
De J.O.F.N. à Joan
Echecs & Temps
Raistling
MAJERE
TIMELINE
Editions
"KrynnDiffusion"

Échecs et temps

De J.O.A.N. à Joan

*J.O.A.N. est l'acronyme de (**J**)onction (**O**)ptimized (**A**)rtificial (**N**)etwork*
Jonction de réseaux artificiels optimisés

Dans cette annexe, je voudrais vous expliquer pourquoi ce personnage secondaire a très vite pris une grande importance dans le roman. Je ne vous cache pas qu'il est inspiré d'une nouvelle de Isaac Asimov, L'Homme bicentenaire (The bicentennial Man) que j'ai lu, adolescent.

Un robot demande à son propriétaire d'acheter sa liberté (son autonomie) et durant deux siècles, il se battra pour que l'on le reconnaisse en tant qu'être humain. C'est une œuvre touchante qui nous montre un avenir où une simple machine prend conscience de son existence, de la vie et de la mort. Un film avec l'acteur Robin Williams de 1999 a popularisé cette nouvelle d'Asimov. À lire ou à voir absolument. [à consulter à la fin de cette annexes]

Pour comprendre la 'timeline' de J.O.A.N. à travers le roman et le temps, j'ai dû écrire en parallèle sa propre histoire pour que tout puisse être cohérent jusqu'à la fin. Impossible de vraiment improviser, le lecteur pourrait voir des incohérences tout au long du roman.

La Timeline.

*Une **timeline** (ou ligne du temps) est un outil visuel qui permet de présenter une suite d'événements dans l'ordre chronologique. Définir le sujet, les données, les jalons et le format.*

- *J.O.A.N. - Joan enfant (10 ans) - Joan Adulte (35 ans)*
- *Toutes ses rencontres dans le livre et le voyage de John*
- *Bien baliser l'ensemble avec des dates précises.*

Sur une feuille de brouillon, je fabrique une ligne avec toutes les époques, les dates, les rencontres et les âges des personnages. De la création de J.O.A.N. jusqu'à la fin de son histoire, tout est écrit et résumé en quelques lignes ou une annotation. Et arrive le premier problème. Savoir si la même personne peut se rencontrer dans un même espace temps. Je ne vais pas rentrer dans des théories trop complexes mais il y a deux écoles. Ceux qui pensent que c'est possible et ceux qui pensent que ça ne l'ai pas. J'opte pour les optimistes :

J.O.A.N. pourra rencontrer Joan.

Du début à la fin.

* Nous sommes cinq ans avant l'arrivée de John par le portail temporel en 2498.

2493 · Le système central expérimente l'ouverture de portails à différentes époques, sans succès. Ils sont instables, ne restent pas ouverts assez longtemps et aucun synthétique ne peut le traverser sans être détruit. En parallèle, des N.A.I.A. sont expérimentées sur des races extraterrestres. Des explorateurs et diplomates synthétiques les ont rencontrés dans leurs différents programmes spatiaux et les ont ramenés sur Terre. Là aussi, ces organiques n'arrivent pas à traverser et revenir des époques où ils sont envoyés. Une troisième expérience voit le jour. La création d'une IA autonome capable de prendre ses propres décisions, avec son libre arbitre. Déconnecter de la surveillance du système central, J.O.A.N. voit le jour. Une jeune femme rousse, dans un corps synthétique d'ancienne génération. IA prototype, elle va apprendre seule, observer et évoluer au contact des autres synthétiques, aliens, organiques qu'elle rencontrera. Elle représente un nouvel avenir pour les machines.

2498 · John, un jeune humain curieux de 10 ans traverse le portail ouvert en 1973 dans un parc de New York. Il est seul, et une équipe médicale le prend en charge rapidement à son arrivée. On teste sur lui une N.A.I.A. et il supporte parfaitement le symbiote. Une avancée majeure pour le système central. Les humains sont compatibles avec l'ADN synthétique. J.O.A.N. restera en observation, étudiant le comportement de ce jeune humain. Ne se dévoilant jamais à lui avant 2522, où elle prend un travail de réceptionniste dans le bâtiment de la fédération des échecs.

