

# *L'Organigramme (1975 ??)*

Qui êtes-vous ?

Basé sur la personnalisation  
du récit, L'Organigramme commence par demander au Client qui il est.

Décrivez-vous aussi complètement que vous le souhaitez.

Quel est votre nom?

Prénom ::

Age ::

Sexe ::

Nationalité ::

Race ::

Ainsi qu'un ensemble plus subtil de questions destinées à créer un profil psychologique par associations automatiques, affinités, symboles, etc. Le programme comporte un module qui se met à jour lui-même afin d'éviter la création d'une psychologie standard. Cette mise à jour consiste en la création de banques de données qui sont ensuite filtrées et compressées. Les trop grandes ressemblances de données (divergences inférieures à .001) sont groupées dans une librairie de \caractères\ , les oppositions donnent naissance à des librairies nouvelles et les ressemblances (entre .001 et .02) sont classées en sous-librairies pouvant tre appelées pour constituer un profil entier.

††††††††††□

Si lors de la phase initiale le Client décide de passer outre à la question la réponse est du type "par défaut". Ainsi en déclarant trente-cinq ans d'ge et un prénom de Sylvie le récit s'organisera autour d'un personnage féminin de 35 ans. Par défaut le programme attribue à tout personnage le sexe masculin, un ge de 28 ans et des qualités standard jugés pratiques pour répondre aux divers schémas existant dans les banques de mémoire virtuelles. Les signes complémentaires de la personne sont définis par une loterie à défaut d'indication de départ ou de contexte du récit. Ainsi Siegfried sera blond et Hitler noir de cheveux si leur personnage est choisi par le Client, mais un inconnu ou un personnage de fiction sera une fois blond une fois brun au fil des tirages, en l'absence de choix initial. Dans cette phase le Client se décrit donc comme il le veut ou comme il se voit et c'est à partir de ces premières données que seront parcourues les branches suivantes.

Deux types de récit :

\*\*

Quand le modèle ?

\*\*

Si le Client choisit le rle d'Adolf Hitler dans la seconde guerre mondiale il devra effectuer les choix suivants :

1) L'action est historique/réelle (elle se déroule dans son temps propre).

2) L'action est transposée.

Sous 2) une commande du type "schift" ajuste la transposition. Par tranches allant de une heure à plusieurs siècles dans le passé. Une heure, toujours dans notre exemple, peut jouer un rôle considérable! Quand à la commande large -siècle(s) elle est intéressante surtout pour moderniser des exemples anciens. Supposons que le Client choisisse le rôle de Socrate dans l'URSS moderne il recevra une sorte de variante Soljenit((( )) et pour le choix de l'Inquisition espagnole à transposer dans nos jours (décors à préciser) ce n'est pas l'abondance de propositions qui fera défaut. Toutefois si, en fonction de ses données, L'Organigramme la juge impossible ou non crédible la commande "schift" est refusée. On peut également faire appel à une sous-routine "bloquée" qui est du type "schift forward", orientée vers le futur. Elle renvoie alors à la grande catégorie de la fiction, sous-catégorie SF. (voir plus loin).

En choisissant 1) le Client répondra aux questions suivantes:

Quelle tranche de temps de la vie d'Adolf Hitler ?

- Tout ou un fragment- (A/P)

If R\$=P then -de ; à - (19.. - 19..) ; où par entrée de dates il déterminera la fraction qui l'intéresse.

En cas de réponse historiquement incorrecte (1855-1984 par exemple) l'interrogation sera reposée :

:: Erreur de période, veuillez définir entre origine= (( )) à fin= dd.mm.1945

\*\*

Profondeur de vision

\*\*

De même que les premiers programmes 3D proposaient des coordonnées nouvelles à l'époque, axes x/y et z, point de vue de l'observateur, etc, L'Organigramme propose alors de choisir une profondeur de la vision. En gros la profondeur de vision pourrait se comparer à la vision primitive d'une caméra vidéo de studio. Ajustée sur un individu elle possède en fonction de la lumière, de l'ouverture du diaphragme, de l'optique, une certaine profondeur de champ.

L'individu cible est net le background ou arrière plan l'est aussi, dans l'idéal. Quand le zoom serre sur le sujet les autres plans deviennent flous. Le cinéma l'a utilisé structurellement en qualité de langage en faisant passer net et flou d'un personnage à un autre dans le dialogue. Dans notre cas la profondeur de vision est un paramètre ajustable qui représente soit la vision de notre personnage par des tiers (témoignages/archives) et le système discerne arbitrairement deux phases (pauvre/riche), soit la vision subjective qu'a du monde le personnage principal.

