



Le Petit Prince

Voyages extraordinaires

LA PLANÈTE DE GEHOM
#11 (K1, K2)

2 x 26'

Écrit par Thierry Gaudin

Librement inspiré de l'œuvre
D'Antoine de Saint-Exupéry

SCRIPT V2/VF pour VA du 13 mars 2010

1. ESPACE - EXT.

Un petit avion de papier louvoie dans l'immensité de la Galaxie, en direction de l'Astéroïde B612...

2. ASTEROIDE B612 - EXT.

... Il se dirige vers la cloche de la rose. Celle-ci, coquette, est en train de lisser ses pétales avec ses feuilles. L'avion en papier vient heurter la cloche de verre.

1. LA ROSE

(Ravie) Enfin des nouvelles..
(Reprenant son air de diva) Hum,
j'ai failli attendre !

3. ESPACE - PLANETE AU MOUTON - EXT.

Debout sur l'aile de son avion, le PP caresse Renard, allongé sur le dos.

2. RENARD

Au fait... tu voudras faire quoi toi plus tard ? Je veux dire quand on aura débarrassé l'univers du serpent ? Eleveur de moutons ? Cultivateur de baobabs ?

3. PETIT PRINCE

Je ne sais pas... (pointant du doigt une planète qui s'éteint)... Et je crois que ce n'est pas encore aujourd'hui qu'on annoncera la victoire sur le serpent... regarde une planète qui s'éteint !

4. RENARD

Grrr ! Décidément, il est tenace celui-là ... Moi qui rêvais de vacances ! (Résigné) Enfin, c'est la vie...

L'avion se dirige vers l'astre déclinant.

Ellipse

4. PLANETE GENERIQUE - EXT.

L'avion posé au loin, le PP et Renard marchent sur la planète générique.

5. RENARD

(ronchon) Une fois de plus, il n'y a rien de rien sur ce caillou.

6. PETIT PRINCE

... Ne sois pas si ronchon... tu sais bien qu'il y a toujours une porte quelque part !

7. RENARD

(Sarcastique) Ah ouais, et où ça ?
(Il tourne la tête de droite à gauche) Oh, regarde par là !

Renard se met à galoper en direction d'un objet légèrement luminescent à quelques dizaines de mètres d'eux. Le PP rejoint Renard qui renifle **un gros dé à 6 faces** (d'à peu près 50 centimètres d'arrête) posé au sol.

8. PETIT PRINCE

Un dé ? C'est drôle... on dirait que quelqu'un a envie de jouer avec nous.

9. RENARD

Tu crois ? On n'a qu'à le faire rouler... après tout, c'est fait pour ça un dé !

Renard donne un coup de queue dans le dé ce qui le fait rouler. Le dé s'arrête sur le 6. Il s'illumine ... et se transforme en porte, sur laquelle est gravé un dé à 6 faces surmonté de l'inscription C444.

10. RENARD

Ha ! Ha ! Je suis un génie !

Le PP et Renard approchent de la porte.

11. RENARD

C'est quoi cette planète ? La planète du hasard ?

12. PETIT PRINCE

Espérons que ce soit la planète de la chance ! De toute façon il faut y aller... Comme on dit... « les dés sont jetés » !

Ils poussent la porte et se retrouvent...

5. PLAINE (PLANETE FACE 3 - PENTE À 35°) - EXT JOUR

... Au milieu d'une immense plaine désertique, à proximité d'un énorme rocher cubique. Ils manquent de tomber car le sol est fortement incliné : *pente à 35%*.

13. RENARD

Woah, c'est rudement penché par ici... On est à la montagne ou quoi !

14. PETIT PRINCE

Je ne crois pas (désignant autour de lui) Regarde ! C'est toute la plaine qui penche !

Reprenant leur équilibre, ils scrutent les alentours et réalisent qu'en effet ils sont sur une immense plaine inclinée : vers le haut de la pente, l'horizon, très proche (ils sont près de l'arrête dressée), se dresse vers le ciel bleu et le soleil...

Mais vers le bas, il plonge dans l'espace étoilé et le vide. Un rocher cubique bloque la vue sur la gauche.

14A. PETIT PRINCE

Et on dirait bien qu'elle plonge dans le vide de l'espace...

Il souffle sur son carnet et fait apparaître une balle ronde. Il la jette vers le bas. La balle rebondit de plus en plus vite le long de la pente vers le bas... jusqu'à disparaître à l'horizon. INSERT : vue de haut, la balle rebondit à toute vitesse jusqu'à l'extrémité rectiligne de la plaine (arrête du bas)... et plonge dans le vide. Elle disparaît dans l'espace infini.

15. RENARD

(Déglutissant de peur) Glups, on n'a pas intérêt à trébucher par ici... (Il crie soudain de terreur)
WAH !

Soudain, SFX : un impressionnant bruit mécanique, semblant surgir des entrailles de la planète, retentit soudain... et le sol s'incline brusquement, accentuant encore la pente de quelques degrés (*pente à 40%*).

6. PLAINE (PLANETE FACE 3 - PENTE À 40°) - EXT JOUR

... Effrayé, Renard se met à glisser sur la pente...

16. RENARD

(glissant) WAAAH ! Houlà ! Houlà !
Houlà !

17. PETIT PRINCE
(Cri effrayé) Renard !

Le PP court aussitôt après Renard pour le rattraper mais celui-ci, toujours en boule, prend de la vitesse. Le PP sort et souffle alors sur son carnet : **l'oiseau à hélice** apparaît aussitôt. Le PP s'accroche à ses pattes et file à ras du sol pour sauver Renard :

18. RENARD
(grlissant) Houlà ! Houlà ! Houlà !
Au secouuuuurs !

Le PP fond sur Renard, se penche en avant... et parvient à attraper son ami par la queue. Grâce à l'oiseau hélice, il stabilise le tout. Renard s'accroche au cou du PP :

19. RENARD
Houlà, je ne me sens pas bien !

20. PETIT PRINCE
C'était moins une Renard...
(regardant autour de lui) Quelle drôle de planète, qui bouge sans prévenir...

21. RENARD
Tu as vu ?!!! J'ai bien failli être précipité dans le vide !

22. PETIT PRINCE
J'aimerais bien que quelqu'un m'explique... Encore faut-il trouver quelqu'un...

Soudain, Renard se redresse dans les bras du PP ses yeux s'écarquillent.

23. RENARD (craintif)
Heu, je ne sais pas qui ou quoi...
mais je crois que c'est en train d'avancer là-bas !

Le PP tourne la tête et aperçoit à quelques centaines de mètres vers le centre de la plaine un nuage de poussière qui se déplace en direction de l'arrête dressée.

24. PETIT PRINCE
(soulagé) Ouf ! Au moins nous ne sommes pas seuls !

Le PP et Renard se dirigent vers le soulèvement de poussière. Au fur et à mesure qu'ils approchent, nos héros plissent les yeux et distinguent les choses plus nettement :

Traveling horizontal (POV du PP) le long de la caravane :

Ils voient apparaître une véritable ville-caravane. Le bâtiment de tête est véritable tour, formée d'un amoncellement d'étages cubiques, ce « palais » est tiré par une dizaine d'êtres humanoïdes (*maigre corpulence*) : **les cubions**. Derrière le palais est attaché un **chariot** (comme un wagon) sur lequel est planté un **arbre** dont le sommet et les fruits sont également de forme cubique (**les cubkwats**). Sur le chariot, à la base de l'arbre, se trouve un baldaquin flanqué de rideaux rouges cachant son intérieur.

25. RENARD (off)

Ça alors... C'est pas banal !

26. Le petit prince (off)

Un peuple nomade..

Derrière ce palais, suivent 4 bâtiments, sortes de grosses maisons ambulantes, toutes de forme cubique, tirées également par des groupes de cubions (hommes et femmes). Particularité de taille : les **roues en bois** du palais et de tous ces bâtiments (4 roues chacun) sont **carrées**, ce qui rend la progression chaotique (les bâtiments progressent par à-coups) et pénible ! Chaque groupe de cubions est encadré par un **contremaître** (*corpulent et costaud*), qui les exhorte à garder la cadence.

27. CONTREMAITRE

Allez, plus vite ! On est presque arrivé à l'arrêt !

28. RENARD

Une ville-caravane, incroyable !

29. PETIT PRINCE

... On dirait qu'ils se dépêchent d'arriver au sommet de la plaine ?!

Alors que Renard et le PP contemplant cette vision incroyable, une roue carrée du bâtiment arrivant après le palais se brise : le contremaître en charge du bâtiment ordonne aussitôt l'arrêt.

30. CONTREMAITRE

(fort) Cubions ! Halte !

Le contremaître ramasse rapidement les morceaux de la roue brisée et se précipite vers le chariot de l'arbre. Il dépose

les morceaux de roue sur une petite plateforme située en contrebas du chariot et s'adresse au baldaquin fermé :

31. CONTREMAITRE

Ô Griffin, nous t'implorons :
donne-nous une nouvelle roue afin
que nous puissions reprendre notre
place dans la « grande marche » !

Les rideaux du baldaquin s'écartent alors. Apparaît **Griffin**, assis sur un cube en bois placé au pied de l'arbre, richement vêtu, la chevelure argentée et tenant à la main un sceptre dont l'extrémité semble brisée.

A côté de lui se tient **un grand sablier**, dont le sable s'écoule inexorablement. Il est encadré par deux **contremaîtres-gardes**, identiques aux autres contremaîtres... si ce n'est qu'ils sont armés **d'une lance effilée** et d'une impressionnante masse d'arme cubique. L'un d'eux a également une espèce de **cor** à sa ceinture.

Griffin, souriant, reçoit l'hommage du contremaître en hochant la tête puis parle dans un petit cornet de communication placé à proximité de son siège.

32. GRIFFIN

Cubions ! Amenez une nouvelle
roue !

Aussitôt, **deux cubions** surgissent du palais en portant une nouvelle roue carrée. Ils rejoignent le chariot et la déposent sur la petite plateforme. Puis ils prennent les morceaux de roue brisée et repartent vers le palais.

33. RENARD

Drôle de peuple... Des roues
carrées ! C'est quand même pas ce
qu'il y a de plus pratique !

34. PETIT PRINCE

Tout est cubique dans leur monde..
Il est possible qu'ils n'aient
jamais vu une forme ronde de leur
vie !

Le contremaître prend la nouvelle roue et s'incline humblement devant Griffin.

35. CONTREMAITRE

Sois mille fois remercié, Ô
Griffin !

Griffin congédie le contremaître d'un geste de la main. Ce dernier se précipite vers son bâtiment arrêté. Il soulève le bâtiment tandis que les cubions rassemblés changent la roue. (*Seuls les contremaîtres ont assez de force pour soulever un bâtiment*).

Le groupe reprend ensuite la marche en prêtant un hommage appuyé à « Griffin le sauveur » qui savoure le moment.

36. CUBIONS/CONTREMAITRE

Gloire à Griffin ! Gloire au sauveur !

