

LA FORMULE DU TEMPS

Scénario en 44 planches

Mic, Mac et Mec, trois petits bonshommes étranges, séquestrent Doc Tempo dans son château et l'obligent à envoyer Cloc dans le passé.

Cloc, accompagné de Tic Tac, un sablier sur ressort, part donc dans le temps à la rencontre des grands penseurs, philosophes ou scientifiques de l'antiquité, à la recherche de la meilleure définition du temps (formule).

Planche 1 :

Case 1 : (3 bandes) Lundi 15/09/1997 Crépuscule ; vue en perspective latérale, à partir du haut d'un arbre, du château de Doc Tempo, qui donne une idée de la grandeur de la propriété ; l'arbre occupe le devant de la planche ; c'est à travers son feuillage que l'on aperçoit, du point de vue de Cloc, l'arrivée d'un étrange engin.

Case 2 : 3 petits individus étranges sortent de l'engin et regardent autour d'eux.

Case 3 : Gros plan sur le visage bizarre d'un des individus, avec un rictus et des dents de lapin, qui regarde le lecteur.

P2 :

Case 1 : Les 3 individus passent la porte du château.

Case 2 : Cloc, de dos, s'approche du château.

Case 3 : Cloc a passé la porte à son tour, il voit le fond du couloir au bout duquel les filous tournent à droite.

Case 4 : Cloc est presque au bout du couloir ; on entend l'exclamation de surprise de Doc T.

Doc T : "Mais qui êtes-vous ? Que faites-vous ici ?"

Case 5 : Cloc passe la tête et voit les filous maîtriser Doc T qui était en train de travailler "sur" Tic Tac.

Mec (voix suraigüe) : "Je te conseille de te calmer, vieillard, ou il t'en coûtera des... euh des..."

Case 6 : Mac (voix très grave) : "Pous, chef, des pous".

Mec (en pinçant son compare) : "Triple andouille".

Doc pouffe.

Case 7 : Cloc pouffe, un filou se retourne vers lui.

Mac : "Chef, regardez, y'a un machin, là".

Mec : "Rentre, gredin, ou je fais une pincette à ton copain".

Case 8 : Cloc entre: "Ne faites pas de mal à Doc"

Sur ce, Mec pince Doc, avec un air sadique.

Doc : "Aïe".

P3 :

Case 1 : Cloc se précipite sur Mec mais est retenu par Mic et Mac

Mec : "Gnégnégné".

Mic et Mac : "Reste ici, mignon"

Case 2 : Doc : "Mais que voulez-vous, à la fin ?"

Mec (s'adressant à ses comparses) : "Silence, vieux shnock, c'est moi et moi seul qui pose les questions. Oui, au fait, qu'est-ce qu'on veut à la fin ?"

Mac : "J'sais pas, chef, c'est vous le chef"

Case 3 : Mec, avec une main au menton : "Pour une fois, tu ne dis pas de bêtises. Voyons, ah oui, nous voulons voyager dans le temps"

Doc : "Impossible".

Case 4 : Mec s'énerve et pince Doc : "Aïe"

Mec : "Pourquoi, pourquoi, pourquoi ?"

Doc : "Parce que seul un enfant peut voyager dans le temps"

Case 5 : Mec s'étend et ferme les yeux en suçant son pouce Doc : "Qu'est-ce qu'il lui prend ?"

Mic, le rêveur, en chantant, dansant et lançant des fleurs : "Il doit retrouver des forces, il est Si nerveux ; il est plongé dans un micro-sommeil"

Case 6 : 30" plus tard. Mec se lève.

Mec : "Voilà, j'ai récupéré ; où sont les toasts et les apéros ?"

Mac: "Euh, chef, on est en train de faire un rapt".

Case 7 : Cloc et Doc se regardent d'un air entendu en pensant que les filous sont sur le doux

Mec : "Ah oui, c'est juste. Où avais-je le ciboulot ?"

Mic, en dansant : "Chantez, dansez, buvez, le roi est mort ce matin..."

Un bourdon : "Sont sur le doux, les filous"

Case 8 : Mec monte sur les épaules de Mac; il s'adresse à Doc.

Mec : "Ecoute, vieux crouton, nous allons traiter d'égal à égal. Je veux que tu m'envoies dans le passé, j'ai des choses à y faire"

Doc : "Je vous ai dit que ce n'est pas possible"

P4 :

Case 1 : "Ne m'énerve pas, il faut que je rencontre les grands penseurs du passé"

Doc : "Pourquoi?"

Case 2 : Mec, irrité, secoue Mac.

Mec : "Ca ne te regarde pas; Si tu continues à m'énerver, je pince Mac"

Mac : "Mais.Mec, j'en peux rien"

Mic : "C'est pour trouver la formule du temps"

Case 3 : Nec oblige Mac à se rapprocher de Mic qu'il frappe.

Mec : "Minus, sale petit microbe, tu vas ranger ta longue langue"

Mic : "C'était pour rire, Mec. Ah que c'est bon"

Case 4 : Mec se retourne sur Cloc.

Mec : "C'est toi qui vas voyager dans le temps, tout de suite, tout de suite, tout de suite".

Case 5 : Cloc : "C'est bon, je pars ; qu'est-ce que je dois faire ?"

Doc : "Il y a des risques, Cloc! Es-tu sûr de vouloir les prendre?"

Mec : "Il n'a pas le choix".

Case 6 : Doc met sur pieds Tic Tac.

Mec : "Ecoute, petit, tu dois rencontrer les grands penseurs grecs de l'Antiquité, et tu dois leur demander ce qu'ils pensent du "temps"".

Cloc : "Comment les trouverai-je, ces grands penseurs?"

Mic : "A toi de te débrouiller".

Case 7 : Mec : "C'est moi qui parle! A toi de te débrouiller".

Mac, regardant TT : "Qu'est-ce que c'est que ça ?"

Doc : "C'est TT, le signal'heure. C'est grâce à lui que Cloc pourra voyager dans le temps sous sa forme humaine ; de plus, il nous permettra de voir ce que fait Cloc et il nous le situera dans le temps".

Case 8 : Cloc et TT s'installent sur le SCOOP

Cloc : "Salut, TT".

TT répond par un sourire et un balancement de son nez-pendule

Doc : "Prêts, les amis ? C'est parti pour le grand voy'âge".

Case 9 : Le mot SCOOP en grand signale le départ de Cloc et TT dans le temps.

Planche 5 :

Case 1 : SCOOP 5^e siècle avant J-C. Cloc et Tic Tac aboutissent au 5^e siècle avant J.C. Cloc sur les fesses, T.T. le nez accroché entre 2 branches d'un arbre.

Case 2 : Cloc, nez (museau de chien) collé au sol en train de flairer à la recherche de TT : "TT, où es-tu ?"

Case 3 : "DRRRRIINNNGGG". Cloc lève la tête et aperçoit TT. Cloc : "Allez, saute, mon pendule".

Un bourdon portant un habit d'époque tournoie autour de TT et dit en pensée : "C'est qu'il est pendu le pendule".

Le bourdon les accompagnera et on retrouvera ses descendants à chaque époque.

Case 4 : TT est crispé, il fait un gros effort en tirant sur son nez-pendule.

Case 5 : Avec l'exclamation "Schtroumpf", TT s'éjecte de l'arbre, haut dans le ciel ; Cloc tend les bras pour le rattraper.

Case 6 : TT tombe à côté de Cloc médusé, le ressort comprime.

N.B. Soit TT tombe et rebondit à la case suivante, soit il rebondit déjà dans cette case et on voit le mouvement de sa chute près de Cloc alors qu'il se trouve déjà plus loin.

Le bourdon : "C'est qu'il bondit le bandit"

P6 :

Case 1 : Cloc court après TT. On voit TT suivi de Cloc se diriger vers une ville.

Cloc : "Attends-moi, bandit, on ne sait même pas par où on doit aller".

