

PIPOU MINIBIBLE

Découvrez l'univers de Pipou au travers d'activités **d'éveil**.

PIPOU CONCEPT

« **Le jeu est la première façon d'apprendre** ». T. Berry Brazelton
Nous avons fait de cette citation le principe de notre divertissement.

Pipou est une série animée destinée à éveiller et à divertir les enfants de 2 et 5 ans.

Elle met en scène Pipou l'ourson débrouillard et sa bande de copains qui nous invitent à participer à différentes activités. Ils nous initient au monde dans de singulières aventures où le tempérament de chacun enrichit la narration.

Chaque épisode est composé d'une séquence principale qui sensibilise à un thème particulier: couleurs, sons, formes, logique, musique et d'un petit interlude qui met en avant un personnage secondaire.

Dans la séquence principale, trois personnages affrontent un nouveau problème, ils observent, comprennent et répètent, pour aller au bout de l'aventure. Cet apprentissage, qui se fait sous forme de jeux, privilégie la notion d'entraide et apporte toujours son lot de surprises lors de la résolution des énigmes.

Les interludes ont une fonction purement divertissante, destinés à faire vivre des personnages secondaires récurrents qui donnent à la série plus de profondeur en rendant le monde de Pipou plus riche.

Au final, on retrouve toujours nos amis pour la chanson de Pipou, élément fédérateur et récurrent qui clôt chaque épisode.

Deux concepts nous aident à enrichir la narration :

Une solution pas si évidente.

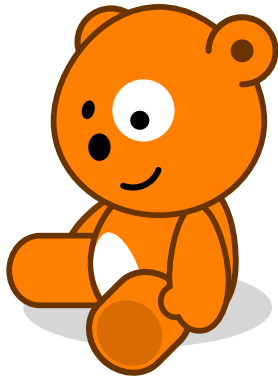
Tout au long de leurs aventures, nos héros, confrontés à différents problèmes doivent s'entraider, faire preuve d'imagination et essayer différentes solutions avant de réussir. Nous cherchons à amener l'enfant spectateur à se demander « comment vont-ils y arriver ? » et nous leur donnons alors une solution toujours inattendue, étonnante, qui stimule leur imagination.

Le caractère des personnages.

Comme les enfants, nos personnages sont têtus, maladroits ou blagueurs, ils apportent la vie et la complexité là où un adulte irait droit au but.



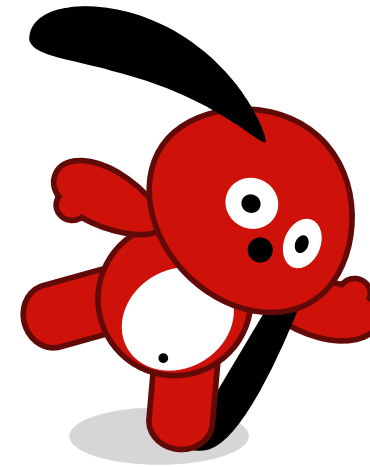
PIPOU PERSONNAGES



PIPOUL'OURSON

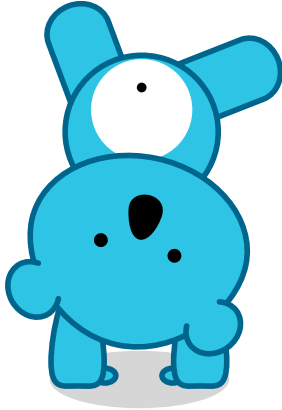
Le volontaire de la bande, l'élément fédérateur. Le plus malin aussi, celui qui a toujours la solution du problème et qui emmène ses amis à l'aventure. Si l'on a perdu le fil ou si tout le monde n'est pas d'accord, c'est lui qui remet les choses sur les rails.

Le maladroit, celui qui se prend les pieds dans ses oreilles et qui renverse alors la délicate construction en cours de réalisation. Un peu « boulet », on est toujours en train de l'attendre ou de réparer ses bêtises. Fidèle compagnon de Pipou, un peu cabot, il est toujours prompt à manifester sa joie et toujours enthousiaste pour de nouvelles aventures.



FLANLECHIEN

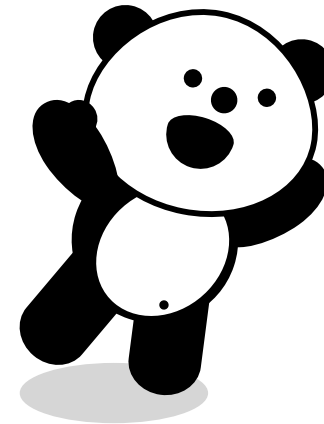
PIPOU PERSONNAGES



GRUMOLEKOALA

Le facétieux râleur, il est le farceur de la bande. Il ne fait jamais les choses comme il faut, n'en fait qu'à sa tête et pique parfois sa crise. Il aime faire des blagues à ses amis, ce qui le fait hurler de rire, mais se met à bouder dès qu'on lui fait des reproches. Souvent, il grimace et fait ses pitreries dans un coin de l'écran alors que les autres travaillent à la résolution du problème.

L'artiste du groupe. Il a toujours une activité artistique à nous proposer : dessin, peinture, danse, musique... Toujours de bonne humeur, mais un peu rêveur, il se perd parfois en chemin regardant les fleurs, les abeilles ou une colonne de fourmis. Son tempérament naïf le rend évidemment la cible de choix des blagues de grumo.



FARINELEPANDA

PIPOUINTERLUDES



PULLA SOURIS GÉANTE

Pul s'éclate, elle invente toujours de nouveaux jeux. C'est toujours un plaisir de s'arrêter pour l'observer s'amuser de sa création.



