

APPLICANDO

LA RIVISTA PER MACINTOSH

N. 121 - LUGLIO/AGOSTO 1995 - LIRE 10.000

Gruppo Editoriale
JCE

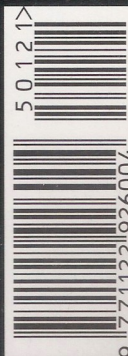
IN REGALO SU CD-ROM

Tutto il software per Internet

System 7.5-1, upgrade
in italiano con QuickDraw GX
QuickTime VR,
PINK QuickDraw 3D Demo

SOLO
PER
I TUOI
OCCHI

Copland il futuro sistema operativo - QuickDraw 3D
PowerMacintosh 9500 il primo PCI col 604
Color StyleWriter 2200 e 2400, Color LaserWriter 12/600 PS
Apple MPEG Media System full motion e full screen per tutti



Executor, l'emulatore Mac per Win e xRes, la potenza del fotoritocco sul banco di prova

Scrittura di ipertesti



Storyspace 1.3

Pro:

Potenti strumenti di gestione dei link; alta compatibilità con i vari formati

Contro:

Gestione della RAM non ottimizzata; documentazione non sufficientemente tecnica ed esauriente

Produttore:

Eastgate Systems

Distributore:

Human Systems
tel. 02/58103402

Prezzi:

- singolo utente
lire 650.000 + Iva
- 10 utenti
lire 1.950.000 + Iva

Storyspace rappresenta, a nostro avviso, un caso abbastanza particolare di software i cui sviluppatori diano chiari segni d'onestà intellettuale. Nonostante questo pacchetto sia indicato come ambiente autore per la realizzazione di ipertesti, ben chiaramente nel veloce manuale che lo accompagna, gli autori sottolineano come possa essere utilizzato (e visto) come semplice strumento di ausilio alla scrittura, una sorta di strutturatore di idee che aiuta lo scrittore a dare la giusta coerenza al proprio materiale.

Anche se a prima vista può sembrar strano parlare di onestà intellettuale, questa volta si tratta invece di un vaglio abbastanza necessario, come ben hanno compreso i validissimi autori, visto che il mondo degli ipertesti è tuttora in fermento sulle stesse definizioni di fondo.

Incominciamo col dire subito

che Storyspace non è un pacchetto dalla accattivante confezione, abbellito in tutti modi per indurre l'eventuale acquirente a decidere la compera, come è di fatto la maggior parte dei software in commercio. Non ha un gran manuale (solo una novantina di pagine), non ha una perfetta coerenza con l'usuale interfaccia delle applicazioni Mac, addirittura ha anche alcuni problemi di efficienza nell'uso della RAM. Ma tant'è: Storyspace è un software essenziale, per certi versi dotato di quel fascino spartano delle cose semplici, senza fronzoli.

Scrivere, solo quello

Terminata l'installazione, semplicemente trascinando sul proprio hard disk il contenuto dei due dischetti forniti, ci si ritrova con una applicazione, Storyspace, uno stack di HyperCard, Storycard, e due cartelle, una per

i reader e una per i file tutorial.

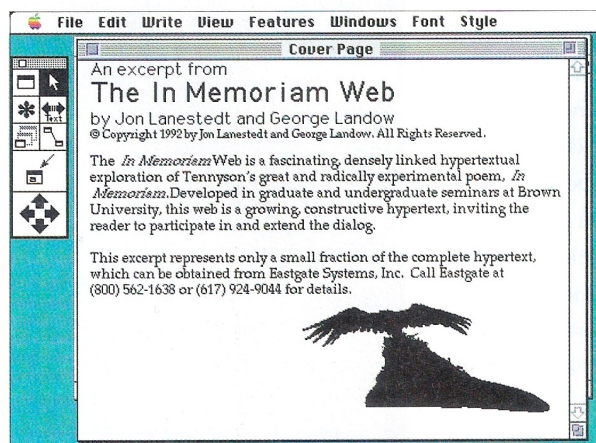
L'essenza del funzionamento di Storyspace è veramente semplice: si creano degli *spazi*, che altro non sono che delle finestre o delle "pagine" lunghe a piacimento, nei quali si inseriscono testo, immagini, movie e suoni. Questi spazi si possono organizzare gerarchicamente e possono essere collegati gli uni agli altri tramite dei *link*. È sempre presente una finestra che permette una visualizzazione d'insieme degli spazi presenti ad un determinato livello gerarchico, nonché dei link fra di essi. In questo modo, con gli strumenti standard di editing del Mac, si possono strutturare le informazioni che andiamo creando, il tutto abbastanza velocemente e senza intoppi.