Case 2 : Dans une rue de la ville, Cloc et TT sont~interpellés par un individu dans sa demeure. Les gens de la rue les regardent avec un air effaré, à cause de la tenue de Cloc et de l'aspect de TT.

L'individu : "Psst! entrez."

Case 3 : Dans la maison.

L'individu : "Vous voilà enfin. Je m'appelle Dimitri. Vous, c'est Clac, et la chose qui vous accompagne, Toc Toc".

Le bourdon: "Toc Toc, pfff".

Cloc et TT, avec un air de dépit : "???".

Case 4 : Cloc : "Non, moi c'est Cloc et mon compagnon, Tic Tac. Mais comment nous connaissez-vous ? Où et quand sommes-nous ?"

Dimitri : "Voilà des semaines que je fais un rêve étrange qui m'annonce votre arrivée. On dirait que cela doit se passer ainsi. Nous sommes en -500, en 500 avant Jésus-Christ, à Elée"

Case 5 : Cloc : "Mais JC n'a pas encore existé, comment le connaissez-vous ?".

Dimitri : "C'est vrai, au fait, qui est ce Jésus?"

Le Bourdon, définition du dico: "Jésus, né en 3 avant Jésus-Christ, mort en 30, après Jésus-Christ"

Case 6 : Dimitri : "Hélène, va chercher des vêtements pour nos amis. Au fait, pourquoi êtes-vous là ?"

Cloc : "Nous devons rencontrer un grand penseur du temps".

Case 7 : Pendant qu'ils parlent, Cloc et TT se changent.

Dimitri : "Je me doute bien que vous voulez rencontrer quelqu'un d'aujourd'hui".

Cloc : "Oui, mais je veux parler d'un penseur qui a réfléchi à cette chose étrange qu'est le temps".

Case 8 : Dimitri: "Ouh la la, nos amis sont philosophes".

Le bourdon : "Petit prétentieux, va".

Cloc : "Il faut nous aider, c'est une question de vie ou de mort".

P7 :

Case 1 : Dimitri, Cloc, TT et le bourdon sortent de la maison.

Dimitri : "Ca tombe bien, un philosophe doit justement présenter un spectacle tout à l'heure dans le stade. Suivez-moi".

Case 2 : Ils débouchent d'une petite rue sur une grande avenue

Cloc : "Comment s'appelle ce philosophe?"

Dimitri : "Il s'appelle Zénon, et il sera accompagné de son maître Parménide. Il paraît qu'ils ont des choses extraordinaires à nous révéler".

Case 3 : (deux bandes) Ils traversent la ville au milieu d'une foule nombreuse et arrivent en vue du stade.

P8 :

Case 1 : Ils achètent un ticket à l'entrée; Cloc sort un pog de sa poche.

Cloc : "Voilà tout ce que j'ai pour payer ma place".

Le guichetier : "Qu'est-ce que c'est que ça?"

Dimitri : "Pas de problème, je paie pour toi".

Case 2 : Dimitri paie pour tout le monde ; quelqu'un essaie de chipoter TT, TT lui envoie un coup de balancier bien placé.

Dimitri: "Voilà mon brave".

Le guichetier : "Vous arrivez tout juste pour le clou du spectacle".

Case 3 : (2 bandes) Ils rentrent dans le stade; on voit un grand nombre de spectateurs.

Case 4 : Cloc, TT et Dimitri s'installent dans les gradins ; une femme est effrayée lorsqu'elle voit TT, mais sa petite fille, très mignonne, adopte TT.

Cloc : "Pourquoi m'avoir emmené ici? Je n'ai pas envie de me distraire".

Case 5 : TT tombe amoureux de la petite fille qui le berce, malgré les mises en garde de sa mère

Démosthène: "Tu ne seras pas déçu ; écoute bien".

P9 :

Case 1 : Au milieu de la piste, un présentateur (dans quelle tenue ?), Achille le guerrier, descendant du célèbre Achille vainqueur à Troies, et Tortue, un géant aussi large que haut avec une tête de débile, et qui éprouvera toutes les peines du monde à se déplacer.

Présentateur : "Attention, attention, ouvrez grandes vos oreilles, je vais vous poser une question essentielle. Mais avant cela, laissez-moi vous présenter Parménide, le premier philosophe, et Zénon, son ingénieux disciple ; à mes côtés pour les accueillir, Achille, le vaillant athlète, descendant du célèbre Achille vainqueur à Troies, et son terrible adversaire, Tortue ; Achille et Tortue vont nous prouver les théories de nos invités".

Case 2 : Parménide et Zénon font leur entrée sous les acclamations du public; ils lèvent les bras et roulent des mécaniques comme des champions de catch.

Présentateur : "Mesdames, Messieurs, Parménide et Zénon, sous vos applaudissements".

Case 3 : (3 bandes) Tous son réunis au centre, Parménide et Zénon toujours fiers, Achille et Tortue à genou leur baisent les pieds Présentateur : "Je crois que vous ne tenez pas encore à vous exprimer ; je vais donc poser la question du jour ; à votre avis, cher public, pourquoi Achille, pourtant réputé pour sa pointe de vitesse, ne parviendra-t-il pas à rattrapper Terrible Tortue et ses 200 kilos, à qui l'on aura tout de même donné une avance de 100 mètres, dans la course historique que vous allez vivre dans un instant ?".

P10 :

Case 1 : (toute la planche) Dans le public fusent les avis, tandis que certains prennent des paris

"100 drachmes sur Tortue", "Tenu"

"Parce qu'il a un pied bot"

"Ah, ah, ah"

"Parce qu'il ne sait pas mettre un pied devant l'autre"

"Parce qu'il est malade"

"Parce qu'il se prend pour un escargot"

"Parce que !"

"Pourquoi pas ?"

"Et ta mère !"

"Moi, j' préfère le gratin de chicons"

P11 :

Case 1 : Présentateur : "Eh bien non, chers amis, aucun de vous n'a donné la bonne explication. Je donne la parole au grand Zénon pour éclairer votre lanterne."

Zénon : "Merci à tous d'être venus si nombreux."

Case 2 : Zénon : "Mes amis, mes frères, vous avez tous entendu parler de mon maître Parménide, ici à mes côtés et à qui je rends un vibrant hommage."

Case 3 : Zénon : "Cet immense penseur, que l'histoire retiendra comme le premier vrai philosophe, a émis une hypothèse stupéfiante ; maître, à vous l'honneur de l'énoncer"

Parménide est rouge d'émotion et se racle la gorge: "Hm, hm."

Case 4 : Avec un air sententieux, droit comme un i, Parménide dit les 3 formules : "L'être est ; le non-être n'est pas ; on ne peut avoir en même temps l'être et le non-être". Zénon, le présentateur, Achille et Tortue tombent à genou en signe d'adoration ; en chœur, ils disent : "C'est trop beau".

Case 5 : (une bande) Zénon au public : "Inclinez-vous, frères et soeurs, reconnaissez la puissance de la pensée de Parménide."

Le public se prosterne, des exclamations fusent : "C'est le plus grand", "C'est le plus beau", "C'est le plus fort."

Case 6 : Cloc regarde Démosthène.

Cloc : "Mais que se passe-t-il, Démosthène, je rêve ou quoi ?"

Démosthène : "Mets-toi à genou, Cloc."

Case 7 : Cloc reste assis

Cloc : "Zut et zut, je ne me mets pas à genou sur un coup de tête, surtout que la sienne ne me revient pas."

Démosthène : "Tu es ici pour apprendre, Cloc, tu ne dois pas réfléchir."

P12 :

Case 1 : Retour sur Zénon.

Zénon : "Grâce à Parménide, j'ai compris que le mouvement n'existe pas, qu'il n'est qu'une illusion, (car l'être est un et immobile)."

Case 2 : Vue sur Cloc.

Cloc : "Mais vos lèvres bougent quand vous parlez."

Le bourdon : "C'est qu'il a une longue langue, le coco."

