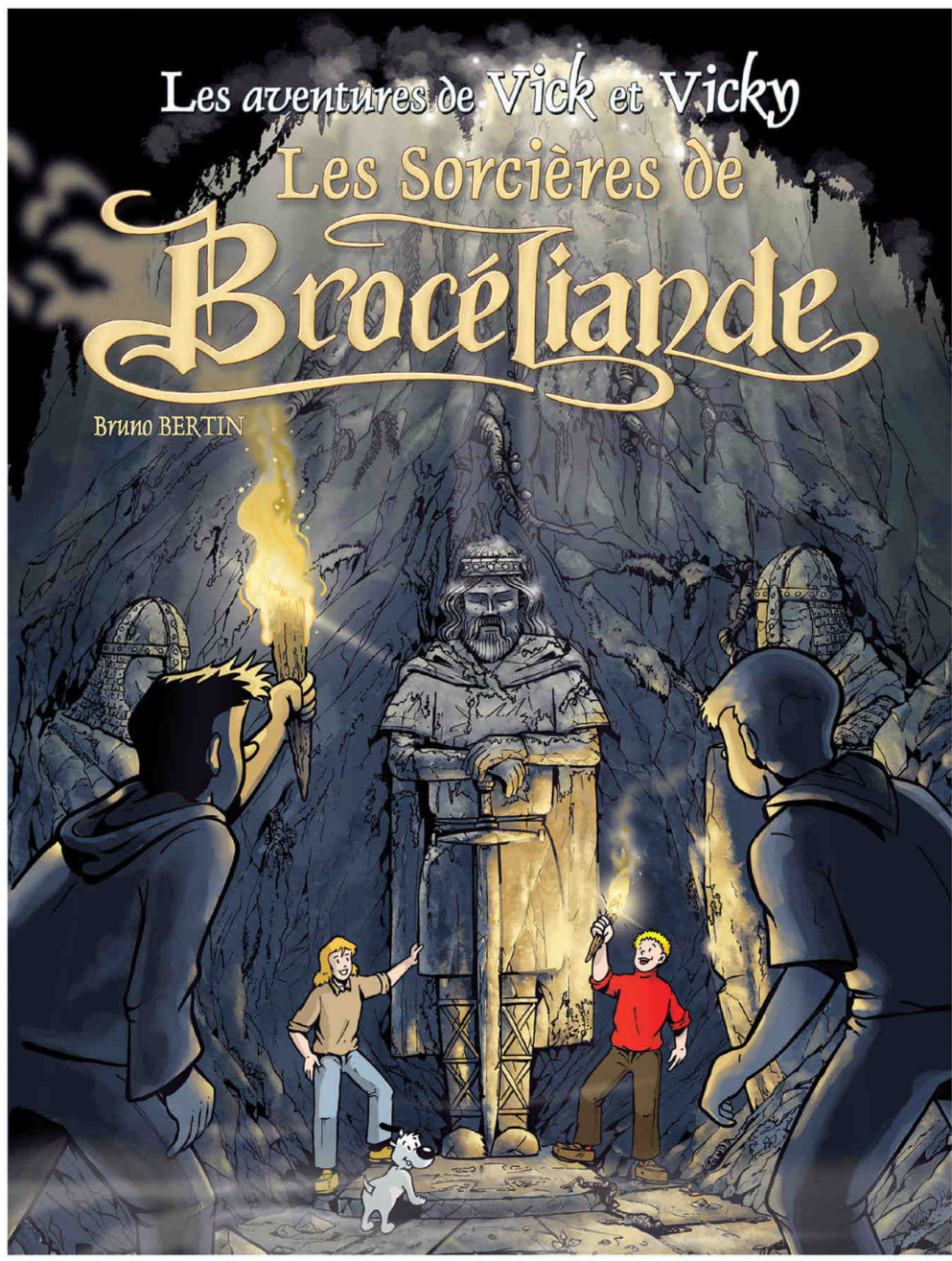




PRÉSENTENT...