=Au premier degré il ne voit que lui. En sélectionnant les modes de vision plus puissants on voit apparaître l'entourage proche ou lointain. Les choix se complexifient à l'extrême du fait de possibilité de zoomer (aggrandir) sur les informations détenues par L'Organigramme et par les options dites de position de l'observateur, présentées ci-après sous les dénominations de objectives / phantasme-projection. Hitler par exemple manoeuvrait de son bunker berlinois des armées sur le front de l'Est qui en réalité n'existaient plus, ses généraux le savaient. Viennent ensuite une série de modules qui restent très controversés, peut-être parce qu'ils sont résolument nouveaux. La vision peut en effet zoomer avec les caractéristiques associatives de l'intuitif, du visionnaire, du prophète ou même de celui qui saurait projeter sa pensée dans l'espace ou dans le temps. Il ne faut pas prendre trop à la lettre les termes utilisés ici, ils ne visent qu'à exprimer des

niveaux d'intégration de plus en plus forts. Cette progression est fort bien décrite dans les deux premiers livres de la saga de DUNE de Frank Herbert où l'on ressent les tentatives de protagonistes d'intégrer plus, plus loin, avant et après dans le temps, pour en acquérir un supplément de puissance. Dans les termes du menu qui suit le facteur zoom est très souvent de 3).

\*\*

Hitler plus gd que Mozart plus gd qu'Hitler

\*\*

De curieux paradoxes apparaissent et peuvent être mis en évidence par l'utilisation de l'une des fonctions HELP. Par exemple Mozart, qui a en définitive exercé beaucoup plus d'influence sur les hommes qu'Hitler.

La fonction HELP proposera des statistiques montrant que la vie de Mozart en tant que modèle historique ne se prête pas à la combinatoire géante qu'implique celle du dictateur. Il s'agit donc de l'oeuvre plus que de l'homme. Un module de rappel apparaît alors et signale que la question de l'identité Homme/Oeuvre chez Mozart et/ou tout créateur est du domaine philosophique ou sciences dites de la connaissance et n'est pas supporté par le système. (voir (()) ).

Ce même module rappelle toutefois l'existence d'un choix intéressant : si le Client a choisi le modèle "Mozart" il disposera de deux options :

Ecrire le livre Client/Mozart à partir de

- a) La biographie complète du musicien
- b) Une période particulière (ex: Don Giovanni)

Il reste une première option peu utilisée qui joue avec le taux d'information des données et/ou du style. Elle permet de porter à son maximum le taux d'information des données originelles, ce qui transforme un livre en un long télégramme, ou d'augmenter le degré de redondance d'un passage donné ce dont, jusqu'à présent, personne n'a encore vu l'utilité.

Quant à la définition elle est comparable à celle d'un écran par exemple.

....

Les techniques de construction du récit seront décrites dans la seconde option fondamentale de L'Organigramme et ici s'achève un premier et bref examen de l'option dite historique.

Articulations romanesques :

Compagnie computers US technique avancée mais difficultés financières

Rencontre de Fabius et A.Mol

Idée de l'Organigramme

Passage à TV ;

X propose de financer le projet

Organigramme (O\*)

Période électorale ;

X fait pression pour utiliser l'O\*

Passage du Livre à l'écran

Techniques HDTV ;

La politique ;

Taille du livre :  
 Pages 300  
 Lignes p page :  
 mots par ligne  
 moyenne des caractères p ligne :

livre	Pages	Ligne	mots	de x char.	Total : partie écrite	Proportion
Grand	400	40	10	6	~	
	960,000					
	30,000					3.12%
	350	40	10	6	~	
	840,000					
	30,000					3.57%
	300	40	10	6	~	
	720,000					
	30,000					4.17%
moyen	250	40	10	6	~	
	600,000					
	30,000					5%
petit	200	40	10	6	~	
	480,000					
	30,000					6.25%
bref	150	40	10	6	~	
	360,000					
	30,000					8.33%

100,000  
 4ÓAÙ□4HXÙ□4ÓoÙ□4\  
 Ù±□q'ÙÈ□ÓËÙß□  
 Ù□4q'Ù□4ÓËÙ□4  
 L'ORGANIGRAMME  
 ou  
 LE GRAND JEU

Description :

Rencontre / prétexte

Fabius musicien qui se passionne pour les ordinateurs et possède des connaissances générales en programmation rencontre l'inventeur Abraham Mol qui a écrit un "programme générateur de programmes". Sa puissance est pratiquement sans limite si l'on dispose de vitesses de calcul et de mémoires géantes. Abraham Mol lui donne une copie de son oeuvre en lui recommandant d'en faire un usage créatif.

