

Un mito per i grandi, un gioco per tutti

La selezione dei titoli non è propriamente casuale: in qualche modo debbo aver deciso quali dei titoli a disposizione recensire a settembre e quali in questo numero. Certo che per giustificare l'accoppiamento tra il mito di Marilyn Monroe e Adventures with Edison occorrerebbe l'abilità dialettica dei personaggi ai quali il degrado televisivo (e non solo quello) ci ha abituati, o una faccia tosta incommensurabile.

Mi mancano queste «qualità», quindi non cercherò di giustificare nulla, ma solo di riferirvi al meglio le mie impressioni

di Dino Joris

Bernard of Hollywood's Marilyn

Per Windows e Macintosh - Lingue: inglese e tedesco.

Ho scelto di cominciare dal mito di Marilyn Monroe. Questa pregevole opera mi ha subito fatto sorgere spontanea una domanda: ma quale impatto ha il mito di Marilyn Monroe sulle persone che oggi hanno vent'anni? Probabilmente lo stesso che può avere su di me il mito di Francesca Bertini: conosco il suo volto perché l'ho visto in fotografia

o in vecchi filmati, so che è stata una grande diva, ma non l'ho «vissuta», quindi non mi «appartiene». I sentimenti sono di ammirazione per la bellezza e il mito, nulla di più.

Marilyn ha rappresentato un mito particolare, il mito del sex-appeal d'oltreoceano, il mito dell'America quando ancora non si diceva, come accade oggigiorno, «ma l'America sta qui».

In quegli anni, la bellezza straniera aveva qualcosa di più perché era più «promettente» della bellezza italiana, perché si sapeva che all'estero il sesso non era un tabù come da noi. All'epoca (anni '50) era impensabile esporre in edicola una rivista con una donna a seno nudo (vedendo la collezione di riviste di cattivo gusto esposte in edicola ai nostri giorni, quasi rimpiangono i vecchi tempi...) mentre si sapeva che all'estero era diverso.

Insomma, Marilyn era bella e promettente e quindi riusciva a farci sognare meglio delle nostre bellissime (proprio perché più promettente).

Chi ha la mia età capirà benissimo quanto dico e proverà, vedendo questo CD su Marilyn, le mie stesse emozioni di rivisitazione di un passato irripetibile da molti punti di vista, di un periodo in cui i giovani non avevano forse moltissimo, ma avevano il pieno diritto di sognare. Temo che questo purtroppo per i giovani

d'oggi non sia altrettanto vero.

Ma vediamo ora come è fatto questo CD.

Anzitutto è necessario indicare che è basato su materiali raccolti negli anni da Bruno Bernard, il fotografo che scoprì Marilyn, ed ora presentati dalla figlia Susan Bernard. I materiali sono costituiti da fotografie, conversazioni private, filmati e ricordi che nell'insieme sono capaci di dare un'idea precisa di quella che è stata la vita della diva sino al momento della sua prematura e tragica scomparsa nel 1962.

La collezione dei materiali è sufficientemente ricca e diversificata anche se in realtà le notizie che si trovano su questo CD non sono poi moltissime. Chi mi legge con assiduità sa bene che mi lamento spesso dell'esiguità dei testi, facendo presente che si dovrebbe

Bernard of Hollywood's Marilyn Adventure with Edison

Produttore:

Corel Corporation - 1600, Carling Avenue
Ottawa, Ontario K1Z 8R7 - Tel.: (613)728-8200

Distributori:

