

Fée
TirLir

Marina
DUCLOS

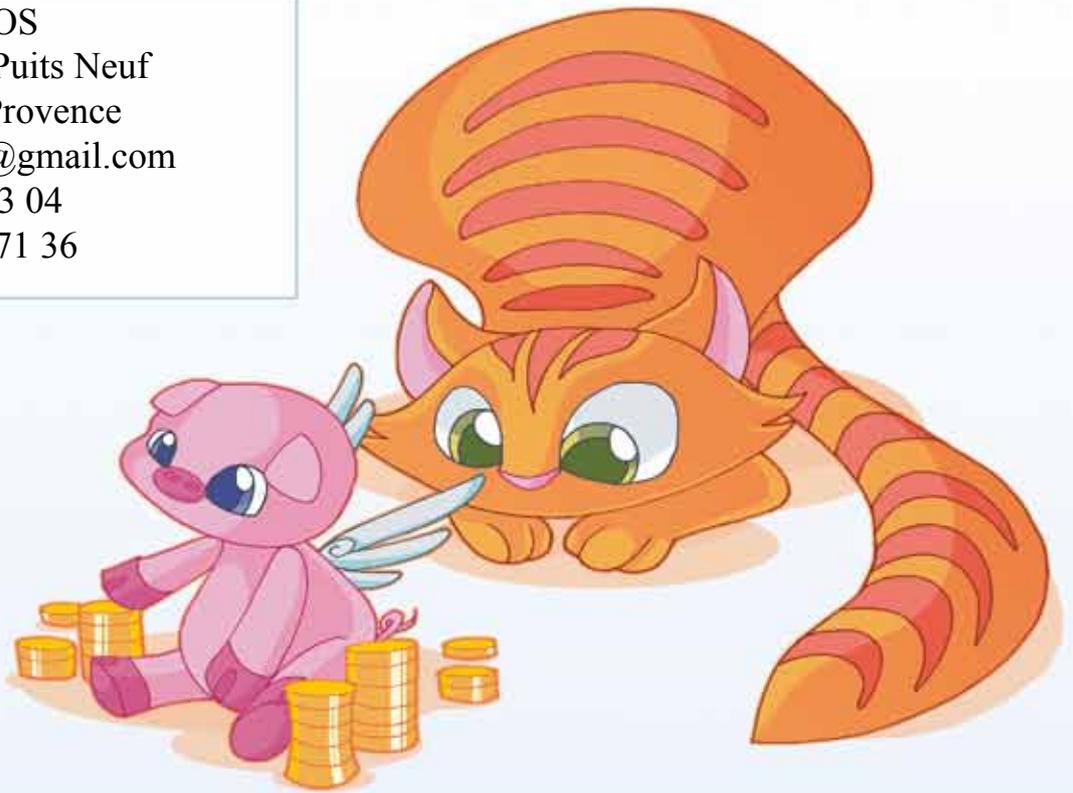


Pitch

La fée des dents décide de
prendre des vacances!
Elle trouve dans un joli cochon-tirelire
un remplaçant temporaire.
S'acquittera t'il de sa mission ?
Les enfants nous le diront.



Marina DUCLOS
c/o 35 Rue du Puits Neuf
13100 Aix en Provence
marina.duclos@gmail.com
Tel: 04 88 29 03 04
Port: 06 64 74 71 36



Note d'intention

Format : 30 planches 195 X 258 mm

Genre : conte féerique

Sensibiliser les enfants aux attraites de l'avarice et leur faire comprendre que voler n'est pas une bonne chose représente le fil conducteur de l'histoire.

Au travers d'un objet commun qu'ils possèdent tous, une tirlir personnifiée, ce message passe par un divertissement ludique dans la bande dessinée.

L'histoire se développe sur un seul tome avec une ouverture éventuelle sur une meilleure approche de l'argent avec l'apparition de la petite souris, icône du folklore enfantin.

Personnages

La fée des dents

Cette petite fée connue dans le folklore enfantin a pour mission de récolter les dents déposées sous les oreillers pour les échanger contre de l'argent. Il s'agit d'un travail accaparant et elle trouve légitime de faire une pause de temps en temps en nommant un remplaçant.