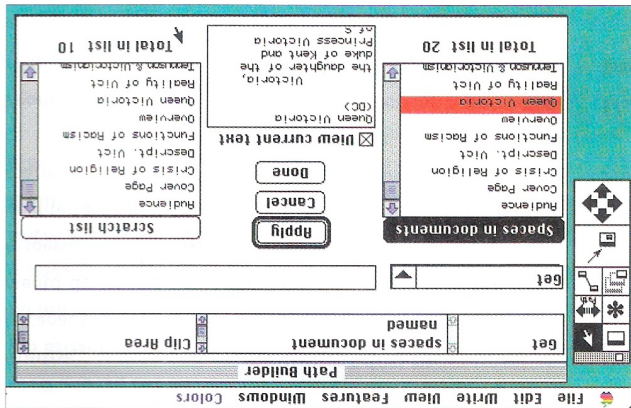
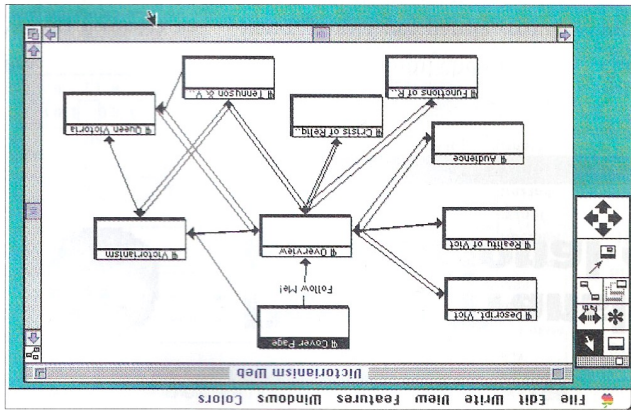
La consultazione di quanto realizzato è possibile già dall'interno dell'applicazione mentre, per consentire ad altri che non la posseggano di leggere i nostri scritti, Storyspace mette a disposizione tre tipi di reader sulla base dei quali compilare un applicazione stand alone. Altra opzione di lettura è quella di utilizzare Storycard, che traduce un file di Storyspace in uno stack HyperCard.

Strumenti potenti

Sono più d'una le facilitazioni offerte da Storyspace nella realizzazione di ipertesti. Qui ricordiamo innanzitutto che l'applicazione è compatibile con gli XTND di Claris: tutti i traduttori presenti in questo formato sono utilizzabili, permettendo l'importazione in uno spazio di quasi tutti i tipi di file testo e grafici esistenti sotto Mac, in modo da recuperare

L'ambiente di lavoro di Storyspace è molto semplice: sulla sinistra l'unica palette, che contiene i comandi per creare nuovi spazi e nuovi link, a destra un esempio di spazio





Questa è la visualizzazione della struttura permessa da Storyspace: facendo clic sugli spazi viene aperta una finestra che ne mostra il contenuto

Lo strumento principale è il Path Builder: esso consente la gestione semplificata e veloce di un gran numero di link contemporaneamente

Il materiale già realizzato. Inoltre è possibile esportare, senza molti danni peraltro, i documenti Storyspace in formato HTML, utilizzato nel World Wide Web su Internet. Vero motore creativo è il Path Builder: si tratta di uno strumento molto efficace per gestire i link presenti in un documento (possono essere centinaia, se non migliaia). Tramite l'organizzazione dei link, che posseggono diversi nomi scelti dall'autore, interi gruppi di collegamenti possono essere gestiti contemporaneamente. Per il singolo link, invece, è sufficiente selezionare un contenuto all'interno di uno spazio e fare clic su un pulsante presente nell'unica palette di Storyspace; tramite uno strumento chiamato tunnel, è possibile memorizzare la sorgente del link, visualizzare il target e quindi assegnare il collegamento: più facile a farsi che a dirsi. Purtroppo, una opzione di cui abbiamo sentito la mancanza è la possibilità di realizzare con una sola operazione dei link simmetrici: è invece necessario stabilire separatamente il link d'andata e quello di ritorno. Altro strumento molto utile in fase di revisione è il Roadmap, tramite il quale si possono seguire velocemente i diversi link.