37. RENARD

Tu parles d'un cirque pour un changement de roue ! En tout cas, ils n'ont pas intérêt à traîner : si la planète penche de nouveau, ils vont finir par tomber...

38. PETIT PRINCE

(le coupant) Renard ! Regarde ! (Il montre à Renard, plus bas sur la pente, un bâtiment peinant à avancer) ... un bâtiment à la traîne!

7. PLAINE (PLANETE FACE 3-PENTE À 40°) - BATIMENT SHANIA - EXT
JOUR

En effet, le bâtiment est bien en difficulté : le contremaître n°5, rattaché à ce bâtiment, commence à paniquer.

39. CONTREMAITRE N°5

(Anxieux) Accélérez, Sapristi ! Allez ! Sinon nous n'arriverons jamais à temps !

Une jeune cubionne (Shania), tractant le bâtiment, prend alors la parole.

40. SHANIA

(furieuse) Viens nous aider au lieu de crier ! Deux des nôtres sont tombés malades !

41. CONTREMAITRE N°5

(Outré) Je suis un contremaître, petite insolente ! Je dois veiller à ce que vous gardiez la cadence ! Allez ! Plus vite !

42. SHANIA

Tu ne vois pas que nous sommes
épuisés !

C'est alors que **SFX : le bruit mécanique** retentit de nouveau et qu'une nouvelle inclinaison de la planète s'opère. (Pente à 45%).

8. PLAINES (FACE 3 - PENTE À 45°) - BATIMENT SHANIA - EXT JOUR

43. CONTREMAITRE N°5

(Paniqué) Sapristi, le « grand basculement » est proche... Arrêtez de discuter et dépêchez vous ! Vous vous reposerez après le changement de face.

La jeune fille jette un regard noir au contremaître et augmente la cadence de traction avec ses compagnons ! C'est alors qu'une des roues du bâtiment se brise à son tour, stoppant nette la progression.

44. CONTREMAITRE N°5

Cubions ! Halte ! (Démuni, contemplant les dégâts) Sapristi de sapristi ! C'est la catastrophe !

45. SHANIA

Qu'est-ce que tu attends gros malin
?!

Le contremaître lève la tête et avise l'essentiel de la caravane, qui est désormais très loin devant.

46. CONTREMAITRE N°5

(Paniqué) C'est... c'est terrible !
Je n'aurais jamais le temps d'aller
chercher une nouvelle roue... il faut
abandonner le bâtiment !
Evacuation !

Des cubions sortent alors du bâtiment sous les yeux consternés de la jeune fille et de ses compagnons de traction, quand la voix douce du PP retentit soudain :

47. PETIT PRINCE (off)

Elles ne semblent pas très solides
vos roues...

Les cubions et le contremaître se retournent et découvrent avec stupeur le jeune garçon et Renard.

48. RENARD (ironique)

Hé ! Ne lui en voulez pas, il adore faire ce coup là aux gens en panne dans le désert !

Le contremaître cède de nouveau à la panique :

49. CONTREMAITRE N°5

(pointant le PP du doigt) C'est un **cloporte** ! Il est venu nous entraîner sous terre pour nous livrer à **Géhom** ! AAAH !

Il file se planquer derrière le bâtiment, suivi du groupe gagné lui aussi par la panique.

50. CUBIONS

AAAAAAH !

Seule la jeune fille, courageuse, reste sur place et brandit un éclat de roue devant le PP.

51. SHANIA

(pointant l'éclat en direction du PP) Ne m'approche pas, ou sinon...

52. PETIT PRINCE

(doux)... Comment tu t'appelles ?

53. SHANIA (déstabilisée)

Euh... Shania...

54. PETIT PRINCE

Bonjour Shania ! Je suis le petit prince et voici mon ami Renard, nous venons de B612. Désolé de vous avoir fait peur : nous ignorons tout de ce Géhom et des... cloportes. Je peux vous aider ?

55. SHANIA

Nous... nous aider ? Euh... c'est gentil, mais je ne vois pas trop ce que tu pourrais faire !

56. PETIT PRINCE

(désignant le bout de roue que Shania tient)... Peut-être vous aider pour la roue qui est cassée ?

Et il sort et souffle sur son carnet. Des roues (le nombre dépendra du design du bâtiment) parfaitement rondes

apparaissent. Le petit groupe de cubions, stupéfait, s'avance et contemple ce prodige.

57. SHANIA

Mais ?! Ce ne sont pas des roues !
C'est quoi cette forme étrange ? Tu
te moques de nous ?

58. PETIT PRINCE

(un peu étonné de sa réaction, mais
s'adressant à tous) Non... je ne me
moque pas... Je veux juste vous
aider... Essayez...

59. RENARD

(sûr du coup, un peu fanfaron)
Ouaip, faites-nous confiance... ça va
marcher, comme sur des roulettes !

Et Shania lâche son morceau de roue brisée et prend une des
roues RONDE, dessinées par le PP.

Ellipse.

9. PLAINE (FACE 3 - PENTE A 45°) - EXT JOUR

Pente à 45%. On retrouve la troupe surprise et ravie tractant
sans peine le bâtiment équipé de roues rondes.

60. CUBIONS

C'est... c'est un miracle ! Ces roues
sont magiques ! Ce garçon... est
magique !

A sa tête, le PP prête main forte au groupe et tire le
bâtiment aux côtés de Shania, qui lui envoie un sourire de
reconnaissance.

61. Shania

Merci Petit Prince...

Debout, à l'avant du bâtiment, Renard les encourage.

62. RENARD

(les encourageant) Bravo ! Vous
êtes en train de revenir dans la
course !

63. CONTREMAITRE N°5

(Anxieux, à lui-même) Houlàlà, ce petit prince venu de nulle part et ses roues bizarres... il faut que j'aille prévenir Griffin !

Le contremaître n°5 part en avant en petites foulées pour rallier le palais de Griffin.

10. PLAINE (FACE 3 - PENTE A 45°) - BATIMENT SHANIA - EXT JOUR

Pente à 45%. Shania et le PP tractent côte à côte.

64. SHANIA

On avance dix fois plus vite qu'avant ! Tu... tu pourrais peut-être nous délivrer de « Géhom le maudit » et de la grande marche ?!

65. PETIT PRINCE

Je serais ravi de vous aider... mais qui est ce « Géhom »...

66. SHANIA

(faisant appel à sa mémoire)... Les anciens racontent qu'il y a bien longtemps, notre peuple vivait en harmonie sur la «face d'origine ».

INSERT

Plan fixe (*noir et blanc*) sur un village. On aperçoit au loin un majestueux arbre à cubkwats. Les cubions souriants vaquent à leurs occupations.

67. SHANIA (off)

Parmi nous, il y avait Géhom, le géomètre, qui était convaincu que notre planète était cubique !

FIN INSERT

68. PETIT PRINCE

(Réalisant) Votre planète est cubique ?! Alors c'est pour ça que vous cherchez toujours à rejoindre l'arrête opposée !

69. Shania

Oui, si nous ne cessons d'avancer, c'est pour éviter de tomber dans le vide, quand la planète bascule !

Un vieux cubion placé derrière nos amis intervient aussitôt.

70. CUBION

(levant les yeux au ciel) Tout ça, c'est de la faute à Géhom ! Un vrai fou !

71. LE PETIT PRINCE

Un fou ?

INSERT

Plan sur Géhom, visage inquiétant en train de regarder avec intensité un cube planétaire (équivalent d'un globe terrestre, mais cubique) devant trois cubions inquiets, autour de lui.

FIN INSERT

72. SHANIA

... Non, mais un jour, Géhom annonça au clan qu'il avait creusé un puit jusqu'au cœur de la planète, et qu'il y avait construit une machine capable... De la faire basculer !

INSERT :

Plan de Géhom extatique, montrant à l'assemblée du clan présidée par Erwan les plans du puit menant au cœur de la planète et ceux de la machine faisant roter le cœur.

FIN INSERT

73. PETIT PRINCE

Une machine capable de la faire basculer !!!? Tu veux dire... Pour fait tourner la planète ?

Le PP fait tourner ses mains l'une au dessus de l'autre, mimant ainsi une rotation verticale. Fondu sur...

INSERT :

... le cube planétaire de Géhom faisant une rotation verticale, sous l'impulsion des mains du géomètre qui affiche un sourire dément.

FIN INSERT

74. CUBION (off)

Ben ouais... comme ça il pouvait aller explorer toutes les faces et confirmer ses idées stupides... Sauf que nous, nous étions obligés de le suivre... Sinon... Fuiiiit... Dans le vide !

FIN INSERT

75. SHANIA

Sauf que notre chef, Erwan, s'opposa aussitôt à cette folie : il interdit à Géhom de mettre la machine en marche ! Notre peuple, sédentaire, était heureux, il n'avait aucune envie de partir sur les chemins...

Plan sur l'assemblée du clan votant à mains levées contre la décision de se mettre à marcher.

Géhom brandit un point rageur et s'enfuit vers son atelier.

76. RENARD

Quelque chose me dit que cette histoire va mal finir...

11. B612 - EXT.JOUR

On décroche sur la rose, qui lit la lettre du PP, apprenant la fin de l'histoire de ce peuple...

77. ROSE (lisant les propos que Shania raconte au PP)

Furieux, Géhom se barricada dans son atelier. Erwan et quelques cubions tentèrent bien de l'arrêter mais Géhom les anéantit tous, aidé de traîtres fidèle, qui se faisaient appeler les « cloportes ». Puis, il activa la machine (Plan sur une main glissant une clé ouvragée dans la terrible machine et la tournant)... nous condamnant à cette marche éternelle ! (levant le nez de la lettre) Mais c'est horrible !

12. PLAINE (FACE 3 - PENTE A 45°) - BATIMENT SHANIA - EXT JOUR

Retour sur Shania et le PP, qui tirent le bâtiment.

La caméra prend un d'altitude : on voit la plaine dans son ensemble. C'est un **carré parfait** (environ 20 kilomètres d'arrête), contenant **3 gros rochers cubiques** disposés comme sur la face 3 d'un dé.

La caravane a creusé une piste rectiligne parfaite (à force de passer sur cette face, car la planète tourne toujours dans le même sens, ainsi, les faces 1 et 6 sont toujours verticales).

78. RENARD

(En aparté au PP) ... Ce Géhom a sûrement été mordu par ce maudit serpent !

79. CUBION

Ce fou voulait notre perte à tous... heureusement que Griffin était là !

Devant l'air interrogatif du PP, Shania continue :

80. SHANIA

Griffin était notre charpentier. Après la disparition d'Erwan, il a sauvé notre peuple en fabriquant des roues pour transporter nos habitations. Il a aussi fait porter sur son chariot des pousses de l'arbre à cubkwats qui nous nourrit. Sans lui, il n'y aurait plus de cubions ! Et j'ai hâte que tu le rencontres !

