

PLANÈTES NAÏVES ET RÉVÉLATION

Ce texte ne constitue pas un guide des protocoles « usuels » de l'AG en cas de Révélation à une Planète Naïve, car ce genre d'évènement est tout sauf usuel. En trois Assemblées galactiques cumulant 18 000 ans d'expansion, de rencontres cosmiques, de fédérations, de guerres, d'effondrements de civilisations interplanétaires et de l'AG elle-même, les planètes restées ignorantes de l'existence de l'AG sont rares, et peuvent rester « naïves » pendant des siècles.

LE BUREAU DES NAÏVES

S'il existe bien un « bureau des Naïves », sur l'une des planètes abritant des services de l'AG, il serait... naïf d'espérer y trouver des employés en passant à l'improviste. Officiellement intitulé département de Veille et d'Intervention auprès des Planètes Naïves, le bureau emploie des agents de tous niveaux et grades, mais la plupart cumulent ces fonctions et d'autres activités et ont peu de raisons d'être présents. Les plus sollicités sont ceux en poste sur les Planètes Naïves ou sur une lune ou planète proches abritant une base arrière.

Leur mission principale est de surveiller ou réguler toutes les activités « exogènes » et d'intervenir dès que c'est nécessaire.

D'une part pour vérifier les autorisations et le comportement des extraplanétaires en mission autorisée, reporters de médias documentaires ou officiels de l'AG venus incognito en observation directe (diplomates, ambassadeurs culturels...).

Et d'autre part pour contrer les agissements des visiteurs clandestins et indésirables (contrebandiers, riches curieux peu respectueux des lois, prédateurs cosmiques...).

Ces permanents sont nommés les « Chaperons » (officiellement : délégués à la Protection des Planètes Naïves). Leur nombre varie selon l'attractivité de la planète pour les divers types d'exogènes.

À moins d'affinités personnelles nées sur le terrain, les Chaperons n'apprécient guère les Megas qui, avec leurs Points de Transit, arrivent et repartent à leur insu, sauf en cas de mission officielle et anticipée.

Origine du statut de Naïve

Même s'il s'agit d'une période lointaine (- 8 000 à - 5 000 ans), le dernier effondrement de l'Assemblée galactique a marqué toutes les cultures (au-delà de tribales) et reste dans l'inconscient collectif comme un repli, une régression profonde et déprimante de toutes les planètes de l'AG, dans tous les domaines d'activités, y compris criminelles ou guerrières. Et le souvenir du remède qui a remis l'AG et tous ses rouages sur la voie de la vie et du mouvement, des échanges et de la circulation, est entretenu par de nombreux acteurs, qu'ils soient spirituels et philosophiques, médiatiques ou politiques : il s'agit de la passion pour les aventures des planètes en devenir et ignorantes de l'existence de formes de vie intelligente dans l'univers.

La première Naïve

Les premiers « reportages » sont nés quand un réalisateur de documentaires a récupéré des images de repérage réalisées par des contrebandiers pillards de ressources sur Amaha, une planète ignorée, peuplée de Talsanits « primitifs ». Se faisant passer pour des dieux, les contrebandiers s'amusaient à faire travailler les autochtones à la récupération de minerais rares, de plantes et d'animaux qui servaient de matières premières pour des laboratoires de leur propre planète... Bien qu'interdites, ces pratiques ne faisaient pas l'objet d'une surveillance spéciale, et il n'y avait pas de raison que des primitifs ignorants de l'AG aillent y porter plainte.

Habilement montées et scénarisées, les vidéos du documentariste eurent suffisamment de succès pour qu'il fasse le voyage jusqu'à Amaha, et en rapporte des reportages passionnants sur les mœurs des indigènes en général, puis, se liant avec des Amahaiens (sous l'identité d'un esprit des montagnes), sur le destin personnel de personnages remarquables et de leur peuple.



En quelques dizaines d'années, ces sagas devinrent cultes pour des centaines de mondes encore un peu reliés par une AG en loques, parfois même sous forme de livres illustrés ou de récits de conteurs. Le phénomène devint un genre à part entière, mettant en lumière d'autres planètes oubliées ou négligées. Le destin de ces héros devint le souffle moteur du moral et de la « remontada » des planètes de l'AG, de leur reprise de contacts, d'échanges, de rassemblement de toutes celles qui n'avaient même plus le souvenir d'une Assemblée galactique, et au bout de cinq siècles, de la fondation d'une nouvelle AG, la troisième.