Case 3 : Vue sur Zénon : "Eh, eh, finement observé petit, mais attends un peu ; je vais donner le signal du départ d'une course entre Achille et Tortue ; Achille est beaucoup plus rapide que Tortue, pourtant, il ne le rattrapera pas, essaie de deviner pourquoi."

Case 4 : Achille et Tortue se tiennent prêts pour le départ Zénon: "Achille, Tortue, prêts ? Go !"

Case 5 : (une bande) Achille et Tortue courent ; Achille a réduit d'1/3 la distance qui le sépare de Tortue.

Case 6 : Achille a réduit de 2/3 la distance ; une partie de la foule acclame Achille, l'autre Tortue (Pas de bulles, mais des mots au-dessus du public).

P13 :

Case 1 : (1 bande) Achille là où était Tortue au départ, Tortue 10 m plus loin ; Achille en nage, essoufflé.

Case 2 : (1 bande) Achille ralentit, ou plutôt son déplacement est moins rapide alors que ses jambes moulinent aussi vite, mais dans le vide.

Case 3 : (1 bande) Du public : "Ouh, chiqué", "Remboursez les tickets", "Ce sont des chochottes."

Zénon, au point de départ de la course : "Restez calmes, mes amis, je vais vous expliquer ce qu'il se passe."

Case 4 : (1 bande) Zénon refait le parcours d'Achille en déroulant une corde et explique : "Je vais refaire le parcours d'Achille. La corde que je déroule derrière moi représente la distance qu'il a parcourue."

P14 :

Case 1 : (une bande) Zénon arrive à l'endroit d'où a démarré Tortue : "Voici la distance qu'a parcourue Achille pour rejoindre l'endroit d'où est parti Tortue. Mais Tortue n'est pas resté là à l'attendre."

Case 2 : (1 bande) Zénon : "Voilà la distance qu'a parcourue Tortue pendant ce temps-là. Et pendant qu'Achille la parcourait, Tortue continuait. à avancer."

Parménide : "Autrement dit, Tortue avait toujours une avance sur Achille, même si elle était de plus en plus petite. Bravo, disciple."

Case 3 : (1 bande) Zénon trace 2 points distants de 2m dans le sable.

Zénon : "Merci, maître, mais j'ai encore une autre façon d'expliquer le paradoxe, peut-être plus facile à comprendre."

Zénon : "Voyez ces 2 points distants de 2m. Pour les rejoindre, je dois parcourir la moitié de la distance."

Case 4 : (normale) Zénon trace un trait à la moitié de la distance

Zénon : "Puis, il faut parcourir la moitié de ce qu'il reste ; puis la moitié de ce qu'il reste encore ; et ainsi de suite à l'infini ; Autrement dit, Achille ne peut jamais rattrapper Tortue, les mouvements que vous voyez ne sont qu'une illusion."

Case 5 : Voix de Cloc; tout le monde tourne son regard vers lui ; TT sautille et jubile.

Cloc : "Vous vous trompez, je connais la solution du problème !"

P15 :

Case 1 : (1 bande) Cloc descend dans l'arène sous l'oeil incrédule des organisateurs.

Case 2 : Cloc est près de Zénon.

Cloc : "Deux choses me disent que vous raisonnez mal. D'abord, vous commencez par le mauvais bout."

Zénon : "Tiens donc."

Case 3 : Cloc montre du doigt le dessin dans le sable.

Cloc : "Vous dites qu'après avoir parcouru la moitié de la distance, il faut parcourir la moitié de ce qu'il reste, et ainsi de suite à l'infini."

Zénon : "Exactement."

Case 4 : Cloc trace le quart de la distance totale.

Cloc : "Moi je dis qu'il faut d'abord parcourir la moitié de la première partie, donc le quart de la distance totale."

Case 5 : Cloc trace le huitième de la distance totale.

Cloc : "Et avant le quart, le huitième, et ainsi de suite à l'infini."

Zénon : "Hm, hm."

Case 6 : (une bande) Cloc : "Autrement dit, Achille ne peut pas démarrer ! Et cela vaut bien sûr pour Tortue aussi."

Public : "OOOOOOOOOOOOOOOoh !"

P16 :

Case 1 : Zénon : "Parfaitement, tu as raison, j'avais imaginé aussi cet argument."

Parménide, en vieillard furieux qui lève sa canne : "Bien sûr, le mouvement n'est qu'une illusion, il ne peut exister ; il n'y a que l'Être UN et IMMOBILE, petit morveux".

Case 2 : Cloc tourne autour des 5.

Cloc : "En fait, pour montrer que le mouvement est impossible, vous devez d'abord supposer qu'il l'est, qu'il existe un mouvement."

Case 3 : Cloc continue à tourner.

Cloc : "De même, si vous pouvez diviser une distance, fût-ce à l'infini, c'est qu'elle existe ; la division n'existe pas dans l'absolu, elle n'existe pas sans la distance, alors que la distance peut très bien se passer d'une division."

Case 4 : Zénon : "Selon toi, s'il y a division, c'est qu'il y a distance, mais une distance peut se passer de division."

Parménide : "C'est faux, le mouvement est une illusion, le mouvement est une illusion."

Case 5 : Cloc fait un pas vers Parménide.

Cloc : "Mais vous voyez bien que je m'avance vers vous à l'instant."

Parménide : "Petit insolent."

Case 6 : Cloc fait une gaille à Parménide.

Cloc : "Et ça, ce n'est pas un mouvement, ça ?"

Parménide : "GRMBL"

Zénon : "Tu commences à nous fatiguer, petit. Achille, Tortue, expliquez-lui qu'il a tort, hue."

Case 7 : (1 bande) Achille et Tortue, menaçants, se dirigent vers Cloc toujours immobile ; TT descend des gradins.

P17 :

Case 1 : Achille et Tortue se rapprochent de Cloc rejoint par TT.

Cloc : "Zénon, ton raisonnement ne prouve qu'une chose : que la logique n'est pas adaptée au réel, que la réalité n'est pas logique."

Case 2 : Cloc se met en mouvement en marche arrière ; le bourdon apparaît dans le coin de la case.

Cloc : "D'ailleurs, ta pensée est en mouvement, tu dois dire un mot après l'autre : ta pensée ne serait-elle qu'une illusion ?"

Case 3 : Tortue tend les bras pour attrapper Cloc, TT le fait trébucher.

Le bourdon : "C'est pas le moment d'avoir les clopes, Cloc !"

Case 4 : Cloc, TT et bourdon en fuite, poursuivis par Achille et Tortue.

Case 5 : (une bande) Cloc, TT et bourdon ont une légère avance ; Parménide et Zénon se sont joints à Achille et Tortue.

Cloc : "Réfléchis, Zénon ! Si tu me rattrapes, c'est que tu avais tort ; si tu as raison, tu ne peux pas me rattrapper."

Zénon, l'air soucieux : "Pas bête, le coco."

Case 6 : (normale) Les deux groupes se font face ; Cloc, TT et bourdon arrêtés, les quatre autres courant dans le vide, incapables d'avancer, comme repoussés par le pendule de TT qui tourne comme une hélice.

Cloc : "C'est trop comique, bravo TT !"

(Le bourdon : "Ca alors, j'en ai le bourdon.")

Case 7 : Cloc et TT disparaissent; des points d'interrogation au-dessus de la tête des quatre, des "Oh, oh, oh" fusent du public N.B. Avant ça, TT a arrêté son hélice et les 4 se précipitent sur eux

N.B. Entre chacune des dernières cases, un compte à rebours est indiqué sans qu'on sache s'il rapproche de l'instant où les 4 vont rattrapper Cloc ou de l'instant où celui-ci disparaîtra.

P18 :

Case 1 : SCOOP (indiquer date).

Cloc atterrit dans une bouse de vache. On ne voit pas TT.

Cloc : "Crotte, ça pue."

Case 2 : Cloc cherche TT.

Cloc : "TT, où te caches-tu ?"