Le PP avise la caravane et le palais devant eux, dont ils se rapprochent

13. PLAINE (FACE 3)- PALAIS GRIFFIN - EXT JOUR

Pente à 45%. La ville caravane parvient à proximité de l'arrête. Le sablier placé à côté de Griffin est presque vide. Le contremaître n°5, essoufflé, approche et lui fait son rapport.

81. CONTREMAITRE N°5 (mal à l'aise)

Ô Griffin ! Il est de mon devoir de t'informer qu'il s'est passé une chose étrange !

Griffin le toise d'un air interrogateur :

82. GRIFFIN

Une chose étrange ? Quelle chose étr... ?

Il s'interrompt et son regard se fige : il vient d'apercevoir le bâtiment de Shania qui est en train de rejoindre la queue de la caravane, porté par ses roues rondes.

14. PLAINE (FACE 3 - PENTE À 45°), BATIMENT SHANIA - EXT JOUR

Le bâtiment de Shania dépasse tous les bâtiments et se dirige vers le palais de Griffin. Joie et fierté peuvent se lire sur le visage de Shania et des cubions. Mais le reste du clan observe les étranges roues rondes, et l'aisance qu'elle donne à la traction avec stupéfaction... et méfiance.

83. CUBIONS

Qu'est-ce que c'est que cette sorcellerie ? Ils sont fous !

15. PLAINE (FACE 3 - PENTE À 45°)- PALAIS GRIFFIN - EXT JOUR

Pente à 45%. La stupeur de Griffin fait place... à la colère !

84. GRIFFIN

Qu'est-ce que c'est que ces roues sacrilèges?! (Au contremaître n°5) C'est ainsi que tu gères ton groupe ?! Va immédiatement arrêter ces fauteurs de troubles !

Apeuré par la réaction de son chef, le contremaître n°5 se précipite au devant du groupe de Shania et du PP.

16. PLAINE (FACE 3 - PENTE À 45°)- BATIMENT SHANIA.

Pente à 45%. Alors qu'ils arrivent à proximité de l'arrête dressée, le contremaître n°5 se poste devant nos héros, les bras dressés.

85. CONTREMAITRE N°5

Arrêtez-vous, c'est un ordre !

86. SHANIA

Qu'est-ce qui lui prend encore à celui-là ?

Le groupe obéit aussitôt et s'arrête, **en lâchant les cordes** ! Panique, le PP le voit et crie...

87. PETIT PRINCE

Non ! Ne lâchez surtout pas les cordes !

Mais trop tard, entraîné par les roues rondes, le bâtiment repart aussitôt en arrière.

88. SHANIA

Mais... qu'est-ce qui se passe ?

89. RENARD (goguenard)

Euh... c'est LE défaut des roues rondes ! Elles ne tiennent pas en place !

Sous le regard ébahi de tous, **le PP se transforme aussitôt en prince (il restera en costume jusqu'à la séquence 22 incluse) et dessine un éléphanocéros...**

90. Le petit prince

(parlant à sa créature)
Fonce mon ami ! Fonce !

L'éléphanocéros fonce dans la direction du bâtiment qui dévale la pente, le rattrape, le dépasse et, encaissant le choc avec sa tête, il stoppe net sa course !

Puis la créature se met alors à repousser le bâtiment (de Shania) **jusqu'à l'arrête**, où le reste de la caravane attend.

17. PLAINE -(ARRETE ENTRE FACE3 ET FACE 5)- CARAVANE - EXT JOUR

A peine le bâtiment a-t-il rejoint la nouvelle face que le sablier de Griffin achève de s'écouler. Le garde sonne alors dans son cor qui émet un son de corne de brume, aussitôt suivi d'un bruit mécanique terrible. Chaque membre de la tribu se cramponne à sa corde, à son bâtiment, etc. Seul Griffin reste assis dignement sur son trône.

91. SHANIA (au PP et Renard)

Accrochez vous ! L'heure du grand basculement est arrivée !

INSERT

Vision d'ensemble de la planète cube (la face verticale visible est la face 1), semblant être en équilibre sur son arrête inférieure... et pivotant brusquement (sens des aiguilles d'une montre) pour revenir à l'horizontale.

FIN INSERT

Pour la caravane, ce retour à l'horizontale se traduit par la brusque descente de la face ralliée. Le clan se cramponne de toutes ses forces en poussant une clameur effrayée.

92. CUBIONS/SHANIA/RENARD

AAAAAAH !

18. PLAINE (FACE 5 - PENTE À 0°), PALAIS GRIFFIN - EXT JOUR

Pente à 0%. Tout le monde se remet de ses émotions sur la face 5 revenue à l'horizontale.

De nombreux cubions sont allongés sur le sol, épuisés, tandis que d'autres font la queue pour venir chercher des cubkwats distribués par les contremaîtres au pied de l'arbre. Depuis son trône, Griffin retourne le sablier qui recommence à s'écouler... puis il plante un regard noir sur le PP et le bâtiment de Shania, équipé de ses nouvelles roues.

93. RENARD

Au niveau des sensations fortes, je commence un peu à saturer!

94. GRIFFIN (à ses contremaîtres gardes)

Gardes ! Amenez-moi ce sorcier !
(Au contremaître n°5) Et toi, remets immédiatement des roues normales à la place de ces roues diaboliques !

La plupart des cubions regardent le PP avec des regards mêlant crainte et colère. Seul le groupe de Shania semble mal à l'aise.

95. SHANIA

(se relève et prend timidement la défense du PP) Mais ce n'est pas un sorcier... il nous a sauvés ! Il est là pour nous aider !

Griffin toise Shania avec mépris... puis se tourne vers son peuple et s'adresse à lui avec emphase :

96. GRIFFIN

CUBIONS ! Depuis toujours, je vous fournis en roues, je vous protège, je vous nourris. (Il saisit un cubkwat et le tend à un cubion). Pensez vous que je doive laisser libre ce sorcier, sans doute envoyé par les cloportes, qui a failli provoquer notre perte à tous ?

Le peuple l'acclame aussitôt et jette un regard hostile au PP et à Shania, surprise et effrayée d'une telle hostilité.

96A. PETIT PRINCE

(Dérouté) Mais non, écoutez-moi... je ne suis pas votre ennemi...

Il est interrompu par les cris hostiles de la foule.

97. CUBIONS

Arrêtons-les ! A bas le sorcier ! à
bas les cloportes ! Vive Griffin
notre sauveur !

Satisfait, Griffin quitte son chariot et rejoint son palais.
Les deux contremaîtres gardes surgissent aussitôt derrière le
PP et Shania et les poussent sans ménagement devant eux en
direction du palais.

98. RENARD

C'est moi... ou tout ne se passe pas
exactement comme prévu ?

19. (FACE 5 - PENTE 0°) PALAIS DE GRIFFIN - INT JOUR

Nos héros découvrent avec stupeur le rez-de-chaussée du
palais : un hangar contenant des centaines de roues carrées.
Dans un atelier sombre, des cubions réparent les roues
cassées. Les gardes poussent nos amis dans un escalier menant
à l'étage. Arrivés devant une porte, les gardes retiennent
Shania et Renard.

99. GARDE

Seul le jeune sorcier est autorisé
à entrer !

**20. (FACE 5 - PENTE 0°)- PALAIS DE GRIFFIN, ANTICHAMBRE - INT
JOUR**

Le PP est introduit dans une pièce luxueuse, avec une grande
fenêtre donnant sur la plaine et la caravane. Le mobilier, les
objets sont tous très raffinés (et tous de forme cubique).
Griffin l'attend, assis sur un cube richement décoré et tient
toujours à la main son sceptre de pouvoir.

100. GRIFFIN (amical)

Entre sans crainte... je ne te veux
pas de mal ! Pardon d'avoir été un
peu dur avec toi ... mais j'ai été
très impressionné par tes
exploits !

101. PETIT PRINCE

(Faussement ingénu) Vraiment ? Et
bien moi je suis très impressionné
par votre palais et ses richesses.

102. GRIFFIN

Hé, hé ! Dans ce cas que dirais-tu d'une petite collaboration ? En échange, je te traiterais comme un roi !

103. PETIT PRINCE

Oh, être un petit prince me suffit largement... mais d'accord pour unir nos forces : après tout, c'est le meilleur moyen de retrouver Géhom et d'arrêter sa machine.

Griffin part alors dans un petit rire :

104. GRIFFIN

Hé, hé, je crois que tu n'as pas bien compris la situation.

Il brandit le cube, montrant la face d'origine marquée d'un symbole : **une maison au pied d'un arbre (face 6 sur un dé)**.

INSERT : Puis, tenant cette face 6 verticale, il fait tourner le cube dans le sens des aiguilles d'une montre, amenant successivement au sommet les faces 4, 2, 3 et retour sur 5.

105. GRIFFIN (off)

Regarde notre parcours éternel... il ne croise jamais la face d'origine, qui est à jamais verticale... et donc inaccessible ! (IN - Soudain hargneux) La grande marche ne s'arrêtera jamais, tu entends ! (Plantant son regard dans celui du PP) Et ta magie sera la bienvenue pour aider mes cubions à porter ce lourd fardeau. (Un temps) Alors tu acceptes mon offre généreuse ?

106. PETIT PRINCE

(Révolté) Ma magie ne servira qu'à mettre fin à leurs souffrances ! Comment pouvez-vous vous résigner à subir un tel sort ? Il y a toujours un moyen de s'en sortir...

Griffin toise le PP, son sourire se transforme en rictus de rage, il sent que le PP ne négociera pas avec lui.

107. GRIFFIN

Tant pis pour toi ! Gardes ! (Les gardes entrent) Arrêtez ce misérable et enfermez le avec son amie cloporte et sa bestiole ! (Au PP, soudain mielleux) si tu changes d'avis, tu sais où me trouver !

Ellipse.

21. (FACE 5 - PENTE 0°)- PALAIS GRIFFIN - RESERVE - INT JOUR

Nos héros (Shania, Renard et le PP) sont jetés dans une réserve à roues, fermées de barreaux, située au rez-de-chaussée, à proximité du hangar à roues. Shania proteste aussitôt auprès du garde :

108. SHANIA

C'est injuste ! J'ai toujours été fidèle à Griffin. Je n'ai rien à voir avec les « cloportes » !

109. CONTREMAITRE GARDE

Si tu n'es pas contente, tu n'as qu'à t'en prendre à ton ami (il montre le PP du doigt) !

Shania jette un regard de reproche au PP, responsable de sa disgrâce. Le garde s'en va, accrochant les clés de la réserve à un crochet à quelques mètres de la porte.

Soudain le bruit mécanique sourd se fait de nouveau entendre. La planète reprend son inclinaison et penche de nouveau de quelques degrés. Renard roule un peu sur le côté. Le PP et Shania aussi

110. RENARD /PP /SHANIA

<cris de surprise>

Ellipse

22. PLAINE (FACE 5- PENTE 5°)- CARAVANE - EXT NUIT

Pente à 5%. Cette première inclinaison provoque le réveil des cubions endormis. Les contremaîtres se lèvent. L'un d'entre eux crie :

111. CONTREMAITRE

Fin du repos réglementaire !
Reprise de la marche ! En avant,
toute !

