

La rivoluzione digitale dal desktop publishing all'editoria multimediale

Relazione per il Seminario di Cultura Digitale, AA 2011/2012

Introduzione

Il seminario tenuto dal professor Carlo Bordini mi ha incuriosito ed ho cercato informazioni riguardanti l'editoria digitale: come è nata, attraverso quali programmi si è sviluppata, come ha cambiato il mondo editoriale. Se la mia impressione iniziale era che i programmi di impaginazione avessero semplicemente semplificato il modo tradizionale di creare libri, ho invece scoperto la profonda rivoluzione che hanno operato nell'edizione di prodotti editoriali: la sempre maggiore integrazione col web ha permesso di passare dal libro cartaceo impaginato elettronicamente al cd-rom, all'e-book, al giornale on line. Le conseguenze non sono state irrilevanti: la revisione completa del ciclo produttivo editoriale, la scomparsa di vecchie figure professionali legate alla stampa e la nascita di nuovi ruoli legati all'informatica e alla grafica applicate all'editoria. La "rivoluzione digitale" ha portato vantaggi, come la riduzione dei costi, la semplificazione nella creazione di prodotti culturali fino ad arrivare al book on demand, la multimedialità, la sempre più grande facilità di accesso alla cultura; allo stesso tempo ha degli svantaggi, come i problemi legati alla pirateria e all'abbassamento della qualità della letteratura prodotta. Inoltre se alcuni prodotti sono entrati nell'uso comune e stanno aumentando il loro bacino di utenza (ad esempio i giornali on line) è ancora grande la diffidenza nei confronti di altri (il rapporto tra aumento dei titoli di e-book in commercio e ricavi delle vendite è ancora esiguo, anche se in crescita). Ciò che è stimolante è che quello dell'editoria digitale è un mondo in continua evoluzione, e che noi lettori siamo gli artefici indiretti di questi cambiamenti.

Breve storia del Desktop Publishing

Tutto cominciò con PostScript, un linguaggio di descrizione di pagina elaborato da John Warnock alla fine degli anni '70 al PARC (Palo Alto Research Center), l'istituto di

ricerca della Xerox. Warnock, insieme al suo collaboratore Martin Newell, propose il suo linguaggio come formato standard per le prime stampanti laser, che utilizzavano protocolli poco flessibili e inadatti alla gestione di una grafica sofisticata: l'azienda accettò e promise di far diventare il linguaggio uno standard, senonché i tempi lunghi previsti convinsero Warnock a lasciare la Xerox e a fondare, insieme a Chuck Geschke, la Adobe. Siamo nel 1982.

Il linguaggio PostScript richiedeva un processore molto potente, ma aveva alcuni vantaggi sugli altri sistemi: era indipendente dalla stampante, ogni costruttore poteva comperare una licenza e inserire l'interprete PostScript nelle proprie stampanti, la sintassi del linguaggio era liberamente disponibile e tutti potevano scrivere software PostScript. Steve Jobs della Apple, per sostenere la crescita della Macintosh appena nata, investì più di due milioni di dollari in Adobe e convinse Warnock a creare un controller PostScript per la LaserWriter. La LaserWriter era una stampante simile alla Laserjet di HP, ma PostScript le assicurava la qualità di una macchina da fotocomposizione. Nello stesso periodo, Apple e Adobe incontrano sulla loro strada una piccola società, Aldus (nome che omaggia il tipografo ed editore veneziano Aldo Manuzio), che aveva scritto un programma di impaginazione per Macintosh, PageMaker. PageMaker sfruttava al massimo le potenzialità di Macintosh e LaserWriter: nacque così il desktop publishing, che rivoluzionò il mondo dell'editoria come non era mai successo dall'invenzione della stampa a caratteri mobili di Gutenberg.