Case 3 : Cloc aperçoit TT qui se roule et se complait dans la fange comme un cochon

Cloc : "Ben mon salaud."

Case 4 : Cloc prend un air surpris en regardant ailleurs. En arrière-plan, on voit TT s'ébrouer.

Case 5 : (1 bande) Cloc et TT s'approchent d'un homme étendu recouvert de boue séchée. On ne voit que sa tête. Des mouches volent au-dessus de lui.

Le bourdon : "Fichez le camp, racaille !"

N.B. Plus tard, Cloc apprendrait qu'Héraclite a été dévoré par des chiens et il en éprouverait du remords. Cela donnerait une épaisseur psychologique à Cloc

Case 6 : Cloc : "Que vous est-il arrivé ?"

Héraclite : "Ne t'inquiète pas, disciple, je souffrais d'atroces maux de ventre. J'ai donc demandé à une bande de gamins de me recouvrir de bouse de vache. Je me sens déjà mieux." (véridique)

Case 7 : Cloc et Héraclite en même temps : "Mais qui êtes-vous?"

Cloc : "Je m'appelle Cloc et je voyage dans le temps. Je dois trouver la formule du temps pour sauver Doc Tempo."

Héraclite : "Ah ouais, moi, je m'appelle ... (Churchill?) et je suis en train de gagner la bataille d'Angleterre."

Le bourdon : "Dans cette position, ça m'étonnerait."

P19 :

Case 1 : Héraclite : "Dis-donc, on s'habille à votre époque comme à la mienne."

Cloc : "Non, nous venons d'aller voir Parménide et Zénon ; c'est un ami qui nous a donné ces vêtements."

Case 2 : Héraclite : "Zénon, cet arnaqueur !"

Cloc : "Ah oui, alors. Il a essayé de nous faire croire que le temps et le mouvement n'existent pas."

Case 3 : TT fait des glissades sur Héraclite.

Le bourdon : "Fonce, Marcel."

Héraclite : "Il a tout faux. Tout coule, on ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve."

Cloc semble convaincu.

Case 4 : Cloc a la mine soucieuse, il s'interroge Héraclite : "Tu sembles préoccupé, petit, que se passe-t-il ?"

Case 5 : Cloc : "Je me souviens qu'à mon époque, on dit que rien ne disparaît vraiment. Les choses et les êtres s'usent, mais les atomes qui les constituent ne font que se disperser."

Héraclite : "Et alors ?"

Case 6 : Cloc : "Alors, l'eau qui coule maintenant est peut-être celle qui a déjà coulé ou qui coulera encore; on peut donc se baigner deux fois dans le même fleuve."

Héraclite : "Hmm, pas bête, petit, pas bête."

Case 7 : (1 bande) Héraclite (en pensée) : "J'ai l'air malin. Voilà ma plus belle pensée contredite par un gamin ; il faut que je trouve une réplique" ; Héraclite, tout haut : "Et puis de toute façon, si on ne les trait pas, les vaches deviennent des vampires."

Cloc regarde au loin, intrigué par un nuage de poussière qui se rapproche ; TT fait de même, juché sur Héraclite.

Cloc : "On dirait qu'on vient vers nous."

P20 :

Case 1 : Cloc se tourne vers Héraclite : "Vous attendez de la visite ?"

Héraclite : "Très drôle."

Le bourdon : "C'est qu'il me donnerait des coliques, le comique."

Case 2 : Cloc : "Il y a un nuage de poussière qui se rapproche."

Héraclite : "Sans doute une meute de chiens qui viennent me dévorer."

Case 3 : Cloc entreprend de déterrer Héraclite.

Cloc : "Je vais vous déterrer."

Héraclite : "Non, je ne suis pas encore guéri."

Case 4 : Cloc se retourne vers le nuage tout en continuant à creuser la terre.

Cloc : "Ce sont bien des chiens, comment avez-vous deviné ?"

Héraclite : "C'est écrit quelque part."

Case 5 : Gros plan sur les molosses effrayants.

Case 6 : On voit les chiens tout proches en arrière-plan.

Cloc : "Je n'aurai pas le temps de vous libérer."

Héraclite : "Va-t'en, petit, Si tu ne veux pas être dévoré toi aussi."

Case 7 : (1 bande) Cloc fuit, le bourdon aussi, TT un peu en retrait. Les molosses bondissent sur Héraclite en ouvrant la gueule et en montrant leurs crocs.

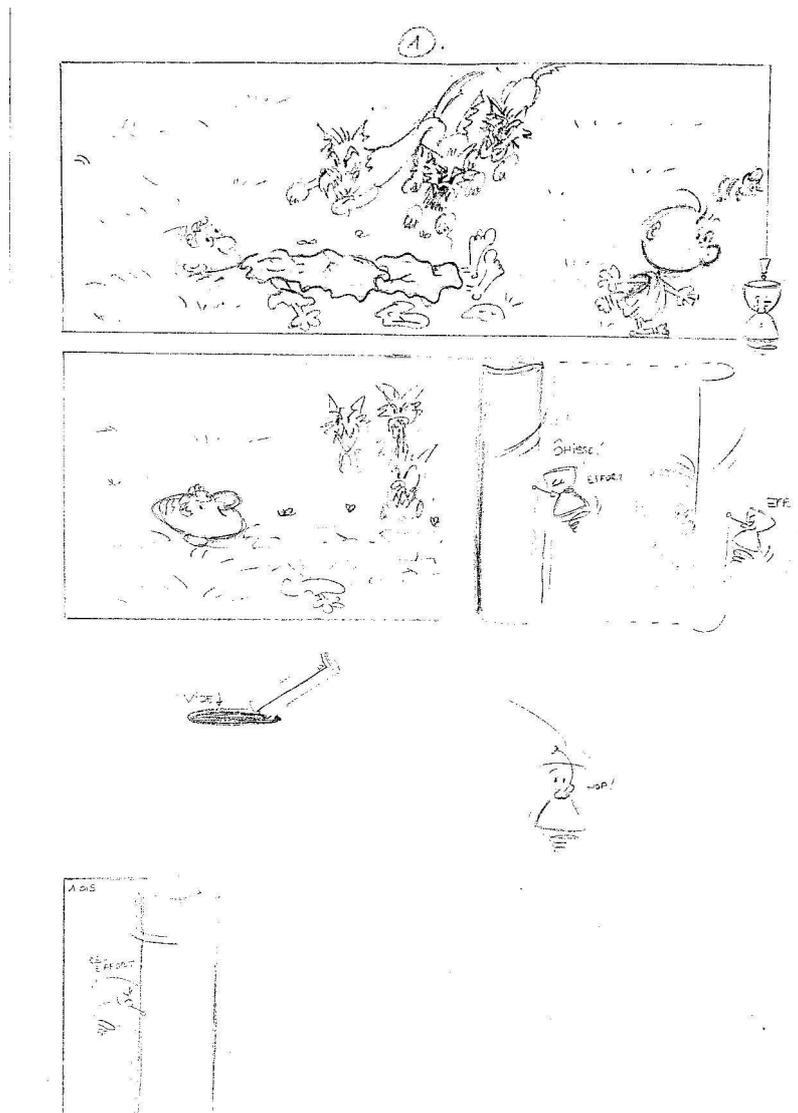
Héraclite : "Cours, petit !"

P21 :

Case 1 : Même case que la précédente, mais tout le monde est figé, les chiens en suspension, Cloc et le bourdon dans leur élan, Héraclite avec une mine d'effroi. Seul TT est mobile. Il a arrêté le temps. Il regarde le lecteur et lui fait un clin d'oeil.

Case 2 : TT est sur la gauche de la bande et commence à l'enrouler avec son nez-pendule accroché à l'extrémité droite de la bande ; il fait un effort.

Case 3 : TT a fini d'enrouler la bande et la jette dans un vide créé dans la page.



Case 4 : TT pose une nouvelle bande qu'il commence à dérouler.

