

Traduction de l'entretien avec Bob Stein

Bob Stein est le directeur de l'Institut pour le futur du livre, un projet mené par le Centre pour la communication Allan Berg, en Californie, et par l'université Columbia, à New York.

Qu'entendez-vous, tout d'abord, par « livres étendus » ?

Bob Stein

« Cela ne fait pas si longtemps que nous parlons de « livres étendus ». Nous avons publié les premiers livres électroniques en 1992 et nous les avons appelés ainsi pour toute une série de raisons. L'une en était que nous ajoutions de nouvelles possibilités de média, comme de l'audio ou la vidéo. Ou parce que nous avons ajouté des liens sur la page permettant de prolonger les idées exprimées dans le livre sur le web. Quoi qu'il en soit, notre première approche du livre électronique date des années 1991/1992 et nous avons à la même époque créé « la communauté des lecteurs » dans l'idée qu'un lecteur de livre électronique aurait certainement envie de retrouver en ligne un autre lecteur de ce même livre. Ce n'a pas du tout marché, mais l'idée était bien là.

Voilà pourquoi je vous disais que c'est bien toute une série d'idées a participé à cette grande idée que la simple notion de livre avait des possibilités d'extension, qu'elle était extensible, sur son contenu comme sur les usages de lecture et les expériences qu'on pouvait en avoir. »

« Le temps du livre électronique est arrivé mais le monde de l'édition en parle avant tout comme d'une simple transcription de la page imprimée vers une page électronique. Je ne veux pas dire qu'il ne s'agit pas d'un progrès, et cela est un progrès par beaucoup d'aspects, mais l'édition ne voit pour l'instant aucun intérêt à créer plus de livres au format numérique qu'il n'en existera jamais au format traditionnel imprimé. Ils ne voient encore le livre électronique que comme ils ont pu voir les livres audio, un autre débouché pour vendre ce qui était à l'origine conçu pour le papier. »

« Il est impossible d'expliquer dans un texte la sonorité d'une clarinette ou d'un saxophone. Il faut écouter physiquement ces sons pour savoir ce qu'ils sont, et nos premiers travaux allèrent donc dans ce sens. Par la suite, nous sommes restés très attentifs sur ce qui faisait dans les jeux électroniques et on trouvait les innovations les plus intéressantes l'interactivité »

« Au début du multimédia, malheureusement, la plupart des éditeurs ne s'en sont servi que pour l'illustration des livres papier. Il n'y avait pas vraiment de valeur ajoutée, et voilà pourquoi, à mon sens, en partie, cette deuxième et première génération d'éditeurs à s'en être servi n'ont pas réussi leur reconversion dans le livre électronique. Il n'y avait pas suffisamment de valeur ajoutée et de technologie à cette époque. »

Bob Stein

I think everything Alain said made sense. I've said for a long time give me any book with the exception of a beautifully printed art book and I'll make it more valuable to the reader by making it electronic. And I do think that's true but at the end of the day all we're doing is taking something that exists in one place and making it more useful somewhere else and that's a good exercise. We should do it. We have a whole lot of culture out there that needs to come with us into the future, the digital future. So we need to take that culture with us and make it more valuable on the digital network

« Pour moi, tout ce que disait allait dans le bon sens. Je lui ai longtemps demandé de me donner tous les livres possibles, à l'exception des beaux livres d'art, et je les bonifierai pour les lecteurs en les

transformant en livres électroniques. Je ne disais pas tout à fait la vérité, mais à la fin de la journée, tout ce que nous avons fait était de prendre quelque chose à un endroit pour en faire quelque chose d'autre. C'est un très bon exercice. On devrait le faire. On a tout un pan de culture à transformer pour le futur. Et nous avons besoin de prendre cette culture avec nous et à la bonifier en la numérisant. »

but it doesn't really answer the question of where the new forms are going to come from, that will replace the book as we know it. It's not going to be just a simple transformation from the page to the screen. Eventually everything about it is going to change but we need to know how it is going to change.

« Mais cela ne répond pas vraiment à la question de savoir d'où ces nouvelles formes vont survenir et qui replaceront le livre comme nous le connaissons. Tout va changer en fin de compte mais nous avons besoin de le savoir. »

And I think that what Alain was talking about before the session started is that the fundamental changes seem to be coming from the gaming community, under the rubrics of games. One of the problems with that, especially if we come from the book world, is that we look down on gaming to see it as a sub sub culture, which it is right now. But the new forms of expression are likely to come out of that arena. I talk a lot about a game called "World of War Craft" It's a search for things, they kill good and bad people along the way. A couple of years ago 10 million people, these figures were accurate a couple of years ago, were paying \$15 per month as subscription to participate in this game. You actually play "World of War Craft" as part of a group, a guild. It's a profoundly social experience, you're working with other people all the time.