TACTIC SINGE

Le singe Tactic est un acrobate. Il possède des bras et une queue élastiques qu'il peut étirer à volonté. Attention, parfois ça fait des nœuds.

PÉPINL'OURS
Pépin est très gourmand et pas très malin, on le croise de temps en temps en train de faire de nouvelles bêtises.



JAUNISSELE MONSTRE JAUNE

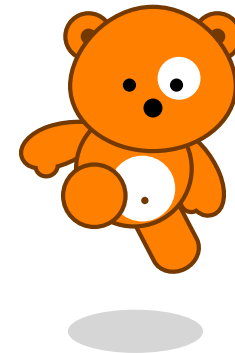
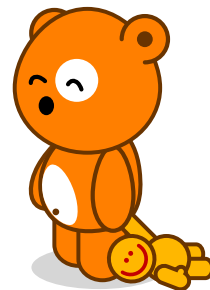
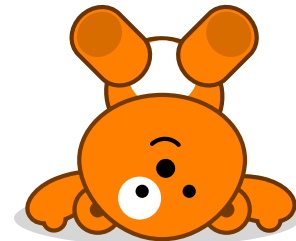
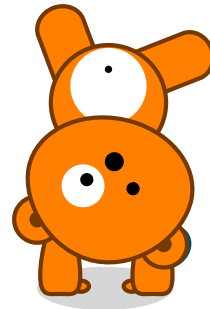
Jaunisse a toujours faim et il mange de tout. Souvent, après de nombreuses difficultés, il finit par avaler quelque chose qui agit sur lui par mimétisme.



KUIL'OISEAU

Kui a la volonté d'être un oiseau de haute voltige mais pas les moyens de ses ambitions. En effet, il souffre de problèmes psychomoteurs.

PIPOU ATTITUDES



PIPOUUNIVERS



Graphisme

Le graphisme des personnages de la série est simple, coloré et proche du logotype.

A l'image de « Hello Kitty », « Monsieur Bonhomme » ou encore « Mimi la Souris », il est immédiatement identifiable.

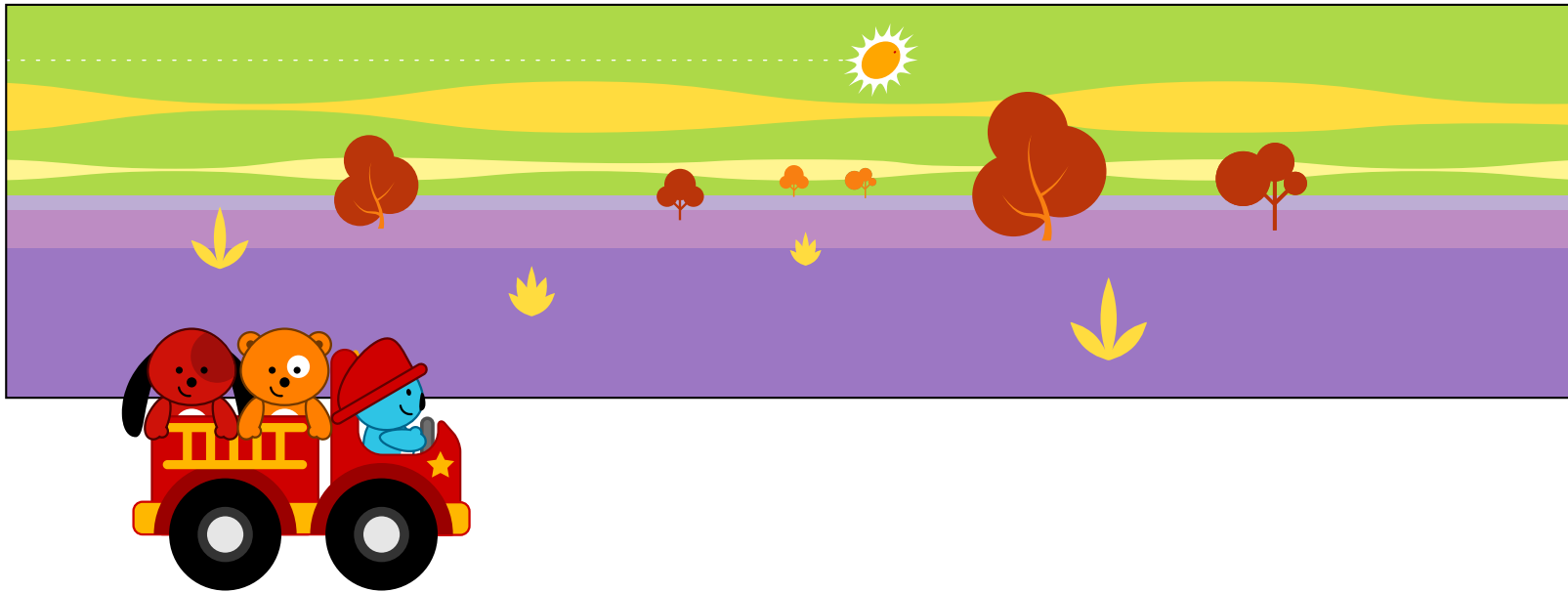
Les personnages au cerné noir prononcé se détachent efficacement des fonds de décors en aplat pastel. Tout en rondeur et simplicité, les personnages sont réconfortants et chaleureux, évocateurs de la douceur de l'enfance.

Décors

Les décors sont très simples, avec des dominantes colorées et volontairement estompées pour ne pas perturber la compréhension de l'histoire. Si des accessoires sont importants alors ils reprennent les caractéristiques des personnages : plus colorés et cerné de noir.

La simplicité de création et d'utilisation des décors nous permet de les décliner très facilement.