P22 :

Case 1 : TT continue de dérouler la nouvelle bande ; elle est identique à la précédente avec cette nuance que les chiens sont remplacés par des moutons.

Case 2 : TT finit de dérouler la bande.

Case 3 : Le dessin se ranime. TT pouffe dans le coin droit de la bande ; on voit la trace du ressort détendu entre cette bande et l'espace vide en-dessous, ce qui indique que TT a sauté dans cette bande 3.

Les moutons font "Bèèèè".

Héraclite : "Pourquoi cours-tu, garnement, tu as peur des moutons ?"

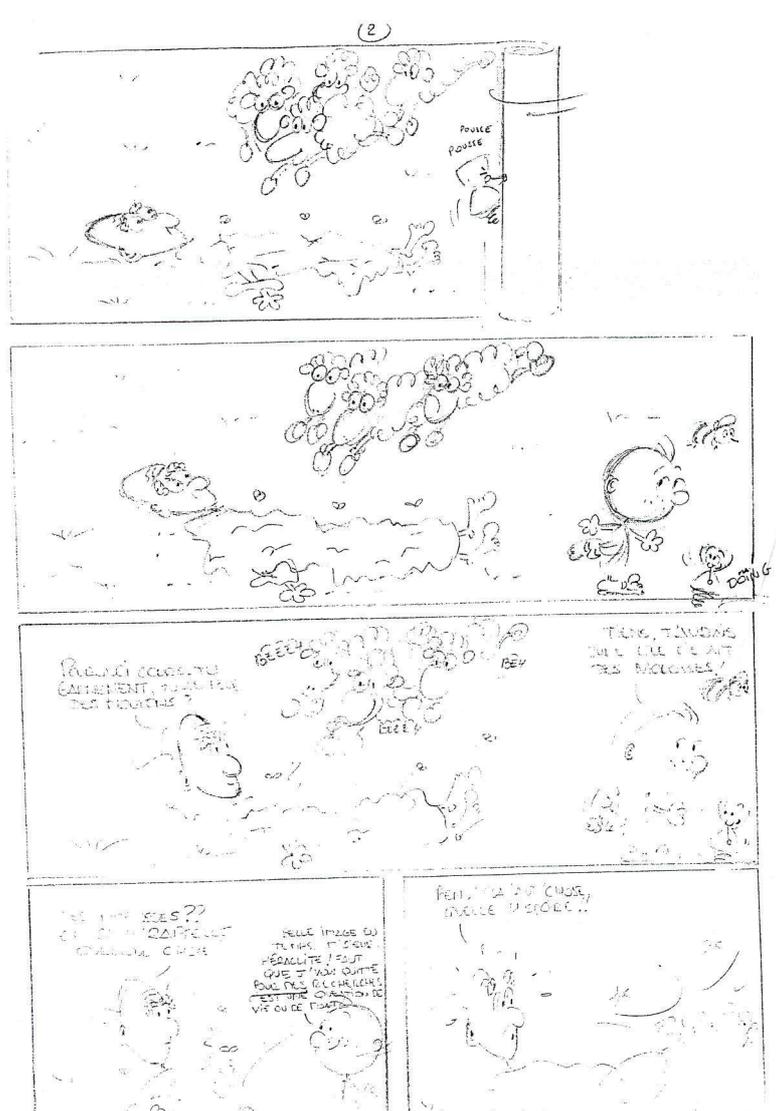
Cloc : "Tiens, j'aurais juré que c'était des molosses."

Case 4 : Héraclite: "Des molosses ? Ca me dit quelque chose ! Je dois être dans un rêve, en train de compter les moutons"

Cloc : "C'est une belle image du temps. Mais il faut que j'vous quitte et que je continue mes recherches, M'sieur Héraclite, c'est une question de vie ou de mort."

Case 5 : SCOOP à la place de Cloc et TT.

Héraclite : "V'la aut'chose. Quelle histoire."



P23 :

Case 1 : Cloc et TT atterrissent dans des ruines. TT est tombé dans un puits profond, mais on ne le sait pas encore.

Case 2 : Cloc cherche TT : "TT, où te caches-tu encore ?"

Case 3 : Un puits à 20 mètres de Cloc. On entend un bruit caractéristique qui en sort : "DRIIIINNG". Cloc se dirige vers lui.

Case 4 : Cloc a les mains posées sur le rebord du puits et regarde dedans. Il crie: "TT !" En écho, le puits renvoie "TT TT TT..."

Case 5 : (2 cases verticales) On a le point de vue de TT du fond du puits. On aperçoit donc la tête de Cloc par-dessus le rebord, le bourdon près de lui.

Cloc : "Ne bouge pas, mon sablier, je vais chercher une corde."

Case 6 : Le bourdon plonge en piqué comme un kamikaze. On le voit du point de vue de TT.

P24 :

Case 1 : Cloc est revenu au-dessus du puits, toujours du point de vue de TT.

Cloc : "Je n'ai rien trouvé, il va falloir qu'on se débrouille. Heureusement, tu ne manques pas de ressort !"

Le bourdon: "Je suis venu te tenir compagnie."

Case 2 : TT fait un effort pour compresser son ressort.

Cloc : "Vas-y, TT, appuie."

Case 3 : TT bondit un peu.

Cloc : "C'est bien, continue !"

Case 4 : TT retombe et écrase son ressort.

Cloc : "Encore un effort !"

Case 5 : TT atteint son maximum.

Cloc : "Tu y es presque !"

Case 6 : TT retombe et ne parvient pas à écraser son ressort plus fort que la fois précédente.

Cloc : "Oui, appuie !"

P25 :

Case 1 : (toujours deux cases verticales) TT bondit et s'accroche avec son nez-pendule à la paroi, tout près de Cloc ; Cloc commence à se pencher.

Cloc : "Ne bouge pas, je vais t'attraper."

Case 2 : Cloc se penche au maximum pour attraper TT.

Cloc : "HMPFF"

Case 3 : Cloc tombe au moment où il attrape TT : "Aaaaahhhh !"

Case 4 : (case normale) Une main attrape Cloc à la cheville. On ne voit pas le sauveur, le point de vue est toujours celui de l'intérieur du puits.

Case 5 : Cloc et TT sont amenés sur le bord du puits, toujours du point de vue de l'intérieur du puits.

Case 6 : Cloc et TT sont assis sur le rebord du puits et voient s'échapper leur sauveur ; on a donc ici un point de vue extérieur au puits.

Cloc : "Attendez, M'sieur, merci, merci !"

Case 7 : Cloc et TT reprennent leurs esprits.

Cloc : "Bizarre, pourquoi a-t-il fui? En tout cas, sans lui, on était bon pour les oubliettes."

P26 :

Case 1 : (une bande) Des ruines à perte de vue.

Cloc : "On n'a aucune chance de trouver un grand penseur par ici."

Case 2 : (normale) On entend un bruit provenir d'une ruine plus ou moins loin.

Cloc : "Tu as entendu, TT ?"

Le bourdon : "M'est avis que nous ne sommes pas seuls, par Zeus."

Case 3 : Cloc et TT regardent à l'intérieur d'un bâtiment en ruines.

Cloc : "Rien ici."

Case 4 : Ils poursuivent leurs recherches.

Case 5 : Idem

Case 6 : Ils entendent des voix tout près, derrière un mur en ruine ; Cloc met le doigt sur la bouche pour demander à TT de faire silence.

Une voix : "Gagné, eh, eh. On en refait une ?"

Deuxième voix : "Grmbll"

Case 7 : Par un trou dans le mur, Cloc et TT voient un vieillard et un jeune homme jouer à un jeu bizarre ; sur un damier en marbre de 5x5, un dé est posé au milieu, et le vieillard tend la main pour poser un dé à son tour

P27 :

Case 1 : Cloc et TT continuent à regarder. C'est au tour du jeune homme de poser un dé.

Case 2 : Cloc fait du bruit ; le vieillard (Socrate) détourne son regard vers le bruit tout en plaçant son dé ; le jeune homme (Platon) détourne aussi le regard.

