

Libri e letteratura

Non sono rari i romanzi a sfondo poliziesco che abbiano a protagonisti i libri. Il più noto, ovviamente, Il nome della rosa, dalla trama più a risolto colto che giallo, altri minori anche ben costruiti.

Recente - l'originale è del 1998 scritto da **Ross King**, canadese che vive a Oxford dal titolo "Ex-libris" - è l'edizione italiana "I delitti della biblioteca scomparsa" edita nel 2002 per i tipi delle **Edizioni Sylvestre Bonnard** nella traduzione di Bruno Amato.

Alla base la ricerca di un raro quanto prezioso manoscritto che mette in azione bibliofili e soprattutto agenti di principi e cardinali: siamo intorno al 1660, ma la storia risale alle lotte della Guerra dei Trent'anni da Praga a Londra.

Alle lotte religiose dell'epoca, tra papisti, luterani e calvinisti, si sovrappone la caccia spasmodica di alcuni principi ai libri per arricchire le proprie biblioteche, ma anche degli agenti del Papa per accaparrarsi di pericolosi testi a cominciare da quelli di Copernico e di Galileo, la cui circolazione è troppo pericolosa per la supremazia della chiesa di Roma.

Non mancano, naturalmente, a Praga, i risvolti alchemici, con tutti i testi e libri che all'epoca furono stampati sul tema, a cominciare dai testi apocrifi di quell'Ermene Trismegisto, il più famoso falso dell'antichità.

Il racconto, in parte in prima persona - ambientato negli ultimi decenni del Seicento - in parte in riferimenti storici degli anni della Guerra degli inizi del secolo, si dipana rapido e sciolto, fino al punto cruciale caratterizzato dal dinamismo degli eventi decisivi che intercalano fughe e inseguimenti, con spiegazioni storiche e scientifiche. Tra queste, interessanti le disquisizioni sugli inchiostri crittografici e sulla crittografia stessa, quasi un manuale delle conoscenze e della sua storia.

"Come ogni lingua, il codice è costituito da una rete di connessioni governate da regole e convenzioni specifiche. Per decifrare occorre dunque conoscere o scoprire queste regole e convenzioni così che si possa rivelare la vera identità degli impostori che occupano l'altrui posto. Il problema, ovviamente, è trovare il metodo con cui questi mascherati possano essere smascherati. Di norma il destinatario risolve il mistero grazie a una chiave, una sorta di grammatica che spiega com'è fatta la lingua in cui il messaggio è scritto."

(Parte II, cap. I, pag 114)

Flash Animation e Cartooning

McGraw Hill, 29,50; 422 pag. b/n

Titolo originale: **Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide**

Scritto da un animatore professionista per sdrammatizzare il passaggio dal tradizionale al digitale, **Flash Animation e Cartooning** funziona anche a rovescio: aiuta i webmaster (ma anche gli art director, i coordinatori, i produttori) a comprendere il processo creativo e produttivo del cartone animato.

La prima parte sviscera infatti l'anatomia del cartoon, sia negli schemi strutturali, sia nel disegno vero e proprio.

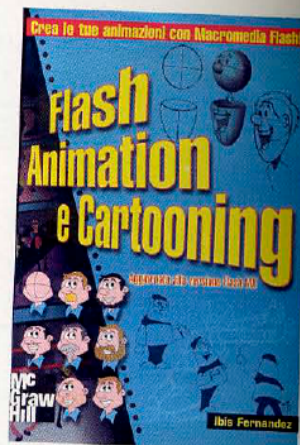
Quest'ultimo verrà quindi adattato agli strumenti digitali, principalmente quelli forniti da Flash ma anche considerando software complementari. Lo stesso processo è applicato alla terminologia specifica e ai metodi di acquisizione e/o stilizzazione delle bozze cartacee (notevoli i vantaggi nell'uso di una videocamera in sostituzione di uno scanner).

Lo studio della linea temporale di Flash si contrappone al metodo manuale, evidenziando la funzione di montaggio e archivio insita nel programma. I passaggi tecnici sono spesso più raccontati che spiegati; per una migliore padronanza dello strumento consiglio di utilizzare in parallelo un buon manuale avanzato.

Passando per i movimenti di base dei personaggi è molto curata la sezione dedicata alla fonetica e si arriva ad accenni di sceneggiatura e regia; un po' tristemente basati sulla classica ricetta hollywoodiana, sono comunque utili per l'identificazione di un linguaggio comune durante il flusso di lavoro.

Insisto nel sottolineare l'importanza di tracciare collegamenti fra le professioni pre-digitali e quelle odierne, soprattutto in campo creativo, dove molti si sono persi nel traffico evolutivo mentre altri non fanno tesoro delle esperienze passate. Pur non essendo un manuale tecnico nel vero senso della parola, il tentativo di presentare un processo macchinoso contemporaneamente da due punti di vista stimola in maniera empirica la sensibilità dell'artista ad operare nuove esperienze.

Massimo Cremagnani - Capitolouno



Carta e siti web: gratta l'uovo e vinci

Iniziativa originale quella di **Sappi Fine Paper** per la promozione del suo sito web con una campagna creativa di direct mail. L'idea si basa sulla creazione dell' "Uovo d'Oro" perfetto. Dieci galletti (i quali però le uova non le fanno, ma sono comunque produttivi) rappresentano i dieci moduli in cui il sito è organizzato, e comprendono una "Gallery & Library Ideas", una "Knowledge bank", i programmi "Printer of the Year" e "Ideas that matter", un calendario di eventi e un "Resource Finder". L'ultima pagina dei galletti produttivi contiene un "gratta e vinci" collegato al sito con possibilità di vincere un DVD del film "Chicken Run".

Il sito web Sappi - www.ideaexchange.sappi.com - si propone come servizio ai disegner, stampatori e responsabili di produzione. Attraverso un mailing multilingue dal titolo

"Creare idee geniali è una questione di geni", si mostra il sito come terreno fertile per aiutare i creativi a trovare soluzioni produttive di alto livello. Ecco il perché dei galletti produttivi. Completamente rinnovato e modernizzato, il sito è un supporto high-tech agli opuscoli e al materiale informativo cartacei di Sappi.