Dès le début, un grand mouvement de sympathie pour ces peuples « naïfs » a dressé une vaste communauté de naïvistes (passionnés de ces sagas) contre les hors-la-loi pilleurs, voire chasseurs d'humains. Mais il a fallu attendre près de 150 ans pour que la vieille 2e AG ait retrouvé suffisamment de puissance et d'organisation pour répondre à leurs attentes et créer le statut de Planète Naïve, avec une force d'intervention capable de le faire respecter. Au début sur peu de Naïves identifiées, il faut l'admettre...

Des sujets romantiques

L'intérêt pour les Naïves ne s'est jamais calmé, relancé par la découverte (rare) de nouvelles planètes primitives. Le genre, mêlant reportage et montage

scénarisé, est devenu une matière classique enseignée depuis des millénaires dans les écoles ou ateliers d'art dramatique. Et les places sont chères pour les postes d'assistant et de technicien sur ces reportages ; la concurrence est donc rude entre ceux qui rêvent d'un alibi professionnel pour s'y rendre.

Des modèles esthétiques

Les Naïves, par le biais des émissions diffusées dans l'AG, influent beaucoup sur les tendances esthétiques, vestimentaires, architecturales ou du design, et la Terre est assez cotée question influence. Un créateur, s'il veut percer, a intérêt à mêler à son style personnel quelques éléments en vogue issus des documentaires. Ce qui ne veut pas dire que toutes les créations suivent les dernières tendances terriennes. Sur certaines planètes ne voulant pas investir trop dans ce genre « de divertissement », ce sont des rediffusions à succès, parfois vieilles de plusieurs siècles, qui dictent les nouvelles modes.

Vidéofactif'

Ce procédé très immersif (déposé et néanmoins piraté) est très courant sur les planètes de l'AG. Il est à noter qu'une série de reportages sur le Paris du Moyen Âge a fait un bide avec ce procédé. Alors qu'un autre groupe média a remporté un franc succès en diffusant le même documentaire, mais sans la composante olfactive...



ET LA TERRE ?

La Terre de QF1 a rejoint la liste des Naïves il y a environ 5 200 ans, « redécouverte » lors de prospections pour de nouveaux astroports. Déjà « visitée », elle avait peu souffert des contrebandiers et pilliers, car parmi ces envahisseurs d'outre-espace ont figuré des entités puissantes ayant pris forme humaine (native ou simulée ?) pour incarner des rois parmi les peuples. Leur présence a certainement participé à protéger la Terre d'autres intrus, et nul ne sait quand et comment ils ont disparu.

Depuis, la Terre est une des Naïves les mieux surveillées, car c'est une des plus « filmées » par les médias galactiques venus en toute discrétion sur place. Des inspecteurs du bureau, les Hommes en gris, sont partout, la plupart étant des passionnés ayant grandi en visionnant tout ce qui se produisait, y compris des pures fictions qui parfois les trahissent par un « faux souvenir ».

Il ne faut toutefois pas croire cette surveillance infaillible : des contrebandiers malins continuent à déjouer les capteurs du réseau de veille, moins optimisé que jadis car il serait désormais détectable par la technologie terrienne.

RÉVÉLATION [OU PAS ?]

La Révélation de l'existence de l'AG à une Planète Naïve n'est pas un événement qui fait l'unanimité. Car si cela entraîne au départ une enivrante euphorie de part et d'autre, les reportages exceptionnels sur cette Naïve vont forcément laisser la place à des reportages sur « une planète (de plus) de l'AG », moins vendeurs. Pendant quelques années, les contacts entre les résidents et les visiteurs de l'AG sont limités, mais progressivement la venue de citoyens de l'AG sur la

planète (et inversement) va démythifier la Naïve. Le processus de Révélation est donc vivement décrié par nombre de groupes d'influence de l'AG (parfois des milliards de vidéospectateurs et des hautes personnalités), sauf en cas de danger de destruction rapide des civilisations de la planète.