Platon : "Voilà de la visite."

Case 3 : Cloc et TT se montrent.

Cloc : "Bonjour."

Socrate : "Approchez, mes amis."

Cloc : "A quoi jouez-vous ?"

Case 4 : Socrate : "Comment, tu ne connais pas le straDEgie, le jeu de stratégie le plus célèbre?"

Cloc : "Ben..."

Socrate : "Viens t'asseoir."

Case 5 : Cloc s'assied à la place de Platon qui s'est levé Socrate : "Le principe est très simple : chacun à son tour, on place un dé sur ce damier ; le premier joueur place son dé au milieu du jeu, face 4 vers le haut, vas-y."

Case 6 : Cloc met son dé au milieu.

Cloc : "Comme ça ?"

Socrate : "Oui, très bien ! Ca te rapporte 6 points ; moi, je dois coller une des faces de mon dé contre une des faces du dé placé, de préférence celle qui me rapportera le plus de points, soit le 6 contre le 6 ; à toi."

Case 7 : Cloc : "Ce coup-ci, j'aurai au plus cinq points."

Socrate: "Oui, mais tu dois placer ton dé de façon à ce que je puisse adapter parfaitement les faces du mien au prochain coup. Il faut donc trouver l'équilibre entre les points à gagner et les possibilités laissées à l'adversaire."

Case 8: Cloc : "C'est passionnant."

Le reste de la planche est décomposé en 1/4 ou 1/2 case pour montrer une partie complète.

P28 :

Case 1 : Une heure plus tard; Cloc pose son dernier dé, un sourire aux lèvres, et dit son score

Cloc : "... points"

Socrate tire une mine dépitée.

Case 2 : Socrate place son dernier dé, admettant sa défaite ; TT bondit de joie.

Socrate : "Bravo, petit, belle performance pour quelqu'un qui n'a jamais joué à ce jeu."

Platon : "Comment s'appelle ce petit prodige ?"

Case 4 : Socrate et Cloc se lèvent.

Socrate : "Oui, au fait, peut-on savoir qui vous êtes ?"

Cloc : "Je suis Cloc et voici TT ; nous voyageons dans le temps à la recherche d'un grand penseur qui a réfléchi à ce qu'est le temps."

Case 5 : Socrate: "A la bonne heure, voilà des originaux."

Platon : "J'avoue que j'en perds mon grec."

Case 6 : Cloc : "Des bandits tiennent Doc Tempo prisonnier; ils ne le libéreront que lorsqu'ils auront obtenu la formule du temps."

Platon : "Qui est Doc Tempo ?"

Case 7 : Cloc : "C'est un savant farfelu qui a inventé la machine à voyager dans le temps. Au début, Doc ne me faisait voyager que de quelques heures pour réparer mes bêtises."

Socrate: "Tu as fait beaucoup de petits voyages ?"

Case 8 : Cloc : "Oui, quand même. Le problème, c'est que je ne voyageais pas dans mon corps, j'étais transformé en pantoufle de mon père, en parapluie de mon prof ou en petite culotte de ma fiancée."

Case 9 : Platon: "Ben mon cochon, tu ne perds pas le nord."

Socrate: "Dis plutôt qu'il ne perd pas son temps, ah, ah, ah."

Platon et Socrate s'esclaffent, Cloc hausse les épaules.

P29 :

Les personnages changent à chaque case de position, des positions plus insolites les unes que les autres (poirier, sauts, dos tourné, montée sur les épaules, massage, ronde à 4, tourniquet sur la tête comme les rappeurs...)

Case 1 : Socrate et Platon retrouvent leur sérieux.

Socrate: "Je ne vois pas comment nous pouvons t'aider, Cloc."

Case 2 : Cloc : "Je crois que les filous veulent retrouver le savoir des anciens sur le temps."

Case 3 : Socrate : "Mais pourquoi ne viennent-ils pas eux-mêmes ?"

Case 4 : Cloc : "Parce que seul un enfant peut voyager dans le temps."

Case 5 : Platon : "Et pourquoi n'emportes-tu pas des documents dans ton époque ?"

Case 6 : Cloc : "Parce que les lois du voyage dans le temps ne le permettent pas ; je serais détruit si j'essayais de voyager dans le temps avec un objet que j'aurais emporté d'une autre époque que la mienne."

Case 7 : Socrate : "Pourquoi un savant assez savant pour maîtriser le voyage dans le temps souhaite-t-il retrouver des idées du passé, sans doute dépassées ?"

Case 8 : Cloc : "Ce sont les filous qui le tiennent prisonnier qui veulent connaître ces idées, mais je ne sais pas pourquoi."

P30 :

Case 1 : Socrate : "Bien, nous allons essayer de t'aider. Disciple, voyons si tu as retenu mon enseignement. Envoie à Cloc tes lumières sur le temps, et en rythme, s'il te plaît."

Case 2 : Platon, sentencieux : "Le temps est l'image mobile de l'immobile éternité."

Cloc : "Que c'est beau !"

Le bourdon : "Mais tu n'y comprends rien."

Case 3 : Cloc : "Mais je n'y comprends rien."

Le bourdon: "Je l'ai déjà dit, lourdaud."

Socrate : "Platon va t'expliquer, enfin j'espère."

Case 4 : Platon : "Si je te demande depuis quand existe le monde, que me réponds-tu ?"

Cloc : "Depuis toujours."

Case 5 : Platon dessine un cercle sur le sol.

Platon: "Très bien, c'est ça l'éternité, exister depuis toujours et à jamais. A présent, Si tu observes ce monde, toi, moi et tout ce qui nous entoure, que remarques-tu ?"

Cloc : "Que c'est beau."

Case 6 : Platon : "Oui, mais les choses sont-elles toujours aussi belles ?"

Cloc : "Non, le monde change."

Case 7: Platon trace une flèche sur le cercle.

Platon : "Bravo, c'est ça l'image mobile, les choses et les êtres vieillissent, ils sont animés d'un mouvement intérieur, le temps."

Socrate : "Bien, disciple."

Le bourdon : "Quelle science."

Case 8 : Platon, ahuri, regarde le poignet de Cloc qui porte une montre à aiguilles : "Mais que vois-je ?"

Des points d'interrogation au-dessus de Cloc.

P31 :

Case 1 : Platon tient le poignet de Cloc et regarde sa montre.

Platon : "Quel est cet objet magnifique qui illustre mon discours ?"

Cloc : "Ben, c'est une montre !"

Case 2 : Socrate et Platon en chœur : "Une montre ?"

Cloc, avec un air de moquerie : "Oui, une montre ; une grande aiguille indique les minutes, et une petite les heures. La mienne fonctionne avec une pile atomique."

Case 3: Socrate: "Une pile..."

Platon: "... atomique ?"

Cloc : "Oh ce serait trop long à vous expliquer."

Case 4: Socrate et Platon montrent une clepsydre et un cadran solaire.

Socrate: "C'est plus pratique que ma clepsydre ou mon cadran solaire."

Cloc: "Et surtout plus précis, mais est-ce bien utile ici ?"

Case 5: Socrate : "Que veux-tu dire ?"

Cloc : "A mon époque, tout va beaucoup plus vite qu'à la vôtre."

A partir d'ici, illustration de la vie de tous les jours à la fin du 20^e siècle.

Case 6: Commentaire de Cloc qui doit être illustré.

Cloc : "Les gens courent du matin..." (lever)

Case 7: (1 bande) Cloc : "... au soir" (coucher)

P32 :

Case 1 : (planche) Ce serait une planche pot-pourri, un patchwork.

Cloc : "Les villes sont des fourmilières où tout le monde trouve le temps de le perdre après avoir cherché à en gagnèr. Tous les moyens sont bons pour gagner du temps : voiture, train, avion... le téléphone et le fax permettent la communication à distance et épargnent les déplacements ; mais la plus grande révolution, c'est peut-être internet, le réseau mondial de communication informatique."