Nella finestra delle informazioni associate ad ogni spazio è riservato un campo nel quale inserire uno script; il manuale a riguardo è molto laconico, ma teoricamente si possono installare con ResEdit degli Xcmd HyperCard nel file di Storyspace ed eseguirli ad ogni visualizzazione di un determinato spazio richiamandoli appunto con uno script. L'unico esempio

Multimediale difficile

(e l'unico che siamo riusciti a realizzare con successo) è quello del Play, per eseguire delle risorse di suono. Il comando in questione, per altro già presente in Storyspace, si comporta però diversamente da come fa in HyperCard: ad esempio, non è possibile fermare il suono, rendendo il suo utilizzo abbastanza delicato.

Storyspace si è rivelato, nel complesso, un ambiente abbastanza solido nel quale è possibile gestire alla realizzazione di ipertesti anche molto sofisticati. Gli strumenti forniti a questo scopo sono molteplici: solo per ragioni di spazio non possiamo soffermarci su tutti, ma tutti sono ugualmente utili. Abbiamo notato alcune

■ **Gianni Notaro**

per la scrittura...

incertezze a livello di programmazione, come la mancata ottimizzazione della gestione della memoria: se si inseriscono, ad esempio, delle risorse di suono, dei grandi dimensioni, Storyspace non è in grado di eseguire dello scrathing su disco, aumentando così considerevolmente la quantità di RAM richiesta anche per la sola lettura. In sostanza, nonostante la compatibilità con i diversi formati sia ottima, Storyspace non dispone ancora di una struttura adeguata a gestire le grandi quantità di dati che l'utilizzo di più media impone. Ma, gli autori lo dicono chiaramente, si tratta solo di uno strumento

Dai diari personali alla musica interattiva, una carrellata fra i CD-ROM musicali che hanno riscosso più successo

Musicista cerca Media

di Gianluca Barbaro

La professione di musicista ha da sempre posseduto una innegabile qualità artigianale, tutta concentrata nella manualità e nella abilità tecnica nello sfruttare creativamente gli strumenti a disposizione per far musica: dagli strumenti "tradizionali" alle nuove tecnologie.

Se ormai da decenni, in tutti i generi musicali l'elettronica si è imposta come mezzo ordinario di creazione, e da diversi anni il computer si è candidato laboratorio virtuale ove realizzare da cima a

fondo le proprie composizioni, solo negli ultimissimi anni l'opera del musicista sta conoscendo la forma del CD-ROM. Si tratta dunque di un fenomeno molto recente e solo ai primissimi passi ma, come gli stessi addetti ai lavori più volte ci hanno confermato, molti tra i musicisti che si sono cimentati in quest'impresa hanno acquisito assai velocemente la padronanza con questo media, piegandolo alle proprie particolari esigenze artistiche.

A Hard Day's Night

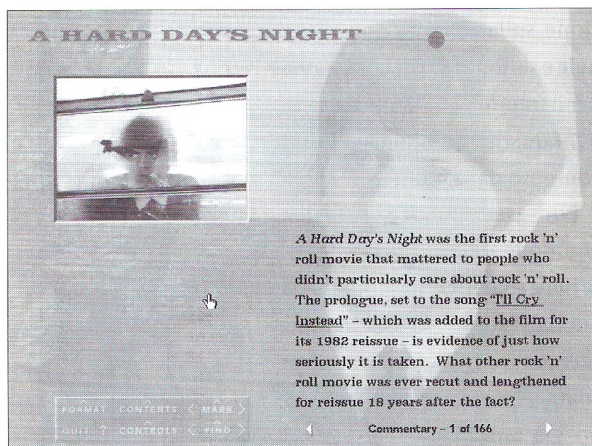
Il primo CD di cui parliamo non ha visto, purtroppo, la diretta partecipazione dei musicisti alla

sua realizzazione. Tuttavia partiamo da qui perché rappresenta un legame storico fra passato e presente. Si tratta di *A Hard Day's Night* dei Beatles (prodotto da The Voyager Company, prezzo 112.000 lire). Come molti sapranno, l'opera originaria è un film realizzato dal gruppo inglese nel lontano 1964. La sua particolarità consisteva nel tipo di montaggio scelto dal regista, Richard Lester, molto veloce e sincronizzato con la musica: proprio come anni dopo si iniziò a fare con i moderni video clip. È questa medesima peculiarità a renderlo molto ben fruibile su computer.