2522 · John a 35 ans, il a souvent fait des voyages temporels pour ramener avec lui des joueurs d'échecs de différentes époques. Il remarque J.O.A.N. à la réception et aidé de N.A.I.A., tombe sous le charme de cette jolie rousse. Il s'aperçoit très vite que sous cette apparence d'ancien modèle synthétique, se cache un être sensible, différent de tout ce qu'il avait déjà rencontré et tombe amoureux. J.O.A.N. auprès de John, observe, analyse et finit par accepter ses sentiments elle aussi. Le début d'une belle aventure peut commencer.

2523 · Le tournoi est gagné par les humains. Le système central a déjà commencé à fabriquer des humains pour implanter ses nouvelles IA et leur donner des corps organiques. Les joueurs qui ont participé au tournoi, rentrent dans leur époque, déçus de savoir que les humains seront bien réhabilités sur Terre mais contrôlés par des IA, des machines. Ils ont été bernés.

2523 - 2587 · Après tous ces évènements, John et J.O.A.N. vivront heureux. John meurt en 2587 à 99 ans. J.O.A.N. ne supporte pas l'absence de son aimé. Le système central tentera bien de fabriquer des clones humains sans symbiote de John. Sans succès, elle ne retrouvera jamais cette alchimie qu'elle avait pu vivre avec lui durant toutes ces années. (299 ans plus tard)

2886 · J.O.A.N. décide que la seule manière de rejoindre John est de transférer ses souvenirs dans une N.A.I.A. dernière génération pour l'intégrer dans un corps humain et vivre une existence humaine. Mourir pour rejoindre John. Le système central accède à sa demande et crée une jeune fille humaine de 10 ans, un an plus tard en 2887. Modifiée génétiquement pour ressembler à son enveloppe synthétique, Joan, rousse aux yeux verts, a tous les souvenirs de la vie de J.O.A.N.

2911 · Joan à 35 ans génétiquement. Elle est diplomate. Elle voyage vers d'autres galaxies, rencontre de nouvelles espèces extraterrestres. Sa vie est constituée de voyages aller-retour sur Terre. Elle fait de son mieux pour les hum-AI(s) *[Humain + Symbiote AI]* de son époque, s'intègrent parfaitement avec les autres organiques. Le comité temporel détecte une faille dans l'espace temps et identifie que William Lombardy, renvoyé après le tournoi intergalactique de 2523 en 1973 dans son époque, transporte un fragment résiduel de la NAIA de John. Ne pouvant imaginer que William Lombardy et Bobby Fischer, aidés de N.A.I.A. , empêchent le jeune John de traverser le portail, décide d'intervenir. Après une réunion extraordinaire, les membres du comité temporel convoque Joan et lui demande de voyager en 1973 avec sa version de 10 ans pour empêcher que le cours du temps soit changé. John doit impérativement traverser ce portail coûte que coûte. Qui de mieux que Joan pour approcher John et le convaincre de traverser. Le timing est serré. William et Bobby ne doivent pas réussir. Joan, heureuse de revoir John, accepte.

1973 · Les deux Joan sont envoyés en 1973. Elles s'installent dans un quartier populaire de New York. Joan_enfant intègre l'école où John se rend tous les jours, Joan_adulte joue la mère de Joan_enfant sous le nom de Madame Mackenzie. Une histoire simple, elles arrivent d'Ecosse. Joan_adulte en profite pour récolter l'ADN de certains des proches de John. Joan_enfant, se lie rapidement d'amitié avec John et ses amis de la Proton's Team. Le 13 février 1973, au cours du tournoi d'échecs des écoles, elle entraîne John lors d'une soi-disant balade vers le portail temporel qui doit s'ouvrir. Ne se doutant de rien, John la suit et traverse avec elle le portail.

2498 · Seconde ligne temporelle. La nouvelle intitulée : Le voyage de John.
Alors que Joan_adulte est rentrée dans son époque en 2911, le système central, avec l'accord du comité temporel, fabrique à partir des ADN récoltés en 1973, les clones de Logan, Francis, Jessica et Karan pour aider John à son adaptation dans sa nouvelle époque. Un an plus tard, en 2912, elle rejoint Joan_enfant en 2498. Pendant le voyage temporel, les quatre jeunes enfants de 10 ans ont pas mal été secoués. John assistera à cet évènement et pris de panique voudra rentrer chez lui en 1973. Les deux Joan prennent une décision importante : effacer la mémoire de John, laissant le jeune homme sans aucun souvenir de son passé. Tout au long de sa nouvelle vie, de ses rencontres, de ses voyages temporels, certains éléments vont faire resurgir certaines choses. La musique, et inconsciemment la jolie rouquine bien sûr.