Hypothèse

Désireux de gagner de l'argent en s'amusant le musicien échafaude une hypothèse. Les produits commerciales sont devenues d'un écoulement difficile en raison d'une compétition très âpre. La mode est à la personnalisation des denrées. T-Shirts, concertos minus one, horoscopes, etc.

En suivant cette tendance il décide de réaliser et commercialiser un programme de récit personnalisé, grâce auquel chacun pourra devenir le personnage central d'un livre.

Il a observé et décrit ce qu'il appelle le malaise des librairies. Il y a de nos jours trop de livres. Chaque fois qu'il se trouve dans une librairie il se sent oppressé par le nombre de titres offerts et par le nombre implicites de titres à découvrir. Tout le monde écrit son livre, c'est devenu banal. Le jour ou il y aura plus de livres que de lecteur approche puisque l'audio-visuel fait fondre la masse des lecteurs au profit d'autre type de messages. Les implications de son idée paraissent fabuleuses : chacun pourra devenir le personnage d'un livre et participer à la construction des étapes de ce récit.

Au niveau du programme il définit un "arbre" de questions. C'est un terme employé par les informaticiens et c'est un arbre qui deviendra vite.. très fourchu. Ses branches sont balisées de sens uniques ou interdits mais il offre toujours une possibilité de carrefour, donc de choix, qui font évoluer la définition du futur récit. Quand L'Organigramme juge qu'il en sait assez il propose le traitement des données et l'impression physique du livre.

^\*\*

Le programme définit deux possibilités : un récit de fiction ou un récit historique. Il élimine l'intégration du Client à tout discours philosophique et/ou politique car il juge ces disciplines simultanément non-contemporaines et sous-jacentes à toute discussion, omni-présentes. Il élimine de même tout récit scientifique en affirmant que la science est soit quelque chose d'étranger qui passe plus ou moins à travers la conscience humaine et ne se prête pas à une simulation du type fiction, soit une vision humaine du monde phénoménal qui dans le cas présent reportera à la catégorie de la SF.

Le Client peut donc choisir entre l'intégration à un récit historique ou de fiction.

\*\*

Des modèles réels ou imaginaires

\*\*

Dans le cas du récit historique il va déclencher un certain nombre de sous-programmes. Le premier n'est que l'appel à une banque de données qui indique quels sont les rles disponibles. César, Napoléon, Hitler, Churchill, Yamamoto, ecltc // Beethoven, Mozart, Strawinsky, Stockhausen, les Beattles, etc /// Archimède, Galilée, Einstein, Cousteau, etc. Si le modèle est vivant, Cousteau par exemple, le Client est averti qu'un étage de filtres de narration sont mis n action a) pour ne pas nuire à la bonne réputation d'une personne vivante b) pour ne pas anticiper sur la fin et le résultat des aces de cette personne. Il existe égalemnt un sous-programme en option qui prévoit que le modèle recherché n'existe pas dans les banques de données. Le Client par exemple. Si il l'active il sera confronté à une série d'interrogations qui réaliseront un portrait robot immédiatement mémorisé dans les banques du système sous forme de librairie avec attribution de sous-librairies par défaut ou choix aléatoire et utilisable par le Client ou des tiers avec en ce dernier cas réserve de copyright.

9Au niveau du système le dialogue avec L'Organigramme s'engage comme suit :

Que choisissez-vous ?

-----

- 1) Récit historique type manuel, troisième personne. (pauvre)
- 2) Récit historique compilé, informatif, tendance objective, troisième personne. (riche)
- 3) Récit subjectif, première personne.
  - 3.1) Profondeur de vision limitée au narrateur/acteur.
  - 3.2) Profondeur de vision augmentée à l'entourage.
    - 3.3.1) Profondeur de vision agrandie par facteur zoom 1-5 objective.
    - 3.3.2) Profondeur de vision agrandie par facteur zoom 1-5 type phantasme/projection.