P33 :

Case 1 : Socrate et Platon ont des yeux comme hypnotisés par l'étonnement et l'incompréhension.

Cloc : "Vous vous sentez bien ? Il vaut mieux que j'arrête de vous parler de ça, de toute façon, ce n'est pas intéressant."

Case 2 : Cloc prend un air pensif en marchant tandis que Socrate et Platon reprennent leurs esprits.

Socrate : "Pas intéressant ? Parle pour toi !"

Cloc : "Moi, ce que je voudrais savoir, c'est pourquoi l'univers a dû toujours exister."

Case 3 : (une bande) Une image de l'univers

Coin supérieur gauche : DEPUIS TOUJOURS...

Coin supérieur droit : ... A JAMAIS

Case 4 : Platon : "C'est pourtant logique."

Cloc: "Qu'est-ce que vous trouvez de logique à ça ?"

Platon : "C'est la seule explication possible."

Case 5 : Cloc : "Pourquoi l'univers n'aurait-il pas surgi du vide ?"

Socrate : "Tu veux dire qu'il n'y aurait eu absolument rien..."

Case 6: Bande vierge sans même les bords, donc pas de bande, le vide.

P34 :

Case 1 : (1 bande) Socrate : "Et puis, tout d'un coup, quelque chose aurait surgi ?"

Case 2 : Bande sans bord avec un point en plein milieu ou une explosion.

Case 3 : Cloc : "Oui, pourquoi pas ?"

Platon : "C'est absurde, beau mais absurde."

Cloc: "Est-ce que c'est plus absurde que l'hypothèse d'un monde éternel ?"

TT jubile.

Case 4 : Socrate : "En tout cas, petit Cloc, ton intelligence m' impressionne."

Platon : "En résumé, aucune de ces explications ne peut être la bonne, mais il ne peut pas y avoir d'autre explication."

Case 5 : Cloc en retrait ; Socrate reste songeur ; Platon tourne en rond et se prend la tête : "C'est à devenir fou ; c'est comme si quelque chose pouvait disparaître subitement sans laisser aucune trace."

Case 6 : SCOOP ! Cloc et TT disparaissent sous les yeux ahuris de Platon et Socrate.

P35 :

Case 1 : (1 bande) SCOOP Cloc et TT surgissent devant l'enseigne "Lycée" ; Cloc atterrit sur la tête et fait le trépied, TT est sur les pieds de Cloc.

Case 2 : (normale) Cloc se remet droit et lit l'enseigne ; TT bondit sur l'enseigne.

Cloc : "Misère, me voilà à l'école."

Case 3 : Gros plan sur TT et un bourdon avec une grosse moustache ; le bourdon fronce un sourcil.

Le bourdon: "Qu'est-ce qu'il me veut, le morveux ?"

Case 4 : Cloc s'approche de la porte et regarde TT.

Cloc: "TT, laisse-le tranquille ; viens, allons-nous en d'ici, l'école me donne le cafard."

Case 5 : (demi case) TT bondit près de Cloc.

Case 6 : (demi case) TT tourne autour de Cloc et indique la porte avec son nez-pendule.

Cloc: "Qu'est-ce que tu me veux ?"

Case 7 : (normale) Cloc se rapproche de la porte, entraîné par TT.

Cloc : "Non, non, laisse-moi tranquille !"

Case 8 : Cloc entrouvre la porte et passe la tête, on le voit de dos, on ne voit pas l'intérieur.

Cloc : "OOOOOOOOOOOOOOh"

P36 :

Case 1: (une planche) Cloc a ouvert grand la porte ; on voit une allée avec des couples d'hommes qui se baladent et conversent.

P37 :

Case 1 : Cloc et TT s'avancent dans l'allée.

Case 2 : Quelqu'un s'approche d'eux.

Case 3 : Quelqu'un est près d'eux.

Quelqu'un : "Bonjour, puis-je vous être utile ?"

Cloc : "Bonjour, nous cherchons un grand penseur qui a réfléchi sur le temps."

Le bourdon: "Un grand pens'heure, quoi !"

Case 4 : Quelqu'un emmène Cloc et TT.

Quelqu'un : "Vous avez sonné à la bonne porte, suivez-moi."

Cloc : "Les élèves me paraissent bien vieux dans votre école, ils ne doivent pas être très doués."

Case 5 : Quelqu'un : "Au contraire, ce sont les plus doués, il s'agit d'une école de philosophie."

Le bourdon: "Pète-sec"

Quelqu'un : "Au fait, vous venez de loin ?"

Cloc : "Si je vous le disais, vous ne me croiriez pas !"

Case 6 : Quelqu'un : "Dites toujours."

Cloc : "Je viens d'ici, mais quelques siècles dans l'avenir."

Case 7 : (une bande) Ils sont devant l'entrée d'un large bâtiment.

Quelqu'un : "Vous vous moquez de moi."

Cloc : "Pas méchamment."

Quelqu'un : "Bien, nous voilà arrivés ; j'espère que vous serez moins insolent avec le grand Aristote !"

P38 :

Case 1 : (2 bandes) La porte s'ouvre sur une grande salle, sorte de musée de la nature, au milieu de laquelle Aristote classe des animaux.

Quelqu'un : "Entrez."

Case 2 : Quelqu'un s'approche d'Aristote qui se retourne alors qu'il travaille à classer des animaux par genre.

Quelqu'un : "Maître, voici un jeune homme qui désire vous rencontrer."

Aristote : "Jeune homme ?"

Cloc : "Bonjour, monsieur."

Case 3 : Aristote, avec un air intrigué, regarde Cloc de près.

Aristote : "Attendez voir, vous ne seriez pas Cloc ?"

Cloc : "Comment avez-vous deviné?"

Aristote, s'adressant à Quelqu'un : "Dimitri, laisse-nous."

Case 4 : Tandis que Dimitri s'en va, Aristote, en sourdine : "Mon maître Platon m'a raconté votre histoire à laquelle, je l'avoue, je n'ai pas cru."

Cloc : "Ca alors, nous venons de le quitter."

Case 5 : Aristote : "Oui, cela fait juste 45 ans !"

Cloc : "Bien sûr, le voyage dans le temps est instantané ; s'il prenait du temps, le voyage dans le temps ne serait pas possible."

P39 :

Case 1 : Aristote : "Fascinant, tout à fait fascinant..."

Cloc : "De la même façon qu'un déplacement dans l'espace ne crée pas d'espace supplémentaire."

Case 2 : Aristote : "Mais le déplacement dans l'espace prend du temps ; donc de la même façon, un déplacement dans le temps prend de l'espace."

Cloc : "Ce n'est pas bête ce que vous dites."

Case 3 : Aristote : "Je suis un expert en logique; ton aventure dépasse toute logique, mais elle n'empêche pas de réfléchir ; un déplacement instantané dans le temps signifie que toutes les époques sont simultanées."

Case 4 : Cloc : "Je pense que vous vous entendriez bien avec Doc T."

Aristote : "Tu dois parler du savant qui a réussi à te faire voyager dans le temps ; ce doit être une personne très intéressante."

Case 5 : (1 bande) Vue sur la ménagerie d'Aristote.

Cloc : "Mais vous, quel est votre travail ?"

Aristote : "Pour l'instant, je tente de classer les animaux en différents genres et espèces."

Case 6 : Vue sur une grenouille.

Aristote : "Tu vois, je classe cette grenouille dans la famille des batraciens."

Cloc: "Et ça ?" (Cloc montre un ornithorynque)

Case 7: Aristote et Cloc sont devant l'ornithorynque, sur leur droite, on aperçoit un gros ours entrouvrant la porte de sa cage Aristote: "Ca, c'est une des plus grandes curiosités de la nature, c'est un ornithorynque, un mammifère ovipare au bec corné aplati, aux pattes palmées et à la fourrure brune."

Le bourdon : "Quelle horreur !" "

Cloc : "Mais ça vient d'Australie, vous ne pouvez pas connaître !"