La fée Tirlir

Tirlir est un petit cochon dont la fonction est de récolter des pièces dans le but d'économiser. Forcément, lorsque la fée des dents le choisit comme remplaçant, il n'a qu'une seule envie! Récolter des pièces en se désintéressant complètement des questions des enfants.



Synopsis



Lors d'une de ses tournées, la fée des dents qui a besoin d'un remplaçant pour partir en vacance, repère un cochon tirlir qui lui semble faire l'affaire. Durant le jour, pensant que personne ne la verrait, elle revient dans la maison où elle a fait sa découverte et enchante l'objet. Ainsi naît la fée TirLir! Celle-ci se voit formée à la récolte des dents, mais sa nature profonde lui fait préférer les pièces...

Une fois la fée des dents partie en vacances, ce petit cochon n'a qu'une obsession! Récolter le plus de pièces possibles! A commencer par celle se trouvant sous l'oreiller de la petite fille qui habite là. Celle-ci se retrouve triste d'avoir perdu sa pièce.

Aventureuse, la fée se retrouve dans le salon où elle découvre un sac dans lequel elle s'engouffre pour trouver de l'argent, mais le chat voyant le sac bouger s'amuse avec et le fait tomber! La pièce roule alors sous une armoire. Tous deux intéressés par l'objet rond, une course poursuite commence alors, créant un capharnaüm monstre. La propriétaire de la maison intervient et gronde le chat, ce qui crée une diversion et permet donc à TirLir de s'enrichir d'avantage.

Dans la rue, une casquette pleine de pièces abandonnée se trouve sur le passage de notre petit héros. Il fait alors main basse sur les pièces, laissant le propriétaire de la casquette sans le sou. Plus les jours passent, plus les habitants sont malheureux et démunis.

Un jour, il se retrouve nez à nez avec un arc en ciel et s'en amuse comme d'un toboggan. Il tombe dans un chaudron plein d'or! C'est le paradis, pour le petit galopin...

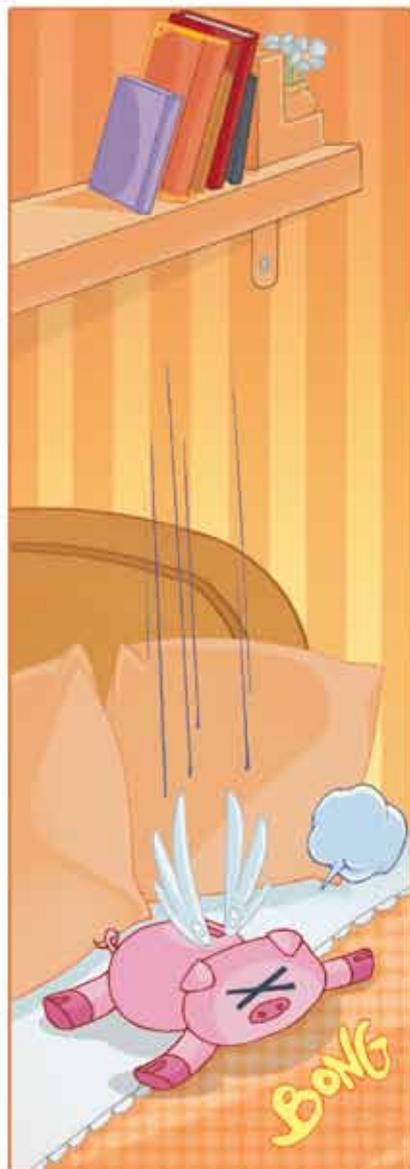
A force d'accumuler autant d'argent, notre cochon devient gros et il a de plus en plus de mal à se mouvoir. Il décide alors de se créer une cachette secrète pour ranger toutes ses pièces. Il devient également un célèbre voleur et les créatures magiques font circuler des avis de recherche, promettant à celui qui le retrouvera une belle récompense. Les affiches font le tour du monde! Jusqu'à arriver aux yeux de la fée des dents qui profitait bien de ses vacances. Stupéfaite, elle traverse terres et mers pour retrouver le cochon qui est devenu énorme!

