

a cura di  
Caterina Berti

# PUBCODER

## LIBERI DI

## FARE LIBRI

[www.pubcoder.com](http://www.pubcoder.com)

**Non ci si pensa molto spesso**, ma i libri, dopo averli scritti, bisogna anche farli. Con la carta, l'inchiostro, il filo per rilegare...

E un e-book? Come si fa un libro elettronico? Ce lo siamo fatti raccontare dal team di PubCoder, il primo software per fare libri elettronici interattivi, multi-formato e multi-piattaforma. E-book: libri di byte, fatti al computer.

A dirlo, sembra quasi banale: al giorno d'oggi tutto è fatto al computer e per il computer. Ma il mondo dell'e-book è in realtà un mondo estremamente complesso: i device per leggere libri elettronici sono tanti e diversi, così come sono tanti e diversi i formati in cui vengono pubblicati e i negozi virtuali in cui vengono venduti.

Kindle, .mobi, Kobo, .azw... Ce n'è abbastanza per far ammattire un potenziale acquirente/lettore, figuriamoci chi gli ebook li vuole fare: scrivere, realizzare, illustrare e pubblicare. Ne abbiamo parlato con Daniela Calisi, technical evangelist del progetto PubCoder, il primo software (tutto italiano) che permette di creare libri digitali interattivi in tutti i formati e per tutti gli store da un'unica piattaforma.

**Cos'è PubCoder?**

PubCoder è un software che permette di creare libri digitali interattivi, e quindi estremamente complessi - ricchi di illustrazioni, suoni, video e animazioni, in maniera molto semplice: per usarlo non c'è bisogno di saper programmare, di conoscere codici o linguaggi informatici particolari. Basta avere un concept e la voglia di realizzarlo: gli strumenti li mette a disposizione

il nostro programma. L'e-publishing è un settore complicato: troppi formati, troppi mercati... Finora ha funzionato così: un autore ha un'idea, trovata una casa editrice che lo spalleggi, deve cercare un programmatore che gli realizzi il progetto. E questa realizzazione ha un costo, che raddoppia (giustamente, perché raddoppia anche il lavoro) ogni volta che si vuole creare lo stesso libro per un altro store. Con PubCoder invece si lavora su un unico file, in formato .EPUB3, che poi è possibile esportare in un secondo momento in diversi formati e con diverse specifiche, in modo che si possa mettere in vendita su iBooks e su Amazon, Kobo, Google Books e quant'altro.

**Perché avete scelto l'ePub3?**

Come in ogni nuovo settore, anche nel mondo dell'editoria digitale regna una grande confusione. Ognuno arriva con la sua proposta e cerca di farla stabilire come standard. Ora che ci stiamo finalmente muovendo verso la maturità di questa nuova imprenditoria, è chiaro che si va verso l'EPUB3 come standard. L'IDPF, il Forum Internazionale dell'Editoria Digitale, di cui siamo membri, promuove questa scelta. PubCoder vuole essere uno strumento utile all'editoria, non piegare l'editoria alle sue condizioni. Per questo è stato progettato per essere di facile utilizzo ma estremamente potente e decisamente economico: di PubCoder si paga solo la licenza mentre i nostri competitor chiedono, oltre a questo, anche un contributo per ogni lavoro esportato. Volevamo un software che parlasse a tutti - autori, self-publisher, agenti, grandi e piccoli editori - e

volevamo allo stesso tempo che fosse in grado di creare libri altamente interattivi. Così è nato PubCoder.

**Cosa significa "libri altamente interattivi"?**

I libri che produciamo non sono solo multimediali: incorporano diversi media (immagini, audio, video, animazioni...) che "parlano tra loro". Nei libri prodotti con PubCoder non è più il lettore che interroga uno a uno i diversi contenuti. Una sola interazione - una gesture - è in grado di mettere in modo una catena complessa di eventi, creando un'esperienza di lettura mutevole, emozionante ed immersiva.

**Uno strumento eccellente per produrre libri per l'infanzia.**

Sì. Anzi: PubCoder nasce proprio per questo: Paolo Giovine, il fondatore del progetto, voleva fare libri digitali per bambini. Ma si è subito scontrato con una realtà segnata da complicazioni tecnologiche ed economiche scoraggianti, in cui vigeva una separazione pressoché completa tra chi il libro lo ideava, l'autore, e chi lo faceva, il programmatore smanettone.

Dal lavoro assieme a Paolo Albert e Angelo Scicolone è nato PubCoder, con cui ad oggi sono stati creati meravigliosi libri per l'infanzia, come la guida Milano ad altezza bambino, ma anche raffinati libri per adulti come la malinconica graphic novel animata *Not here*, di Sophie Natta. E app! Con PubCoder si possono creare anche applicazioni per smartphone e tablet.

**PubCoder, quindi, produce libri e app per smartphone e tablet, non per lettori a inchiostro elettronico (come il Kindle). Prevedete che sia questo lo standard del futuro?**

PubCoder ha scelto di produrre ebook in fixed layout. Degli ebook che si leggono sui reader si dice invece che hanno un flowable layout - cioè una struttura "fluida" - che è ciò che permette al lettore di fare cose come modificare il font di lettura o la grandezza dei caratteri, senza scardinare completamente l'impaginazione del libro.

Il flowable ha senza dubbio il pregio di essere molto adattivo, ma non va bene per digitalizzare libri che contengano più di qualche rara immagine fissa. PubCoder ha scelto il fixed non certo perché ritenga il flowable perdente. Fixed layout per noi oggi è sinonimo di potenzialità di innovazione. Innovazione, non futuro (non è possibile prevedere davvero il futuro!). Se dovessi azzardare un oracolo, direi forse che in futuro si andrà verso un modello unico, capace di unificare fixed e flowable.

Nel frattempo, lavoriamo per innovare.

PubCoder è stata nominata runner-up al Contes 2013 di Francoforte ed è partner educativo di IED e MIMaster.

Le prossime release punteranno a massimizzare ancor più le interazioni con formati e standard di mercato. Disponibile al momento solo per MacOsX, si può provare in forma gratuita.