Computer 2000 SpA - Via Gaggia, 4
20139 Milano - Tel.: 02/525781

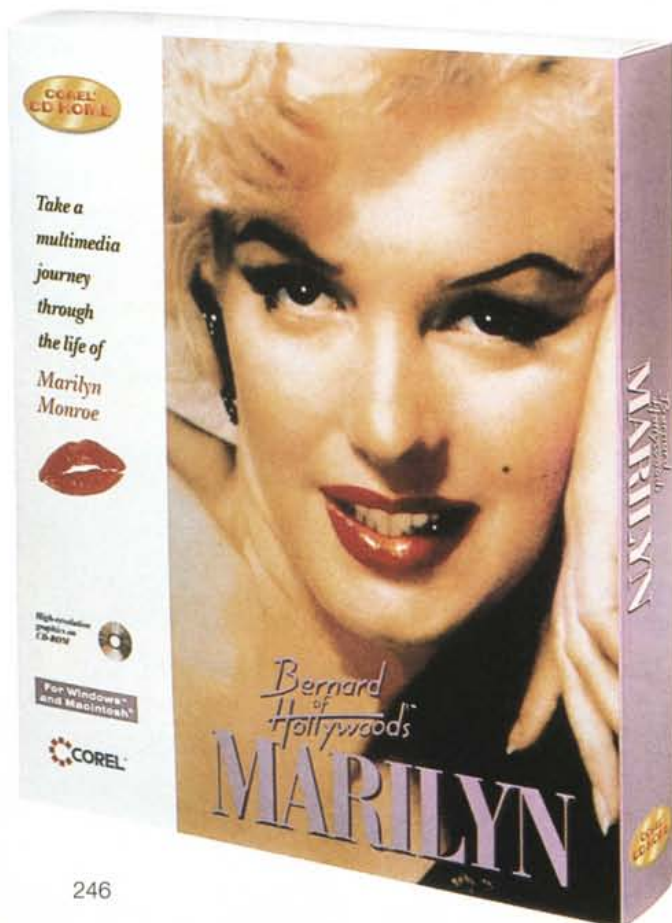
J-Soft srl - Via Paracelso, 14 - 20041 Agrate
Brianza (MI) - Tel.: 039/6899802

Ingram Micro Italia - Via Roma, 74 - 20060 Casina
de' Pecchi (MI) - Tel.: 02/95343604

Modo srl - Via Masaccio, 11 - 42100 Reggio
Emilia - Tel.: 0522/512828

Computer Discount - Via T. Romagnola, 61
56012 Fornacette (PI) - Tel.: 0587/422022

Prezzi (IVA esclusa):
Bernard of Hollywood's Marilyn Lit. 125.000
Adventures with Edison Lit. 69.000



Norma Jean
1946-1948

The Birth of M
1949-1950

The Goddess
1951-1953

Persona
1954

Renaissance
1955-1963

The Legacy

Portrait of My Dad

Video Clips

TRIVIA TIMELINE QUIT HELP

Marilyn Monroe

The Goddess

1951-1953

During this time . . . Marilyn raced from one film to another and became the number one Dreamgirl of the American male . . .

REV EWD RETURN QUIT HELP

Norma Jean

1946-1948

Marilyn's first professional studio sittings were at Bruno Bernard's Hollywood studios on the Sunset Strip where he first discovered her. Bernard gave some examples of the color photos to a friend at 20th Century Fox. He wrote in his journal . . . *Ben was so impressed with the color photos I sent him that he met with her . . . and he wants to give her a screen test option. He was struck by her beauty and childlike quality, her inexpensive cotton dress encasing her "astounding figure" . . .*

Marilyn's Montage

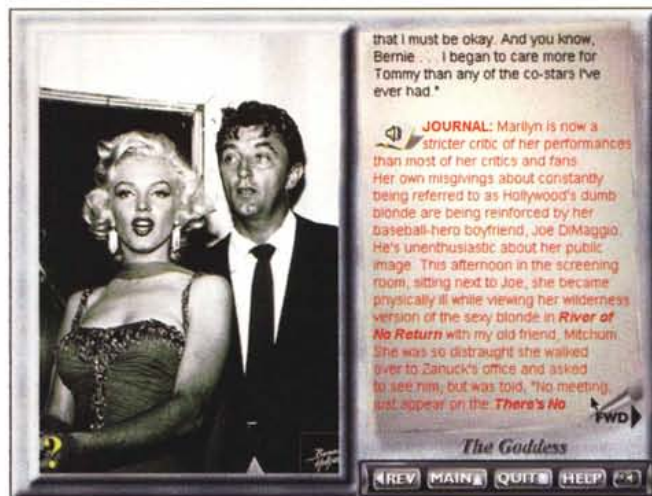
GO

A cosmetic surgeon in the Springs had restyled her nose and straightened the facial tissues under her skin. Under his tutelage, the changeover from the natural nice girl next door to the siren, Marilyn, was complete.