PIPOU UNIVERS



Sons

L'univers de Pipou est rempli de sons rigolos et de musiques rythmées.

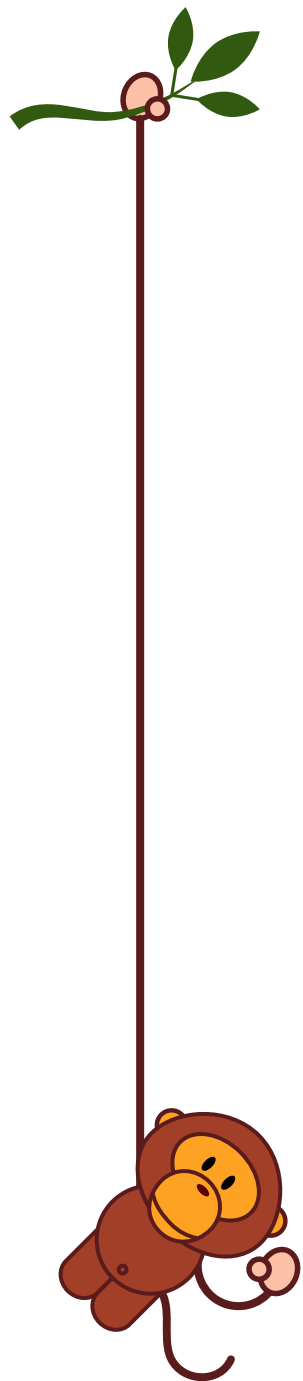
Tout au long de leurs péripéties, nos amis sont entourés des bruits de la nature qui composent de petites mélodies discrètes.

Dialogues

Nos amis s'expriment par onomatopées et par phylactères. Les mots les plus importants à la narration seront malgré tout compréhensibles. Une attention toute particulière sera portée à la caractérisation des voix afin de donner une personnalité forte à chaque personnage.

Les bulles ont une double utilité : afficher un picto qui donne un indice sur ce qu'il faut faire et raconter un événement récent. Elles permettent un processus narratif très simple, didactique et universel.

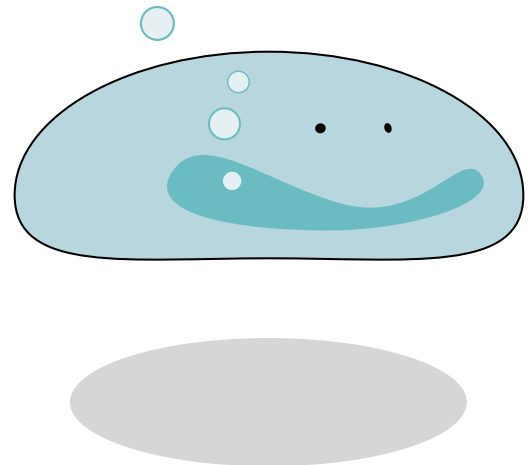
Une voix off est également envisageable pour venir souligner les agissements décisifs de nos personnages.



PIPOU DÉROULEMENT

Un épisode de six minutes se déroule comme suit :

1. Générique 30s
 2. ballade dans l'univers de pipou 10s
 3. interlude avec un personnage secondaire 40 à 80s
 4. Rencontre avec un personnage 10s
 5. exposition du problème 40s
 6. résolution du problème 3mn 30s à 4mn
 7. Générique de fin sur la chanson de Pipou 30s
-
1. le générique nous introduit dans l'univers de Pipou : le soleil se lève sur le pays de Pipou, tout le monde se réveille.
 2. Pipou et un de ses proches se baladent sur une petite musique entraînante. Ils flânent en marchant dansant.
 3. Interlude : On croise un personnage secondaire sur lequel on focalise. Il évolue dans son univers habituel et nous distrait de par ses agissements étonnants.
 4. Il est arrivé quelque chose à un ami de Pipou.
 5. Une petite scène dans une bulle nous explique ce qui vient d'arriver, c'est aussi le prétexte à une petite animation rigolote avec une chute : le problème.
 6. Pipou explique qu'il a la solution et les trois protagonistes partent résoudre le problème.
 7. À la fin de chaque épisode, tous nos amis se retrouvent pour la chanson de Pipou qui célèbre la résolution du problème.



PIPOURÉALISATION

Ne voulant pas sacrifier à la qualité de la série, mais avec la volonté d'en faire un produit attractif en terme de production, nous avons volontairement cherché à minimiser les coûts de fabrication.

Design et animation des personnages :

Nos quatre personnages principaux sont conçus sur la même base graphique, ce qui implique que toute pose ou boucle d'animation est immédiatement transposable à un autre personnage. La technique moderne du papier découpé que nous utilisons nous permet aussi une productivité optimale.

Décor et point de vue.

Les décors, aplats de couleurs assez simples, sont toujours vus selon le même axe, ainsi le même décor servira quel que soit le point de vue adopté.

Dialogues.

L'utilisation d'onomatopées en guise de dialogues nous offre un double avantage. Il est inutile de faire le doublage complet de tous les épisodes, une fois les bases d'expressions enregistrées, il n'y a plus qu'une petite quantité de dialogues plus spécifiques à réenregistrer en fin de production.

De plus les coûts de traduction et de doublage sont minimes.

Narration.

Un thème (son, formes, couleur, logique...) est décliné dans plusieurs épisodes. Ex. « Le camion cassé », « le bateau cassé ». À l'image du concept d'Albert et Barnabé (l'île aux enfants), c'est le talent des scénaristes qui rend l'épisode intéressant.