« Alain en parlait avant que cette conférence ne commence : on a l'impression que les changements fondamentaux viennent de la communauté des jeux numériques. Mais le problème avec cet univers des jeux, surtout quand on vient du monde du livre, c'est que l'on a un peu trop tendance à dévaloriser cet univers des jeux et à le voir comme une sous-culture, alors que c'est de là que viennent les nouvelles formes d'expression. Je pense beaucoup à un jeu comme World of War Craft – un jeu où l'on part en quête d'objets où les internautes en ligne tuent des gens pour y arriver. Il y a deux ans de cela, pas moins de dix millions de personnes payaient tous les mois 15 dollars pour pouvoir y participer. On fait partie d'un groupe, d'une guild, en fait, pour jouer à World of War Craft ; il s'agit bien d'une expérience sociale très approfondie et vous travaillez tout le temps avec les autres. »

Bob Stein

So this is a screen of World War Craft and you're playing with people. Down here are instant messages coming from the people playing together. They've got audio contact. It's a rather complex and wonderful environment. At one point I decided I'd call this fiction. But it's literate fiction completely in type because while the author has defined a world in which the readers occupy space - the readers are playing a much more active role than we think of readers and in effect what they're doing is that within the parameters the readers are actually writing the narrative. I'd start calling this a form of literature. But it comes to us out of the game world. And what I like about it is an indicator of one way the fiction OF STORY TELLING world could move in the future.

« Voilà un des décors de World of War Craft où vous jouez avec d'autres utilisateurs. En bas de l'écran, une messagerie instantanée permet aux joueurs de communiquer entre eux et ils peuvent également se parler. C'est donc un environnement complexe et je le trouve merveilleux. Pour moi, ce n'est de la fiction que jusqu'à un certain point : l'auteur du jeu certes a défini un univers et un espace mais ce sont les lecteurs qui l'occupent. Ils jouent un rôle bien plus important que celui qu'on leur

attribue habituellement. En fait, ce sont bien les lecteurs, en utilisant les paramètres proposés, qui écrivent les histoires. C'est donc une nouvelle forme de littérature, pour moi, et elle nous vient de l'univers des jeux en ligne. World War Crat nous montre l'une des voies que l'art de la fiction pourrait prendre à l'avenir. »

Alain Pierrot

There's one area where I would slightly disagree with Bob. We're not talking about books anymore, we're talking about literature. We're talking about creation. But perhaps one of the things we might discuss – I don't want to talk about the Book, with a capital "B". I've always been involved in publishing books in the plural form. And asking the question about the future of a book has a very different meaning if you're meaning the future of a book as a publisher and a company with an industry behind. It has a very different meaning from the concept or the notion of the book of the author or intellectual property owners, intellectual workers who make books and hope to get royalties and make a living from that. And the concept of books as a work.

« Je suis tout de même en désaccord avec Bob Stein sur un point. Nous ne parlons plus de livres maintenant mais de littérature, de création littéraire, et c'est peut-être de cela dont il s'agit de parler. Je n'ai pas envie de parler du Livre avec une majuscule. J'ai toujours travaillé dans l'édition de livres ayant une pluralité de formes et 'interroger sur l'avenir du livre quand on est éditeur, que l'on a une maison d'édition avec toutes les dimensions industrielles que cela suppose. Les droits d'auteur et la propriété intellectuelle ont une signification bien différente selon que l'on soit travailleur intellectuel qui espère vivre de ses droits d'auteur et la notion du livre comme travail. »

One of the things that has deeply changed with digital technology is that what was considered very simple and easy to understand world where you knew who the publishers were, you knew where to buy books - in book shops. You knew where to borrow books – in libraries. You knew where to put your books – on book shelves. But at that time they were very different activities.

« Le numérique a changé en profondeur beaucoup de nos habitudes. On savait où trouver les éditeurs. On achetait les livres dans un libraire, on les empruntait dans une bibliothèque et on les rangeait dans sa bibliothèque. Cela supposait de nombreuses activités très différentes.

Educational books, reference books all these things are hiding very different reading experiences, very different activities So if we're talking about the future of the book we should be very cautious. If we are talking about books for leisure or culture or books for professional uses we'll have very different technological futures. And if we take what is I guess the main activity and concern of the future of the book as a work and the expression of creative people - not so it's very much like literature - we should remember that literature has existed before the book existed and that as an artist, someone today will have to think and go somewhere else.

« Il faut être très prudent quand on parle du futur du livre. Les livres pédagogiques ou de référence cachent en fait des expériences de lecture et des activités très différentes. Mis si nous nous référons aux livres de loisir ou de culture ou de livres à destination des professionnels nous devons penser à des possibilités futures tout à fait différentes. et si nous pensons aux livres comme à ce que je crois être la principale activité concernée par ce futur du livre, dans sa dimension créative de certaines personnes – la littérature, en fait –, nous devons pas oublier que la littérature a existé avant les livres ; l'écrivain est un artiste, et à ce titre il pense et se dirige ailleurs. »

... And I guess all creative people, artists, such as the teams where they've developed "World of War Craft", or universes where they're ghost people we can't call readers in fact, are making places which are culturally significant in a new culture but I don't think they're in the same domain as books. The main difficulty is we've assimilated too much literature, and the codex (?) and the printed book.