JOURNAL: The indefatigable Johnny obtained a copy of a very rough uncut version of Marilyn's scenes in *Asphalt Jungle* and projected the film for his pal Joe Schenck in his private penthouse. Schenck gave it to Joe Mankiewicz, the director, who hired Marilyn to play Miss Caswell in *All About Eve*. Even though the lines are few and her exposure would be limited to two or three scenes, Johnny and Nazoona assured her that it would do better to play a minor role than

The Birth of Marilyn

REV MAIN QUIT HELP



approfittare dei grandi spazi a disposizione per inserire il maggior numero di informazioni possibile. Ma in questo caso è vero il contrario: se ci si dilungasse troppo sul mito si correrebbe il rischio di distruggerlo. Vorreste vedere in fotografia la faccia di Marilyn con il trucco disfatto e le occhiaie dopo una notte di bagordi? Vorreste sapere dei suoi scheletri nell'armadio? Molto meglio vedere queste splendide immagini della Marilyn che piaceva a tutti, meglio leggere le notizie più superficiali sulla sua vita, meglio fare finta di non sapere che la sua vita non è stata certo felice anche se di successo: così sarà più facile passare qualche ora piacevole in sua compagnia, dimenticando che neanche la nostra vita è sempre facile, felice e piena di sorrisi. Guardando questo CD ci dimentichiamo facilmente dei guai quotidiani, in questo aiutati anche da una splendida musica di fondo.

Splendida la musica in un CD-ROM? Forse esagero, forse no. Certo è che siamo in genere abituati a trovare sul CD-ROM delle musiche che sono chiaramente composte ed eseguite al computer dall'appassionato, amico del programmatore, che per vivere fa il medico o l'impiegato oppure un altro più o meno onorevole mestiere, ma certo non il musicista.

Nel caso di questo CD-ROM la musica è chiaramente composta ed eseguita da musicisti professionisti, e la differenza si sente.

Non mi dilungherò in descrizioni dell'opera, perché essa è e deve rimanere un'opera di sensazioni: che vi consiglio di vivere. Sempre che abbiate a disposizione un sistema che vi consenta di non vedere i filmati a «singhiozzo».

In altre parole, dovrete avere un Macintosh oppure un MPC, Multimedia

Personal Computer, «nato» come tale e non «ammodernato» con l'aggiunta prima di una scheda audio, poi in un secondo momento di un lettore CD-ROM, poi di RAM, eccetera. Insomma, se volete vivere in questo mondo moderno, dovete partire da standard minimi impensabili sino a non molto tempo fa: 486DX con 8MB di RAM, lettore a quadrupla velocità, scheda audio a 16 bit. Questo in attesa che i filmati in formato MPEG, che promettono meraviglie di qualità TV-like non vengano poi ad imporsi standard ancora più elevati. Ma non ci lamentiamo troppo di questo, il progresso è progresso (anche se passa dalle nostre tasche per prelevare i contributi necessari alla ricerca!).

Adventures with Edison

Per Windows - In lingua inglese.

Ho cominciato con Marilyn Monroe perché avevo un po' di nostalgia dei miei vent'anni, ma devo ammettere che ho operato un atto di ingiustizia nei confronti di Adventures with Edison, che avrebbe meritato l'apertura: questo CD-ROM è semplicemente fantastico!

Avete letto nel numero di giugno la mia recensione su Wild Cards? Non avevo ancora visto i prodotti dei quali tratto oggi, ma avevo annunciato che li avrei esaminati con una certa speranza nel cuore (maggiore valenza culturale-educativa). BINGO! (potrei dire tombola, ma il CD è totalmente in lingua inglese).

L'età indicata per questo gioco educativo: dai 7 ai 14 anni. Indice di gradimento della prole: massimo.

Che la strada giusta fosse stata imboccata dalla Corel l'avevo già intuito

con Wild Cards, ora è arrivata la conferenza con un prodotto curato al massimo in ogni suo aspetto.

L'animazione, la scelta dei giochi, il modo di presentarli, la possibilità di graduarli per livello di difficoltà, le sollecitazioni alla fantasia del bambino: tutto di ottima fattura. Tutto sembra girare impeccabilmente (e pensare che avevo cominciato dubitando proprio di questo... ma era la mia macchina che si era messa a fare i capricci).