PIPOUMARKETING

Nous pensons que ce projet correspond bien aux attentes d'un jeune spectateur : Un divertissement qui l'invite à apprendre et à s'amuser avec nos amis.

Le graphisme sobre et tout en rondeur de nos personnages, qui leur donne une personnalité immédiatement attachante, est un des atouts majeurs de ce concept.

Nous sommes convaincus que cette série a le potentiel pour marquer durablement l'imaginaire des enfants et que ses personnages sont destinés à vivre longtemps et sous plusieurs formes.



PIPOUDÉRIVÉS

Le concept didactique de la série en fait un projet particulièrement propice à être décliné sur d'autres supports.

Des produits interactifs tels que CD ROM, site web ou télé interactive, peuvent être très facilement réalisés avec les mêmes bases qui nous ont servi à concevoir les animations.

Des livres qui favorisent la découverte et l'apprentissage découlent tout naturellement des concepts mis en place dans la série, et peuvent même la précéder.

Des jeux d'éveil ou de construction qui mettent en scène nos héros, sont aussi une suite logique.

Le graphisme fortement identifiable et attachant est un avantage pour développer des lignes de produits scolaires : cahiers, cartables, trousse etc.

Pour finir, peluches et autres jouets à l'effigie de nos héros compléteront logiquement la panoplie de produits dérivés.

PIPOUSYNOPSYS

La couleur perdue

On a perdu la couleur de quelque chose.
Il faut aller chercher des objets de cette couleur dans le décor.

L'objet cassé

On a cassé un objet en plusieurs morceaux.
Il faut le réparer.

Le bruit perdu

Une chose ou quelqu'un a perdu son bruit originel.
Il faut aller le rechercher au pays des bruits...

La tempête

Le décor est sens dessus dessous.
Il faut tout remettre à sa place.

La séquence musicale

Pépin joue du piano à quatre touches.
Il faut l'aider à refaire une séquence musicale bien précise.

L'objet perdu

Pour faire fonctionner une machine, il nous manque un objet.
Il faut aller le chercher dans la casse à objets.

Le Crayon magique

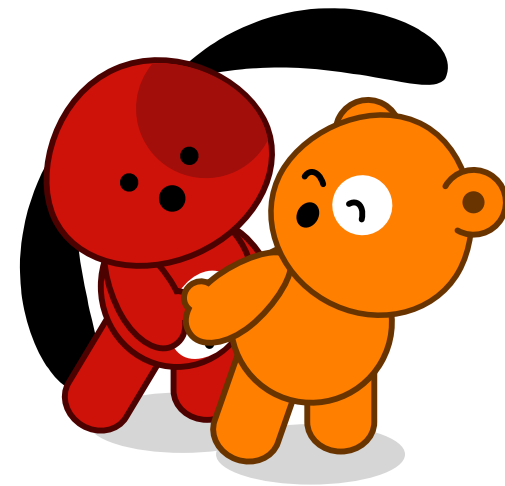
Nous ne pouvons pas aller plus loin, un obstacle nous barre la route.
Il faut faire appel au crayon magique qui dessinera un moyen de franchir l'obstacle.

Les enfants de la maman paresseux

La maman paresseux a perdu ses petits.
Il faut les retrouver dans le décor, plein d'autres surprises nous y attendent.

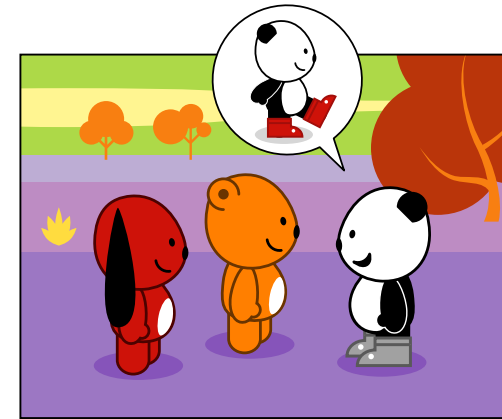
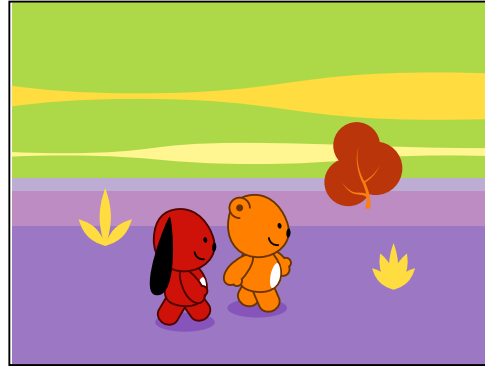
La fourrure perdue

Un animal a perdu ses couleurs flamboyantes, il est tout blanc.
Il faut lui en faire essayer de nouvelles jusqu'à trouver les bonnes.

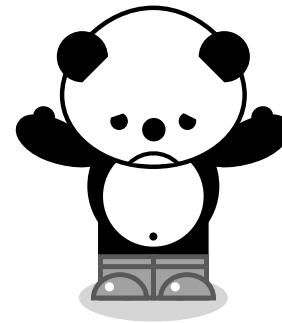
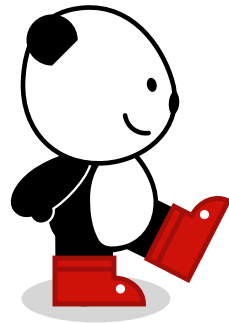


