MISE AU POINT

antan : autrefois
allant : entrain
rictus : sourire grimaçant
s'abrutir : se rendre stupide
perfusion : transfusion
dépérit : s'affaiblit
inerte : immobile
prostrée : effondrée, abattue
déconcertant : étonnant, troublant
démente : insensée, absurde

Le mangeur de tête Partie 1

de Jean-François Halté

[…]

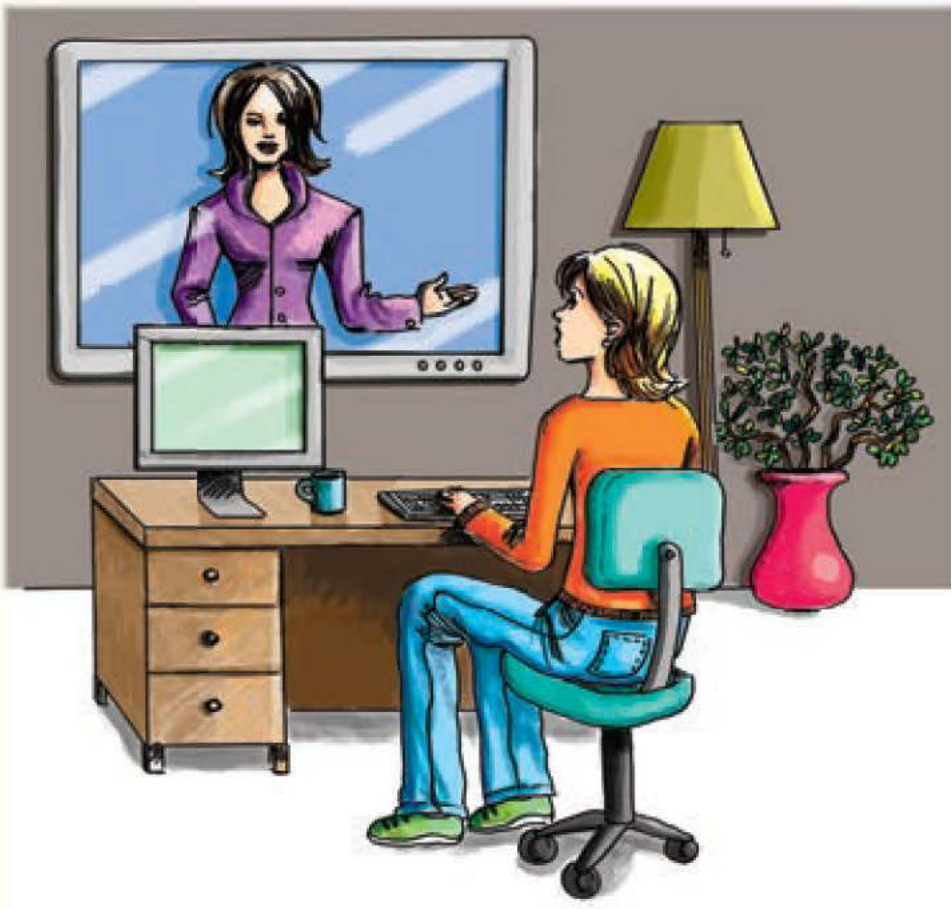
– Laura?

Le Vidéo-Com s'activa et, sur le mur-écran du bureau, Laura apparut, magnifique dans son costume de secrétaire qu'elle aimait porter chaque fois qu'Adeline la tirait de son sommeil cybernétique.

– Oui, Adeline?

– Vérifie la Boîte aux lettres, il se pourrait que nous ayons du courrier. Peut-être un client? Si quelque chose te paraît intéressant, fais-moi signe.

Sans attendre de réponse et certaine d'être obéie, Adeline se rendit compte qu'elle avait faim. Elle se prépara un petit-déjeuner à l'ancienne, comme elle les aimait : café, pain, beurre et confiture. Tant pis si tous ces produits n'étaient



rien d'autre que de la masse biologique reconfigurée, elle se plaisait à croire qu'ils avaient le goût de ceux d'antan. L'odeur du café ramena ses pensées vers Laura. Après tout, c'était à elle qu'elle devait ce plaisir. Non, rectifia-t-elle intérieurement, Laura n'était pas encore *Laura* à cette époque. Elle n'était que le *Logiciel d'acquisition d'univers en réseaux* : L.A.U.R., en initiales. Et c'est à L.A.U.R. qu'elle avait demandé de lui fournir tous les renseignements nécessaires pour fabriquer un petit-déjeuner à l'ancienne. L.A.U.R., l'Intelligence artificielle qu'elle avait programmée ligne par ligne, n'était devenue « Laura » que quelques mois plus tard. Adeline avait ajouté le « A » de Adeline en finale : il fallait signer son œuvre, tout de même! Et elle était passée de *L.A.U.R.A.*, le logiciel, au prénom féminin *Laura*.