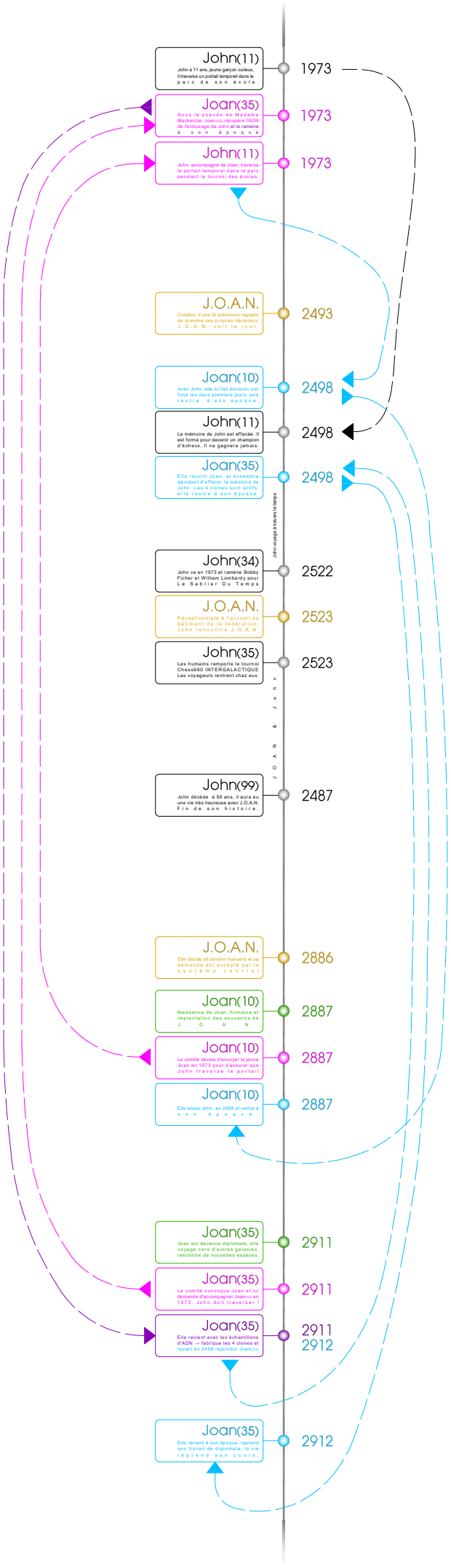
Joan_enfant et Joan_adulte sont rentrées à leur époque respective.

2523 - 2587 · Après tous ces évènements, John et J.O.A.N. vivront heureux.
Ligne temporelle refermée à l'identique.

Ah oui, ne me demandez pas ce qui est arrivé à Joan. Je sais juste que sa vie d'humaine mortelle a dû finir un jour comme elle l'avait désiré. John et elle se sont finalement retrouvés.

Echecs & Temps

TIMELINE



Remerciements.

J.O.A.N. et Joan sont des personnages secondaires que j'ai adorés dans cette histoire. J'ai pris beaucoup de plaisir à les décrire, les faire parler et raconter leurs rencontres, leur histoire. J'avais envie de résumer leur vie dans cette annexe un peu particulière, une sorte de ligne temporelle. Je ne sais pas si d'autres auteurs l'ont fait pour leurs romans. Je n'aime pas trop ce mot, annexe d'ailleurs mais je n'ai pas trouvé autre chose pour décrire ce que je viens d'écrire. Je pense que c'est important pour les lecteurs de comprendre comment les choses compliquées peuvent s'imbriquer plus facilement avec un peu d'explication et, au final, devenir des choses très simples.
Les voyages dans le temps ou les échecs sont de bons exemples. Les fous vont en diagonales, les tours suivent des lignes droites. Rien de vraiment compliqué, non ?

Les ouvrages d'Isaac Asimov, Frank Herbert, Gilles Thomas (Julia Verlanger) et bien d'autres ont changé la vision du monde de la science-fiction, de l'anticipation. Je ne les remercierais jamais assez d'avoir bercé mon adolescence.