Dans tous les cas, c'est le bureau des Naïves qui réunit un dossier et le présente au Conseil restreint de l'AG, qui tranche.

Ou pas : le cas Tern'v

Lorsque l'empereur-dieu de Tern'v a envoyé ses sondes vers les étoiles voisines, l'AG a redécouvert cette Planète Naïve, hyper agressive et arrogante. Aucune chaîne de reportage ne se risquait plus, depuis des millénaires, à y envoyer ses caméras. Les systèmes stellaires voisins n'abritant que des colonies mineures, l'AG a préféré les évacuer et effacer toutes traces, afin de retarder une Révélation. Et se laisser le temps d'envoyer des Hommes en gris (et des Megas) tenter d'influer sur les mœurs locales et rendre possible une Révélation ultérieure. En revenir vivant est un exploit, et y avoir obtenu une avancée un titre de gloire universellement reconnu. Les chaînes de reportage n'y mettent toujours pas le pied...

LES PROTOCOLES

Les protocoles de Révélation de l'AG, c'est exactement comme les plans que l'on fait entre Megas avant de partir à l'action. Les agents de terrain auront compris ce que je veux dire.

Major Valahila-Fa-Kewenkine

Il existe bien des protocoles élaborés par le bureau des Naïves, mais ce ne sont que des références. À titre d'exemple, au cours des siècles récents, cinq planètes ont rejoint l'AG, chacune avec un protocole « à la carte ». Les protocoles théoriques présentent néanmoins l'avantage de fournir un cadre approuvé par le Conseil restreint.

Voici deux grands cas de figure de Révélation et leurs protocoles.

1 - Le secret de l'AG sera bientôt éventé

Motif : l'exploration interstellaire

Le motif le plus imparable de Révélation est l'essor d'une planète vers les étoiles (et pas seulement les planètes de son système). Ce qui signifie un début de maîtrise des techniques triche-lumière, ou une capacité à gérer, économiquement et humainement, la lenteur des voyages subluminiques en mange-poussières. Ces voyageurs vont forcément découvrir des manifestations de l'activité des peuples de l'AG. Une Révélation est dans ce cas plus facile, car même

s'ils la craignent un peu, même s'ils n'y croient pas ouvertement, les explorateurs s'attendent à faire éventuellement une rencontre « du 3^e type ». Et l'AG a le temps de préparer sa Révélation.

Protocole

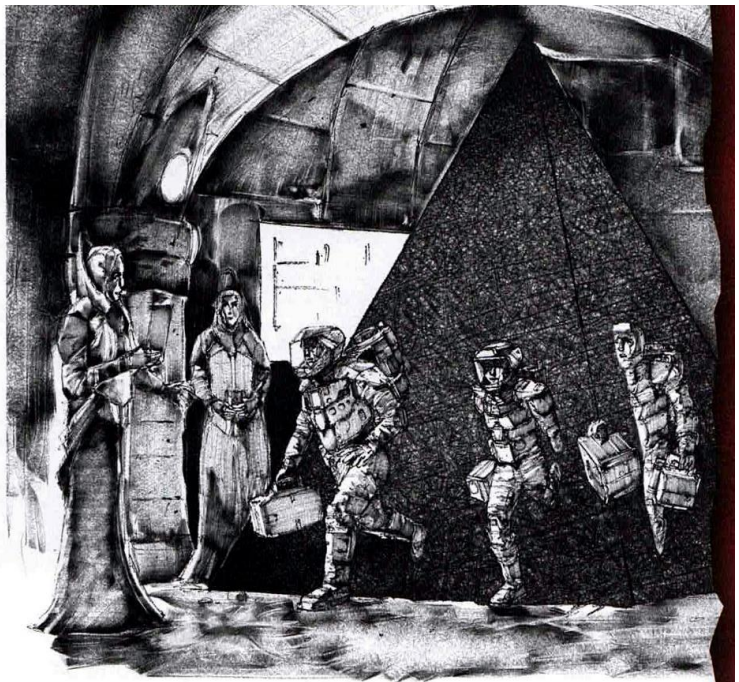
Le protocole se déroule en plusieurs phases et varie en fonction des valeurs, des espoirs et des craintes des Naïfs.

Phase 1 – Préparation du terrain. Elle consiste à créer en amont une vague d'intérêt pour l'existence d'une vie alien (avec l'aide d'agents sur la planète), et à mettre sur le chemin des explorateurs spatiaux des traces ambiguës d'une éventuelle présence alien. Puis laisser le temps aux populations de digérer l'information de manière positive. Enfin, semer des indices de plus en plus concordants menant jusqu'à un élément incontestable, à la fois effrayant par sa présence et rassurant, comme une base ou une navette abandonnées abritant un bloc de soins visiblement destiné à des humanoïdes, et un appareillage de contact radio.

Phase 2 – Communication. Elle commence autour de l'appareil de communication. L'initiative est laissée aux explorateurs de s'en servir. S'ils sont trop timorés, le médiateur du bureau qui gère cette mise en scène peut décider de prendre contact lui-même. Non pas verbalement, mais en envoyant des codes et des symboles pour aider les Naïfs à se concentrer sur le sens plutôt que sur leur propre appréhension (les astronautes sont « seuls », même nombreux à bord, et à des années-lumière de chez eux). Une fois rassurés par des échanges peu compréhensibles mais sans conséquences fatales, les explorateurs sont mûrs pour des messages en clair, dans leur langue.

Phase 3 – Premier contact physique. Phase délicate. Face à un équipage de vaisseau, les émissaires de l'AG doivent être peu nombreux, et bien protégés pour limiter les conséquences d'une réaction de peur. Une approche rassurante peut consister à se présenter comme de prétendus bourlingueurs pas du tout officiels qui sauront se montrer communicatifs et sympathiques. Mais si ces Naïfs sont pétris de principes et de rigueur militaire, cette approche risque de ne gagner que leur mépris, et il faut alors les flatter en leur présentant des premiers contacts à leur mesure, qui imposent le respect, vêtus et équipés de façon impressionnante selon leurs critères.

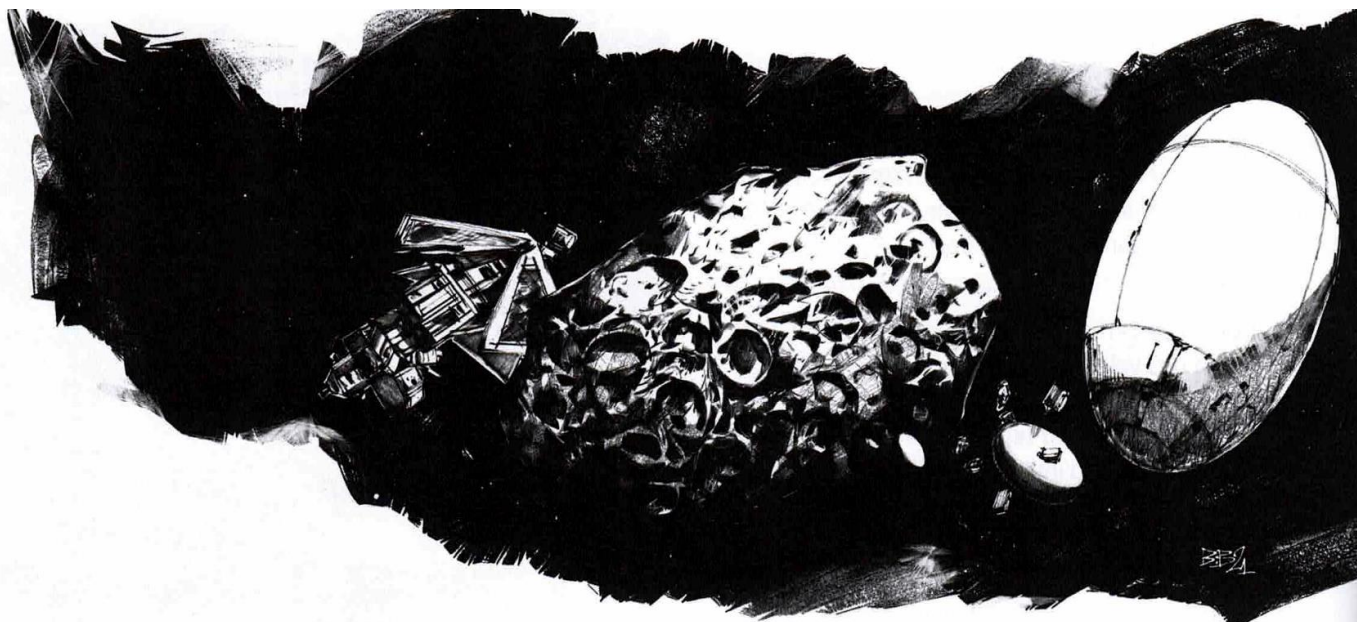
Phase 4 – Se présenter. Elle consiste à commencer à faire découvrir quelques aspects de l'AG aux explorateurs, au moyen d'appareillages bien plus sophistiqués que les leurs pour impressionner, mais pas trop afin qu'ils en comprennent l'usage sans se sentir dépassés.



Phase 5 – Séduire. Le but va être de gagner progressivement la confiance des populations restées sur leur planète d'origine. Des contacts sur place peuvent influencer l'opinion publique et les dirigeants, mais jamais directement. Il s'agit plutôt d'insuffler subtilement des idées rassurantes à des bavards qui les colporteront en les amplifiant. Car dans cette période, les peuples indigènes, même naturellement curieux, sont remplis de méfiance et de paranoïa... Il est toutefois arrivé que sur des planètes plongées dans des guerres éternelles, une arrivée en mode père fouettard distribuant des baffes à ses enfants intenable ait fonctionné. L'inspiration du commissaire du bureau chargé de prendre les décisions dans l'urgence est un élément important du processus.

Phase 6 – Arrivée d'émissaires de l'AG sur la planète. Elle sort du protocole standard, car à ce stade tout doit être calculé sur mesure en fonction des Naïfs (qui désormais ne le sont plus), de leurs cultures, de leurs religions, de leur philosophie mais aussi des dissensions internes qui peuvent dégénérer. Car cette phase engendre presque inévitablement des réactions internes vives, violentes et des accidents, et il faut absolument empêcher que cela prenne de trop grandes proportions.

Phase 7 – Prolongement dans le temps de la phase 6. Il s'agit, en toute discrétion, de continuer à intervenir pour éviter que les suites de la Révélation ne créent trop de bouleversements négatifs. C'est au cours de cette phase que le département Post-Révélation du bureau des Naïves se souvient soudain que les Megas sont des alliés de confiance et confient les problèmes les plus délicats à la Guilde.



Motif: la sensibilité des détecteurs

Les astroports ne sont pas construits n'importe où, et même du temps des vaisseaux triche-lumière, certains hubs ne pouvaient pas être placés ailleurs que près du système d'une Naïve ou sur une planète du même système stellaire. Il n'y a pas de problème tant que les moyens de détection des résidents sont primitifs. Avec la mise en fonction d'un télescope, les lumières intempestives doivent être masquées, et si cette technologie existe, elle pèse désormais sur le budget de l'astroport et de ses clients.

Avec les radiotélescopes, puis les télescopes lancés dans l'espace, il devient difficile de cacher un astroport en activité, surtout triche-canon. Deux options s'offrent alors: fermer et exfiltrer l'astroport ou se révéler aux résidents de la Naïve. Là aussi, de nombreux acteurs s'opposent selon leurs désirs et intérêts, mais le débat ne peut que retarder un peu l'échéance.

Protocoles

Ils sont assez semblables à ceux découlant de l'exploration spatiale, mais avec deux aspects bien différents en phase 1. Ceux qui détectent les indices sont chez eux, dans leur labo, sur leur monde, ce qui les rend moins inquiets qu'une équipe loin de sa planète. Par contre, pour leur entourage, le public et les autorités, la suspicion de présence alien n'est pas un évènement abstrait au fond de l'espace, mais une menace potentielle proche pour toute la population. C'est pourquoi il est important que la phase 2, le balbutiement de communication, soit circonscrite à quelques professionnels dans leur labo, capables de faire passer leur curiosité scientifique et personnelle avant leur sécurité. Car ce sont eux qui peuvent dans un deuxième temps transmettre aux autorités un message rassurant et poser les jalons d'une « rencontre entre peuples » plutôt qu'une réaction violente causée par la peur.