PIPOU STORYBOARD

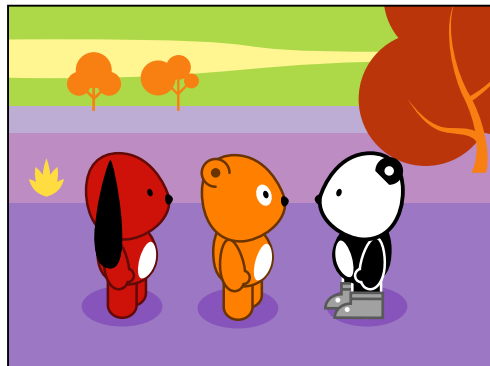
LA COULEUR PERDUE



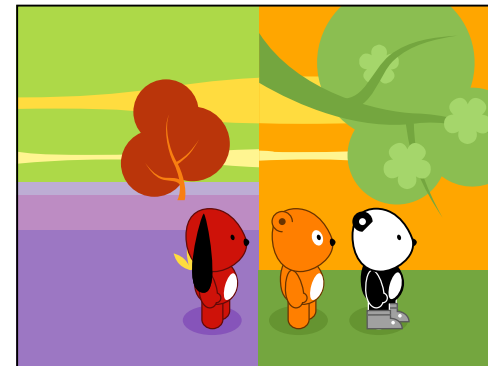
Pipou et Flan rencontrent Farine...



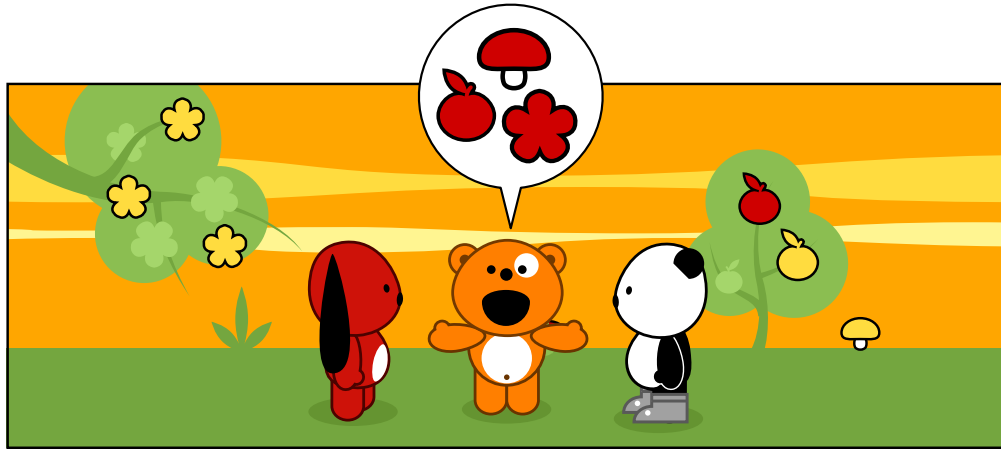
...qui a perdu la couleur de ses bottes rouges.



mais Pipou a la solution...



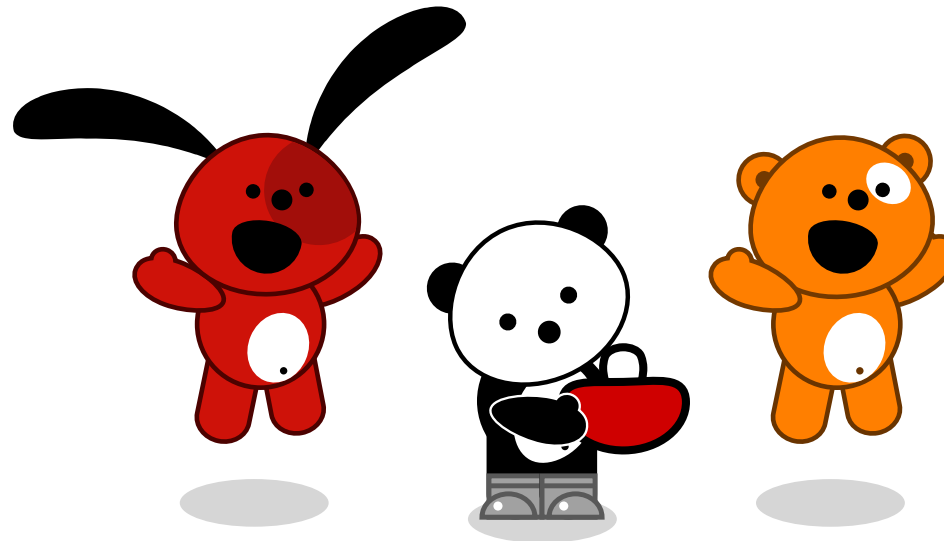
Ils partent au pays des couleurs...

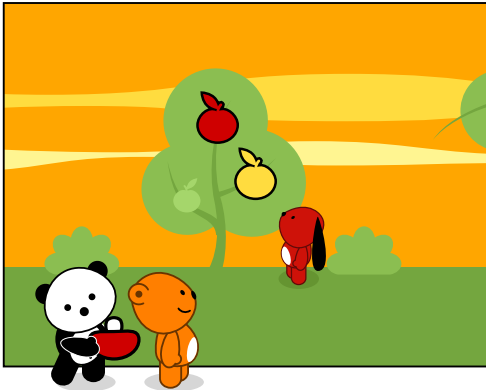


...ou il faut retrouver des objets de couleur rouge



Farine en trouve un, caché derrière un bosquet.





Le second est un peu haut dans un arbre...

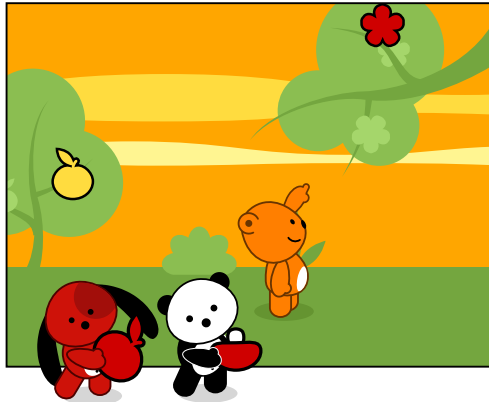


...il faut que nos amis s'entraident.