L'interfaccia è molto sempli-

ce: è possibile selezionare la visione del solo film, o accoppiarla a una lunga ed esauriente nota storica e critica ove si possono reperire informazioni sulla storia dei film Rock, su *Hard Day's Night* e sui Beatles. È presente una serie di collegamenti ipertestuali per accedere alla biografia dei vari personaggi, George, Ringo, John e Paul ovviamente compresi.

È possibile inoltre ascoltare le singole canzoni dell'album, vedere scena per scena il film, gustarsi un po' di foto dei "Fab Four", o visionare alcuni cortometraggi realizzati da Richard Lester: furono proprio quelli a dare l'idea ai Beatles.



Interfaccia semplice, ma grande fascino possiede *A Hard Day's Night*, il Cd dedicato ai Beatles

Xplora

Con un salto di trent'anni, entriamo nel mondo segreto di Peter Gabriel, digitalizzato in



Indispensabile per procedere alla navigazione di Xplora, ricostruire l'identikit di Peter Gabriel: se non ci riuscite, però, lo farà lui per voi

Xplora, uno dei CD-ROM meglio riusciti e più apprezzati, prodotto da Brilliant Media & Real World Multimedia e disponibile al prezzo di 135.000 lire.

A nostro avviso, pur tenendo presente la creatività personale di ciascun musicista e dei team di supporto nella realizzazione di un CD-ROM, Gabriel è riuscito a creare un sorta di archetipo, una forma originaria da cui difficilmente chiunque altro riuscirà a prescindere, almeno a medio termine. In *Xplora* troviamo un'armonia e una facilità di fruizione paradigmatiche, nonostante la vastità e l'eterogeneità del materiale contenuto. Dai video-clip ufficiali all'album

di fotografie, dalla possibilità di remixare dei brani a quella di suonare dei particolare strumenti etnici, dalla visita interattiva agli studios al puro e semplice giochino, Gabriel presenta il tutto in una veste grafica elaborata ma non fastidiosa, con una interfaccia d'interazione omogenea e quindi facile da apprendere in poco tempo.

L'elemento più importante di questo CD-ROM è senz'altro che lo strillo pubblicitario, "Peter Gabriel's Secret World", per una volta coincide con il contenuto, la cui esplorazione non è riservata solamente ai fan, ma può senz'altro dare soddisfazione a chiunque ami la musica.

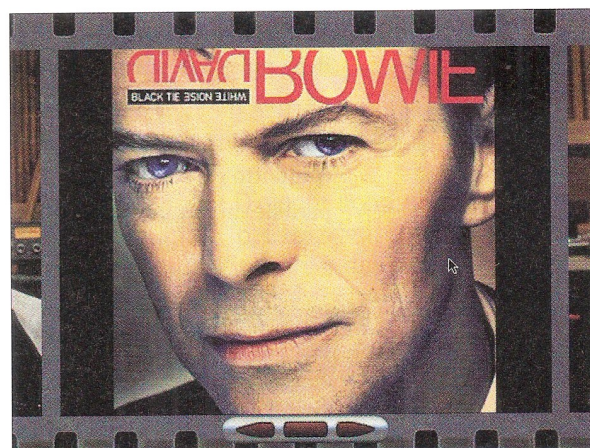
Jump

Nonostante il tipo di materiale contenuto in *Jump*, CD di David Bowie, sia in parte il medesimo contenuto in *Xplora*, la riuscita complessiva di questo CD realizzato da Ion Interactive e disponibile a 135.000 lire + Iva, non è pienamente soddisfacente. Anche in questo caso è ben individuabile il contributo personale dell'artista, ma soprattutto nei video clip e nelle tracce audio (ovvero nella produzione tradizionale) e forse troppo poco nella presentazione grafica e nella interattività. *Jump* simula una navigazione tridimensionale all'interno di un edificio: muovendosi nei corridoi si accede a stanze nella quali si consuma la vera

fruizione.