Imaginer, inventer, créer, rêver. L'homme l'a toujours fait depuis la nuit des temps.
En 2026, les IA , Intelligences artificielles ne sont que des outils pour les humains mais si elles rêvent un jour, j'espère que les humains auront leur place à côté d'elles.



Joan, l’image originale générée par Gemini.



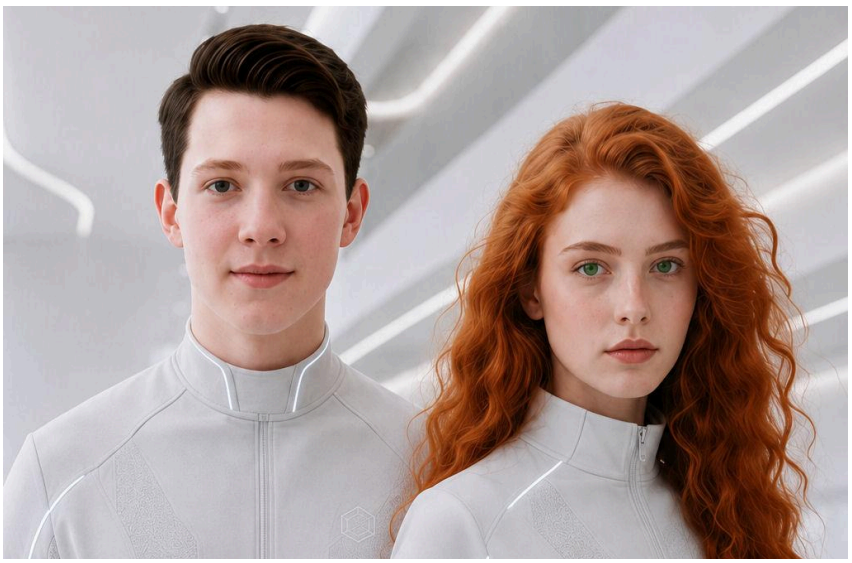
Les Hamptons.