Facteurs zoom :

-----

- 1) Intégration non contrôlée d'éléments hétérogènes. (intuitif)
- 2) Intégration semi-contrôlée d'éléments hétérogènes. (visionnaire)
- 3) Étendu à Social interactif. (prophétique)
- 4) à Spatial
- 5) à Temporel

\*\*

Quel modèle, le vrai, une variante, vous ?

\*\*

Il faudra que le Client, quels qu'aient été ses choix précédents, -rappelons qu'il existe toujours des options par défaut qui sont les plus simples et les plus générales- décrive l'"existence" du modèle qu'il se propose d'habiter.

En effet, suffit-il de remplacer un nom par un autre ?

Un pas plus loin faudra-il modifier les descriptions physiques?

Il peut se trouver que le modèle AH ait possédé une mèche de cheveux noirs et que le Client est a) sud-américain b) chauve.

Si les réponses à la branche zéro (définissez-vous) sont trop écartées du modèle recherché le programme interviendra :

\*\* Message (( ))\*\* :

-----

Vous tes petite, votre prénom est Michiko, vous tes japonaise, non-violente, votre voix ne porte pas loin et vous tes agoraphobe.

Votre profil est trop écarté du modèle choisi.

Dois-poursuivre et modifier : ((Y/N))?

-----

A partir de quoi viennent les sous-options dites fondamentales.

\*\*

Sous-options dites fondamentales

\*\*

L'Organigramme :

-----

Le récit est-il conforme aux documents historiques? (Y/N)

Introduisez-vous un pourcentage de déviation historique (Y/N)

Si le Client répond par Y il sera prié de choisir un coefficient de variance compris entre .1% et 2.3% à exprimer en chiffres. Une analyse par modélisation a permis de montrer que cette marge d'erreur permet des micro-variations intéressantes, qu'en de#a les différences exprimées ne sont pas significatives et qu'au-delà l'on tombe dans le 'faux' par rapport aux données en mémoire.

Pour une réponse de .001% le programme indiquera que :

"ce coefficient a peu de chances d'altérer le récit de manière significative"

et pour 10% il dira que :

"votre coefficient est trop élevé, il reporte à l'embranchement précédent avec choix négatif". En d'autres termes le Client se verra reposer la question du récit conforme aux documents historiques et il pourra choisir la réponse (N).

Les sous-programmes dits de déviance historique sont alors mis en route.

\*\*

Sous-programmes de déviance historique

\*\*

En premier lieu l'Organigramme proposera de préciser les limites de ses données. a) en statistiques b) en rubriques c) en détail par rubrique. Pour modifier l'histoire il importe en effet que L'Organigramme et le Client en aient connaissance. Evidemment l'ordinateur en saura probablement plus long que la plupart des clients mais le fait n'est pas certain.

Pourront donc être consultés soit les statistiques soit les données générales ou particulières.

Un exemple type de statistique de modèle serait le suivant :

Statistiques :

-----

Nom // Prénom // Période 19.. 1945 // Loc : Europe, Allemagne

Résumé biographique (20 lignes max)

Ouvrages de (Nom) : x (compilés)

Enregistrements/discours/archives personnelles

texte ( ) // audio ( ) // video ( ) // arch magn/ord ( ) //

Biographies compilées : ( )

Ouvrages sur

    activité ( ) compilés

    personnalité ( ) compilés

    entourage ( ) compilés

    influences ( ) compilés

    Etudes comparatives ( ) compilés

    etc..

Les sources et œuvres compilées forment une liste consultable en gros ou dans le détail. Pour s'en tenir au cas d'Adolf Hitler (AH) le sous-programme actuellement actif proposera les déviations historiques les plus probables en fonction des données qu'il aura consultées :

- a) Réussite de l'attentat des généraux, la bombe est mieux placée, (vous mourrez en 1940)
- b) Réussite de l'opération WOTAN (recherches des savants allemands sur le nucléaire et mise au point d'une bombe A opérationnelle)
- uc) L'Allemagne gagne la guerre, crée la Lotharingie et le Reich de mille ans ((voir sp/ah/b 1-17)).
- d) L'Allemagne n'ouvre pas le front de l'Est et ne s'enlise pas dans les steppes russes. Equilibre prolongé des forces en présence et négociation d'une Pax europehansis (( voir sp/ah/c 1-111)), etc.