LA CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE

EDITIONS  P'TIT LOUIS



Les aventures de Vick et Vicky Les Sorcières de Brocéliande

Bruno BERTIN

Chers lectrices et lecteurs, je n'ai que peu de temps pour vous écrire ces quelques mots. L'histoire que je vais vous conter est la plus incroyable, la plus effroyable que mes amis et moi ayons vécue. Tout commença par un soir de pleine lune quelque part en forêt de Brocéliande, et tout cela à cause d'une maladresse de Vicky et de la curiosité de Marc.
Disparitions, magie, légendes sont les ingrédients de cette fantastique aventure en trois volumes dans un lieu mythique ayant pour titre :

Les Sorcières de Brocéliande

LA COLLECTION
**VICK
ET
VICKY**



POUR TOUT SAVOIR SUR NOS PUBLICATIONS, NOS AUTEURS ... : WWW.EDITIONSPTITLOUIS.FR

VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR, À TRAVERS UN AUTEUR ET SES OUVRAGES UNE INTERPRÉTATION QUI VOUS PERMETTRA, NOUS L'ESPÉRONS, DE MIEUX CONNAÎTRE CET UNIVERS QUI EST LE LIVRE, ET, DANS CE CAS PARTICULIER, LA BANDE DESSINÉE DE SA CONCEPTION À SA FABRICATION.

CETTE FANTASTIQUE AVENTURE DURE EN MOYENNE UN AN POUR NOTRE AUTEUR ET SES DIFFÉRENTS INTERVENANTS.

MAIS SUIVONS ENSEMBLE LES DIFFÉRENTES ÉTAPES QUI LA COMPOSENT...



1) LE SCÉNARIO

LE SCÉNARIO, C'EST L'HISTOIRE QUE VA RACONTER LA BANDE DESSINÉE. LE MODÈLE QUE VOUS VOYEZ EST UNE IDÉE D'INTERPRÉTATION: IL PEUT ÊTRE RÉALISÉ SOUS D'AUTRES FORMES COMME UN ROMAN OU PRÉ-DESSINÉ DANS SES GRANDES LIGNES PAR LE SCÉNARISTE.

Marc : Compris ? Dès qu'on voit quelque chose, on vous appelle !
Marine : (le ballon s'éloigne) Soyez prudents !

Il disparaît dans le ciel bleu

Page 22

Vue aérienne

Vick : Dommage qu'ils n'aient pu venir avec nous !
Marc : Oublie ça Vick ! Regarde ce paysage ! Il n'est pas magnifique ?!

Vick est inquiet, il téléphone à Angéline

Vick : je les appelle quand même !
Marc : Laurent peux-tu descendre un peu par là ?
Laurent : aucun problème, Marc !

Sur terre...
Angéline : Je te reçois cinq sur cinq ! Comment c'est là-haut ?

Vick : Vraiment magnifique ! Indescriptible !

Laurent :
On se rapproche du château de Comper !

Vick : Par contre marc devrait revoir ses infos sur la météo !

Ciel qui s'assombrit au loin et exclamation de Marc

Marc : Vick, regarde !

Page 23

Idée de grand visuel : le ballon dans les nuages, vue en plongée





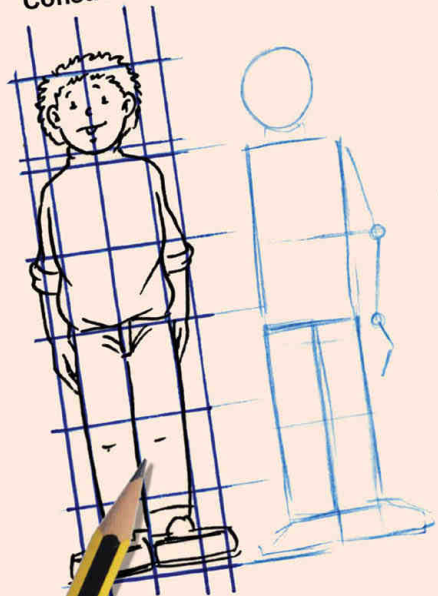
PRÉSENTENT...

LA CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE

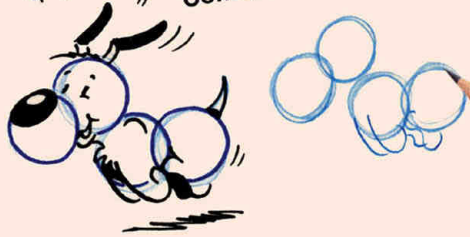
**LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE
SES EXPRESSIONS ET ATTITUDES**