Les cubions, accablés, saisissent les cordes de leurs bâtiments respectifs, et se remettent en marche.

23. (FACE 5- PENTE 5°)- PALAIS GRIFFIN - RESERVE - INT NUIT

Pente à 5%. Le PP et Renard cherchent fébrilement un moyen de s'évader.

112. RENARD

Je ne vois pas comment on va se sortir de ce pétrin ! Peut-être qu'en mordillant les barreaux...

Il colle sa tête contre les barreaux.

113. SHANIA

(Au PP) Tout ça c'est de ta faute... je n'avais pas de problème avant que tu n'arrives !

114. PETIT PRINCE

Je suis désolé Shania... mais Griffin a un comportement étrange ! Comment expliques-tu qu'après avoir monté les cubions contre moi... il m'ait proposé une alliance secrète avec lui ?!

115. SHANIA

(Troublée) Je... je ne sais pas ! Il pensait peut-être que tu pouvais nous libérer de la malédiction.

INSERT. Renard a passé la moitié de son corps à travers les barreaux et force pour faire passer son derrière.

116. RENARD (forçant)

GNIIIII ! (Soudain projeté de l'autre côté) Waaaah !

FIN INSERT

117. PETIT PRINCE

... Mais il s'est moqué de moi quand je lui ai proposé de retrouver Géhom ! Et quand j'ai insisté... il s'est mis en colère ! (Shania est effarée) Comme si... il ne voulait pas que la grande marche s'arrête !

INSERT : Renard sous les clés tentent de sauter pour les attraper, en vain.

118. SHANIA

Comment oses-tu dire une chose pareille ? Tu... tu mens !

119. PETIT PRINCE

Ecoute ton cœur Shania ! Tout ce que j'ai fait jusqu'à présent, c'était pour vous aider ! Je sens que Griffin nous cache quelque chose. Il faut que tu me fasses confiance.

INSERT : on retrouve Renard en équilibre sur une étagère, à hauteur de la clé. Il saute happe au passage les clés suspendue au crochet. Il se prend ensuite la gamelle du siècle et se relève péniblement, à proximité des barreaux, la clé entre les crocs...

120. RENARD

(Sonné et titubant) A nous la liberté ! Mais euh... on fait quoi maintenant ?

Le PP saisit la clé et ouvre la porte.

121. PETIT PRINCE

On va retourner chez Griffin (A Shania, interrogatif) Shania ?

La jeune fille est prostrée, indécise. Le PP lui tend la main et plante son regard dans le sien. Hésitante, la jeune fille finit par hocher la tête et, saisissant sa main, elle suit le PP hors de la réserve.

24. (FACE 5 - PENTE 5°)- PALAIS GRIFFIN - INT NUIT

Nos héros se faufilent discrètement dans l'atelier. Le PP, surprend alors deux cubions en train d'arrondir les angles de certaines roues.

122. CUBION (à un autre)

Mais qu'est-ce que tu fais ?

123. CUBION

On expérimente une nouvelle forme...
Ordre de Griffin !

Laissant les deux cubions, nos héros montent à l'étage supérieur. Un bruit de pas se fait entendre : ils se plaquent brusquement dans un renforcement du mur. Ils voient passer Griffin, et ses deux contremaîtres gardes, qui quittent ses quartiers.

124. PETIT PRINCE

(Chuchotant) On a de la chance ! La voie est libre !

25. (FACE 5- PENTE 5°)- PALAIS DE GRIFFIN, ANTICHAMBRE - INT

NUIT

La porte s'entrouvre. Le petit groupe pénètre dans la pièce où ils ont été reçus. Le PP et Renard s'approchent du bureau de Griffin et commencent à chercher.

Shania, quoique inquiète, ne peut s'empêcher de contempler la face d'origine sur le cube planétaire, posé sur le bureau.

125. SHANIA

J'étais si petite... je ne me souviens plus de la « face d'origine ».

126. RENARD

Ça ne ressemblait pas à ça ?!

Le PP et Shania tournent la tête vers Renard qui tient dans son museau un rouleau de parchemin.

Le laissant tomber de sa gueule, il se déroule, faisant apparaître **un plan détaillé**.

Les deux jeunes gens se penchent sur le plan : de manière très belle y sont dessinés les rues et les bâtiments (formes carrées et cubiques) d'un village entier entouré de 6 majestueux arbres à Cubkwats (composant la face 6 du dé). Shania détaille la carte des yeux, émerveillée...

127. SHANIA

C'est... merveilleux !

Se détachant de la carte, le PP avise alors un petit coffret ouvragé sur le bureau. Il l'ouvre et découvre avec stupeur...

INSERT : le **plan d'un puit** partant de l'atelier de Géhom et allant au centre de la planète ainsi que **les plans de la « machine à rotation planétaire »** :

128. PETIT PRINCE (off)

Incroyable ! Les plans du puit de Géhom... et ceux de sa machine : elle est construite autour du cœur de la planète... c'est en faisant pivoter son noyau qu'elle la fait basculer.

Des flèches manuscrites sur le plan indiquent qu'il est possible de faire tourner le cœur dans tous les sens.

Au fond de la boîte, le PP découvre enfin une étrange **clé ouvragée** (la clé de Géhom, servant à activer la machine, cf

flashback SEQ9). Il la contemple avec étonnement. Lorsque le cri de Shania le surprend :

129. SHANIA

HA !

130. PETIT PRINCE

Shania ? Qu'y a-t-il ? (Il regarde l'endroit pointé par Shania)

Shania tend un doigt tremblant vers le coin en bas à droite de la carte de la face 6. Le PP et Renard regardent :

INSERT : le plan porte la signature de son créateur : Géhom !

131. PETIT PRINCE (off)

C'est Géhom qui a dessiné ce plan ?! Qu'est-ce que ça veut dire ?!

Shania se recule effrayée.

132. SHANIA

Tous ces objets lui appartiennent... Nous ne devrions pas être ici ! Allons nous en !

Quand tatin !!! Elle heurte Griffin, surgi de nulle part.

133. GRIFFIN

Bande de petits fouineurs ! Vous vous êtes échappés alors...

Il agrippe la jeune fille par le bras. Le PP se précipite à son secours.

134. PETIT PRINCE

Shania ?! Non, ne lui faites pas de mal !

135. GRIFFIN

Rends-toi Petit Prince ! Tu ne peux rien contre moi !

Soudain, des idées noires surgissent derrière lui et immobilisent le PP et Renard, abasourdis.

Le serpent surgit -trionphant- aux côtés de Griffin.

136. PETIT PRINCE

(Abasourdi en découvrant le serpent) Griffin ! C'est... c'est vous que le serpent a séduit et rendu fou ! Pas Géhom !

Le serpent toise alors nos héros avec un sourire inquiétant.

137. SERPENT

(A Griffin) Bravo mon cher ami... ce pauvre garçon a cru pouvoir te détourner de ton glorieux destin !

138. PETIT PRINCE

(A Griffin) Ne l'écoutez pas, Griffin, ses paroles sont un poison qui vous brouille l'esprit. Vous devez résister... Pensez à votre peuple ! A ses souffrances !

139. SHANIA

(Abasourdie par la réalité) Griffin ! Ce n'est pas possible... tu... tu... étais... notre sauveur...

140. GRIFFIN

(Furieux) Je le suis toujours ! Mon peuple m'aime et me respecte ! Je le guiderai pour l'éternité. Quant à vous, je vais vous faire passer définitivement l'envie de me mettre des bâtons dans les roues...

Sourire satisfait du serpent. CUT TO...

26. PLAINE (FACE 5-PENTE A 5°)- EXT NUIT

... *Pente à 5%*. Sur le chariot de l'arbre à cubkwats, à la lumière d'une torche, un des contremaîtres gardes s'adresse aux cubions en train de progresser sur la plaine.

141. CONTREMAITRE GARDE

Cubions ! Le sorcier et la traîtresse Shania se sont enfuis pour rejoindre les « cloportes » ! Qu'ils soient maudits à jamais !

Les cubions et le contremaître n°5 affichent des regards consternés.

142. CONTREMAITRE N°5

Shania... une cloporte... qui aurait pu le croire ?

INSERT : Depuis ses appartements, Griffin a assisté à l'annonce du contremaître et tourne un visage crispé vers le serpent qui le rassure aussitôt dans un petit sourire.

143. SERPENT

Tu es un grand chef, Griffin... tu as fait ce qu'il fallait faire.

Ellipse

27. PLAINE (FACE 5 - PENTE A 40°) - EXT AUBE

... Pente à 40%. C'est l'aube, le soleil apparaît. Nos héros, ligotés (les pieds liés et les mains attachés derrière le dos pour le PP et Shania, les pattes attachées pour Renard) sont entourés par les idées noires qui les surveillent. Soudain, un nouveau basculement survient (la pente passe à 45%). Les idées noires s'envolent alors et disparaissent à l'horizon. Shania est prostrée.

144. SHANIA

(Effondrée) Elles nous abandonnent au « grand basculement ». Nous sommes perdus !

145. RENARD

Bouhouhou ! Je donnerais tout pour retourner sur B612...

Shania lève la tête et jette un regard éperdu au PP qui se mordille les lèvres en signe d'anxiété.

28. B 612

On termine sur la rose, pétrifiée.

146. LA ROSE

... Mon prince, sur le point d'être précipité dans le vide ! Oooh non, je défaille !

Fondu au noir.

29. ASTEROIDE B612 - EXT. NUIT

Remise de ses émotions, la Rose reprend la suite de la lecture de la lettre du PP.

147. LA ROSE

Mon Petit Prince adoré... abandonné
au vide par ce misérable Griffin !

30. PLAINE (FACE 5 - PENTE A 45°) - EXT JOUR

Plaine à 45%. Nos héros sont ligotés sur la plaine. Shania et Renard scrutent le PP.

148. PETIT PRINCE

Renard, tu as des crocs, c'est le
moment de t'en servir.

Le PP se laisse rouler le long de la pente jusqu'à Renard. Lui tournant le dos, il lui présente ses poignets attachés par les cordes.

149. RENARD

Je ne vais pas manger ça, c'est
tout filandreux.

150. PETIT PRINCE

(un peu dur) Renard !

Renard se résigne et attaque les liens avec les crocs.

31. PLAINE (ARRETE ENTRE FACE 5 ET FACE 4 - PENTE A 45°)

CARAVANE - EXT JOUR

La ville caravane est en train de franchir une nouvelle arrête. Griffin observe le sablier écouler ses derniers grains de sable et sourit.

Le garde souffle dans le cor. SFX : Le sinistre bruit mécanique du « grand basculement » retentit alors.

32. PLAINE (FACE 5 - PENTE A 45°) - EXT JOUR

Le PP a défait ses liens et libère Shania. Renard a toujours les pattes liées.

Le bruit mécanique pétrifie Shania et Renard de terreur.

151. SHANIA

Le grand basculement ! Tout est
perdu !