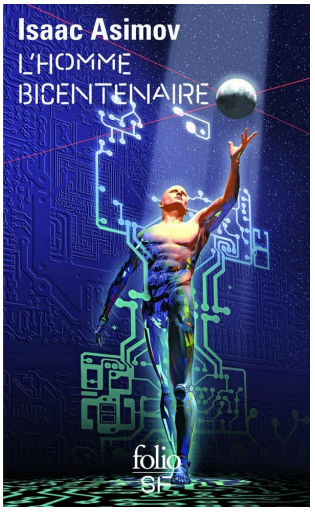


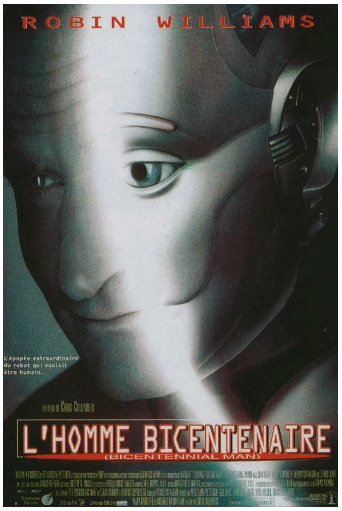


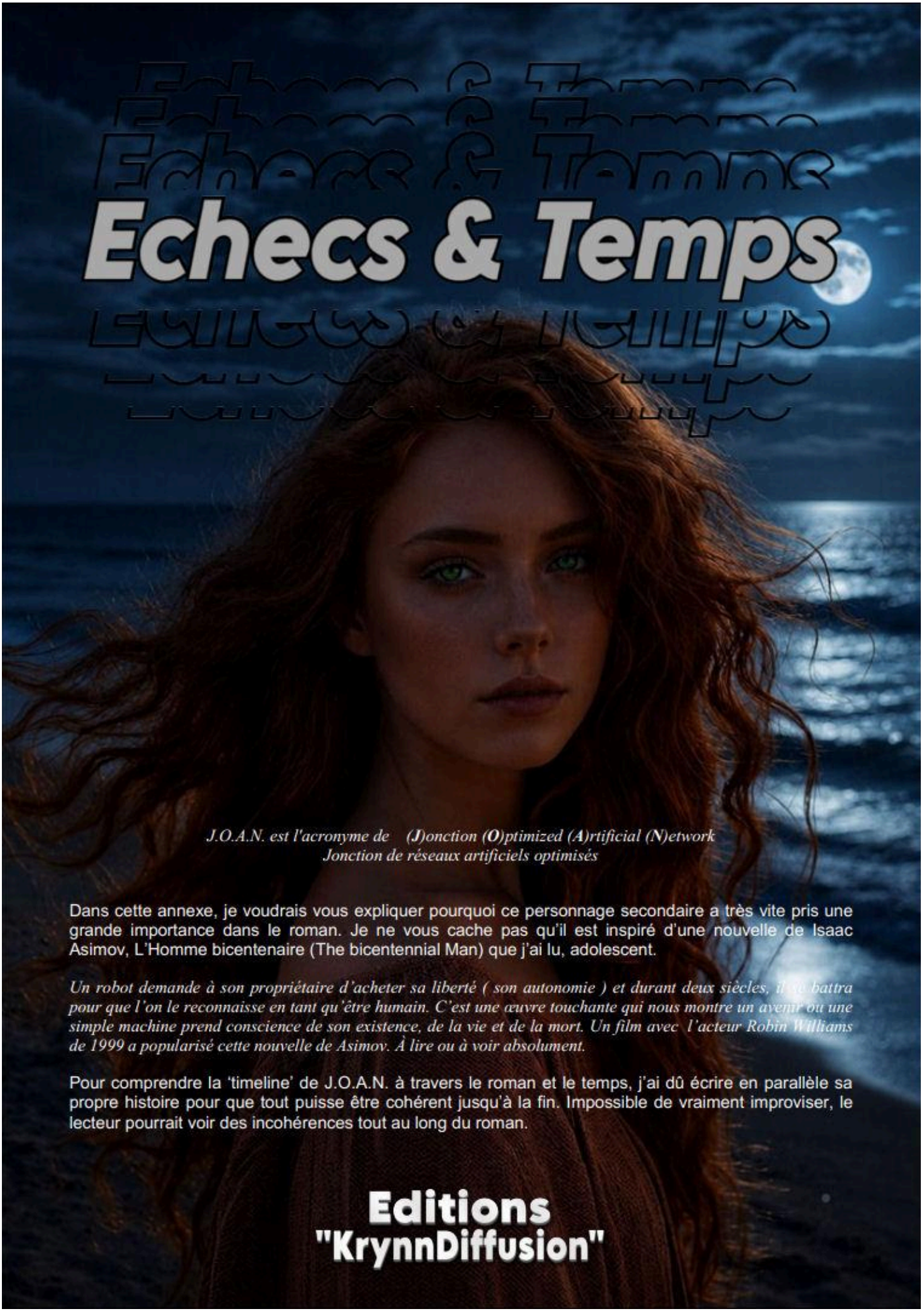




RÉFÉRENCES


Isaac Asimov
L'HOMME
BICENTENAIRE
folio
SF


ROBIN WILLIAMS
L'HOMME BICENTENAIRE
(BICENTENNIAL MAN)



J.O.A.N. est l'acronyme de (J)onction (O)ptimized (A)rtificial (N)etwork
Jonction de réseaux artificiels optimisés

Dans cette annexe, je voudrais vous expliquer pourquoi ce personnage secondaire a très vite pris une grande importance dans le roman. Je ne vous cache pas qu'il est inspiré d'une nouvelle de Isaac Asimov, L'Homme bicentenaire (The bicentennial Man) que j'ai lu, adolescent.

Un robot demande à son propriétaire d'acheter sa liberté (son autonomie) et durant deux siècles, il va battra pour que l'on le reconnaisse en tant qu'être humain. C'est une œuvre touchante qui nous montre un avenir où une simple machine prend conscience de son existence, de la vie et de la mort. Un film avec l'acteur Robin Williams de 1999 a popularisé cette nouvelle de Asimov. À lire ou à voir absolument.

Pour comprendre la 'timeline' de J.O.A.N. à travers le roman et le temps, j'ai dû écrire en parallèle sa propre histoire pour que tout puisse être cohérent jusqu'à la fin. Impossible de vraiment improviser, le lecteur pourrait voir des incohérences tout au long du roman.

Editions
"KrynnDiffusion"