POUR CRÉER UN PERSONNAGE, L'AUTEUR RÉALISERA DE NOMBREUX CROQUIS AFIN DE DÉTERMINER SA PHYSIONOMIE ET SES CARACTÉRISTIQUES. MALGRÉ CE SOIN APPORTÉ, IL NE TROUVERA SA PERSONNALITÉ DÉFINITIVE QU'APRÈS PLUSIEURS ANNÉES DE TRAVAIL. POUR CETTE CONSTRUCTION, BRUNO BERTIN, COMME BEAUCOUP D'AUTEURS, NUTILISE PAS SYSTÉMATIQUEMENT LES ÉCHELLES ACADÉMIQUES MAIS CRÉE LUI-MÊME SES PROPRES RÉFÉRENCES. EN VOICI QUELQUES EXEMPLES :

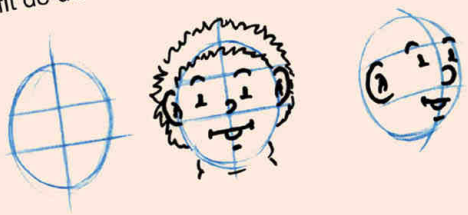
Construction de Vick



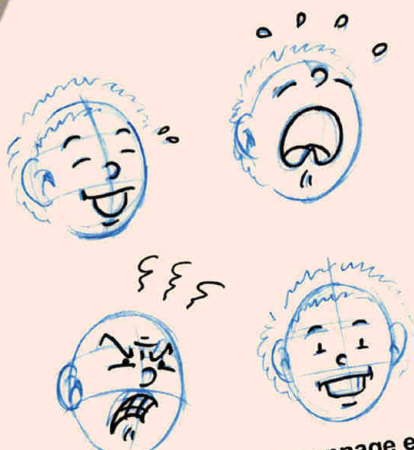
Construction de Vicky



Construction d'un visage.
A partir d'un ovale, on tracera deux horizontales qui le couperont en parts égales et une verticale au milieu de celui-ci.
Pour faire bouger la tête, rien de plus simple : il suffit de décaler les traits dans le sens souhaité.



Vick en train de courir



La création d'un personnage est une chose, mais ce sont les attitudes et les expressions qui lui donneront vie.



VICK, ÇA Y EST, J'AI TROUVÉ LE PERSONNAGE...



POUR TOUT SAVOIR SUR NOS PUBLICATIONS, NOS AUTEURS ... : WWW.EDITIONSPTITLOUIS.FR

LES PLANS

COMME POUR LE CINÉMA, L'AUTEUR UTILISERA DIFFÉRENTS PLANS AFIN D'ÉVITER LA MONOTONIE QU'ENGENDRERA LA SUCCESSION D'IMAGES, MAIS AUSSI ET SURTOUT, CELA LUI PERMETTRA D'ORIENTER LE LECTEUR SUR UN ENSEMBLE, UN DÉTAIL OU UNE ACTION.



LE PLAN D'ENSEMBLE OU PANORAMIQUE, COMME SON NOM L'INDIQUE, PERMET AU DESSINATEUR DE RÉALISER UNE VUE GÉNÉRALE SUR UN LIEU, UNE FOULE, ETC.



LE PLAN RAPPROCHÉ EST UN PLAN QUI PERMETTRA DE METTRE LE LECTEUR DIRECTEMENT DANS L'ACTION, DANS UN DIALOGUE, ETC.

PLAN : EN PLONGÉE DE HAUT EN BAS

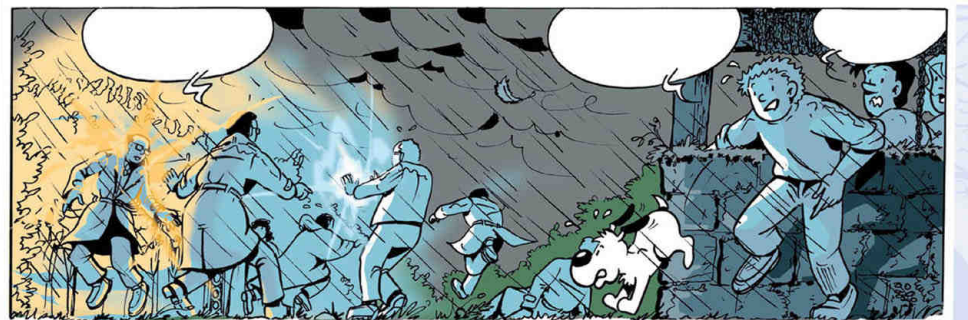
PLAN : EN CONTRE-PLONGÉE DE BAS EN HAUT



LE GROS PLAN PERMET DE MONTRER AVEC PLUS D'INTENSITÉ DES SENTIMENTS, DES ÉMOTIONS, ETC. IL PEUT ÊTRE AXÉ SUR UN OBJET.