« ... Et je pense que les créateurs, les artistes, comme les équipes qui ont développé World War Craft ou d'autres univers où ils ne sont plus que des fantômes, nous ne pouvons plus les appeler « lecteurs », en fait, ils ont créé des lieux culturellement autres et intégrés dans une nouvelle culture, mais je ne pense pas qu'il en soit de même avec les livres. Cela est difficile en grande partie parce que nous sommes trop nourris de littérature et de livres imprimés. »

And I think that in the ocean of the nets and digital technologies we see new kinds of literature, important for our culture, which will take advantage of the capacity of diffusion, world wide distribution on the net which will take advantage of multimedia features of our computers today and we'll see very new things that will set a place for communities and readers and have a less authoritative world of an author. Everything has changed for publishing, the book as a place which is very relevant to my mind because our experience of these books, if we take literature the fact that it is an object that it's set, and you can't revert to a copy has made us forget that most of our experiences as a reader of fiction, is not only to immerse in the reading but also to share our experience and cultural experience with the small community of other readers.

« Dans l'océan Internet et technologies numériques, on voit émerger de nouvelles formes de littérature, culturellement très importantes. Elles vont pouvoir profiter des possibilités de diffusion offertes par le Net et **de toutes les fonctions** multimédia dont les ordinateurs sont maintenant capables. Les communautés profitent de toutes ces nouvelles possibilités et le monde de l'auteur est plus ouvert. L'édition en est bouleversée et le livre n'a plus cette place, qui n'est plus du tout pertinente pour moi, grâce à l'expérience que j'ai pu avoir de ces livres. Dans le cas de la littérature, le fait qu'il s'agisse d'un objet que l'on ne peut recopier nous a fait oublier que, dans la plupart de nos expériences de lecteur de fiction, il ne s'agit que de s'immerger dans la lecture mais aussi de partager nos expériences, culturelles et autres avec d'autres lecteurs, la petite communauté des lecteurs de ce livre. »

Constance Krebs

You said the reader is writing the narrative. That seems important and it's quite new.

Vous disiez que le lecteur écrit les histoires; cela me semble être important et tout à fait nouveau.

Bob Stein

There's something that Alain says. He doesn't feel comfortable with my describing that game as a book. Here's the problem I see – because I agree pretty much with all that Alain said – but to me it's how you talk about things that's important. If we make such a distinction that this game over here is not a book I think that what it tends to do is that it lets the book industry off the hook. It makes people think that they can solve all the problems in front of the industry by staying in a narrow set that I think is dying. One of my heroes in the book industry was Pierre Marchand. Pierre and I ended up working together for several years with Cory developing CD-ROMs between "Voyageur" and Gallimard. And what attracted me to Pierre's work is that I felt that he had pushed the book as an expressive medium as far as it could be pushed.

In the sense he was designing book pages he was just far ahead of everybody else and when I saw his work I saw someone straining to go beyond the page.... There was a lot of content he clearly wanted to express but he couldn't because he was dealing with pages.

« Alain ne semble pas être à l'aise avec cette idée que les jeux en ligne sont comme des livres. Je suis tout à fait d'accord avec ce qu'Alain dit par ailleurs, mais il y a ici une incompréhension car la façon dont on parle des choses est pour moi le plus important. Si l'on veut distinguer à ce point ce jeu de ce qu'est réellement un livre, je crains que le résultat n'en soit que l'industrie du livre restera sera dans le **pétrin**. Cela donnera à penser aux gens que l'industrie du livre ne peut pas résoudre ce genre de problèmes en restant dans le domaine trop étroit qui, j'en suis persuadé, est en train de disparaître. Pierre Marchand est l'un de mes modèles dans l'industrie du livre. Nous avons tous les deux pendant plusieurs années avec Cory MacLoud pour développer des CD-Rom avec Voyageurs et Gallimard. Son travail m'a beaucoup plus parce qu'il poussait aussi loin que possible le livre comme médium d'expression. Quand il dessinait des pages, il allait bien plus loin que tous les autres et j'avais l'impression en voyant les résultats de son travail que quelque chose s'étendait au-delà de la page... Il y avait clairement un grand nombre de contenus qu'il voulait faire passer mais il en était empêché par la page.»

Bob Stein

"So we were like two people looking at each other across a river. I was looking at what he was doing which was fantastic design and I could see him looking expectantly over to our side of the river because we were playing with multimedia".

« Nous étions tous les deux comme si nous étions chacun sur une berge. Je regardais le design fantastique qu'il faisait de son côté et je pouvais le voir qui regardait attentivement de notre côté ce que nous faisons avec le multimédia. »