Laura, Adeline en avait lentement pris conscience en fabriquant son image, c'était elle-même, en mieux : elle, telle qu'elle aurait voulu être! Adeline était plutôt petite et frêle, tandis que Laura était grande et forte. Adeline était plutôt blonde et se trouvait fade, alors que Laura était brune et pleine d'allant. Adeline était plutôt timide et maladroite dans le monde réel. Laura, quant à elle, était brillante et dégourdie dans le monde virtuel.

La jeune femme et son Intelligence artificielle formaient la meilleure équipe de détectives que l'on puisse imaginer. C'était du moins l'avis d'Adeline, qui considérait de plus en plus Laura comme une véritable personne.

– Voici les appels. Une société informatique nous demande d'enquêter sur un piratage de logiciels. (…) La Banque neuronale positive veut qu'on assure sa protection pendant ses transferts d'argent dans le réseau. Gros contrat, ça! Je crois que…

– Continue, Laura, il n'y a rien de plus intéressant?

– Peut-être… Une sorte de disparition… Une certaine Zine a appelé pour dire que son fils a été, disons, « enlevé ». Je l'ai interrogée et, apparemment, il est coincé dans le réseau.

– Quoi? Qu'est-ce que c'est que cette histoire?

– Regarde, elle m'a envoyé une vidéo.



Laura s'effaça de l'écran, laissant apparaître une chambre. Sur le tapis, un garçon d'environ 10 ans, casqué, était immobile. Le casque, vieux modèle des

débuts de la Réalité virtuelle, lui cachait les yeux, mais son visage avait les traits tirés, sa bouche était serrée en un rictus de souffrance. Adeline observa attentivement.

Psitt! Le savais-tu?

Le terme *intelligence artificielle* est souvent représenté par l'abréviation *IA*. Le concept d'intelligence artificielle réfère à une machine, habituellement un robot, capable de reproduire un comportement intelligent et de comprendre ses propres raisonnements.

– Il n'y a pas de quoi fouetter un chat! Le fils de cette Zine est en pleine aventure dans la Réalité virtuelle. Quoi de plus banal! Il est sans doute en train de se bagarrer avec le Super Monstre TrucMachin ou d'affronter je ne sais quelles absurdes Grenouilles chaotiques d'*Alpha du Centaure*, le dernier jeu vidéo à la mode, et il se fait massacrer, exploser, tronçonner… Nous ne sommes pas une agence de *baby-sitting*! Laura, dis à cette Zine de débrancher son garçon et de l'amener dans les musées plutôt que de le laisser s'abrutir comme ça. Nous sommes détectives, Laura, pas assistantes familiales!
– Non, attends la suite. Il est comme cela depuis un jour entier et il ne sort plus du jeu. Il ne revient pas, Adeline. Il ne revient pas! Un jour sans manger et sans boire. Vois les lèvres du petit, elles sont toutes sèches…

Adeline vérifia.

– C'est bon, passe-moi cette Zine en communication directe, lance les caméras et regarde aussi.

Laura s'exécuta.

La chambre apparut sur l'écran. Une femme, Zine sans doute, le visage défait, était penchée sur le garçon et lui tamponnait les lèvres avec un chiffon imbibé d'eau. Une bouteille à perfusion écoulait un fluide dans le bras droit de l'enfant.

– Madame Zine? Ici Adeline Bourlemout de l'agence DétecToile. Qu'est-ce qui se passe?
– Ah! enfin! Vous en avez mis du temps!
– S'il vous plaît, madame, n'en perdons pas davantage. Que se passe-t-il?
– Voyez vous-même! Il est dans cet état depuis un jour entier. Il dépérit à vue d'œil, et si on ne le sort pas de là, il va mourir!
– Mais enfin, pourquoi ne l'avez-vous pas débranché?
– J'ai eu peur quand je l'ai vu comme ça. Ce n'est jamais arrivé et je n'y connais rien, moi! En général, il se débrouille tout seul. Tag est fou de ces jeux!
– À propos, savez-vous à quoi il jouait?
– Attendez… Non, euh… si, peut-être! Écoutez, je n'en suis pas sûre, mais je crois bien l'avoir entendu parler de *MégaChaos* ou d'*UltraChaos*. Un tout nouveau jeu qu'un camarade lui avait prêté. Il disait que c'était « mégagénial »!
– On trouvera, ne vous inquiétez pas. Qu'avez-vous fait en le voyant ainsi?
– Rien, rien! Je l'ai secoué, je lui ai crié de revenir, mais il était insensible, totalement inerte. Finalement, j'ai appelé un médecin.
– Qu'a-t-il dit?
– Il m'a conseillé de ne rien faire, de ne surtout pas le débrancher et d'attendre qu'il revienne. Il m'a affirmé que, si l'on débranchait Tag, il risquait de ne pas se réintégrer et que son corps et son esprit resteraient séparés. Vous comprenez? Le corps ici et l'esprit là-haut ou je ne sais où.