Vedremo i contenuti tra un momento. Prima però voglio fare presente l'unico neo che ho trovato in questo CD: la sua installazione prevede l'uso di ben 13 MB sul disco rigido. Forse per qualcuno potrebbe essere un problema, ma si deve pur tenere presente che oggi i dischi rigidi di grandi capacità sono sempre meno costosi e più frequentemente utilizzati e che la tendenza moderna dei produttori di software è quella di distribuire programmi molto «invadenti». Pensate che Windows 95, il sistema operativo tanto atteso da chiunque già lavori con la sua versione precedente 3.1, è stato distribuito nelle sue versioni preliminari su 25 dischetti da 1.44 Mbyte e che non sono infrequenti i programmi che richiedono oltre 50 Mbyte di spazio. Insomma, forse anche per voi è giunto il tempo di installare un secondo disco rigido?

Torniamo al giovane Edison e vediamo in quali avventure ci porta quando scegliamo tra una delle tre possibilità offerte dalla schermata iniziale: Rock and Bach Studio, Wild Science Arcade, Mystery at the Museum.

Che non spaventi troppo l'uso della lingua inglese, i bambini non si lasciano certo frenare e la loro curiosità e voglia di giocare hanno il sopravvento sulle piccole difficoltà linguistiche. Nella pri-

ma ora di gioco effettuata dai miei colaudatori ufficiali (10 e 6 anni) non ho ricevuto nessuna richiesta di soccorso, si stavano divertendo troppo per perdersi nei dettagli di lingua!

Certamente vi sono anche dei giochi che richiedono una certa abilità linguistica, ma la scelta dei livelli rende tutto più semplice.

Comincio dall'argomento che nella schermata iniziale appare alla destra dello schermo: Mystery at the Museum. Ci tuffiamo nel mistero del museo: dobbiamo risolvere un certo numero di quiz per contribuire al ritrovamento di alcuni preziosi reperti scomparsi. I quiz sono organizzati per età, dai 6 ai 13 anni (ed oltre) e comportano ovviamente delle difficoltà sempre maggiori con l'aumento del livello. Nel libretto che accompagna il CD ho trovato scritto che è una buona idea cominciare a fare un po' di pratica a livello 6... indipendentemente dall'età. Sono sempre pronto all'umiltà, e in questo caso non me ne sono certo pentito. A cosa si gioca? Alla ricostruzione di puzzle elettronici, basati sulla memoria, sulla logica o sul puro divertimento, battendosi contro il tempo e accumulando dei punteggi che vengono memorizzati dal programma su disco (a ogni nuovo ingresso Edison chiede di digitare il nome). Se non volete risultare in classifica piazzati dietro ai vostri bambini, massimo impegno! Quasi tutti i giochi hanno poi dei punti segreti di animazione e delle informazioni che possono essere utilizzate, quando opportunamente messe insieme, per finire il gioco al meglio. Stimoli e sorprese: cosa potrebbe catturare meglio l'attenzione dei bambini?

Con Wild Science Arcade i bambini possono invece giocare e imparare, sperimentandoli, alcuni concetti di fisica di base - gravità, attrito e forza - applicati a vari materiali quali il ferro, la gomma, il vetro, il ghiaccio. Al primo livello, si gioca con una palla fatta con uno dei materiali possibili, a scelta del

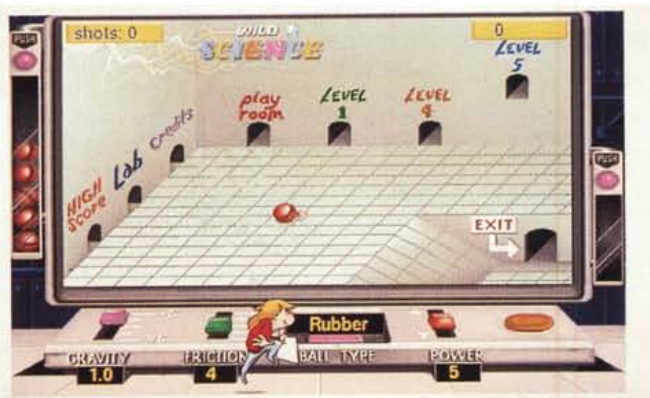
bambino giocatore e governata da vari valori di gravità, attrito e forza. I bambini meno interessati alla fisica potranno entrare nella sala giochi e sperimentare senza troppe complicazioni, mentre i più portati potranno accedere ai vari livelli, mettendo alla prova le proprie capacità di giudizio in fatto di angoli e momento.