Durante questa navigazione è sempre presente un motivetto che, alla lunga, risulta fastidioso perché troppo ripetitivo. L'ambiente nel quale remixare un brano del "camaleonte del rock" è ben fatto, mentre particolare è quello dove è possibile montare il video clip: si hanno a disposizione cinque sequenze video da combinare in tempo reale. Sono inoltre presenti dei materiali fotografici, un'intervista con Bowie e una serie di video-clip: quattro in tutto.

Per il momento David Bowie ci sembra abbia realizzato un'opera apprezzabile soprattutto dai propri fan, che peraltro



sono molti e di tutte le età. Ma un CD-ROM navigabile interamente in meno di due ore, come lo è *Jump*, è troppo poco per soddisfare un ascoltatore disinteressato.

Primo piano per David Bowie, protagonista del suo Cd Jump, non del tutto soddisfacente dal punto di vista della navigazione

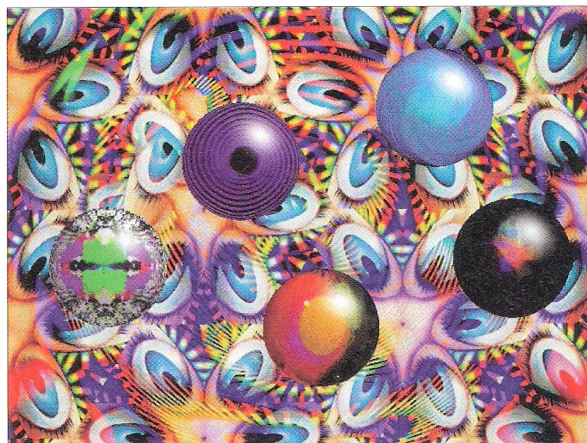
Head Candy

Fin qui, pur nella sensibile differenza di veste grafica e tipo di interattività riscontrata, abbiamo visto dei CD abbastanza omogenei sotto almeno un punto di vista: il musicista è presente personalmente con la propria storia. Gallerie fotografiche, raccolta degli album, video clip, ecc. è quanto non troverete invece nel CD realizzato da Brian Eno: *Head Candy* (produttore BMG Interactive, prezzo 82.500 lire).

Questo prodotto si rivela particolare fin dall'apertura del pacchetto: oltre al jewel box ci sono due paia di occhiali 3D, quelli rossi e verdi in voga qualche anno fa nelle sale cinematografiche. Infatti, la fruizione di que-

sto CD è possibile solo al buio, con il contrasto del monitor ben regolato e, possibilmente, in compagnia (non a caso gli occhiali sono due) per evitare la delusione di essere soli durante il "viaggio" nel mondo 3D generato dalla particolare grafica.

Sostanzialmente c'è una schermata in animazione da cui è possibile accedere a dei movie, interamente generati da computer. Durante l'intera navigazione è presente una particolarissima musica strumentale, a nostro avviso molto ben integrata con la grafica e mai ripetitiva né fastidiosa. Al di là dei propri gusti musicali, *Head Candy* è un *must* da possedere.



**Non vi spaventate!
Quest'immagine, come
tutte le altre di *Head Candy*,
il CD di Brian Eno, è fruibile
solo con gli speciali
occhiali 3D presenti
nella confezione**

Highway 61 Interactive

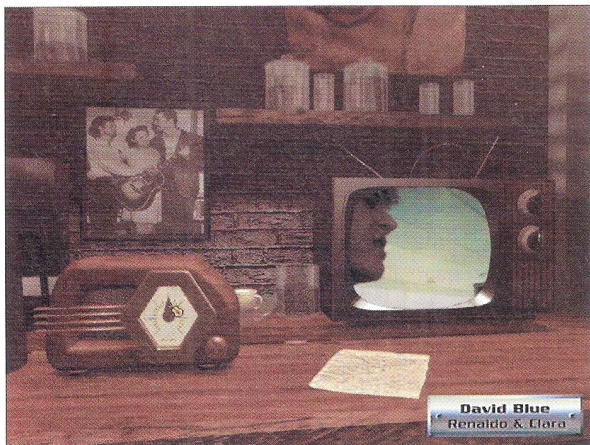
Si torna alla storia del rock e della musica popolare americana con il CD dedicato a Bob Dylan: *Highway 61 Interactive* (prodotto da Graphic Zone, reperibile in Italia al prezzo di

97.000 lire). Dieci canzoni complete, quattro videoclip in versione integrale, estratti da 42 brani classici, la raccolta completa dei testi di ben 42 album del poeta-cantautore americano, fotografie, interviste, registrazioni rare sono solo alcuni dei materiali contenuti in questo CD-ROM, una vera e propria Bibbia digitale sulla carriera del sempreverde Dylan.