152. PETIT PRINCE
(Tout en saisissant son carnet)
Shania, attrape Renard !

INSERT

Vision d'ensemble de la planète cube pivotant pour revenir à l'horizontale

FIN INSERT

33. PLAINE (FACE 5 : VERTICALE = 90°) - EXT JOUR

Gros plan sur le visage de Renard, en train de tomber.

153. RENARD
C'est la fiiiiin !

Mais le plan s'élargit et on découvre : Renard, coincé entre le PP et Shania.

Le PP tient fermement la poignée du parapluie géant, qu'il a soufflé in extremis (de son carnet), et qui leur sert de parachute.

Le plan s'élargit encore : Ils descendent doucement le long de la face verticale, plongeant inexorablement vers le vide.

154. SHANIA
C'est... c'est un miracle !

155. PETIT PRINCE
Euh... Sauf que même si on tombe lentement, on va droit sur le vide stellaire... il faudrait pouvoir atteindre ce rocher.

Il avise en contrebas le dernier rocher cubique avant le vide et dirige la chute du parapluie dans sa direction.

156. RENARD
T'as pas intérêt à rater ton coup !

34. ROCHER CUBIQUE (FACE 5 : VERTICALE = 90°) - EXTJOUR

Le parapluie s'approche du rocher et nos héros parviennent à se poser dessus de justesse. Le PP ôte les liens du Renard qui commence à gambader et embrasser la surface plane du rocher.

157. RENARD
Hum, la terre ferme ! Merci petit rocher...

158. SHANIA (désespérée)
On fait quoi maintenant ? Il n'y a nulle part où aller !

Le PP jette un regard circulaire. Ils sont effectivement coincés sur un rocher cubique : la terre à leur gauche, le ciel à leur droite, le vide en dessous. C'est alors qu'une voix retentit et leur glace le sang :

159. CLOPORTE (off)

Que faites vous ici ?

Se retournant, nos héros découvrent deux cubions, la tête dépassant d'un trou dans le sol (vertical)
Ils sont identiques aux cubions de la caravane, mais beaucoup plus pâles.

160. SHANIA (effrayée)

Les... les cloportes ! Non ! AAAH !

La jeune fille recule et trébuche dans le vide.

161. PETIT PRINCE

Shania !

Le PP plonge à son secours et la rattrape par le bras. Shania, pendue dans le vide, lève la tête et voit l'ombre menaçante des « cloportes » se pencher sur eux. Elle hurle de terreur !

162. SHANIA

AAAAH !

Mais les deux hommes tendent le bras et hissent sur le rocher le PP puis Shania qui vient aussitôt se réfugier derrière lui. Dans un petit sourire las, un des deux cloportes s'adresse à Shania.

163. CLOPORTE 1

Pauvre petite, tu ne devrais pas croire tout ce qu'on te raconte !
(au PP) Qui êtes vous ?

164. PETIT PRINCE

Je suis le Petit Prince. Nous venons d'échapper à Griffin... et nous cherchons un moyen de libérer les cubions!

165. CLOPORTE 2

Vraiment ?! Dans ce cas... suivez-nous !

166. RENARD

(Au PP, craintif) Euh... on ne va pas les suivre hein ? On les connaît à peine...

166A. PETIT PRINCE

J'ai peur que nous n'ayons pas le choix...

Renard jette un regard inquiet au PP, puis, abdiquant, suit les deux cubions qui s'engouffrent dans la petite cavité par laquelle ils sont apparus.

Shania, encore effrayée, reste en arrière. Le PP revient vers elle et lui tend la main, avec un regard bienveillant. Shania, anxieuse, prend la main du PP et le suit dans la cavité.

On décroche sur la rose...

35. B612

167. ROSE (lisant la lettre du PP)

Nous nous enfonçâmes dans le cœur de la planète, il y avait tellement de tours et de détours que j'aurais été incapable d'en ressortir seul !

Ellipse

36. SOUS TERRE - REPAIRE CLOPORTE, GROTTES D'ERWAN - INT JOUR

Le PP, Shania et le renard sont maintenant arrivés dans le repaire des cloportes.

La grotte est aménagée de meubles (chaises, tables, couchettes), sculptés à même la roche et fixés au sol, aux murs, au plafond, de manière à ce que les lieux soient habitables quelle que soit la position de la planète. Deux cloportes leur jettent des regards étonnés et suspicieux. Mais leur attention est soudain attirée par **un vieux cubion** assis sur un cube grossier au fond de la grotte. Leur guide lui murmure quelque chose à l'oreille. Le vieux cubion les invite à s'approcher de la main.

168. ERWAN

Approchez, approchez !

Le PP et Renard approchent. Shania, intimidée, reste un peu en arrière.

169. SHANIA

C'est... le chef des « cloportes » ?

170. ERWAN (bienveillant)

Je suis un peu plus que ça, jeune cubionne : je suis le dernier chef légitime des cubions ! Je suis Erwan !

Shania est stupéfaite :

171. SHANIA

Erwan ? Mais c'est impossible ! Erwan est mort... de la main même de Géhom, après qu'il ait rejeté son projet !

172. ERWAN

(il se lève) ça, c'est que Griffin raconte. Il est temps pour toi d'apprendre toute la vérité...

37. FLASHBACK, FACE 6, D'ORIGINE - ATELIER GEHOM - EXT NUIT

Plan du groupe de cubions et Erwan (8 en tout) approchant de l'atelier de Géhom.

173. ERWAN (off)

Géhom n'était ni fou, ni méchant... Avec quelques compagnons, nous sommes allés lui rendre visite après le refus du clan de le suivre. Cette visite avait pour but de bien lui expliquer pourquoi nous ne voulions pas u'il fasse tourner la planète... Mais lorsque nous sommes arrivés...

38. FLASHBACK, FACE 6, D'ORIGINE - ATELIER GEHOM - INT NUIT

Le petit groupe entre dans l'atelier... saccagé.

174. ERWAN

Qu'est-ce qui s'est passé ici ? GEHOM ! (Il vient d'apercevoir le corps du géomètre allongé).

Il se précipite sur lui et lui soulève la tête. Géhom émerge faiblement.

175. GEHOM (faible)

C'est... c'est Griffin ! Il m'a attaqué, il a pris la clé de la machine ! Il est parti au cœur de la planète pour l'activer !

Erwan lève la tête vers l'entrée du tunnel, éperdu de crainte.

Un terrible bruit mécanique retentit alors et la planète penche pour la première fois (*pente à 5%*). Erwan et ses cubions échangent alors des regards effrayés.

176. GEHOM

Mon dieu, il l'a fait ! (Regardant son chef) Pardonne moi Erwan, je n'y suis pour rien !

Un bourdonnement terrifiant surgit alors du puit menant au centre de la planète... et Griffin surgit soudain du puit, chevauchant un tapis d'idées noires, le serpent triomphant à ses côtés ! Les idées noires saisissent aussitôt Géhom et l'entraînent au fond du puit.

177. GEHOM

(criant) Noooooooooon !

178. ERWAN

Géhom !

Erwan se précipite à son secours en brandissant son bâton de sagesse. Mais les idées noires s'interposent et quand Erwan veut frapper, les IN esquivent et le bâton se brise sur un mur.

Griffin se précipite pour ramasser le manche brisé du bâton.

179. ERWAN

(prisonnier des idées noires)
Griffin... tu es devenu fou ?

180. SERPENT

Ne l'écoute pas Griffin ! Toi seul a l'étoffe d'un chef !

181. GRIFFIN

C'est vrai : avec la grande marche, les cubions ne pourront pas se passer de mes roues et de mes cubkwats ! Je vais régner sur eux... pour toujours !

182. ERWAN

(mençant) Je t'en empêcherai Griffin !

183. GRIFFIN

Tu n'es pas de taille ! Mais je dois te laisser : il faut que je prévienne mon cher peuple du geste fou de Géhom et de la fin tragique de son chef bien aimé !

FIN DU FLASH-BACK

39. CAVERNE ERWAN - INT JOUR

Erwan finit son récit devant ses auditeurs médusés.

184. ERWAN

Les idées noires nous ont abandonnés à des lieues du village, sans ressources. Nous n'avons pu échapper au grand basculement qu'en nous réfugiant sous terre... Pour toujours !

185. SHANIA

(stupéfaite... puis suspicieuse) Et pourquoi devrions-nous vous croire ? Qui nous dit que c'est la vérité ?

186. ERWAN

Ceci achèvera peut-être de te convaincre (il prend quelque chose derrière son fauteuil) Voici l'autre moitié du sceptre que Griffin m'a dérobé.

Il brandit devant la jeune fille sidérée un pommeau de bois en forme d'arbre à cubkwats. Shania accuse le coup.

187. PETIT PRINCE

Le serpent a poussé la folie de Griffin jusqu'à un point terrible... Mais nous ne pourrions mettre fin à ses méfaits que si nous parvenons à atteindre la machine de Géhom... et à l'arrêter.

188. RENARD

Et... tu fais ça comment ?

189. ERWAN

Nous avons exactement le même projet... nous y travaillons depuis des années ! (il se dirige vers une grosse porte en bois, au fond de la grotte)... Venez !

40. ENTREE PUIT CLOPORTE - INT JOUR

Erwan et ses hommes guident le PP, Shania et Renard au fond de la grotte. Ils ouvrent la porte... qui débouche sur un énorme puit. Le puit est actuellement dans sa position verticale (débouchant sur la face 4). Au-dessus d'eux, un puit de jour a été aménagé laissant passer la lumière.

190. ERWAN

Nous creusons ce puit depuis notre premier jour sous terre. C'est un travail long et pénible... mais nous touchons bientôt au but !

41. PUIT DES CLOPORTES - INT JOUR

Descendant le long d'un interminable enchevêtrement de rampes et d'échelles en pierre, nos héros atteignent le fond du puit où quatre « cloportes » creusent péniblement la terre. Leurs outils de fortune (en pierre fiable) se brisent sous l'impact. Un cubion s'approche d'Erwan.

191. CUBION

(Dépité) Erwan, nous avons atteint une couche de roche très dure... nos outils n'arrivent pas à l'entamer !

192. ERWAN

(Accablé) Bon sang ! Le sort s'acharne sur nous !

Le PP approche alors du sol et pose ses mains à différents endroits. Il ferme les yeux, tâte le sol et « sent » la roche.

192A. PETIT PRINCE

Ne perdez pas espoir : je sens du vide et un bourdonnement. Le centre de la planète n'est pas loin... quelques mètres tout au plus. (Toujours les yeux fermés, il déplace ses mains). Je... je sens une fragilité dans la roche à cet endroit. Il faut creuser... ici !

Les cubions le regardent incrédules, puis interrogent Erwan du regard. Celui-ci leur fait un signe d'assentiment de la

tête. Un cubion approche de l'endroit indiqué par le PP et plante sa pioche... dégageant aussitôt un gros morceau de rocher. Le cubion lève la tête et arbore un visage ravi en direction du PP qui lui rend son sourire.

CUT TO...