LE PLAN MOYEN PERMET D'ATTIRER L'ATTENTION DU LECTEUR SUR UN OU DES PERSONNAGES QU'IL A DESSINÉ(S) EN PIED C'EST-À-DIRE EN ÉNTIER, DE LA TÊTE AUX PIEDS.



LES ONOMATOPÉES

SONT UNE DES CATÉGORIES D'INTERJECTIONS ÉMISES POUR IMITER UN BRUIT ASSOCIÉ À UN ANIMAL, UN ÊTRE, OU UN OBJET.
EXEMPLE : WAF ! WAF ! POUR LABOIERMENT D'UN CHIEN.



D'AUTRES EXEMPLES... EN MOTS ET EN SYMBOLES

SONNETTE : DING ! DONG ! DRIING ! ...

OBJETS VOLANTS : PFFFT ! WWWSSS ! BZZZ ! ...

AILES : FLAP ! FLAP ! ...

CHAT : MIAW ! MIAAAW ! ...

CHIEN : OUAH ! OUAH ! WOUAF ! WOUAF ! ...

BOIRE : GLOK ! GLOK ! ...

DORMEUR RONFLEMENT : RRRRR RONNNNZZZZ ...

ÉTERNUEMENT : ATCHÂÂ ! AAÂÂ' TCHI ! TCHÂÂ ! ...

PLEURS : OUIN ! BOUHOOU ! SNIF ! ...

RIRES : HIHIHI ! HOHO ! HA ! HA ! HA ! ...

QUAND ON SE FAIT MAL : AÏË ! OUÏË ! ...

EXPLOSION : BLAM BOUM BANG VLAOM ...

FOUDRE : CRRAC BAROOOOM PATACRACK ...

CHUTE DANS L'EAU : SPLATCH ! PLOUFF ! ...

CRAQUEMENT : CRAC ! CRAAC ! ...

FERMETURE ET OUVERTURE DE PORTE : VLAM ! BLAM ! ...





PRÉSENTENT...

LA CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE

2) L'ESQUISSE

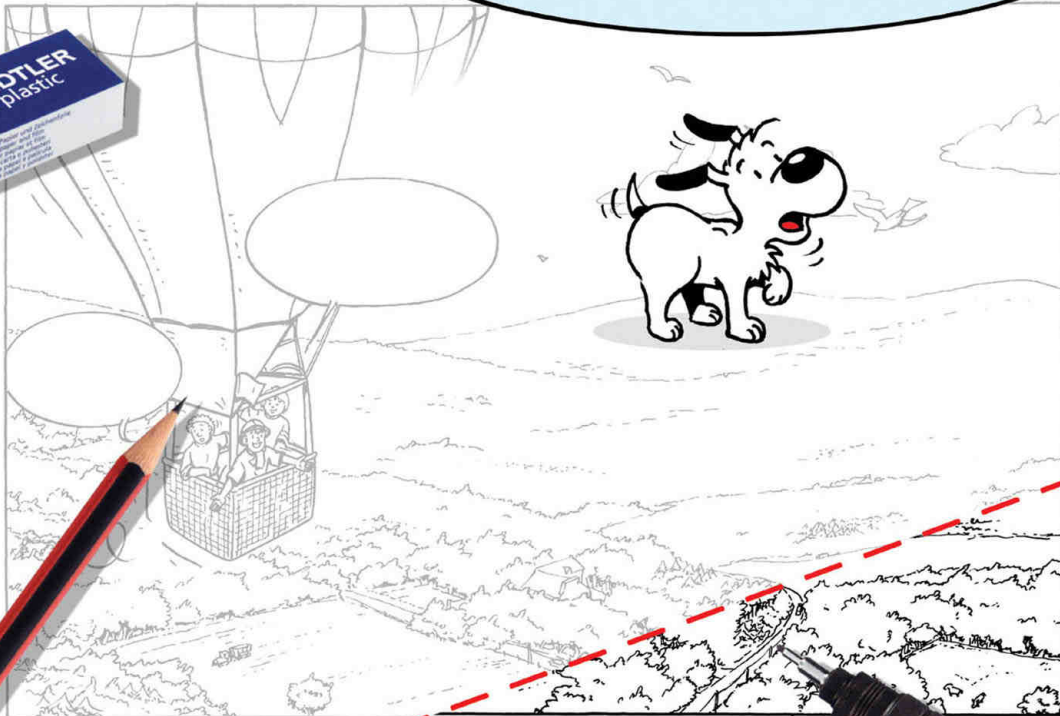
A PARTIR DU SCÉNARIO, UN BROUILLON EST EFFECTUÉ. LE DESSINATEUR PEUT AINSI RÉFLÉCHIR AU CADRAGE POUR DONNER DU RYTHME À L'HISTOIRE. CELA LUI PERMET AUSSI DE BIEN VISUALISER LA MISE EN PAGE, L'ESPACE QUE PRENDRA LE TEXTE DANS LES CASES, ET LES ÉVÉNEMENTS DOCUMENTS DONT IL AURA BESOIN POUR LA RÉALISATION DE CELLE-CI. CE PREMIER BROUILLON S'APPELLE UNE ESQUISSE.