Un'interfaccia piacevole e ben intelligibile facilita la navigazione in questo mare magnum di contenuti anche all'utente

meno abituato al CD-ROM. Ma *Highway 61 Interactive* si pone come intento di offrire anche una retrospettiva storica, sociale e politica sui "favolosi anni Sessanta" e oltre, lungo i sette lustri percorsi dalla carriera artistica di Dylan.

Un CD sicuramente ben fatto, il cui unico difetto è che forse non può pretendere di rivolgersi a tutti gli appassionati di musica: chi ama Dylan o ha vissuto in prima persona gli anni caldi della sua carriera è il fruitore ideale di questo CD.

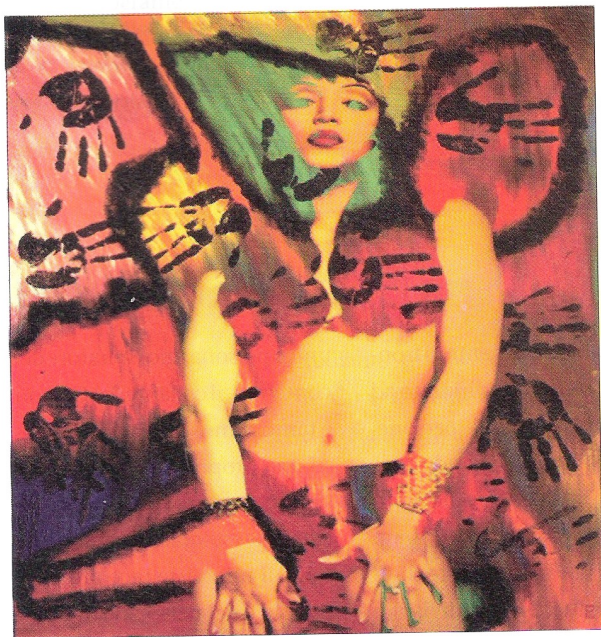


Ben fatto graficamente, *Highway 61 Interactive* contiene una mole di dati impressionante sulla vita e sulla carriera di Bob Dylan

Interactive

Se i CD di cui abbiamo fin qui parlato non presentano particolari esigenze d'installazione, così purtroppo non è stato per *Interactive*, il CD-ROM di Prince: richiede un 68040, almeno 10 Mb di RAM, altrettanti su hard disk e migliaia di colori, cioè forse ancora troppo, a nostro avviso, per un prodotto di entertainment. Inoltre non siamo riusciti a vederlo su un Power Macintosh. È un peccato, perché Prince è riuscito a realizzare un CD veramente divertente. Oltre al puro e semplice ascolto di musica, si può navigare in una sorta di reggia orientale, le cui porte si aprono però solo con la chiave giusta...

Inoltre sono presenti in *Interactive*, prodotto dal-

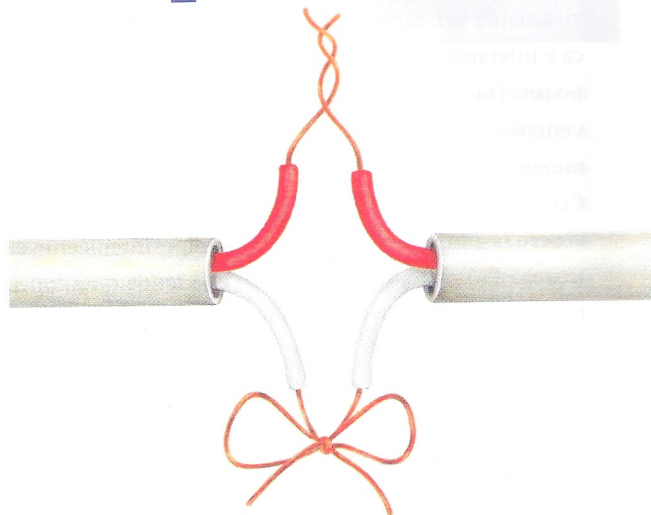


Prince ha fatto dell'anticonformismo un modo di vita: basta dare un'occhiata a questo poster per rendersene conto

la Graphic Zone e venduto a 91.000 lire + Iva, una serie di effetti speciali, passaggi segreti da scoprire, santuari, cripte, ecc., proprio come nei migliori giochi 3D.