Dal 1985 è iniziata una vera e propria rivoluzione che non si è ancora arrestata: ogni anno escono sempre nuovi programmi ed aggiornamenti che permettono ad un grafico di creare il design di un'intera pagina utilizzando un semplice computer e software preconfezionati. Stampanti sempre più sofisticate assicurano stampe di alta qualità, programmi di grafica come Illustrator o FreeHand, programmi di fotoritocco come Photoshop o Lightroom permettono risultati professionali anche a casa. Nel '93 l'uscita del formato PDF ha ulteriormente facilitato la produzione e la diffusione di documenti digitali.

Programmi di Desktop Publishing: una panoramica

Di seguito un elenco dei principali programmi di DTP (Desktop Publishing), in ordine cronologico di uscita sul mercato:

- PageMaker: PageMaker 1.0, uscito nel 1985, includeva tutti gli elementi basilari necessari ad impaginare: posizionamento libero di elementi della pagina attraverso il drag&drop, caratteri sofisticati, strumenti per disegnare, la possibilità di importare testo e grafica da altre applicazioni e la capacità di stampare ad alta risoluzione con stampanti PostScript con l'accuratezza del WYSIWYG. Nonostante la prima versione fosse disponibile solo per Mac, già la seconda uscì anche per pc. PageMaker continuò ad evolversi: la versione 4.2 aggiunse la possibilità di ruotare il testo e di visualizzare uno story editor. Nel 1994 PageMaker fu acquistato dalla Adobe e uscì la versione 5. Attualmente l'ultima versione, la 7, è uscita nel 2001. Il programma, che inizialmente era il leader del settore, fu scavalcato da QuarkXPress ma mantenne il predominio nell'impaginazione di libri, per l'ottima gestione di testi lunghi. Oggi Adobe ha riposizionato PageMaker come programma per privati e piccole imprese, mentre offre InDesign come prodotto professionale.
- Ventura Publisher: rilasciato nel 1986, girava sui computer IBM compatibili. Il programma era stato progettato per interfacciarsi con molti word processor e programmi di grafica, ma poteva anche modificare il testo e disegnare linee: il testo, invece che essere incorporato nei file del documento, era memorizzato, caricato e risalvato nel formato nativo dei diversi programmi di videoscrittura come WordPerfect, WordStar e le prime versioni di Microsoft Word. Questo permetteva agli utenti di continuare ad usare i loro word processor preferiti per le grosse modifiche al testo, per il controllo ortografico ed altre funzioni. Nel 1993 l'applicazione fu acquistata da Corel che mise in commercio una versione del tutto simile alla precedente, compatibile però solo per le piattaforme Windows. L'ultima versione, Corel Ventura 10, è compatibile con Windows 2000 e XP ed è uscita nel 2009; si colloca nel mercato delle applicazioni di impaginazione tecnica.
- QuarkXPress: la prima versione uscì nel 1987 solo per Mac e dovette aspettare la versione 3 per essere supportato anche dai pc. Era superiore a PageMaker perché possedeva caratteristiche più potenti come la separazione dei colori. Per tutti gli anni novanta, QuarkXPress è stato tra gli applicativi più utilizzati nel settore dell'editoria professionale, specialmente per quello inerente

all'impaginazione di giornali, riviste, cataloghi, dépliant e manifesti. Nel 2011 è uscita la versione 9.