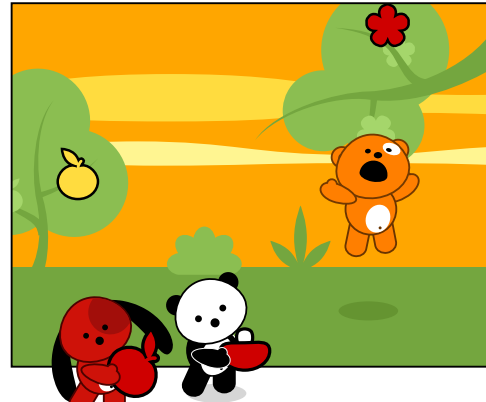


Non, Flan, c'est du rouge qu'il nous faut !





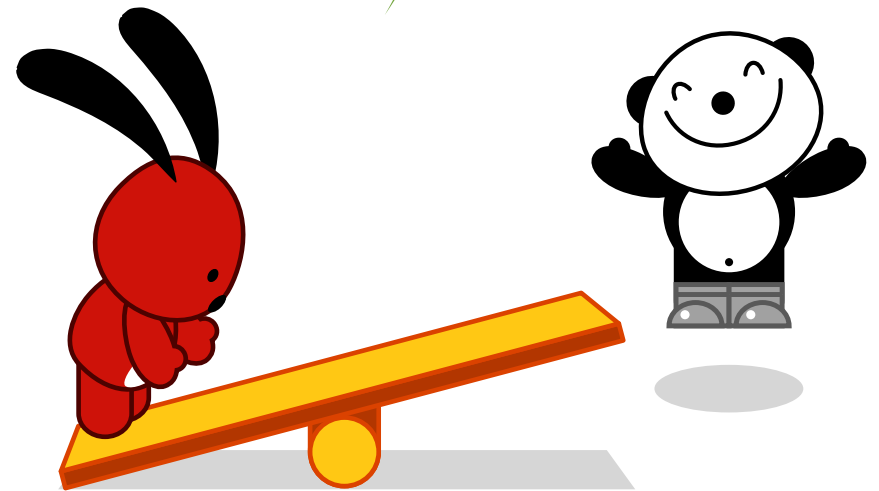
Le troisième est vraiment trop haut...



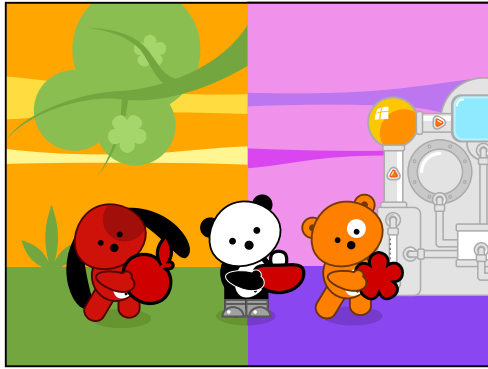
...comment faire ?



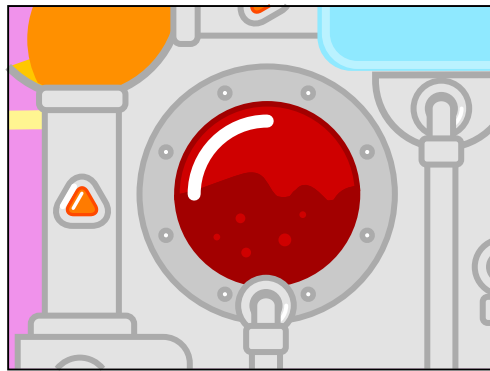
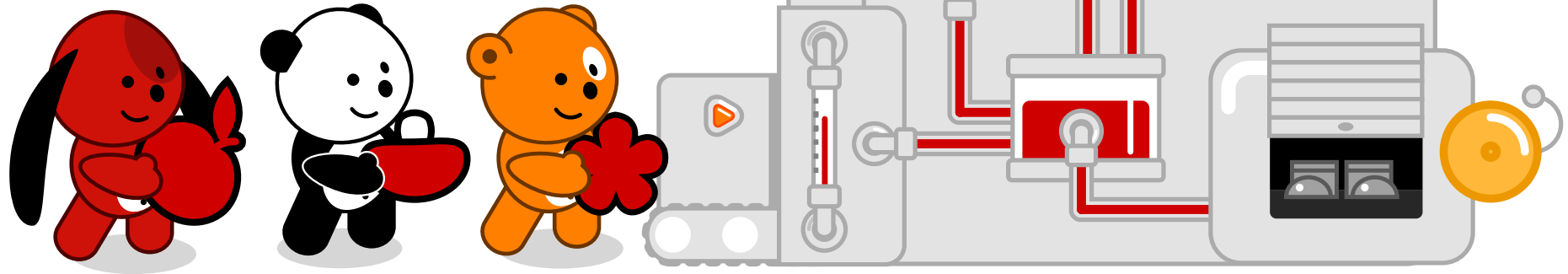
Pipou va chercher de l'aide...



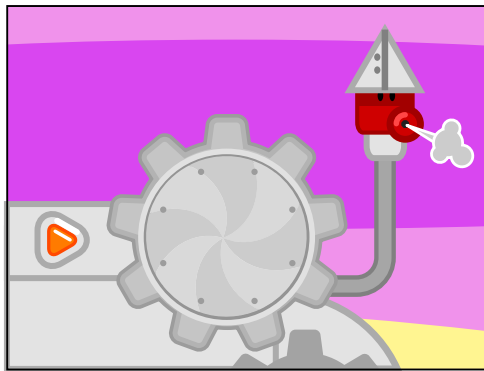
sous forme d'une balançoire !



