

Au commencement, Dieu c'est trompé !

C'était là le point de départ des QUARXS. L'idée que l'image de synthèse mettait dans les mains de l'homme les moyens de concevoir un Monde bien meilleur ou bien pire, en tout cas différent. Un Monde pour lequel les grands principes de la physique, de la biologie, de l'optique, se retrouvent bafoués, niés, transformés en leur contraire. (Le temps se retourne sur lui-même pour le Reverso Chrono Cycli). Et si ce monde, qui contredit ce que la science et l'expérience nous enseignent entrain en collision avec le notre. Si ces êtres qui évoluent, croissent et se multiplient en vertu de ces lois paradoxales se retrouvaient confronté à notre univers le plus quotidien, le plus banal. Et bien les voilà amenés à expliquer un grand nombre des accidents qui jalonnent notre vie, des petits incidents qui restent parfois inexpliqués, des événements qui ne méritaient aucune explication totalement rationnelle, des phénomènes qui gagnent à être ré interprétés.

Cette relecture du Monde traque les évidences et provoque parfois des interprétations aussi existentielles que futiles. Les mobiles qui guident le comportement des Quarxs sont malgré tout ceux qui guident le vivant. Comment se nourrir, se reproduire, se cacher des prédateurs (l'homme, le scientifique ?) pour finalement disparaître. Même cette disparition n'est peut être pas définitive puisqu'ici (comme ailleurs) aucune vérité n'est définitive. C'est peut être là une concession aux lois du genre.

En attendant, ils sont là ! Jusque là nous avons bien vécu sans eux, ils pourraient cependant nous aider à mieux vivre un univers trop souvent absurde en nous suggérant des non-explications pleinement insatisfaisantes. Peut on survivre au fait de ne pas exister dans certaines tranches d'espace. Faut-il s'alarmer de constater que ces mêmes tranches dans lesquelles nous n'existons pas s'élargissent avec l'age. Faut-il déplorer qu'un peu plus tard, il ne nous reste plus qu'un espace très étriqué dans lequel exister ? Les Quarxs fonctionnent parfois comme une parabole sans danger. Dans celle-ci, le Spatio Striata se sert dans un premier temps de son terrible handicap (ou de son amusante propriété) pour se cacher ; appréhension ludique du monde et de ses facéties. D'autres séquences nous apprendront probablement qu'à une tranche d'absence dans ce monde correspond une tranche de présence ailleurs (aux antipodes ?). Bien qu'absurde, cet univers a sa forme de cohérence, sa logique propre.

Le réalisme de l'image vient renforcer la pseudo crédibilité de la démonstration ou de l'observation. Le décor installe l'inquiétante étrangeté chère au fantastique. Mais ici pas d'angoisse ! Le spectateur n'est dupe de la mystification que parcequ'il accepte cette nouvelle convention de représentation qui situe l'image de synthèse à mi-chemin entre l'image photographique (celle du cinéma et de la vidéo) et l'animation traditionnelle. Ce n'est pas ici un univers cartoon. Jamais les Quarxs n'auront un comportement anthropomorphe, même caricatural. Ils ne gardent de l'homme que les motivations premières, celles qui le rapprochent du monde animal. C'est une logique de comportement accessible à tous sauf à notre fameux chercheur en cryptobiologie comparée qui se perd en conjectures plus improbables les une que les autres. Son incompétence n'a d'égal que sa suffisance. Chaque microscopique trouvaille sera très rapidement remise en cause. Nous lui serons toutefois reconnaissants d'attirer notre attention sur des êtres vivants qui avaient jusque là échappé à la vigilance de la communauté scientifique internationale.

Les QUARXS sont nés du désir de concevoir un programme dont les personnages seraient directement issus des fonctionnalités de l'image de synthèse 3 D. L'ELASTOFRAGMENTOPLAST et le SPATIOSTRIATA, par exemple, pratiquent couramment les opérations booléennes (intersections de volumes), de même le Polymorpho Proximens utilise les interpolations synthétiques (métamorphose d'un objet en un autre) pour se cacher et le Mnémochrome, bactérie à la vie sociale très organisée, scanne les toiles de maître, point par point, ligne par ligne, à la manière de faisceau d'électrons qui balaye l'écran vidéo ou informatique...

En créant les QUARXS, j'ai voulu éviter de réaliser une démonstration supplémentaire de l'image de synthèse. Je voulais aussi éviter de créer un univers High Tech trop souvent associé à l'image de synthèse. C'est dans ce but que la conception graphique a été confiée à François SCHUITEN (célèbre auteur de bandes dessinées : *L'Archiviste*, *La Fièvre d'Urbicande*, *Les Murailles de Samaris*, *La Tour* ... qui collabore aussi au scénario.

Le monde est maintenant beaucoup plus simple, puisque les Quarxs sont là pour le justifier.