POUR TOUT SAVOIR SUR NOS PUBLICATIONS, NOS AUTEURS ... : WWW.EDITIONSPTITLOUIS.FR

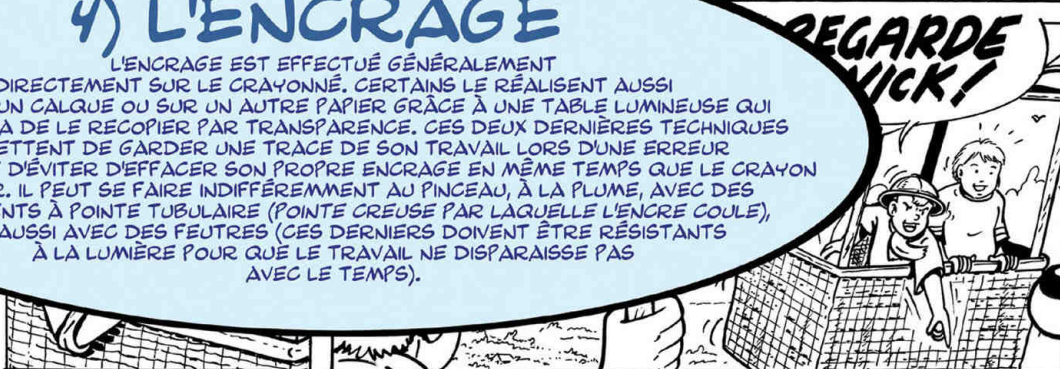
3) LE CRAYONNÉ

L'ESQUISSE TERMINÉE, LE CRAYONNÉ DÉFINITIF DE LA PAGE PEUT ÊTRE RÉALISÉ. SA PRÉCISION PERMETTRA AU DESSINATEUR UN ENCRAGE SANS PROBLÈME.



4) L'ENCRAGE

L'ENCRAGE EST EFFECTUÉ GÉNÉRALEMENT DIRECTEMENT SUR LE CRAYONNÉ. CERTAINS LE RÉALISENT AUSSI SOIT SUR UN CALQUE OU SUR UN AUTRE PAPIER GRÂCE À UNE TABLE LUMINEUSE QUI PERMETTRA DE LE RECOPIER PAR TRANSPARENCE. CES DEUX DERNIÈRES TECHNIQUES PERMETTENT DE GARDER UNE TRACE DE SON TRAVAIL LORS D'UNE ERREUR D'ENCRAGE ET D'ÉVITER D'EFFACER SON PROPRE ENCRAGE EN MÊME TEMPS QUE LE CRAYON À PAPIER. IL PEUT SE FAIRE INDIFFÉREMMENT AU PINCEAU, À LA PLUME, AVEC DES INSTRUMENTS À POINTE TUBULAIRE (POINTE CREUSE PAR LAQUELLE L'ENCRE COULE), MAIS AUSSI AVEC DES FEUTRES (CES DERNIERS DOIVENT ÊTRE RÉSISTANTS À LA LUMIÈRE POUR QUE LE TRAVAIL NE DISPARAISSE PAS AVEC LE TEMPS).