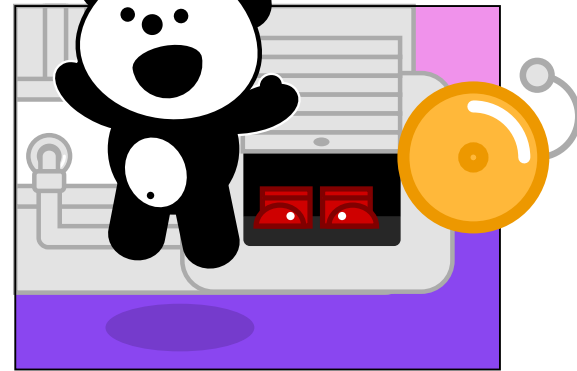
Départ pour la machine à couleurs...



...qui glougloute,



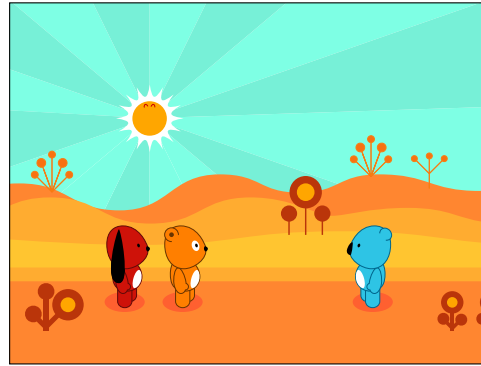
fume et sonne



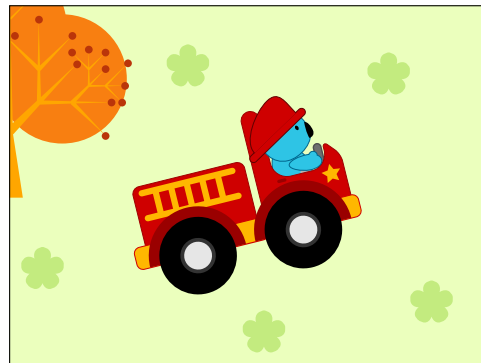
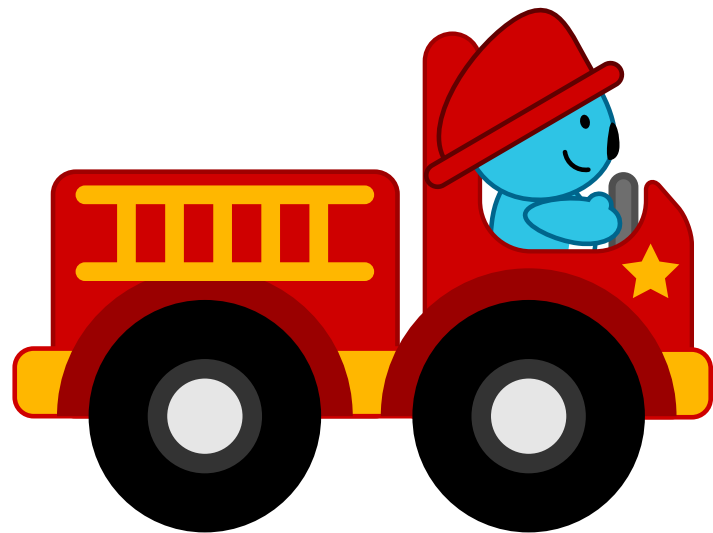
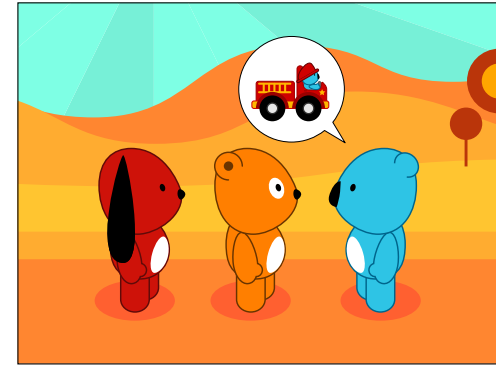
et rend aux chaussures leur couleur rouge !

PIPOU STORYBOARD

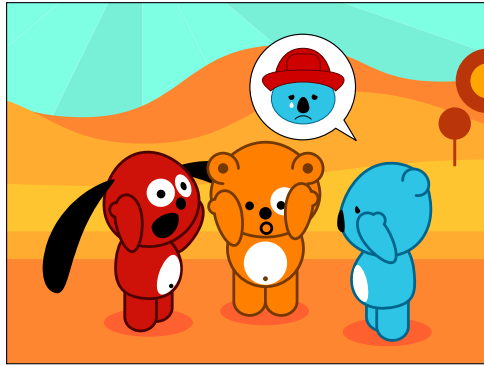
LE CAMION CASSÉ



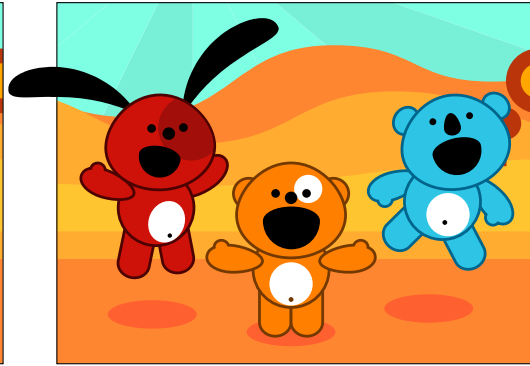
Pipou et Flan rencontrent Grumo...