42. CŒUR DE LA PLANÈTE - SALLE DE LA MACHINE - INT NUIT

Au cœur de la planète, la « machine à rotation » bourdonne, elle est entourée d'idées noires flottantes.

Dans un coin, un vieillard prostré caresse un dessin de la planète cube au sommet de laquelle trône la face d'origine. Une larme vient soudain s'écraser sur le dessin.

L'ombre de Géhom se tourne alors vers la machine gardée par les idées noires qui flottent autour d'elle, avec un rictus de tristesse et de désespoir.

Le serpent apparaît alors. Géhom le supplie aussitôt.

193. GEHOM

Je vous en supplie, mettez fin à mon calvaire et à celui de mon peuple ! Ne pourrait-on pas demander à Griffin d'arrêter la machine ?!

194. SERPENT

(Surgi de nulle part) Imbécile ! Ton peuple te tient pour responsable et te hait chaque jour un peu plus ! L'arrêt de la machine lui permettrait de te retrouver ...

Géhom recule de frayeur à ces mots, lorsque le bruit sourd d'excavation provoqué par le paresseux se fait soudain entendre. Le géomètre blêmit de terreur.

195. GEHOM

Ils arrivent, ils arrivent pour me châtier !

196. SERPENT

Ne t'en fais pas... ils n'iront pas plus loin !

Aussitôt la foule d'idées noires entourant la machine se rue en direction du bruit.

43. PUIT DES CLOPORTES - INT JOUR

Les cubions frappent le sol frénétiquement. Un bourdonnement sourd se fait entendre mais seul le PP y fait attention.

197. PETIT PRINCE

Vous entendez ça... (Réalisant, il avise aussitôt un cubion prêt à donner un ultime coup de pioche)
Attendez ! NON !

Trop tard : le cubion frappe le sol, faisant sauter un caillou qui libère la « poche » d'idées noires envoyées par le serpent.

Celles-ci s'engouffrent dans la brèche ainsi ouverte comme un gisement de pétrole et se précipitent sur nos héros. Les cubions s'enfuient dans des galeries attenantes. Le PP saisit son carnet et souffle dessus, faisant réapparaître le **parapluie géant**. Il le brandit face aux idées noires.

198. PETIT PRINCE

(à tous) Derrière moi vite !

Le groupe se serre derrière le PP. Les idées noires frappent le parapluie de plein fouet puis se glissent dessous, le faisant basculer en avant ainsi que nos héros.

199. SHANIA/PP/ERWAN/RENARD

AAAAAH !

Nos héros accrochés au manche se retrouvent étalés au fond du parapluie qui devient un véritable radeau repoussé jusqu'à la surface par le flot bouillonnant d'idées noires (cf Voyage centre de la terre).

44. PLAINE, SURFACE (FACE 4 - PENTE A 25°) - EXT JOUR

Pente à 25%. Nos héros sont éjectés à la surface par le « geyser » d'idées noires.

200. NOS HEROS

<Cris de terreur>

Ils se retrouvent étalés sur la plaine (pente à 25%). Le PP se redresse pour faire face au flot d'idées noires qui revient vers eux. Le groupe se réfugie derrière lui.

201. SHANIA

Elles vont nous attaquer !

Le PP serre les dents... il ne peut pas faire grand-chose contre la masse d'idées noires. Mais l'étonnement se lit soudain sur son visage.

202. PETIT PRINCE

On... on dirait qu'elles se replient.

203. ERWAN

(catastrophé) Noooooon ! Elles vont boucher l'entrée de notre puit ! Tout ce travail... pour rien !

Effectivement, les idées noires se précipitent dans le puit de jour qu'elles obstruent aussitôt.

204. RENARD

Euh... j'ai encore une mauvaise nouvelle... regardez ce qui arrive sur nous !

Nos héros se retournent et voient avec effroi surgir **la caravane menée par le palais de Griffin** (note : quand nous l'avons quittée, elle était sur l'arrête entre face 5 et face 4).

45. PLAINE, SURFACE (FACE 4 - PENTE A 25°) - CARAVANE-EXT JOUR

Les cubions en charge de la traction du palais aperçoivent alors le groupe... et se mettent à paniquer.

205. CUBIONS

Shania et le sorcier, ils sont de retour... Avec un cloporte ! AAAAH !

Griffin et ses contremaîtres gardes, alertés par les cris, se retournent aussitôt.

206. GRIFFIN

EUX ?! (Apercevant Erwan) Et lui ?! Mais c'est impossible !

Les cubions abandonnent aussitôt la traction du palais et vont se réfugier aux pieds de Griffin.

207. CUBIONS

O Griffin ! Protège nous !

208. GRIFFIN

Gardes, saisissez-vous de ces maudits ! (En aparté, chuchotant) Maîtrisez surtout le sorcier et le cloporte !

Les contremaîtres gardes se précipitent et arrêtent nos héros.

46. PLAINE (FACE 4 - PENTE A 25°) - EXT JOUR

Pente à 25%. Les gardes arrivent sur le groupe et saisissent aussitôt le PP et Erwan.

209. ERWAN

Hé, doucement !

Shania est tétanisée. Le garde tenant Erwan s'adresse à elle avec un sourire ironique.

210. GARDE (méprisant)

C'est ça, tiens toi tranquille traîtresse...

Renard tente de mordre aux mollets le garde qui a saisi le PP.

211. RENARD

Lâchez-les, sale type !

212. PETIT PRINCE

Calme toi Renard, c'est inutile !

Comme dans un rêve (sans son et au ralenti), Shania regarde les gardes maîtriser sans ménagement le PP et Erwan.

Mais lorsqu'un des gardes donne un coup de pied à Renard qui vole à quelques mètres puis s'écrase au sol, tout endolori, quelque chose bascule alors en Shania, son regard s'emplit soudain d'une farouche détermination.

Elle arrache brusquement la lance de la main d'un des gardes et, avant que les gardes ne puissent réagir, elle se précipite en direction de Griffin.

213. PETIT PRINCE

Shania ! Non !

La jeune fille court à perdre haleine et fond sur le chariot (de l'arbre à cubkwat) de Griffin. Celui-ci, la voyant approcher la lance à la main et à toute vitesse, blêmit soudain.

214. GRIFFIN

Gardes ! GARDES ! Au secours !

Les gardes échangent un regard interloqué puis se précipitent au secours de leur chef, abandonnant sur place le PP et Erwan.

215. ERWAN (inquiet)

Elle ne va tout de même pas...

216. PETIT PRINCE(inquiet)

Je ne sais pas... il faut la rattraper !

Shania continue sa course vers le chariot à baldaquin. Les cubions effrayés se reculent.

Griffin sur son chariot est pétrifié de terreur.

A quelques pas du chariot, Shania plante soudain la lance dans le sol... et s'en sert comme d'une perche, se propulsant sur le chariot les pieds en avant.

Elle frappe Griffin au torse. Celui-ci en lâche son bâton de pouvoir et est éjecté au bas du chariot, devant les cubions effarés.

Debout sur le chariot, la jeune fille s'adresse alors à la foule rassemblée.

217. SHANIA

Mes frères, mes sœurs ! N'écoutez plus Griffin ! C'est lui qui est à l'origine de la marche éternelle, c'est lui qui a actionné la machine, qui a manipulé Géhom pour nous asservir ! Il nous ment ! Depuis toujours !

Les cubions échangent des regards interloqués et posent un regard interrogatif sur Griffin qui se relève péniblement de sa chute à terre.

218. CUBIONS

(Murmures interrogatifs)

Ses gardes arrivent sur les lieux... et vont aussitôt aider Griffin à se relever.

219. GRIFFIN

Laissez moi imbéciles... Faites taire cette misérable ! (Il s'adresse à la foule) Cubions ! Ne l'écoutez pas ! C'est une folle à la solde des cloportes !

Shania lui jette un regard dur puis baisse la tête et aperçoit le bâton de pouvoir de Griffin abandonné sur son cube. Elle relève la tête et voit alors Erwan et le PP qui ont rejoint le groupe à leur tour. Son visage s'éclaire : elle saisit le bâton et le brandit au-dessus de sa tête.

220. SHANIA

La « folle » tient ici la preuve de ta trahison, Griffin !

Alors que les gardes viennent péniblement de se hisser sur le chariot, Shania en bondit et se précipite à la rencontre d'Erwan et du PP. Les cubions la suivent du regard.

221. SHANIA

(poussant Erwan en avant) Saluez
Erwan le sage, notre chef
véritable!

Elle saisit le pommeau en forme d'arbre que tient Erwan, le brandit au dessus de sa tête et y joint le bâton de pouvoir de Griffin : **les deux morceaux s'emboîtent parfaitement** ! Stupeur des cubions.

222. CUBIONS

<Cris de stupeur>

Les plus anciens d'entre eux, surmontant leurs craintes, s'approchent du vieux chef et le dévisagent.

223. CUBIONS

Er... Erwan ?! (Cédant à la joie)
C'est bien toi ! Tu n'as pas été
assassiné par Géhom ! Shania dit
vrai (se tournant vers Griffin)
Griffin nous a menti !

Le PP jette un regard plein de respect à Shania qui lui rend son regard.

224. PETIT PRINCE

Bien joué, Shania !

Les cubions fixent de nouveau Griffin, couvert de poussière et piteux, mais cette fois avec colère ! Ils s'approchent de lui.

225. GRIFFIN

Ne me... n'oubliez pas tout ce que
j'ai fait pour vous ! Je vous ai
sauvés ! Pitié !

Les cubions sont sur Griffin. Les gardes, tétanisés, restent sur le chariot, n'osant plus bouger. La voix du PP retentit alors.

226. PETIT PRINCE

... Je vous en prie, ne vous laissez
pas envahir par la colère... Vous
jugerez Griffin pour ses actes le
temps venu... mais en attendant, vous
devez reprendre la grande marche
pour échapper au grand
basculement ! Shania et moi allons
tout faire pour arrêter la rotation
de la planète !

227. ERWAN

(Désespéré) Mais comment ? Notre puit est obstrué par les idées noires ?

228. PETIT PRINCE

Il y a un autre puit : celui de Géhom, sur la face d'origine !

Le PP souffle alors sur son carnet : une barque apparaît, qu'il accroche aussitôt à un nuage.

229. PETIT PRINCE

Avant de partir, nous devons juste récupérer la clé de la machine de Géhom, que Griffin a cachée dans son bureau depuis toutes ces années.

Griffin, piteux et entouré de cubions hostiles, jette un regard mauvais au PP.

Ellipse

On ouvre sur la fameuse CLE de la machine, que le PP a récupérée dans la palais de Griffin.
Le plan s'élargit : Le PP, Shania et Renard, à bord de la barque, prennent leur envol.
Les cubions agitent les mains, le cœur plein d'espoir.

230. ERWAN

Tous nos espoirs vous accompagnent
les enfants !

47. LA PLANETE CUBE, CIEL - EXT JOUR

La Nacelle s'éloigne de la caravane. Shania contemple le paysage, un sourire plein d'espoir aux lèvres. Le PP lui pose la main sur l'épaule et sourit à son tour.