Folle furieuse, elle le tire par l'oreille et survole la ville le vidant de tout son butin qui retourne à qui de droit. Elle n'a d'autre choix que de le ramener et de lui retirer ses pouvoirs, mais sur le toit de la maison, se glisse alors une petite souris...







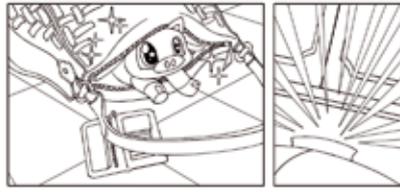




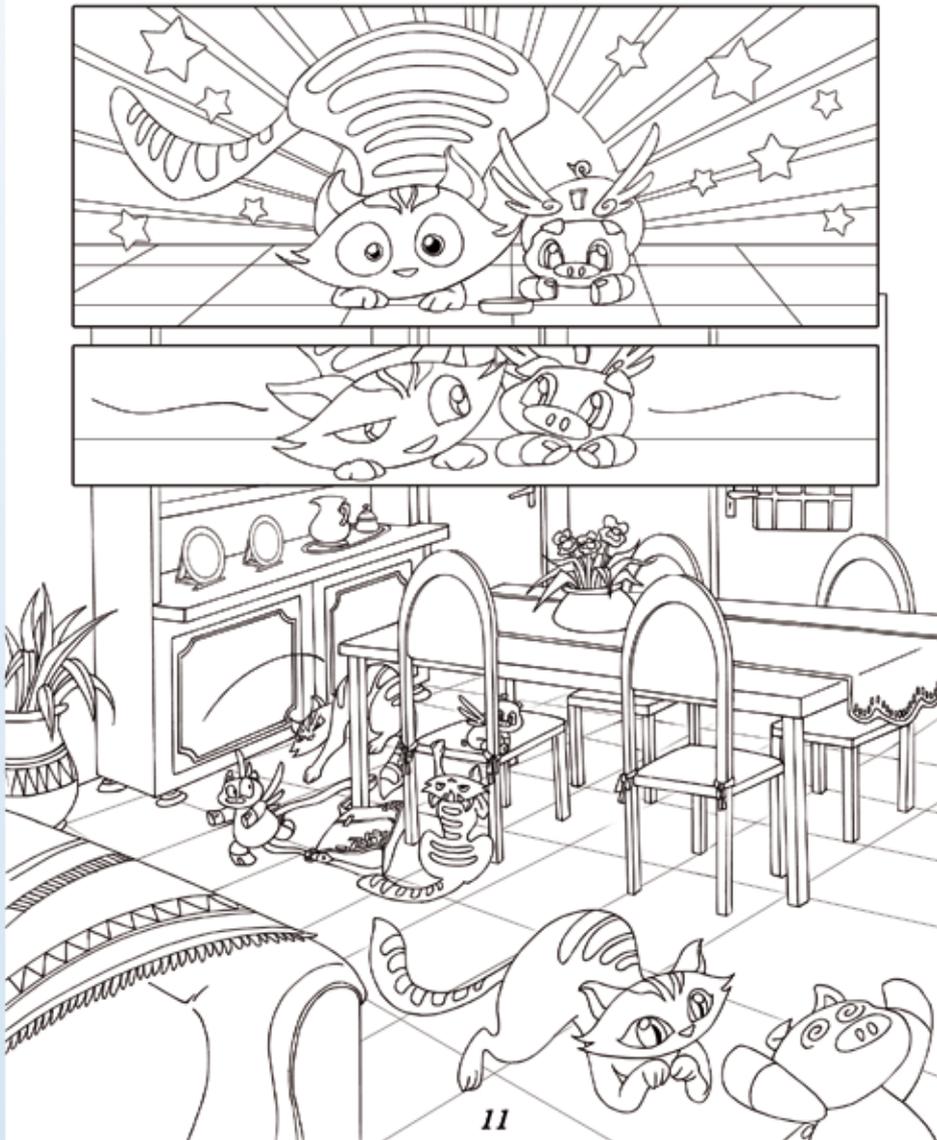




9



10



11