Le cose si complicano con le forze magnetiche al secondo livello, mentre al terzo livello si apprendono nozioni di elettricità e magnetismo: per andare oltre si devono creare dei circuiti e creare magnetismo con l'elettricità, sempre continuando ad applicare i concetti già appresi. Al livello 4 si applicano tutte le conoscenze acquisite al fine di evitare ostacoli e trabocchetti.

Al livello 5 si incontrano diverse stanze che presentano due porte, di cui una di facile e l'altra di difficile accesso: la prima offre... trabocchetti, la seconda molti punti. Per riuscire bene a questo livello è necessario essersi impadroniti bene dei concetti di fisica ed essere capaci di mettere in moto il cervello per ri-

solvere i problemi. Ho sempre parlato di giochi di apprendimento, ed eccone uno che è tale a pieno diritto.

Se i bambini sono poco portati per la fisica e la logica, niente paura: c'è anche Rock and Bach Studio, la «sala di registrazione» nella quale possono imparare molte cose sul mondo della musica. Si comincia - lo voglio io - dalle nozioni su otto grandi compositori del passato (Bach, Beethoven e... colleghi), suonando dei loro (corti) brani con vari strumenti. Una volta



esaurito, molto rapidamente, l'argomento della musica classica, allora si passa al Sound Library, ovvero al sistema di gestione e manipolazione dei suoni.

Stabilito un primo contatto con i suoni si passa al più sofisticato argomento degli strumenti (16), con Instrument Room, dei quali possiamo sentire i suoni su una serie di note per imparare a distinguerli.

Esaurito questo compito, si passa alle percussioni con Drum Clinic e ci si esercita negli accompagnamenti. Una volta terminata la panoramica di base sulla musica ed i suoi strumenti, siamo in grado di mettere insieme un gruppo rock di nostra scelta nell'Audition Room, scegliendo i vari personaggi secondo i nostri gusti (tutte le caricature sono molto divertenti).

Una volta creato il gruppo, la nostra scelta appropriata farà in modo che il gruppo diventi famoso e quindi sarà presto il momento di occuparci di Video Production e confezionare i video che renderanno il nostro gruppo famoso come i Beatles, i Rolling Stones o come i Take That, anche se questi ultimi li cito solo per evitare che si pensi che io sia una vecchia cariatide che rifiuta gli aggiornamenti, ma voi coetanei dei Take That non mi venite a dire che pensate seriamente che questi simpatici e saltellanti ragazzi siano all'altezza dei Beatles...

Riprendo subito il filo del discorso per riportarlo su Adventures with Edison: mi spiace per voi, ma neanche questo titolo può mancare nella vostra collezione; per i vostri figli, naturalmente (ma non dimenticate di dare un'occhiata voi stessi ai contenuti, così come non dimentichereste di dare un'occhiata al trenino regalato a vostro figlio in qualche occasione un po' speciale).

Per chiudere, un Safari

Dopo avere parlato così bene di due prodotti interessanti d'oltreoceano

debbo segnalare una strana operazione di casa (sì, casa e non «cosa») nostra.

Mi è arrivato sulla scrivania un pacchetto di Opera Multimedia che subito mi è parso in qualche modo familiare, anche se ho tardato a capire il perché (la mia memoria non fa certo invidia a nessuno). Nel corso dell'installazione