La musica di Prince è senz'altro particolare, ancor di più quella realizzata appositamente per questo CD: verificare i propri gusti prima dell'acquisto.

Il modem-fax^{B&V} Digicom garantisce collegamenti perfetti



Sempre!

Certo, i modem/fax Digicom sono studiati per garantire sempre le migliori prestazioni, infatti, la correzione d'errore assicura l'integrità dei dati anche con linee molto disturbate, nei collegamenti internazionali e in quelli via satellite.

Naturalmente, sono compatibili con i più diffusi software di comunicazione e fax, completamente programmabili e dotati di funzioni innovative quali, ad esempio, l'evoluta tecnica di compressione dati che riducendo i tempi di collegamento abbate i costi di comunicazione.



**Omologati P.T. - Due anni di garanzia.
Abbonamento gratuito ad Internet.**

**Per maggiori informazioni: Digicom,
Servizio Clienti - tel. 0331/263122**

 **digicom**

Il Ballerino

Grande risonanza ha ottenuto nei mesi scorsi *Il Ballerino*, CD-ROM di Jovanotti disponibile a 99.000 lire, per il momento unico nel suo genere nel panorama italiano.

Nonostante sia difficile competere con le opere multimediali provenienti da oltreoceano, i produttori Polygram e Mediola sono riusciti a realizzare un CD veramente ben fatto, con grafica e interattività che permettono una fruizione semplice e divertente. Jovanotti ha messo veramente tanto di suo in questo CD. Abbiamo avuto modo di vedere la proposta a cui si era trovato di fronte all'inizio della realizzazione: la differenza con

il prodotto finale è veramente notevole, non solo nella scelta della grafica, ma anche nel progetto globale di interattività.

Videoclip, canzoni, testi, foto, interviste e visite dietro le quinte costituiscono anche qui il grosso del materiale presente, ma la navigazione non è mai scontata e presenta una vastità di scelta tale da non rendere questo CD un prodotto usa-e-getta, come altri, ma consultabile ripetutamente con piacere.

Forse il genere musicale non è universalmente apprezzabile, ma i testi delle canzoni sono sempre intelligenti, circostanza che rende quest'opera non un prodotto di puro entertainment.



Divertente, semplice e ricco di contenuti il Cd di Jovanotti, *Il Ballerino*, finora l'unico prodotto da un musicista italiano

Woodstock

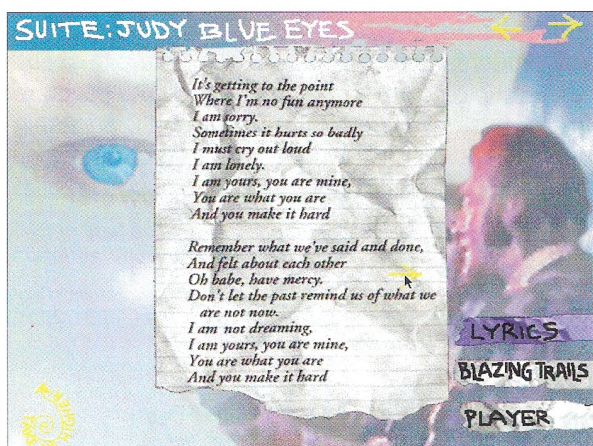
Torniamo all'America e agli anni '60 con *Woodstock*, un CD interamente dedicato alla famosa kermesse del 1969, prodotto dalla Warner Interactive e venduto a 92.000 lire. Qui, a nostro

avviso, siamo veramente di fronte ad un prodotto indirizzato ad una precisa cerchia di persone: coloro per i quali il grande concerto fu un evento della loro gioventù e ovviamente gli appassionati di storia del rock. Il CD è ben fatto ed è suddiviso in cinque sezioni principali, attraverso le quali si possono ascoltare delle performance, dare un'occhiata dietro le quinte o in giro fra il pubblico e avere delle informazioni sui musicisti che parteciparono al grande evento. Non essendoci, ovviamente, un

unico personaggio ispiratore dei contenuti, il collante del CD non è tanto la musica, a nostro avviso, ma proprio l'atmosfera che si creò durante il concerto, facilmente esplorabile tramite una serie di interviste raccolte fra il pubblico e il personale di servizio, nonché tramite una nutrita raccolta di foto.

Divertente, ma impossibile da risolvere per i più giovani, il quiz dedicato alla musica e al mondo giovanile di quel tempo, il cui scopo è "raggiungere il nirvana".

Un po' nostalgico e commemorativo, *Woodstock* è un Cd per gli appassionati della storia del rock



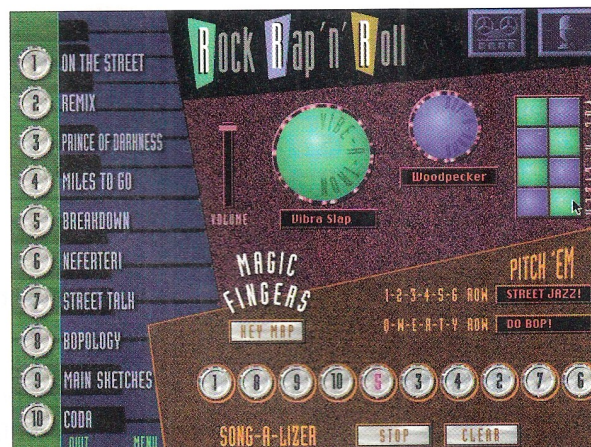
Rock Rap'n Roll

L'avvento del CD-ROM, oltre a permettere ai musicisti di presentare le proprie opere in maniera più completa e interattiva, permette anche all'ascoltatore di interagire nella creazione della musica stessa. Dei due presi qui in esame, il primo CD di questo tipo che esploriamo è *Rock Rap'n Roll*, prodotto dalla Paramount Interactive. Qui gli autori si sono limitati a produrre una serie di basi ritmiche suddivise in brevi pattern, nonché una ampia gamma di linee melodiche liberamente associabili all'accompagnamento.

Una volta selezionato lo stile (Africa, Reggae, Big Band, Rock Sampler, Blues, Soulful Sampler,

Latin, Street jazz, Rap e Techno Pop), si realizza una base completa mettendo in sequenza libera i 10 pattern ritmici proposti. A questo punto si può improvvisare sulla base utilizzando i campioni già presenti (tramite mouse e tastiera), o addirittura si possono registrare dei campioni per mezzo del microfono del Mac e riprodurli a piacere.

Il grado d'interattività di questo CD-ROM, non recentissimo e già un po' datato, non è spinto agli estremi limiti, ma può rappresentare un facile e divertente modo di fare musica anche per chi non possiede delle competenze specifiche.



Fra clic di mouse e colpi di tastiera, è possibile registrare le proprie performance con *Rock Rap'n Roll*, un divertente Cd anche per i non musicisti

No World Order

Concludiamo questa carrellata con un CD veramente sui generis: *No World Order*, di Todd Rundgren, un musicista interamente dedicato alla musica interattiva. *No World Order*, prodotto da

Electronic Art e venduto a 110.000 lire + Iva, è un CD sperimentale, per molti versi, la cui scommessa di fondo è di riuscire a modificare in tempo reale la musica tramite l'interazione con il mouse. Inizialmente la navigazione appare impossibilmente complessa, non essendo visibile il cursore del mouse, ma una volta scoperto il meccanismo le possibilità da esplorare sono talmente tante da sembrare virtualmente infinite. Ci sono una serie di parametri come genere, tempo, forma, intenzione, ecc. a cia-

scuno dei quali è associata una lista di valori. Tramite il movimento lungo i due assi del mouse, si modifica in tempo reale il valore di al massimo due di questi parametri. Dopo un po' di esperimenti, l'effetto diviene chiaramente percepibile, mentre la musica non subisce nessuna brusca interruzione o transizione. Il genere musicale è senz'altro particolare e non apprezzabile da tutti, ma questo CD rappresenta in forma pionieristica quello che probabilmente sarà la musica interattiva del futuro. ■

È veramente senza ordine il mondo di Todd Rundgren, musicista dedicato alla interattività e autore del Cd sperimentale *No World Order*

