stesso ha disegnato.

Se è collocato ad un plotter a tre colori scrive sui normali fogli da disegno tutto quello che si vuole, con una definizione e chiarezza che rende inutile il successivo lavoro di copiatura. È insomma lo strumento ideale per chi nel campo del design o della architettura, della ingegneria o dovunque occorra servirsi di grafici ad alta definizione, per chi ha bisogno spesso di disegnare e di verificare con immediatezza la validità di un progetto. Perché tra l'altro uno dei suoi pregi è proprio la semplicità di manovra, quella che in gergo computerese si dice "user friendly". Si può disegna-



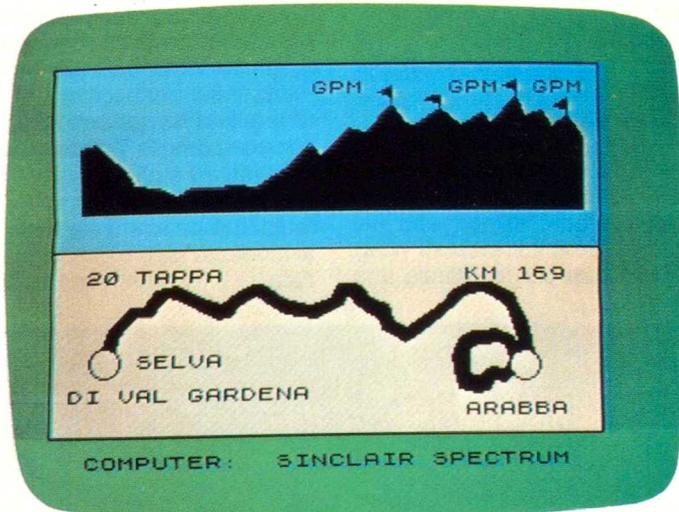
ralmente in grado di visualizzare soltanto 8 o 16 linee. I cristalli liquidi poi hanno lo svantaggio del bisogno di una sorgente luminosa esterna perché non emettono luce.

re con la scala che si desidera, o con tratti di diverso spessore, inserire dati fissi relativi a norme di sicurezza antincendio o volumetriche, chiedergli di ripetere su tutto l'edificio un determinato elemento architettonico (scale, finestre, porte), cancellare o evidenziare le linee nascoste. Ma per chi ha bisogno di realizzare invece grafici a mano libera c'è una tavoletta grafica enormemente versatile e capace di ingrandire l'immagine sullo schermo fino al più piccolo particolare, di disegnare cerchi, ellissi o di ricopiare disegni già esistenti. Una tastiera a 86 tasti poi consente di scrivere ciò che si vuole.

## Basta coi tubi!

Il tradizionale tubo a raggi catodici scomparirà per sempre dai nostri monitor? È quanto si augurano i dirigenti della Sharp, che ha messo a punto uno schermo extra piatto in grado di offrire le medesime prestazioni del tradizionale tubo. Con un display massimo di 80 colonne per 25 linee, una struttura a punti luminescenti formata da 600 per 200 pixel e uno spessore di circa cinque centimetri, lo schermo della Sharp è senz'altro destinato a sostituire lo schermo a cristalli liquidi attualmente presente sui computer portatili. Quest'ultimo è gene-

## Spectrum al Giro d'Italia



È provato che un piccolo home computer, opportunamente programmato, può fornire prestazioni di tutto rispetto: è il caso del Sinclair ZX Spectrum che durante l'ultimo Giro d'Italia è stato ufficialmente utilizzato dalla Rai 2 per visualizzare dati, classifiche e informazioni statistiche sulla base di quanto elaborato dalla Federazione Ciclistica Italiana.

Le caratteristiche grafiche, come si può vedere, sono di pri-

m'ordine: non si deve tuttavia pensare che questi risultati siano alla portata di tutti, soprattutto dei principianti.

Lo sfruttamento della grafica ad alta risoluzione (nel caso dello Spectrum la gestione del video avviene su una griglia di  $176 \times 255$  punti per un'area pari a circa metà dello schermo) è un'operazione complessa e richiede da parte dell'utente notevole concentrazione.

In particolare lo Spectrum, che costa qualcosa meno di mezzo milione, nella versione a 48 kbytes, dispone di un apparato di istruzioni grafiche che sem-

plificano un po' la gestione del video: 8 colori in due brillanze diverse, possibilità di utilizzarli sempre tutti contemporaneamente, istruzioni dirette per il tracciamento di punti, linee, circonferenze e archi di cerchio. Una caratteristica molto interessante è data dalla possibilità di "salvare", ossia memorizzare su nastro, non solo un programma, ma anche semplicemente uno o più schermi desiderati.