48. PLAINE - (FACE 4 - PENTE À 25°) - CARAVANE - EXT JOUR

Pente à 25%. Une fois le PP parti, les cubions joyeux sont rassemblés autour d'Erwan.

231. ERWAN

Mes amis ! Comme le Petit Prince l'a dit, il n'est pas encore l'heure de se réjouir... nous devons reprendre la marche !

232. CUBION

Tout ce que tu veux Erwan... mais nous refusons de continuer de tirer le palais de ce misérable !

Le cubion montre du doigt Griffin, meurtri, humilié et entouré de ses contremaîtres également mal à l'aise. Erwan réfléchit une seconde puis déclare :

233. ERWAN

Ta remarque est juste ! Si Griffin et ses contremaîtres veulent conserver son palais... ils n'ont qu'à le tracter eux-mêmes !

234. CUBIONS

(Murmure d'approbation)

Griffin jette un regard haineux à Erwan et se dirige vers l'avant de son palais, suivi des contremaîtres, penauds. Les cubions reprennent la traction des autres bâtiments. Erwan se joint au groupe de Shania. Plan sur Griffin affichant un regard plein d'une haine farouche.

235. GRIFFIN

Ne crois pas que je vais te céder le pouvoir aussi facilement, Erwan !

49. PLANETE CUBE, CIEL - EXT JOUR

Retour sur la nacelle du PP : elle longe la face 6, face d'origine.

Shania se penche alors par-dessus la nacelle et contemple la vue sur la face verticale avec émerveillement.

236. SHANIA

Oh, regardez... c'est magnifique !

POV Shania : Les 6 arbres à cubkwats majestueux et les vestiges du village apparaissent sous leurs yeux. Shania est émue aux larmes !

Renard est debout sur la carte du village étalée au fond de la barque et la déchiffre.

237. RENARD

D'après la carte, l'atelier de Géhom se situe bien à l'extérieur du village... il faut chercher un bâtiment isolé sur la plaine !

238. PETIT PRINCE

Oui, le voilà!

Le PP montre du doigt un grand bâtiment excentré et dirige la nacelle vers lui.

50. PLAINE - (FACE 4 - PENTE A 40°)- CARAVANE - EXT JOUR

Pente à 40%. Les bâtiments tractés par les cubions avancent sur la plaine et dépassent tous le palais de Griffin.

Le contremaître n°5, inquiet, interroge son chef :

239. CONTREMAITRE N°5

(Anxieux) Qu'est-ce qu'on attend pour avancer, sapristi... (se reprenant) euh chef ?!

240. GRIFFIN

On attend que tous ces imbéciles nous aient dépassé... et particulièrement celui-là !

A peine a-t-il fini sa phrase, que le bâtiment tracté par le groupe d'Erwan arrive à leur hauteur.

241. ERWAN (sévère)

Et bien qu'attendez-vous pour avancer ? C'est le poids du remord qui vous freine ?!

Griffin lui jette un regard mauvais, le groupe du vieux chef s'éloigne peu à peu du palais.

242. CONTREMAITRE N°5

Euh... il a raison chef... il ne faudrait pas traîner...

243. GRIFFIN

Silence! Vous allez me changer immédiatement les roues du palais... et mettre à la place les roues de sorcier toutes neuves qui sont entreposées dans la réserve. Exécution !

Les contremaîtres échangent un regard stupéfait.

CUT TO...

51. FACE D'ORIGINE (FACE 6 - VERTICALE) - CIEL - EXT JOUR

Retour sur la barque du PP. Ils ne sont posés sur la maison de Géhom.

Le PP tire sur la porte d'entrée qui force un peu...

Ellipse

52. FACE D'ORIGINE (FACE 6 - VERTICALE) - ATELIER GEHOM - INT

JOUR

Shania et le PP atterrissent sur le mur opposé à la porte dans l'atelier de Géhom (meubles et objets sont renversés). Pendant que Renard s'époussette, les deux enfants découvrent au milieu du mur opposé (devenu ici le sol) l'entrée de l'énorme puit menant au centre de la planète (puit vu dans le flashback d'Erwan : *la face d'origine étant toujours verticale, ce qui était à l'origine un puit ralliant le centre de la terre devient un tunnel horizontal*).

244. PETIT PRINCE

Nous y sommes ! C'est l'entrée du puit de Géhom, la machine est au bout !

245. RENARD

Peut-être... mais ça va être long à traverser, sans compter avec les idées noires qui vont sûrement se pointer...

Le PP affiche un regard déterminé et **revêt son habit de prince (il restera ainsi jusqu'en séquence 65 incluse)**. Il brandit son épée... et dessine une silhouette bird.

246. PETIT PRINCE

On n'est pas arrivé jusque là pour abandonner ! En route !

Tout ce petit monde monte sur la silhouette bird qui s'élance dans le tunnel.

CUT TO...

53. PLAINE, (FACE 4 - PENTE À 40°) - PALAIS GRIFFIN - EXT JOUR

Pente à 40% : Griffin et ses contremaîtres tractent à toute vitesse le palais équipé des roues rondes en bois grossièrement taillé. Ils fondent sur le bâtiment d'Erwan.

247. GRIFFIN

Plus vite ! Plus vite !

248. CONTREMAITRE N°5

Euh... chef... si on continue comme ça, on risque de percuter le bâtiment d'Erwan ! (Soudain effrayé par la proximité du bâtiment) Sapristi !

249. GRIFFIN

(Joie mauvaise) Hé, Hé ! Tu crois ?

Effectivement, le bord du palais, lancé à pleine vitesse percute le bâtiment d'Erwan !

ELLIPSE !

On ouvre sur le bâtiment d'Erwan... dont les roues ont volé en éclat (mais on ne l' a pas vu, bien sûr), affaissé, IMMOBILISE.

Depuis son chariot, Griffin exulte et hurle à ses contremaîtres effarés.

250. GRIFFIN (maîtrisant sa joie)

Continuez d'avancer ! C'est un malheureux accident : le grand basculement est trop proche, on n'a plus le temps de les aider !

Un nouveau basculement de la plaine vient lui donner raison. Pente à 45%. Ils continuent en direction du reste de la caravane. CUT TO...

54. PLAINE, (FACE 4 - PENTE A 45°) BATIMENT ERWAN/SHANIA - EXT

JOUR

... Pente à 45%. Erwan est penché sur un cubion sonné... et coincé sous le bâtiment qui s'est affaissé. Les cubions habitant le bâtiment l'évacuent tandis que le groupe tente de soulever le bâtiment... en vain.

251. CUBION

C'est une catastrophe, nous n'avons pas assez de force pour le dégager...

Erwan prend la main du cubion sonné... puis il s'adresse au groupe.

252. ERWAN

Le bâtiment est perdu, il faut l'abandonner et rejoindre l'arrêt immédiat !

253. CUBION

Mais... et vous ?!

254. ERWAN

J'ai été trop longtemps séparé de mon peuple, je n'abandonnerai pas l'un des miens ! C'est ainsi !

Accablé mais effrayé par la proximité du « grand basculement », le groupe abandonne les deux hommes et rejoint rapidement le reste du clan.

CUT TO...

55. PLAINE - ARRETE ENTRE FACE 4 ET FACE 2 - EXT JOUR

Griffin et ses contremaîtres franchissent l'arrête à leur tour.

Griffin se retourne et aperçoit le bâtiment d'Erwan, stoppé à 200 mètres en contrebas. Il tourne la tête vers le sablier dont l'écoulement est presque terminé et exulte sous le regard consterné du contremaître n°5.

255. GRIFFIN

Hé ! Hé ! Hé ! La « roue » tourne...

CUT TO...

56. TUNNEL DE GEHOM JUSQU'AU CENTRE DE LA TETE - INT JOUR

... Le PP, toujours habillé en Prince, pilote le SB et slalome dans le tunnel entre les chutes de rochers et les rétrécissements de parois...

Shania affiche soudain un air effrayé et pointe du doigt devant elle.

256. SHANIA

Elles arrivent !

Face à la SB, dans le tunnel, viennent d'apparaître une masse d'idées noires qui foncent sur nos héros.

CUT TO...

57. PLAINE - (FACE 4 : PENTE A 45°) - PALAIS GRIFFIN - EXT JOUR

... Pente à 45%. Le groupe d'Erwan vient de rallier l'arrête. Un des cubions se précipite vers Griffin.

257. CUBION

Griffin ! Il faut envoyer quelqu'un pour les aider, on ne peut quand même pas laisser trois des notres mourir !

Griffin affiche un air faussement désolé, et pointe le sablier.

258. GRIFFIN (faux jeton)

Hélas, il est trop tard ! Le temps est presque écoulé... quel terrible malheur !

Entendant cela, le contremaître n°5 pose un regard plein de mépris et de colère sur Griffin, puis il se redresse et se précipite vers l'arrête, qu'il refranchit pour aller porter secours à Erwan.

259. GRIFFIN (méprisant)

L'imbécile...

58. PLAINE, (FACE 4 : PENTE A 45°) BATIMENT ERWAN/SHANIA - EXT

JOUR

Tenant toujours la main du cubion coincé sous le bâtiment, Erwan lève la tête, attiré par la clameur s'élevant du sommet de l'arrête.

260. CUBIONS

(Clameur d'encouragement !)

Il voit le contremaître n°5 arriver droit sur lui.

261. CONTREMAITRE N°5

SAPRISTI DE SAPRISTI !

Ce dernier se précipite sur le bâtiment et le soulève de toutes ses forces. Le bâtiment se lève de quelques centimètres.

262. CONTEMAITRE N°5

RAAAAH ! Tirez le de là, vite !

Erwan réagit aussitôt et tire le cubion coincé. Le contremaître le charge aussitôt sur ses épaules.

263. CONTREMAITRE N°5

Il faut rejoindre l'arrête... le temps presse !

Tous les trois commencent à remonter péniblement la pente... Insert : Griffin serre les dents et tapote le sablier pour en accélérer le débit.

59. TUNNEL DE GEHOM JUSQU'AU CENTRE DE LA PLANÈTE - INT JOUR

... Le PP, habillé en Prince, manœuvre difficilement dans le tunnel qui se rétrécit de plus en plus. Il évite les idées noires avec brio tandis que d'autres tentent de gagner sur eux. Renard aperçoit soudain devant eux une énorme double porte en pierre... dont les deux battants commencent à se refermer. Il met les pattes devant ses yeux. Le PP affiche un air déterminé et pousse encore la vitesse de la SB... et franchit la porte in extremis avant qu'elle ne se referme, barrant le passage aux idées noires.

60. ANTRE GEHOM - INT NUIT

Nos héros (**PP habillé en Prince**) sont projetés en avant dans une pièce totalement obscure.

264. PETIT PRINCE/SHANIA/RENARD

Ah ! Aïe ! Ouch !

Un bourdonnement sourd se fait entendre. Se retournant, ils aperçoivent **la terrible machine à rotation**, entourant le cœur lumineux de la planète Un hurlement déchirant se fait soudain entendre.