– C'est tout?
– Non, il m'a dit aussi que, pour l'instant, le cerveau de Tag fonctionnait normalement. Selon lui, Tag rêve ou fait un cauchemar. Mais il a ajouté qu'on ne pouvait pas l'en faire sortir sans risque gravissime.

Un sanglot étouffa la voix qui reprit :

[…]

– Je vous en prie, faites quelque chose!

Adeline réfléchit. La situation restait totalement inchangée à l'écran. La mère était prostrée devant l'enfant, immobile à ses pieds. Faire quelque chose, mais quoi?

– Nous allons essayer, madame, mais nous ne promettons rien. Ce que vous racontez est… déconcertant. Je vous recontacterai plus tard.

Elle coupa la communication. L'image de Zine disparut, tandis que Laura reprenait place à l'écran.

– Laura, tu as suivi la discussion? Qu'est-ce que tu en penses?
– Cette pauvre femme est désespérée, nous devrions tenter de l'aider.
– Tu as une suggestion?
– Si l'on s'en tient à ce que nous avons vu et entendu, quelque chose retient Tag dans la Toile. Il faut y aller pour trouver les Chaos et les visiter.

Laura avait raison, bien sûr… Une seule piste semblait vraiment possible : un événement grave avait dû se produire à l'intérieur du jeu.

Adeline était perplexe. Le cas de Tag dépassait largement la confusion mentale ou la classique « dé-réalisation » : le garçon ne se prenait pas pour le héros qu'il incarnait dans le jeu. C'était bien pire, apparemment : son corps d'un côté, son esprit de l'autre, séparés… Une histoire tout simplement démente! Se pourrait-il que son esprit soit prisonnier de la Toile? Qu'un fou criminel ait réussi à dissocier un être humain? Un cannibale d'un nouveau genre? un mangeur de tête?

(à suivre…)

Source : Adapté de Jean-François Halté. *Le mangeur de tête*, coll. Z'azimut. © Groupe Fleurus 2000.

ROND-POINT

Bloc 1

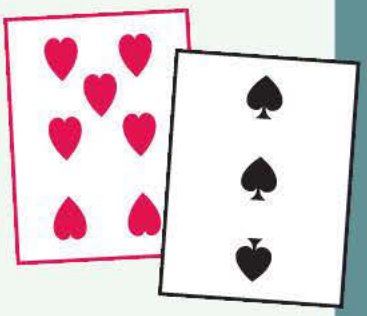
- Découvre les caractéristiques du récit de science-fiction en t'amusant à en assembler les parties de cartes.
- Observe le titre et les illustrations. À l'aide de ces indices et des caractéristiques du texte, quelles prédictions peux-tu faire quant à son contenu?

Bloc 2

- Lis la définition des mots de la rubrique **Mise au point**.

- Écoute ton enseignante ou ton enseignant lire le début du récit. Que sais-tu des lieux où se passe l'action? des personnages?
- Confirme les prédictions faites avant la lecture ou rejette-les et fais de nouvelles prédictions.
- Lis de façon autonome la fin de la partie 1 du récit. Place, dans le texte, des papillons autocollants aux endroits qui te posent problème. Après la lecture, reformule ce que tu as compris et pose des questions pour clarifier ce que tu n'as pas compris.
- Trouve, dans le texte, les mots nouveaux qui contribuent à créer l'univers étrange du récit. Comment l'auteur a-t-il créé ces mots?
- Sur la fiche **Les caractéristiques du récit de science-fiction**, donne des exemples tirés du récit *Le mangeur de tête*. Remplis ensuite les parties du schéma narratif que tu connais sur la fiche **Le schéma narratif du récit *Le mangeur de tête***.

Bloc 3



- Regarde la carte que l'on te remet.
  - Si tu as reçu un cœur, fais part à ton équipe d'un aspect du récit que tu as aimé.
  - Si tu as reçu un pique, fais part à ton équipe d'un aspect du récit que tu n'as pas aimé.
  - Si tu as reçu la carte ayant le nombre le plus élevé, deviens la ou le porte-parole de l'équipe.
- Présente à ton groupe-classe les aspects du récit que les membres de ton équipe ont aimés ou n'ont pas aimés.
- En équipe, réponds aux questions suivantes.
  1. Qui est Laura? Explique la façon dont le prénom *Laura* a été créé. De quelle façon Laura est-elle différente d'Adeline?
  2. Crois-tu qu'un jour il sera possible de créer une intelligence artificielle comme celle de Laura? Pourquoi?
  3. Que veulent dire les expressions suivantes?
     a) sommeil cybernétique
     b) masse biologique reconfigurée
     c) réalité virtuelle
  4. D'après toi, qu'est-il arrivé à Tag? Qu'est-ce qu'un « mangeur de tête »?