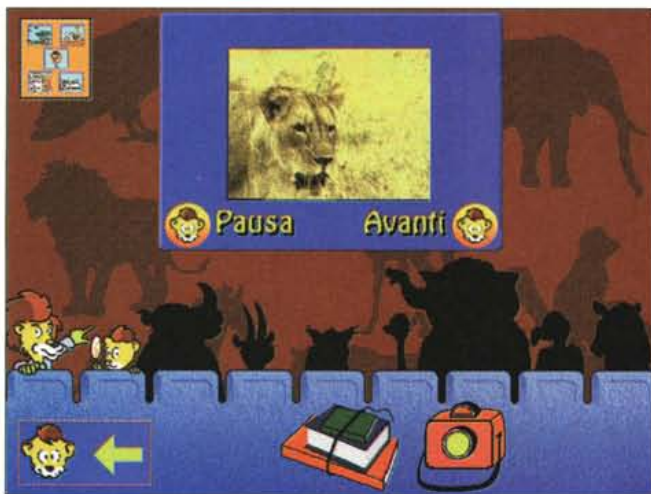
dell'opera la sensazione di già visto si è fatta via via più forte e allora mi sono ricordato della recensione del gennaio 1995 (di fatto preparata nel dicembre 1994) di un altro prodotto di Opera Multimedia, Gli Animali della Savana. Ho rispolverato il prodotto e ho trovato lo stesso leone (disegnato) con cravatta verde che appare in Safari e gli stessi animali (certo non mi aspettavo che la natura provvedesse, da gennaio a oggi, a creare nuove specie per soddisfare la mia voglia di nuovo...) anche se presentati in modi diversi.

Ho cercato di capire perché mai, dopo avere prodotto Gli Ani-

mali della Savana, dichiarato adatto a bambini dai 6 ai 14 anni, Opera Multimedia abbia voluto fare anche Safari indicandolo come adatto alla fascia dai 5 ai 10 anni. Non sono certo dei prodotti che possono essere acquistati da uno stesso utente, perché sostanzialmente troppo simili. E non si trovano certo sulla scatola delle indicazioni sufficienti per decidere consapevolmente quale prodotto scegliere (ho già polemizzato nel recente passato a proposito di questa mancanza di sensibilità da parte degli editori). E allora? Per quanto mi riguarda, potete tirare la monetina. E poi prendere o l'uno o l'altro.

Tanto vi dovevo, cari lettori. Alla prossima.

MS



Safari

Produttore e distributore:
Opera
Multimedia SpA
Via Lorenteggio,
257
20152 Milano
Tel.: 02/48364556
Prezzo
(IVA esclusa):
Safari
Lit. 99.000



ha inizio lo spettacolo

È veramente uno spettacolo vedere in funzione il nuovo PCC 486/Pentium "Multimedia System", perché abbiamo scelto i migliori componenti per darti l'emozione di un computer della nuova generazione multimediale.

Potrai infatti, guardare la televisione e consultare il Videotel con la scheda TV; rivivere le scene dei tuoi films preferiti con la scheda MPEG; con il lettore di CD Rom oltre ad ascoltare i tuoi dischi preferiti, potrai "sfogliare" le nuove enciclopedie interattive e i video-games della nuova generazione; la scheda audio, poi, ti permetterà di campionare musica, suoni, e grazie all'interfaccia MIDI potrai collegare la tastiera musicale al tuo PC; infine, grazie al modem potrai collegarti alla cyber-rete di Internet e avere il "mondo" a disposizione sulla tua scrivania.



I nostri PCC sono dotati del nuovo Windows 95

In poche parole, un nuovo potere nelle tue mani e sotto i tuoi occhi.



Vieni a trovarci nel nuovo negozio realizzato per le esigenze dei nostri clienti, dove puoi toccare con mano i nostri PCC 486/Pentium e scegliere tutti gli accessori che vorrai abbinare al tuo futuro o attuale computer, avendo inoltre assistenza completa.

Alcune caratteristiche tecniche dei
PCC 486/Pentium "Multimedia System":

- Mother board VLB o PCI
- Simm a 72 pin
- Vga VLB o PCI 1Mb esp. 2/4 Mb
- modulo MPEG
- Ctrl VLB o PCI Eide
- Hard disk da 420 Mb a 2 Gb
- mouse tre tasti microswitch
- tastiera 102 tasti
- monitor da 14" a 21" 0,28/0,26 MPRII
- energy saving
- cd rom double/quadruple speed
- scheda sonora 16 bit
- interfaccia MIDI
- modem/fax 14.400/28.800
- garanzia 1 o 2 anni

PCC COMPUTER HOUSE

Microsoft CREATIVE EPSON intel. Canon SONY TEXAS INSTRUMENTS

Via Casilina, 283/d 00176 Roma
tel. 06/21.47.260 (4 linee r.a.) fax 06/21.47.601
assistenza tecnica tel. 06/21.48.208