Géhom surgit de l'obscurité, faisant tournoyer une énorme équerre comme une arme... mais le poids de l'objet l'entraîne en arrière et le vieil homme s'effondre à terre.

265. GEHOM (gémissant)

(fataliste) Allez-y, faites ce que vous avez à faire, je m'en moque... Après tous, les cubions ne m'ont jamais vraiment aimé...

266. PETIT PRINCE

Géhom, nous ne sommes pas vos ennemis, nous venons pour arrêter la machine, nous avons besoin de vous !

267. GEHOM (gémissant)

Qui es-tu ? Encore une invention de Griffin et de son maudit serpent pour me tourmenter ?!

268. PETIT PRINCE

Griffin a été renversé, il ne vous tourmentera plus jamais,... votre supplice touche à sa fin !

269. GEHOM

(En rage) Arrêtez de vous moquer de moi !

La voix de Shania retentit soudain, douce et apaisante.

270. SHANIA

(off) Géhom... (Le vieil homme tourne des yeux ahuris vers la jeune fille qui tend la clé devant lui). (Bienveillante) Géhom, Erwan nous a tout raconté, nous savons que ce n'était pas de votre faute. Et vous pouvez tout réparer... il suffit de nous montrer comment utiliser cette clé.

Géhom qui écarquille les yeux de stupeur et, incrédule, regarde alternativement Shania et la clé.

61. PLAINE (FACE 4 - PENTE A 45°) CARAVANE - EXT JOUR

... Pente à 45%. Le contremaître n°5, portant le cubion assommé, et Erwan avancent péniblement sur la pente. Il leur reste une centaine de mètres à parcourir.!
Peu habitué à tant d'efforts, Erwan s'effondre soudain.

271. ERWAN

(courbé en deux, épuisé) Je n'en peux plus, je n'y arriverai pas... continue sans moi !

272. CONTREMAITRE N°5

J'ai servi pendant trop longtemps un mauvais chef, je ne vous abandonnerai pas ! Sapristi de sapristi !

Erwan plante son regard dans celui du contremaître. Il se relève, et appuyé sur le bras de n°5, il reprend péniblement la marche.

INSERT : Griffin affiche un sourire en voyant les derniers grains de sable s'écouler du sablier. Le garde souffle dans son cor.

62. ANTRE DE GEHOM - INT NUIT

... Géhom, abasourdi, saisit la clé ouvragée et approche de la machine. D'une main tremblante, il glisse la clé dans la fente prévue à cet effet et, dans un grand soupir, la tourne. La machine s'arrête aussitôt dans un fracas mécanique assourdissant.

63. PLAINE (FACE 4, PRES DE L'ARRETE VERS LA FACE 2) CARAVANE -

EXT JOUR

... Le même fracas se fait entendre à la surface.
Le sang des cubions se glacent, ils se cramponnent tous à leurs bâtiments, attendant le grand basculement.

273. CUBIONS

Le grand basculement...

Le contremaître N°5 et Erwan se regardent avec profondeur et se serrent fortement la main, attendant leur fin avec dignité... Mais rien ne se passe : l'arrête reste dressée en l'air. Les deux hommes échangent un regard interrogatif. Sur l'arrête, la stupéfaction se lit sur le visage des cubions.

Le sourire de Griffin s'efface. Un cubion laisse alors exploser sa joie :

274. CUBION

Ils ont réussi ! Le Petit Prince et Shania ont réussi ! Hourrah !

La liesse s'empare de la tribu.

275. CUBIONS

Hourrah ! Vive Shania ! Vive le Petit Prince !

Griffin explose alors de rage et se met à frapper le sol du pied en hurlant :

276. GRIFFIN

Non ! Nooon ! Bascule ! Maudite planète ! Je t'ordonne de basculer !

Les autres contremaîtres le toisent alors avec mépris puis échangent un regard de connivence : ils décrochent le chariot portant l'arbre puis enlèvent les cales retenant le palais de Griffin.

Les roues rondes entraînent ce dernier sur la pente, de plus en plus vite.

Au moment où Erwan et ses compagnons rallient l'arrête et sont accueillis en héros, **Griffin, hurlant de dépit, contemple son palais tomber dans les limbes de l'espace.**

277. GRIFFIN

Nooooooon !

Le sifflement de rage du serpent se fait entendre au même moment.

278. SERPENT

SSSSSSSSSS ! On se retrouvera Petit Prince !

64. ANTRE DE GEHOM - INT NUIT

Retour sur Géhom qui contemple Shania.

279. GEHOM

(soulagé) Merci! Cette machine s'est enfin arrêtée... à jamais !

Géhom s'apprête à jeter la clé... mais le PP, habillé en prince, l'arrête in extremis.

280. PETIT PRINCE

Euh... Vous ne pensez pas qu'on pourrait l'activer une toute dernière fois... pour ramener votre peuple sur sa « face d'origine » !

Les visages de Shania et Géhom s'éclairent soudain d'un sourire radieux.

Ellipse

65. PLANETE CUBE - EXT JOUR

Suite de plans muets décrivant la suite des évènements :

- Plan du PP, habillé en prince, de Shania et Renard ralliant la caravane dans la barque suspendue au nuage. Ils sont accueillis en héros par le clan. Griffin, tirant un bâtiment, pleure toujours de dépit.

- Plan aérien du clan quittant la piste tracée depuis des décennies pour rallier l'arrête menant à la face d'origine.

- Plan sur le clan franchissant cette ultime arrête... et découvrant avec force émotion les vestiges de leur ancien village et les arbres à cubkwats majestueux.

- Plan sur Géhom, noué d'émotion, allant au devant du clan et s'agenouillant devant lui, semblant implorer le pardon de son peuple. Erwan s'avance vers lui... et le prend dans ses bras sous le regard bienveillant des cubions et du PP. Géhom fond en larmes en le serrant. Griffin, gardé de près par le contremaître n°5, baisse la tête de dépit.

281. Le petit prince (voix off)

Gehom fit en sorte que la face d'origine soit de nouveau horizontale et tous arrivèrent enfin au village, où ils avaient vécu il y a bien longtemps...

66. PLAINE, SURFACE D'ORIGINE - EXT JOUR

La vie reprend ses droits dans le village (qui est bien à l'horizontale au sommet de la planète).

Les cubions s'activent à la reconstruction des maisons (*actions simples en insert rapide*) et à la récolte abondante des arbres à cubkwats.

Sur le PP et Renard, en compagnie d'Erwan.

282. ERWAN

Merci pour tout. Grâce à vous, mon peuple a retrouvé la paix... et l'immobilité !

283. PETIT PRINCE

Vous êtes à l'aube d'un nouvel âge d'or ! Vous êtes un grand chef, Erwan... votre indulgence pour Griffin en est la preuve !

284. ERWAN

Il devra encore servir le village quelques années avant que sa faute ne soit rachetée...

Plan sur Griffin en train de suer sang et eaux à raboter une poutre en bois. Le contremaître n°5 surgit alors, chargé d'un tas de roues carrées qu'il jette sans ménagement au pied d'un Griffin épuisé.

285. CONTREMAITRE N°5

Hé Griffin, quand t'auras fini ça, tu me fabriqueras des portes et des volets avec ces machins inutiles ! Je ne veux plus un courant d'air dans les maisons d'ici la fin de la semaine.

Griffin contemple avec dépit l'énorme tas de roues carrées avant de reprendre, bougon mais résigné, le rabotage de sa planche.

286. RENARD

Bon c'est pas tout ça, on pourrait peut-être y aller maintenant... le temps de dire au revoir à Shania. (Il tourne la tête de droite à gauche) Mais elle est où d'abord ?

287. PETIT PRINCE

Elle est partie faire un petit tour... avec Géhom !

67. PLANETE CUBE, CIEL - EXT JOUR

Shania, ravie, est aux commandes de la barque nuage dans laquelle se tient également un Géhom époustouflé. Ils survolent la planète, contemplant sa forme cubique bien visible.

288. SHANIA (enthousiaste)

Alors, qu'est-ce que je vous avais dit ?

289. GEHOM

C'est... c'est merveilleux ! J'avais raison : elle est bien cubique !

68. ASTEROIDE B612

Sur B612, la rose soupire... Tout est bien qui finit bien...

290. LA ROSE

(Rassurée) Quelle histoire !
(Songeuse, observant autour d'elle)
J'espère que B612 est bien fixé dans l'univers... j'aurais horreur de me retrouver la tête en bas !

Pas tranquille, elle tend les feuilles et les plaque contre les parois de sa cloche pour être sûre d'être stable.

FIN

Fiche technique :

Géographie :

La planète de Géhom est un dé à 6 faces composé exclusivement de plaines arides. Comme le montre Griffin dans la SEQ 19, les cubions parcourent les faces 2, 3, 5 et 4 avant de revenir à la face 2. Ces faces sont exclusivement couvertes d'une plaine aride et des rochers cubiques figurant les points d'un dé à 6 faces (les chiffres). Le paysage doit donc être minimaliste. Cela permet de poser que l'arbre à cumkwat de Griffin comme la seule source possible de vie et de nourriture et de faire de la caravane un oasis ambulante au milieu d'une plaine désertique.

Les faces perpétuellement verticales sont donc la face 1 (entraperçue lors de la vision du grand basculement SEQ 16) et la mystérieuse face 6 qui est également la « face d'origine ». Seule cette dernière, inaccessible aux cubions, est fertile et plantée de 6 majestueux arbres à Cumkwats. D'où l'intérêt de la sobriété et de l'aridité des autres faces : la face d'origine doit vraiment apparaître comme merveilleuse lorsque Shania et les cubions la redécouvrent.

La rotation :

Le basculement de la planète s'effectue par **à-coups** : chaque à-coup fait pencher la planète de 5% supplémentaire jusqu'à ce que la pente soit à 45% : cela rend le côté mécanique et horloger du fonctionnement de la planète. Il y a donc 9 à-coups avant **le grand basculement** lors duquel la planète bascule brusquement (de 45° d'un seul coup !), ramenant d'un seul coup la nouvelle face à l'horizontale. Pour un visuel du grand basculement, on peut se référer à la scène de « Titanic » de Cameron, dans laquelle le bateau incliné se brise en deux et que l'avant du navire est brusquement ramené à l'horizontale.

Le rythme du clan est donc le suivant : après chaque changement d'arrêt, les « marcheurs » ont 1 heure de repos sur un terrain horizontal (pente à 0%). A la première inclinaison (à-coup, pente à 5%), ils repartent et ont à peu près 5-6 heures (temps du sablier, qui correspond au temps que la planète met à s'incliner à 45%) pour parcourir les 20 kilomètres de longueur de la face et rallier l'arrêt suivante.

La machine :

La machine à rotation est un mécanisme d'horlogerie complexe... mais ne doit pas contenir d'éléments de formes rondes : tout

doit apparaître carré ou à angle droit dans un souci de cohérence avec la culture des cubions).