Bloc 4

- Observe les paires de mots ci-dessous. Que remarques-tu?

construire/bâtir	vrai/authentique	héros/idole	sec/aride
construire/détruire	vrai/faux	héros/vilain	sec/humide

  1. Comment qualifierais-tu les paires de mots de la première ligne? de la seconde ligne?
  2. Comment nomme-t-on ces mots? À quoi servent-ils?

- Pour te rafraîchir la mémoire, consulte la rubrique **Point d'appui**.
- Trouve d'autres exemples dans le texte *Le mangeur de tête*.
- Fais les exercices sur la fiche **Les synonymes et les antonymes**.

Bloc 5

- Observe les paragraphes ci-dessous. À quels temps sont employés les verbes en caractères gras? Quelle est la valeur de ces temps?

> Adeline est perplexe. Le cas de Tag **dépasse** largement la confusion mentale ou la classique « dé-réalisation ». Une histoire tout simplement démente! Se **pourrait**-il que son esprit **soit** prisonnier de la Toile? Un fou criminel **aurait**-il **réussi** à dissocier un être humain?

> Zine est désespérée : « Vous **devriez** tenter de l'aider! **Faites** quelque chose! » Adeline et Laura **répondirent** qu'elles **avaient** déjà **entrepris** des recherches.

- Utilise le référentiel créé en groupe-classe pour faire la tâche proposée à la fiche **La valeur des temps de verbe**.
- Tu rédigeras bientôt un récit de science-fiction. Tu emploieras, toi aussi, plusieurs temps de verbe. À l'aide d'un ouvrage de référence, remplis le tableau de la fiche **La conjugaison des verbes dont le radical varie**. Cette fiche te servira de référentiel. Joins-toi à un ou à une camarade pour vérifier ton tableau de conjugaison.

POINT D'APPUI



Les synonymes et les antonymes

Les **synonymes** sont des mots qui ont à peu près le même sens. Ils sont utiles pour reprendre l'information dans un texte en évitant de répéter les mêmes mots.

Les **antonymes** sont des mots qui ont un sens opposé. Ils sont utiles pour créer un effet de contraste dans un texte. On peut aussi les employer pour éliminer une répétition en utilisant une phrase négative.
Ex. : Ce robot est idiot./Ce robot n'est pas brillant.

POINT DE VUE



- Le tournage de cette partie du récit *Le mangeur de tête* t'aidera à te préparer au tournage de ton propre récit lorsque tu en auras terminé la rédaction. Ouvre l'œil!
- Voici quelques pistes :
  - Distribution des rôles : metteur en scène ou metteure en scène, cinéaste, acteurs et actrices, narrateur ou narratrice, éditeur ou éditrice, etc.

- Choix des scènes que l'on veut filmer.
- Lieu où se déroule l'action : décors, accessoires.
- Personnages : distribution des rôles, costumes, accessoires.
- Environnement sonore : bruits ou musique à ajouter.
- Caméra vidéo : son utilisation, ses fonctions.
- Montage : utilisation d'un logiciel pour faire le montage d'un film.

- Prends part à la préparation et au tournage de la scène selon le rôle que tu dois jouer. Observe le rôle que jouent les autres élèves. Pendant la préparation et le tournage, utilise le vocabulaire technique que tu as appris; cela facilitera la communication.
- Au cours de l'objectivation, garde en tête que les erreurs sont une bonne manière d'apprendre. Discute des points forts et des points à améliorer dans cette production.

POINTS DE SUSPENSION...

Prends part au jeu d'association *Riche en mots!*.

Démarche

1. Les élèves sont assis en cercle.
2. Chaque élève reçoit cinq jetons d'une valeur d'un dollar chacun.
3. L'enseignante ou l'enseignant dit un mot et, à tour de rôle, en suivant le cercle, les élèves doivent trouver un synonyme ou un antonyme.
4. Un mot ne peut être utilisé plus d'une fois.
5. Si un ou une élève est incapable de trouver un synonyme ou un antonyme, il ou elle peut :
   a) consulter un dictionnaire de synonymes et d'antonymes pour 2 $;
   b) acheter un synonyme ou un antonyme d'un ou d'une élève qui en connaît un pour 1 $.
   Si l'élève choisit l'option b), on demande à un ou à une élève ayant un mot à proposer de donner sa suggestion. Si l'enseignante ou l'enseignant approuve le mot, l'élève peut l'acheter en donnant un de ses jetons à l'élève qui a fourni le mot.
6. Après avoir fait le tour du cercle une ou deux fois (à déterminer), on compte les jetons.
7. L'élève ayant le plus grand nombre de jetons gagne la partie.

Achevé d'imprimer en juin 2009
sur les presses du
Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques