



Archéologie du futur

Makronisi, le 28 juillet 3009.

L'explorateur Gaston vient de faire une découverte archéologique. Rappelons que son ancêtre Watson était à bord du voilier Thoè, il y a environ mille ans. C'était à l'époque du déclin de la Civilisation des Loisirs. Les bateaux de plaisance de haute mer étaient encore propulsés par le vent à une vitesse insignifiante. La nanopropulsion lumineuse de la Civilisation Photonique était inimaginable à cette époque.

En 2027, au début de la guerre des langues, l'Académie Française avait décidé de transformer tous les noms (communs et propres), remplaçant les « W » par des « V » pour respecter la prononciation et raffermir la position de la langue française, mise à mal par les Wallons (*Oualons* en Belge), désormais qualifiés de Vallons. Quelques « W » sont cependant restés, comme dans « Watt » pour honorer l'inventeur de la machine à vapeur. Quelques temps avant cette date, Watson (*Ouatsonne* en Belge et *Vatson* en Français) avait fait modifier son nom en Waston pour éviter toute confusion avec le fils de James Watt. Refusant d'adopter le « V » au profit du « G », la famille adopta Gaston, ce qui n'enlève rien à la glorieuse réputation de ses aïeuls.

Gaston vient de découvrir, à Makronisi, des ruines de première importance. Cette île oubliée vient d'être redécouverte. Elle abrite de nombreux vestiges de l'époque des années 2000. D'après Gaston, il se pourrait qu'on trouve là des indices permettant de comprendre pourquoi cette civilisation s'est éteinte brusquement, sans qu'aucune explication satisfaisante n'ait jamais été donnée. Les causes sont restées aussi étranges que celle de la disparition de la civilisation inca.

Après maintes recherches, études et investigations, on avait finalement pu établir que l'armée Inca, en surnombre, avait capitulé face à une poignée d'Espagnols vêtus de curieux accoutrements, car ils étaient persuadés que l'heure de la fin du monde avait sonné. Un de leurs ancêtres, oracle de son état, avait en effet prédit que la fin du monde interviendrait le jour où les étoiles seraient disposées de funeste façon. Par coïncidence, les Espagnols débarquèrent justement ce jour-là. Les Incas jetèrent les armes sans combattre. Leur civilisation disparut à cause de simples croyances.

Qu'en est-il de la Civilisation des Loisirs ? On ne sait encore rien de sa disparition, peu après l'an 2000. Une hypothèse voudrait que l'argent, nerf de la guerre à cette époque, vint à manquer. Un petit groupe d'individus avait accumulé presque tout l'argent du monde avant de le perdre presque instantanément dans des machines financières infernales devenues incontrôlables. Des experts chargés de redresser la barre, partant du principe que *le temps c'est de l'argent*, préconisaient de remettre le peuple au travail. Ils se trouvèrent devant une voie sans issue car ces masses laborieuses avaient déjà vendu leur temps futur à vil prix pour profiter par anticipation du bonheur que l'argent apporte. Il était devenu impossible de troquer du temps, réduit

comme une peau de chagrin. Plus personne ne voulait d'un temps qui avait déjà été hypothéqué plusieurs fois. On peut donc penser que la Civilisation de Loisirs a périclité à cause d'une pénurie de temps. Cette civilisation, construite comme un jeu de domino, sur des bases virtuelles et de la monnaie scripturale, finit par se disloquer par pans entiers. Gaston ne sait pas encore confirmer avec certitude que Makronisi est le point de départ de cette hécatombe.

Voici les premières éléments rapportés par Gaston, avant qu'il commence à fouiller systématiquement le site.



La surface de jeu



Le but



Le lieu où se déroulaient les libations

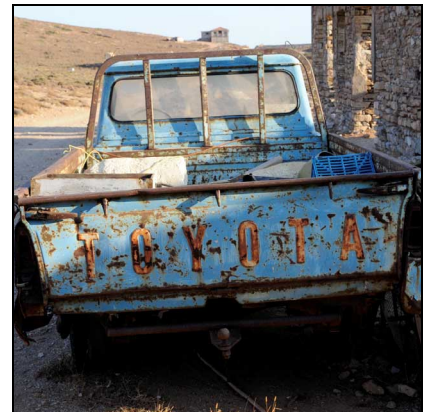
Ci-dessus, la grande esplanade, parallèle au bord et dominant la mer. Elle était utilisée comme lieu de rassemblement de la foule en délire et comme aire d'un jeu populaire très apprécié qui s'appelait « boule aux pieds ». Les joueurs d'un camp frappaient du pied une boule de cuir, de manière à l'envoyer dans le trou que l'autre camp défendait, appelé « but ». Il fallait bien évidemment mettre la boule aussi souvent que possible dans le but opposé. A la fin du jeu, la foule, joueurs et spectateurs, se réunissait dans un bâtiment tout proche, pour participer à des libations.



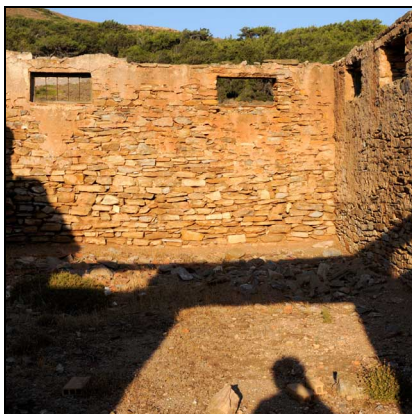
Objets de culte



Ils avaient peur du vol



Ils commerçaient avec des régions lointaines



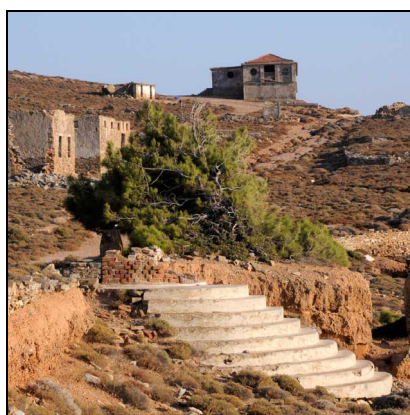
Ils étaient de grande taille, sans doute avec des têtes plus larges que haute (les fenêtres horizontales sont à près de 3 mètres du sol)



Les murs de pierre étaient revêtus d'un enduit

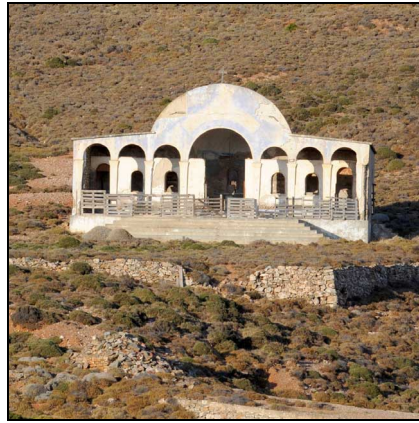


Vouant un culte particulier à la mer, ils construisaient face à elle des escaliers particulièrement résistants, très bien conservés jusqu'à aujourd'hui.



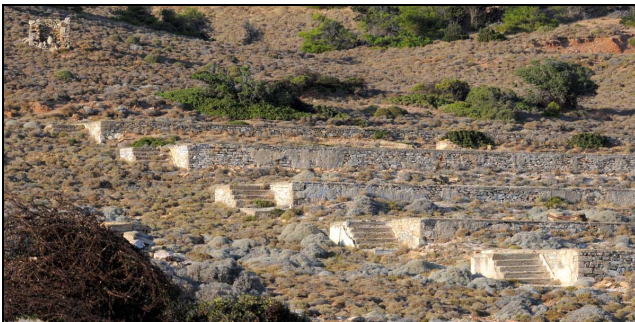
Lieux de culte

La découverte de Gaston révèle une énigme qui ne sera sans doute pas expliquée de si tôt. Dans les îles voisines, les habitants ont construit des centaines de lieux de culte, souvent inutilement proches les uns des autres, même à des endroits presque inaccessibles. On ignore comment ils acheminaient les matériaux pour les construire. A Makronisi, les lieux de culte ont été complètement abandonnés et dévastés, pour une raison inconnue. Il ne reste que des ruines.



Ils reproduisaient le ciel et les étoiles dans les coupoles des lieux de culte, mais la mer et le soleil jouaient aussi un rôle particulier dans leur vie.

Palais du Zénith



Au sud de l'île, face au soleil de midi, se trouvent les restes de jardins en escaliers, comme partout, très bien conservés (les escaliers, pas les jardins) tout proche du lieu de culte de la photographie du centre, ci-dessus. C'étaient les jardins du roi, dont Gaston a retrouvé une représentation. Il pense en effet que la Civilisation des Loisirs était à la fois très hiérarchisée, souvent bureaucratifiée et parfois contrôlée à l'excès. Elle donnait au peuple l'impression qu'il avait voix au chapitre, en détournant et focalisant son intelligence émotionnelle sur des problèmes accessoires mais effectivement chargés affectivement. Le régime politique de base était conforme au proverbe « *tant que les souris dansent, le chat sait où les trouver* ». Le peuple élisait ses dirigeants parmi une caste politique composée de plusieurs tendances, en apparence incompatibles voire carrément opposées. Chaque partie affichait la sienne dans des discours séduisants, mais au fond, le principal soucis de l'ensemble de ces parties était de se garantir l'accès au pouvoir ou au contre-pouvoir, ce qui revenait à peu de chose près au même. Elles se le partageaient judicieusement de façon à toutes en profiter. Elles se retrouvaient régulièrement, s'entendant *comme culs et chemises*, dans le bâtiment des libations, de jour comme de nuit et, moins souvent, dans le Palais du Zénith.