- Microsoft Publisher: uscita per la prima volta nel 1991, è considerata un'applicazione entry-level; differisce da Microsoft Word perché è più orientata verso la grafica e l'aspetto estetico della pagina invece che basarsi maggiormente sulla produzione del testo. Publisher è incluso nelle versioni più costose di Microsoft Office; Microsoft propone Publisher come un'applicazione facile da usare e alternativa ai classici programmi di impaginazione professionale, e si orienta prettamente ad una clientela di privati e di piccole aziende che non hanno un designer dedicato e gestiscono automaticamente la grafica senza però particolari conoscenze specifiche.
- LyX: nato nel 1995 come tesi di laurea, è un software libero con interfaccia grafica per elaborare testi. È descritto dagli sviluppatori come un document processor in quanto si concentra sulla struttura del testo più che sul suo layout. A differenza di tutti le altre applicazioni descritte in questa relazione, LyX è un editore WYSIWYM (What You See Is What You Mean) e non WYSIWYG (What You See Is What You Get). La fase di stampa viene infatti gestita producendo codice LaTeX, con il quale è possibile una stampa di qualità elevata. È particolarmente adatto all'elaborazione di testi scientifici, per la possibilità di elaborare formule e grafici anche molto complessi, ma recentemente si sta diffondendo in ambito umanistico e accademico in generale grazie anche alla possibilità di gestire database bibliografici (attraverso BibTeX), ed è spesso usato per la scrittura di libri ed e-book. LyX è disponibile soprattutto per sistemi operativi con X11 (tipicamente Unix e GNU/Linux), ma esistono anche versioni per Win32 e MacOS X.
- InDesign: uscì sul mercato nel 1999 e fu subito presentato come successore ed alternativa ad alto profilo di PageMaker, ormai surclassato da QuarkXPress. Tra le sue caratteristiche principali ci sono il supporto multilingua, la gestione avanzata di caratteri OpenType, la possibilità di gestire effetti di trasparenza, e la forte integrazione con gli altri prodotti Adobe. Ad oggi costituisce il sistema di pubblicazione più utilizzato per riviste, giornali e prodotti editoriali di varia natura. Il formato dei file di InDesign è il .indd; il programma permette

l'esportazione in PDF. L'ultima versione, l'ottava, è Adobe InDesign CS6 ed è stata rilasciata nel 2012.

I programmi di DTP disponibili, sia in commercio sia open-source, sono davvero tantissimi (Adobe FrameMaker, Fatpaint, Page Plus, Pagestream, Scribus, Ready,Set,Go! e tanti altri), adatti ad ogni tipo di esigenza ed in continua evoluzione; quel che è certo è che hanno cambiato il mondo dell'editoria.

Innovazione tecnologica: cos'è cambiato nel campo editoriale

Secondo lo studio di area realizzato nel 2007 da Isfol l'innovazione tecnologica del processo produttivo nel campo editoriale può essere distinta in due fasi: una prima, nella quale le nuove tecnologie sono state applicate ai processi tradizionali contribuendo a renderli più efficienti; una seconda, in cui l'intero ciclo ne ha ottenuto benefici grazie all'eliminazione o al forte ridimensionamento di intere fasi del processo. Ad oggi un solo pc è in grado di fotocomporre i testi condivisi in linea dalla redazione o da fonti esterne, di preparare le pagine e di produrre le lastre finali per la stampa. Ciò ha provocato modifiche profonde all'organizzazione del lavoro, con la scomparsa di figure professionali, come quella dell'addetto all'assemblaggio dei testi e delle foto nella fase di pre stampa, e la ridefinizione di altri ruoli che oggi accorpano più funzioni, ad esempio quello del grafico di redazione. Inoltre grazie alla riduzione dei costi da parte degli editori, al facile accesso ai mezzi informatici da parte dei lettori e alla multimedialità che offrono, dvd, cd ed e-book stanno lentamente ma inesorabilmente guadagnando terreno rispetto alla stampa tradizionale: l'offerta di titoli e-book è decuplicata in un anno raddoppiando gli introiti, i lettori di e-book sono il 3% dei lettori di libri in Italia, e sono dati destinati a salire (Fonte: AIE). Un altro fenomeno importante provocato dall'innovazione tecnologica è quello dei giornali on line, nati negli anni '90 e oggi in significativo sviluppo, che offrono aggiornamenti tempestivi e contenuti multimediali che necessitano di redazioni operative in ogni momento della giornata e l'impiego di figure tecniche creative.