La phase 3, le premier contact, se fait en général directement avec les autorités. Pour éviter que ces dernières puissent penser que discuter avec un « simple scientifique » constitue sans doute une tentative de manipulation et un coup fourré, et d'autre part qu'elles puissent être vexées de ne pas en avoir la primeur et les honneurs.

Les phases 4 et 5 sont dans ce cas inexistantes, et on passe à la phase 6 très vite. D'où la nécessité d'entreprendre un travail de fond au cœur des populations bien plus en amont, afin de conquérir les esprits et être sûr d'adopter la meilleure approche (moyens techniques adaptés et tenues vestimentaires) pour faire la bonne impression. Dans cette phase, les planètes à gouvernement unique ou fédérées sont plus simples à rencontrer que celles à multiples nations (le fait d'en choisir une comme contact rendant les autres jalouses et hostiles...).

La vie sur la planète est menacée

Sauver une planète menacée de destruction requiert des moyens énormes, et dans l'histoire lointaine de l'AG, l'humanisme n'avait souvent consisté qu'à évacuer spectaculairement un nombre significatif de résidents avec comme critère de choix « les plus rapides et les plus chanceux ».

Les choses ont complètement changé avec la passion institutionnalisée des foules pour les sagas des Naïves. Peut-on résister à la pression de dizaines de milliards de spectateurs de l'AG, surtout si la totalité des décideurs du Conseil restreint sont eux-mêmes accros? Non, la Naïve doit être sauvée!

Avec ou sans Révélation ?

Tout dépend de la discrétion du sauvetage et du temps dont on dispose. Si un astéroïde géant va percuter une planète très primitive, le détourner d'une poussée de fusée passera inaperçu des autochtones.

Mais s'ils sont équipés pour observer l'espace et ont repéré la menace avant même l'AG (ils sont en première ligne), il sera difficile de les sauver à leur insu. La Révélation est obligatoire.

Un autre exemple, rare, de danger planétaire, est l'invasion massive surgie de nulle part d'aliens inconnus et ravageurs. C'est le cas le plus simple: déjà choqués par l'arrivée des « monstres de l'espace », les indigènes ne sont pas étonnés de voir d'autres forces extraterrestres leur venir en aide. Quant aux téléspectateurs qui auraient préféré que la saga naïve perdure, ils ne contesteront pas la légitimité de l'intervention et auront profité d'un beau final.

Avant ou après l'action salvatrice ?

Là pas de phases progressives, juste deux étapes: agir, sans ou avec les autochtones, en prenant alors contact avec les quelques individus les plus utiles à l'opération, puis se présenter comme émissaires de l'AG, forcément bienveillante vu les circonstances. Se Révéler avant permet de faire participer les indigènes au sauvetage, de prendre des risques ensemble (du moins avec quelques représentants) et de créer des liens. La limite de cette approche est leur faculté de compréhension du processus de sauvetage (NT compatible), ou même simplement leur capacité à admettre que des gens déboulent du ciel. Et pourtant, il faut trouver l'oiseau rare qui a plus ou moins ces capacités ou une confiance instinctive en l'équipe d'intervention, car arriver après des phénomènes incompréhensibles et effrayants vus dans le ciel en disant « nous arrivons de l'espace et nous avons fait ça pour votre bien » n'est pas très convaincant. Donc quelle que soit la mise en scène et à qui elle s'adresse, il faut recruter un allié fiable avant l'action (un parfait inconnu voire un individu méprisé n'est pas le bon choix). Et quand l'urgence se mesure en jours, il faut de l'expérience et de l'inspiration pour tout gérer.

Est-ce vraiment grave si on s'y prend mal ?

Pour l'AG, la grande raison de réussir son entrée en scène est qu'un premier contact raté va ébranler les convictions de ceux qui auraient pu aider à assimiler la Révélation et ses implications pour l'avenir. Le risque étant aussi de provoquer, chez les plus rigides ou effrayés, une violente réaction de rejet ou de déni, déni qui ne peut redevenir la vérité que si ce qui pose problème est détruit et n'a jamais existé. Bref, une entrée ratée peut dégénérer en guerre civile ou de religion, en coalition de populations disparates pour une fois unies contre les émissaires de l'AG. C'est déjà arrivé dans le passé et personne n'y a rien gagné.