On remarque l'apparition de ces indices spb (sous-programme de b) numérotées de x à y, 1 à 111 pour la variance c).

En effet dans les données spa 1-17 la treizième est une extrapolation montrant la décadence accélérée des seigneurs de la guerre établis en Lotharingie, pays qui regroupe des zones ex suisse-romandes, italiennes du nord et fran#aises. Le Client devra donc examiner les dangers de cette configurations, dangers classés par indices/exposants : élimination du Fhrer par Goering et/ou Himmler, impossibilité de contrler la race nouvelle créée dans les Napoula (()), etc.

Il est évident que la vie d'un individu qui - en qualité de symbole plus que de personne - a remué aussi fortement la plante et suscité une masse de documentation aussi gigantesque se prte à une combinatoire quasi infinie. Pour éliminer un risque de saturation L'Organigramme est muni de réseaux conditionnels qui limitent les variations a) au nombre d'indications qu'il est amême de stocker et traiter b) à un temps de décision raisonnable pour le Client, le but commercial restant théoriquement principal.

&c) Une oeuvre (ex: La Symphonie Jupiter).

Dans ce troisième choix le Client peut, moyennant supplément, réaliser un clone de la Symphonie en incluant les variations qui lui conviennent. Il est fermement averti que son choix s'est porté sur un chef-d'oeuvre qui - par définition ne comporte pas un signe de trop ou de trop peu - mais à partir de làil devient responsable de ses choix. L'Organigramme les réalisera.

Les sous-routines alors appelées vont actionner un synthétiseur de musique et sont fort simples à manier, même pour un non-musicien.

\*\*

Sous-routines de transformation musicale :

\*\*

Options :

Composition : maintenir/varier : (M/V)

-----

(Warning : your'e approaching a masterwork..)

(coefficient de variation indiqué si R=V)

Transformations :

-----

Tout/ Partie (T/P)

Partie : Mouvements 1,2,3,4 ?

Fragments de mouvement (F)

Transformations : type macro :

-----



- 1) Tonalité :
- 2) Compression temporelle
- 3) Exposition :
- 4) Développement :
- 5) Répétitions/variations
- 6) Orchestration
- 7) Autres : (liste)

Transformations : type micro :

- 
- 1) Internes à la structure d'un thème
  - 2) Prégnance cellulaire mélodique
  - 3) Prégnance cellulaire rythmique
  - 4) Transfert de caractères de - @
  - 5) Autres : (liste)
  - 6) Stylistique (\*\*\*)

\*\*

Le problème-style :

\*\*

L'Organigramme démontre avec la musique l'existence d'un registre très différent de ce que nous avons vu auparavant et ce toujours dans le domaine historique. Il est évident que l'option musicale dite de "variation" ou déformation d'un modèle historique touche aux limites du second choix principal : la Fiction. Toutefois les bases sont bien historiques et assimilées comme telles. Le chiffre 6) fait apparaître une triple astérisque qui avertit le Client d'un possible refus. En effet toute opération sur le style -pastiche au minimum, ressemblance au maximum- est soumise à diverses réserves. La plus importante réside dans le style à coder lui-même. Il doit être "évident"... même pour un ordinateur. Seuls les styles forts sont porteurs d'évidence. Mozart, Bach, Webern fournissent assez d'éléments dans un rapport prévisible/imprévisible satisfaisant. Ils sont donc relativement "codables", dans les limites évoquées il y a un instant. Schubert ne serait peut-être pas aussi réductible, de même que Strauss, Reger et Mahler face à Wagner. L'Organigramme montre que c'est la grandeur qui fait la réductibilité contrairement à l'opinion commune qui suppose que plus le message est primitif plus il est facile à copier. Les mêmes problèmes apparaissent dans tous les secteurs où la présence d'un style - empreinte humaine au-delà de l'instrument - est décelable. Dans une récente application littéraire L'Organigramme a mis en évidence ce qui peut paraître paradoxal à des gens de lettres : que les styles les plus difficiles à coder étaient, en égalité de consommation de mémoire virtuelle, ceux de Frédéric Dard et de Stéphane Mallarmé. A quoi Fabius fit remarquer qu'il était difficile de dire d'un Dard qu'il était Mallarmé et qu'il allait sans tarder développer un module "humoristique" ou des modules plutôt, car ce genre d'exercice varie avec les langues. Pour en revenir à nos deux écrivains le problème était celui d'un style hyperdense et poétique d'une part opposé à celui de la défécation et de la création verbale de l'autre. Défécation n'est pas ici méprisant et désigne exactement une sorte de dia-logo-rhème de l'écrivain, inusuelle et à but généralement lyrique. Ce serait également le cas avec Les "Tropiques" d'Henry Miller.

Quelqu'en soit le modèle le sous-programme "style" est coûteux en temps de calcul et surtout en

espace mémoire. Car il suppose l'existence d'énormes banques dans lesquelles sont stockées un échantillonage jugé suffisant d'oeuvres de chaque auteur inscrit au répertoire. L'Organigramme qui utilise soixante-cinq-mille-cinq-cent-trente-six processeurs en technique de haut "parallélisme" raisonne à partir de transferts égaux à des gigamots ne sous-utilise pas son hardware dans le déroulement de tels processus.

\*\*

L'Originalité

\*\*

Il reste un certain nombre de sous-programmes que nous n'avons pas examinés à propos de cette première option dite historique, dont entre autres celles de l'originalité et de la définition.

Comment conférer un caractère original et unique à tout récit est évidemment l'un des problèmes ardues que doit résoudre L'Organigramme. On peut probablement soutenir que toute application personnelle est "by nature" originale, que les noms changent d'un individu à l'autre et que même pour trois Louis Durand il existera trois tempéraments divers, trois modèles-cible différents, que la profondeur de vision ne sera pas la même, etc.

Toutefois l'originalité du récit, du personnage (foreground) et du décor (background) risquent de ne pas trouver d'éléments suffisants dans les données introduites par le Client dans le système, même à partir d'une utilisation intensive des choix. D'une manière très classique L'Organigramme ajoute l'option "originalité" comme une séquence irrégulière de micro-ruptures logiques, de déviations, d'apparition de paramètres innatendus.

Le menu est simple :

Originalité :

-----

- Egale aux données : (=)
- Inférieure aux données : (<)
- nulle (())
- Supérieure aux données : (>)
- Focalisée sur micro-événements : (o)
  - a) choisis
  - b) random
- Dispersée statistiquement dans le récit
- Déréalisation / surréalisme (d/s)

Ce sous-programme n'a donc rien de commun avec celui de deviance historique car il travaille dans le micro-temps du récit. Une déviance historique modifiera toute la narration. L'addition de facteurs dits "originaux" la pimentera, le rendra en principe plus réelle. Où cette sous-routine va-t-elle chercher les éléments qu'elle met à l'aléatoire en jeu ? Dans une pile de dictionnaires temporaires créés par L'Organigramme dès la mise en route du dialogue Client-Système. Sachant que le modèle est Mozart, ou César, ou X, une routine se met à agir de manière transparente puisqu'elle ne ralentit pas sensiblement le processus et ne crée aucun écho visible/audible au niveau du dialogue. Son rôle est de collectionner les micro-informations qui attendent, stockées et marquées d'un code bien défini, pour les assembler en dictionnaires dits temporaires. A ces derniers sont ajoutés des dictionnaires associatifs également temporaires qui proposent les variantes indispensables au sous-programme "originalité". Par exemple si l'un des dictionnaires temporaires dérivés enregistre la notion de couleur de cheveux il existera un dictionnaire

associatif de la couleur chez les individus qui proposera des variantes choisies aléatoirement. Les essais ayant montré les limites du procédé une série de filtres logiques sont ajoutés pour éliminer les déclarations telles que "la moustache du dictateur était verte dans le soleil couchant" etc, à moins que l'option "surréalisme" ou "déréalisaion" ne soient utilisées.

L'Organigramme

Le projet - qu'il baptise L'Organigramme- implique évidemment la définition des récits possibles, du général au particulier. Plus ces définitions seront fines plus le récit sera crédible, intéressant, adapté aux vœux du Client. Il doit y réfléchir. L'Organigramme procédera en posant au Client diverses questions dont les réponses permettront de réaliser le livre souhaité.

Implications :

Physiquement il s'agira d'habiller la chose. Suffira-t-il d'un terminal qui pose des clients sur moniteur ou par vocoder ou faudra-t-il mettre en scène l'Organigramme, la question est purement commerciale. Pour sortir du banal il imagine une mise en scène et des moyens de réalisation permettant à celui qui interroge l'ordinateur de recevoir son exemplaire du livre, imprimé, broché, relié, etc. Nous y reviendrons.

L'Arbre fourchu