Le bourdon : "Ah, ces scénaristes !"

P40 :

Case 1 : (2 cases verticales) L'ours, immense, se dresse sur ses pattes et défie Cloc et Aristote.

L'ours : "GROAAARRRR"

Case 2 : (2 cases verticales) Cloc, TT et Aristote fuient dans le fond de la pièce, suivis par l'ours.

Case 3 : On voit l'ours de dos à 4 pattes poursuivre les fuyards.

Case 4 : Les fuyards sont bloqués dans un coin de la pièce.

Aristote : "Il faudrait atteindre cette porte."

Case 5 : Ils courent vers cette porte.

Case 6 : Ils ont passé et refermé la porte que l'ours gratte; on a le point de vue de l'ours.

P41 :

Case 1 : On se trouve de l'autre côté de la porte

Cloc : "PFFFFFF"

Aristote : "Ne t'inquiète pas, ce n'est pas la première fois que ça arrive."

Le bourdon : "Lourd, l'ours !"

Case 2 : Aristote : "Si on en revenait à nos affaires ?"

Cloc: "Ici."

Case 3 : La porte est déformée par l'ours, on entend "GRRRRRR"

Aristote : "Oui, pourquoi pas ?"

Cloc : "Mais il va enfoncer la porte !"

Case 4 : Aristote : "Raison de plus pour ne pas traîner ; dissertons avant de servir de repas."

Cloc : "Ben vous alors, vous êtes original."

Case 5 : Aristote : "Alors, qu'attends-tu de moi ?"

Cloc : "Je voudrais connaître votre opinion sur la notion de temps."

Case 6 : Aristote prend un air songeur tandis que l'ours a réussi à passer une griffe à travers la porte ; Cloc s'en rend compte avec effroi.

Case 7 : TT est près de la porte, Aristote s'est levé et se dirige vers une table.

Aristote : "Viens."

Case 8 : Aristote pose une bille sur une rampe graduée ; l'ours a introduit une autre griffe.

Aristote : "Regarde cette bille, imagine qu'elle représente chacun de nous ; je la pose sur la rampe."

P42 :

Case 1 : Cloc : "Il faudrait peut-être penser à s'en aller ; l'ours a presque détruit la porte."

Aristote : "T'occupe, on s'en sortira."

Case 2 : Aristote : "Je laisse rouler la bille, que peut-on dire ?"

Cloc : "Qu'elle roule."

Case 3 : Aristote : "Bien sûr qu'elle roule, mais encore ?"

Cloc : "Je ne sais pas, moi, qu'elle est en mouvement."

Case 4 : Aristote : "Voilà ! Où se déroule ce mouvement ?"

Cloc : "Dans l'espace !"

Case 5 : Aristote : "Très bien. Et qu'est-ce qui indique que ce mouvement se déroule aussi dans le temps ?"

Cloc : "Les nombres de la règle graduée."

Case 6 : Aristote : "Pourquoi ?"

Cloc : "Parce qu'il y a un ordre précis, un nombre vient après l'autre."

Case 7 : Aristote : "Exact. On dira donc que le temps, c'est le nombre du mouvement selon l'avant et l'après."

Cloc : "D'accord, mais nous, nous ne sommes pas en mouvement."

Case 8 : Aristote : "Peut-on imaginer une rampe infiniment longue sur laquelle roule une bille pendant que nous sommes immobiles ?"

L'ours enfonce la porte.

Cloc: "Oui !"

P43 :

Case 1 : Tous fuient dans une autre pièce, l'ours n'est pas dans le champ de vision.

Aristote : "Ca veut dire... keuf, que le temps passe, keuf, même quand on ne bouge pas."

SCOOP

Case 2 : Aristote trébuche, l'ours le dépasse.

Case 3 : On voit Cloc, TT et l'ours disparaître.

Aristote : "Plus vite, plus vite !"

Case 4 : On voit Aristote seul.

Aristote : "Cloc, TT, où êtes-vous ?"

Case 5 : (1 bande) Cloc, TT et l'ours atterrissent entre Doc T et les filous ; des points d'interrogation au-dessus de l'ours assis et surpris.

L'ours : "Qui c'est qui disait que seuls les enfants peuvent voyager dans le temps ?"

Le bourdon: "Un roublard, ce Doc Tempo."

Case 6 : L'ours renifle avec un air méchant du côté des ravisseurs qui paniquent ; Doc T enlace Cloc.

Doc T : "Cloc, TT, mes bichons !"

Case 7 : Les filous fuient devant l'ours.

P44 :

Case 1 : Doc T : "Mon petit Cloc, je suis heureux de te revoir."

Cloc : "Moi aussi, Doc. Ils ne vous ont pas fait de mal, au moins ?"

Case 2 : Doc T: "Non, tout va bien, on s'est même amusés. Tu ne devineras pas à quoi ?"

Cloc: "Bof."

Case 3 : Doc T lance un dé en l'air et s'amuse à le rattrapper.

Doc T : "On a joué des parties de STRAdéGIE."

Cloc : "Ca alors, ça vous a plu à vous aussi ?"

Case 4 : Doc T lance le dé à Cloc.

Doc T : "Ah ça oui, génial, ce jeu. Comment a-t-on pu perdre sa trace ?"

Cloc : "Oui, je suis étonné moi aussi."

Case 5 : Cloc renvoie le dé à Doc T.

Cloc : "Et si on jouait une partie ?"

Doc T : "Volontiers, tu es prêt à subir ta première défaite ?"

Case 6 : Cloc et Doc s'installent à une table.

Cloc : "Je voudrais bien voir ça. Au fait où avez-vous trouvé 64 dés ?"

Doc : "Mec a envoyé Mic en acheter. Tiens, voyons où ils en sont."

Case 7 : Doc appuie sur un interrupteur, un écran s'allume sur lequel on voit Mic et Mac filés par l'ours dans le parc.

Doc : "Ah les gredins, ils ne sont pas prêts de revenir m'ennuyer."

Case 8 : Le visage de Mec en gros plan sur l'écran.

Mec : "Tu ne perds rien pour attendre, vieux schnock !"

Doc T : "Voyous de filous !"

Cloc : "Mais que voulaient-ils exactement ?"

P45 :

Case 1 : Doc et Cloc entament leur partie de dés.

Doc : "Vois-tu, grâce à ma machine à voyager dans le temps, je peux pratiquement tout me permettre."

Cloc : "C'est une invention extraordinaire, peut-être la plus belle de tous les temps."

Case 2 : Doc : "Pas tout à fait. Car il reste une meilleure façon de contrôler le temps ; à ton avis ?"

Cloc : "Je ne vois pas."

Case 3 : Doc: "Réfléchis, quelle est la chose qui nous chagrine le plus dans la vie ?"

Cloc : "Ben, le fait qu'elle ne dure pas."

Case 4 : Doc: "Voilà, tu as touché le nerf sensible. Quel pourrait donc être le rêve le plus fou pour un

homme ?"

Cloc: "Vivre toujours !"

Case 5: Doc : "Eh oui, Cloc. Et ma science immense ne me permet pas de donner la vie éternelle à quelqu'un."

Case 6 : Doc : "Les filous espéraient y arriver grâce à la science des grands penseurs du passé ; c'est pour ça qu'ils voulaient connaître leurs idées."

Cloc : "Mais nous connaissons plus de choses que ces anciens."

Case 7 : Doc : "Peut-être avons-nous oublié un savoir précieux, c'est en tout cas ce que pensent Mic, Mac, et Mec."

Cloc : "Oui, ben moi, je veux juste profiter au maximum du temps qui me reste."

Le bourdon : "Tu l'as dit, bouffi."

Cloc: "Et puis, j'ai bien une petite idée pour trouver la réponse à la question des Filous."

Case 8 : TT fait une cabriole autour de Cloc (cette case constituera la case finale générique).

FIN

(Ce scénario a obtenu d'excellentes critiques de Raoul Cauvin et d'André Ozy)