Definizione di editoria digitale

Essendo un termine nuovo si trovano spesso molte definizioni del concetto, che corrispondono grossomodo alle varie fasi dell'evoluzione dell'editoria verso il digitale:

- editoria digitale come prepress: il prodotto è elaborato in maniera digitale in vista di una normale distribuzione cartacea attraverso i canali canonici; più propriamente si dovrebbe parlare di digital press poiché riguarda l'uso del computer per produrre contenuti digitali destinati alla stampa, che viene considerata la versione principale.
- editoria digitale come contenuti: è il digital publishing, che si concentra sulla creazione di contenuti di editoria elettronica rivolti alla fruizione attraverso un dispositivo elettronico; si rende possibile attraverso un sito accedere al prodotto che però è fruibile perlopiù off line.
- editoria digitale come trasmissione attraverso il web: non si gestisce solo la creazione di prodotti, ma si accede in rete ai contenuti digitali con la possibilità di scaricarli; all'utente è garantita una certa interattività. In questa fase di transizione si comincia a parlare propriamente di editoria digitale, in quanto cominciano a trovarsi tutti gli elementi che caratterizzano l'intero ciclo digitale.
- editoria digitale in cui c'è una transazione completa: sia l'accesso che la disseminazione dei contenuti sono gestiti in maniera digitale, compresi servizi come l'e-commerce.

La produzione di editoria digitale

L'editoria multimediale è caratterizzata da un forte livello di integrazione che rende difficoltoso individuare un vero e proprio ciclo produttivo o riconoscere una struttura-tipo capace di descrivere i rapporti tra le diverse figure del settore, di per sé difficili da definire per quanto riguarda compiti e competenze. In generale si possono riconoscere cinque macroaree di attività:

- concept (o progetto editoriale): rappresenta la fase preparatoria di qualsiasi prodotto editoriale: serve a definire la fattibilità di un'idea ed è gestito dal *project manager*, che può essere l'editore o il direttore editoriale. Il project manager si occupa dell'organizzazione, del rapporto col committente e della gestione del budget e collabora con l'autore, ovvero l'ideatore.

- **logic design:** questa fase è gestita dal *regista multimediale* che coordina i diversi professionisti che collaborano alla realizzazione del progetto editoriale. Sono coinvolti il *controllore di gestione* (che decide la fattibilità dopo un bilancio di costi e benefici), il *packager* (che prepara il progetto e lo vende alla casa editrice che lo stamperà e distribuirà), il *database administrator* (che installa, configura e gestisce i sistemi di archiviazioni dei dati), il *gestore di flussi di contenuto* (che è il responsabile dell'archivio di testi, immagini, suoni a disposizione di un'impresa), il *software engineer* (che progetta e sviluppa i software adattandoli alle esigenze del progetto), il *multimedia designer* (che si occupa dell'analisi e del trattamento dei contenuti dell'opera e delle relative interfacce)
- **produzione di contenuti:** le attività di elaborazione, creazione e revisione dei testi sono all'incirca le stesse che nell'editoria classica, così come le figure professionali che se ne occupano (*redattore editoriale, giornalista, autore*), con la differenza però che chi lavora nel settore dell'editoria elettronica ha ulteriori conoscenze, come l'indicizzazione telematica dei contenuti, la capacità di creare testi sintetici ed accattivanti per il web, la possibilità di creare testi con un apparato di note snello grazie ai collegamenti ipertestuali. Altre figure coinvolte in questa fase sono il *content editor*, cioè un esperto nell'ideazione e realizzazione di contenuti destinati alla fruizione online, l'*art director* e il *grafico*, che si occupano dell'aggiunta di animazioni e suoni alle immagini e alla grafica, il *grafico multimediale*, il *web designer* e il *video designer*, figure professionali che partendo da una conoscenza approfondita delle tecnologie digitali sono in grado di trattare qualsiasi tipo di immagini con fantasia e creatività per valorizzare con la grafica cd-rom, dvd e pagine web, e il *localizzatore* cioè colui che riadatta le traduzioni, riallinea e rifarcisce i prodotti multimediali destinati all'estero; tutte gli aspetti legati al design, all'impaginazione, alle fotografie e all'iconografia sono infine coordinati dall'*art director*, chiamato anche visual designer.
- **produzione multimediale:** in questo settore lavorano il *creatore di pagine web*, lo *specialista html*, esperto nell'allestimento e nella programmazione di programmi destinato al web, il *tecnico multimedia*, che deve padroneggiare i campi di informatica, telecomunicazioni e industria dei media, il *tecnologo*, cioè un professionista che cura un sito internet occupandosi della gestione dei contatti,