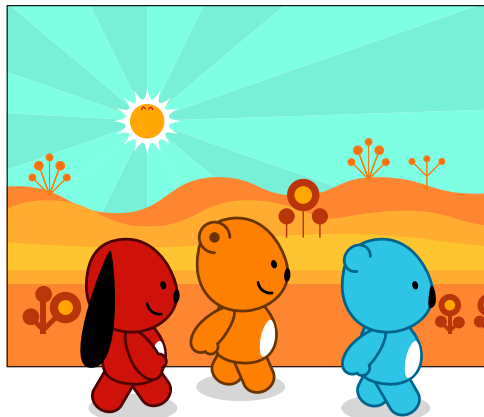
...qui a cassé son camion de pompier



Grumo est triste...



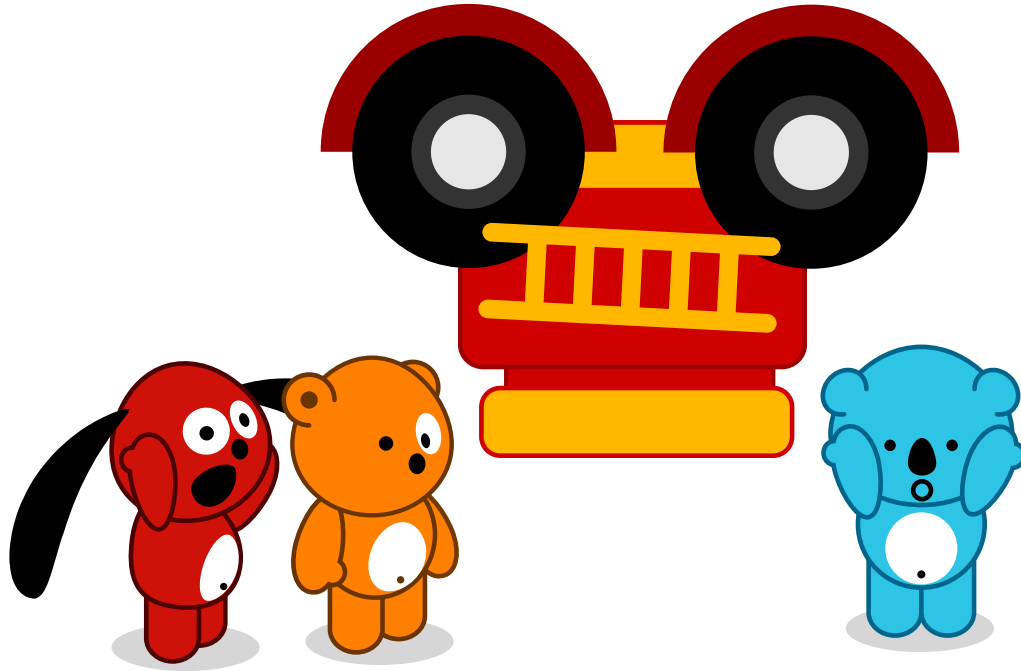
...mais Pipou a la solution.



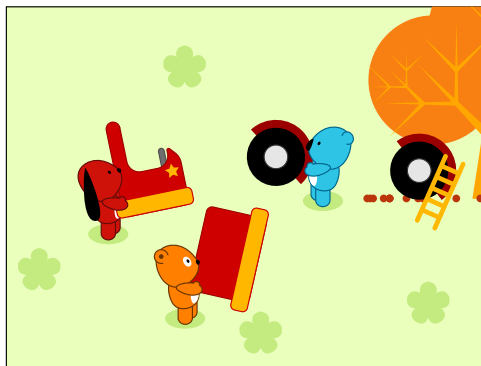
Ils partent reconstruire le camion...



Cela n'a pas l'air très simple !



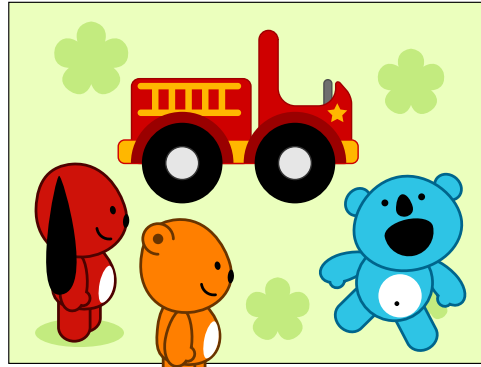
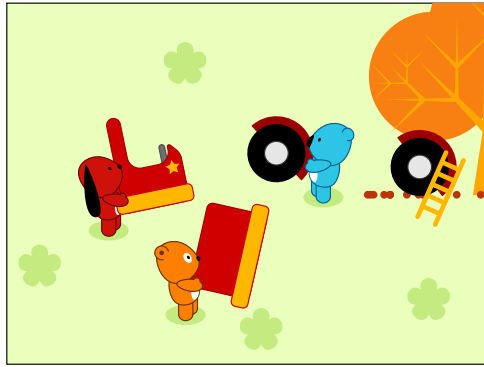
non, ce n'est pas un visage qui fait peur!



ce n'est pas une auto non plus...



... je veux mon camion de pompier !



Ouais super !



Allons tous faire un tour !



Pipou est écrit par Yann Le Coroller et Arthur Lecoeur pour KUB.
La bible est déposée à la SACD, Les graphisme et la marque à L'INPI.

KUB
32 rue du Temple 75004 Paris
T. 01 48 04 84 32
F. 01 40 29 46 64
Producteur : Yann Le Coroller.