

# Introduzione

Poco più che ventenne, e appena laureata, alle prime armi nel mondo del lavoro, ho avuto la possibilità di vivere un'esperienza unica nel suo genere: entrare in un mondo elitario, quello editoriale, cavalcando l'onda delle tecnologie digitali.

Era il 1987.

Le tecniche e le procedure tradizionali di lavorazione dei prodotti editoriali di lì a poco avrebbero passato il testimone a metodi e metodologie di tutt'altra natura.

Il cambiamento che si stava profilando all'orizzonte avrebbe coinvolto la professionalità e il modo di lavorare di molte persone, e l'organizzazione di molte aziende.

Proprio quelle persone e quelle aziende con le quali ho avuto la fortuna di interagire e dalle quali ho tratto insegnamenti preziosi.

Regole della tradizione editoriale, trucchi del mestiere, procedure consolidate, tecniche di trattamento delle informazioni e altro ancora mi sono state consegnate per poterle tradurre in bit, in una sorta di scambio reciproco di conoscenze, dove tutto era in divenire e nulla era codificato.

Poter apprendere l'arte della realizzazione di un libro, dalla sua progettazione fino ad arrivare al prodotto stampato, è stata la grande esperienza che mi ha aiutata a capire che nulla è casuale e che tutto deve essere studiato e programmato.

Le conoscenze non si improvvisano. Deve esserci qualcuno che le tramanda.

Fissare questi concetti e questa esperienza traducendoli in regole d'uso e consigli operativi è stato pertanto l'obiettivo di questo volume.

Un volume che non vuole avere la pretesa di trattare l'"universo mondo" delle tecnologie digitali, degli strumenti e delle

norme da applicare alla creazione di un prodotto editoriale, ma che, con semplicità e chiarezza, cerca di essere di ausilio a chi, per diletto o per scelta professionale, desidera avvicinarsi o confrontarsi con questo mondo.

Conoscere i processi di lavorazione di un prodotto cartaceo è, e rimarrà sempre, una scuola importante, anche in un mondo dove le informazioni viaggiano sulla Rete o vengono “impacchettate” in supporti multimediali.

È per questo motivo che nel testo viene dato ampio spazio all’oggetto di carta realizzato con le tecnologie digitali: le stesse utilizzate per la produzione di informazioni multimediali.

Al fianco della produzione tradizionale, regole e suggerimenti vengono quindi tradotti per poter essere applicati anche ai nuovi mondi della comunicazione, dove i bit e l’elettronica sono diventati gli elementi con cui quotidianamente ci si confronta.

Gli argomenti trattati spaziano dalla storia della stampa ai principi grafici e redazionali di trattamento del testo; dall’uso dei caratteri tipografici a quello delle font; dai controlli da effettuare prima di pubblicare sul Web a quelli necessari per portare i file in tipografia.

E ancora.

Da come si realizza un timone a come, invece, si deve lavorare con il flow-chart e lo storyboard; dalle variabili che possono influenzare un prodotto fruibile a video a quelle che possono condizionare il risultato ottenibile dalle moderne tecniche di stampa.

Si entrerà nel merito dei criteri di impaginazione, di lettura e di navigazione dei diversi prodotti editoriali, di come le informazioni dovrebbero essere organizzate e di come l’utente interagisce con i diversi media.

Particolare attenzione viene anche data alla gestione del colore, dall’RGB al CMYK al Pantone, dal trattamento delle immagini vettoriali a quelle bitmap, dagli scanner agli originali da riprendere, dagli interventi che possono migliorare il risultato finale a quelli che possono invece comprometterlo. È un intero universo quello che gravita attorno alla produzione di un qualsiasi oggetto editoriale, fatto di figure professionali, di efficienza, di regole di comportamento e di vincoli sui copyright. Esporre ed analizzare anche questi aspetti è stato un altro obiettivo di questo volume, unitamente all’analisi degli strumenti, digitali e no, che possono essere di aiuto a chi si relaziona con questo settore.

Comunicare con chiarezza significa essere organizzati, ed essere organizzati significa conoscere le regole di creazione, di gestione e di archiviazione del materiale cartaceo e digitale. Tutti gli argomenti presenti nel volume sono stati trattati non solo dal punto di vista teorico, ma anche e soprattutto da quello della pratica, con suggerimenti e consigli che possono far risparmiare tempo e fatica e che, soprattutto, molto spesso rendono migliore il risultato finale.

Esperienze del “passato” tradotte e applicate nella pratica quotidiana.

Un’esperienza, la mia, nata e vissuta interamente in un mondo che stava progressivamente cambiando e che ha attraversato tutte le fasi della trasformazione che, proprio in quei primi anni di attività, viveva la sua metamorfosi: dalla nascita del DTP alle prime pellicole in bianco e nero uscite da una fotounità, dal passaggio in quadricromia all’affermazione degli standard, dai testi interattivi alla nascita e allo sviluppo di Internet.

Nel maggio del 1987, con Gianpiero Lotito, che voglio ringraziare per avermi convinta a intraprendere l’avventura che in questo preciso momento state stringendo tra le mani, viene fondata “Il Grifone”, una delle aziende all’avanguardia nell’applicazione delle tecnologie digitali per la comunicazione.

Nel 2001, la mostra “La città dell’editoria - Dal libro tipografico all’opera digitale (1880-2020)”, tenutasi al Castello Sforzesco di Milano, dedica un’intera sezione a tutte le “prime volte” tecnologiche dell’era pionieristica del Grifone che oggi, in vent’anni di attività, può vantare premi e riconoscimenti anche a livello internazionale, come la nomination al Milia d’Or ’97 di Cannes (massima manifestazione mondiale di allora nel settore dei prodotti multimediali) o la lunga serie di convegni nazionali e internazionali in cui negli anni siamo stati chiamati a testimoniare il lavoro innovativo svolto.

*L’autrice*