della preparazione delle statistiche sulle frequenze delle visite, del mantenimento e della reperibilità e accessibilità del sito, il *produttore esecutivo*, ovvero il responsabile della corretta realizzazione del prodotto multimediale in base agli obiettivi organizzativi, economici e finanziari. L'autonomia di queste figure professionali è decisa in proporzione al grado di libertà offerto dal logic design, così ad esempio il tecnico multimedia può avere un ruolo molto creativo oppure semplicemente compilativo.

- post-produzione: la fase conclusiva del ciclo produttivo dell'editoria elettronica. Sono centrali in questa fase il *debugger*, cioè lo sviluppatore di software che ha il compito di cercare e correggere gli errori del programma che impediscono al prodotto di funzionare, e l'*addetto al supporto tecnico*, che fornisce assistenza agli utenti e aggiorna il software di prodotti di editoria elettronica.

Conclusioni

La rivoluzione digitale ha operato un'apertura "democratica" della produzione di cultura: oggi è possibile scrivere, impaginare e stampare il proprio libro da soli, dove prima era necessario un lungo lavoro editoriale che necessariamente operava scelte molto selettive nei materiali da stampare. Il ruolo dell'editoria è dunque diventato irrilevante? No, perché grazie alla tecnologia ha saputo rinnovarsi. Il connubio sempre più stretto con l'informatica sta portando a nuovi risultati, i prodotti confezionati rispondono sempre meglio alle esigenze della modernità e dei lettori di oggi, la qualità dell'offerta tende sempre a rimanere molto alta, col vantaggio della diminuzione dei costi. Il prodotto che l'editoria digitale è arrivata a produrre sa essere completamente interattivo, multimediale, continuamente aggiornato, accattivante ed in continuo aggiornamento. Sembra quasi incredibile notare i cambiamenti accorsi nel mondo editoriale dal 1985 fino ad oggi.

Sitografia

Mauro Boscarol, PostScript: la storia

<http://www.boscarol.com/blog/?p=6499>

The Knowledge Behind the News, Adobe Co-founder John Warnock on the Competitive Advantages of Aesthetics and the 'Right' Technology

<http://knowledge.wharton.upenn.edu/article.cfm?articleid=2418>

Prepressure, The history of prepress

<http://www.prepressure.com/prepress/history>

Pagemakr, PageMaker Past, Present, and Future

<http://www.makingpages.org/pagemaker/history/>

Wikipedia, Adobe InDesign

http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign

LyX, LyX – The Document Processor

<http://www.lyx.org/>

Wikipedia, Comparison of desktop publishing software

http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_desktop_publishing_software

Isfol OrientaOnline, Studio di area per la grafica e l'editoria

<http://orientaonline.isfol.it/DocEditor/orienta/File/Studio%20di%20area%20Grafica%20e%20Editoria.pdf>

AIE Associazione Italiana Editori, Dentro all'e-book: le cifre dell'Ufficio studi AIE a dicembre 2011

http://www.aie.it/Portals/_default/Skede/Allegati/Skeda10-50-2012.2.16/Dentro%20l'e-book%20dicembre%202011.pdf?IDUNI=1g45n5yx1nse4gtak5seqlit6375

DSpace Unipr, Definizione di editoria digitale

<http://dspace-unipr.cilea.it>