S) LA MISE EN COULEUR

LA PLANCHE ENCRÉE SERA REPRODUITE PAR UN PHOTOGRAVEUR SUR UN FILM AUX DIMENSIONS DE LA PUBLICATION. À PARTIR DE CE FILM, ON VA TIRER QUELQUES ÉPREUVES DU DESSIN AU TRAIT, IMPRIMÉES EN COULEUR BLEU OU GRIS LÉGER SUR UN PAPIER ÉPAIS BLANC. C'EST SUR CES ÉPREUVES QUE LE COLORISTE EXÉCUTERA LA MISE EN COULEUR. ELLE S'EFFECTUERA À LA GOUACHE, À L'AQUARELLE OU AU MOYEN D'ENCRE DE COULEUR, MAIS CETTE MÉTHODE TRADITIONNELLE EST DE PLUS EN PLUS SOUVENT REMPLACÉE PAR CET AUTRE OUTIL QU'EST L'ORDINATEUR.

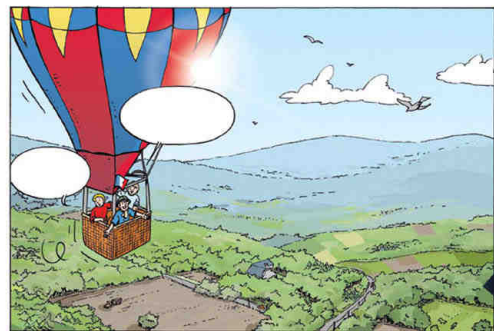


CANSON BLEU



FILM + CANSON

FILM
OFFSET



CANSON MIS EN COULEUR



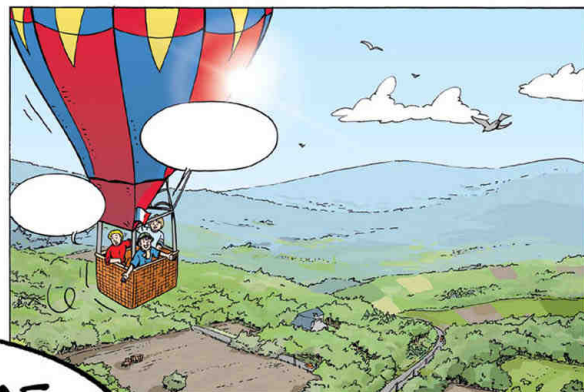
6) LA PHOTOGRAVURE

POUR LA MÉTHODE TRADITIONNELLE, LE PHOTOGRAVEUR, À PARTIR DE LA MISE EN COULEUR TERMINÉE, RÉALISERA EN PLUS DU FILM DU TRAIT DU NOIR DÉJÀ EFFECTUÉ, LES FILMS MANQUANTS QUI PERMETTRONT DE REPRODUIRE LES 3 COULEURS PRIMAIRES : LE BLEU CYAN, LE ROUGE MAGENTA ET LE JAUNE YELLOW. CES FILMS SONT COMPOSÉS DE PETITS POINTS DE DENSITÉS DIFFÉRENTES. ILS SERONT REPRODUITS SUR UNE PLAQUE DITE OFFSET. L'OFFSET EST UNE IMPRESSION À PLAT QUI VIENT DE LA LITHOGRAPHIE. LE PROCÉDÉ EST PHYSICO-CHIMIQUE DE LA RÉPULSION RÉCIPROQUE DE L'EAU ET DES CORPS GRAS, EN L'OCCURRENCE L'ENCRE. CE MODE D'IMPRESSION EST UTILISÉ POUR LES GRANDS TIRAGES TELS QUE : LES JOURNAUX, LES REVUES, LES LIVRES, ETC.

LE PHOTOGRAVEUR RÉALISERA POUR UNE VÉRIFICATION DES COULEURS AVANT IMPRESSION, UN CROMALIN QUI EST UN TIRAGE PHOTOGRAPHIQUE.



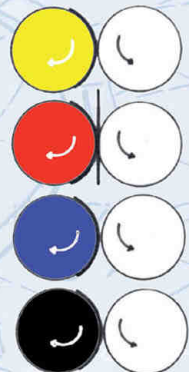
J'AI COMME UNE DRÔLE D'IMPRESSION !



7) L'IMPRESSION / LA RELIURE

L'IMPRIMEUR RASSEMBLE TOUS LES FILMS PAR « COULEUR » ET LES POSITIONNE CONTRE DES PLAQUES DITES « OFFSET » QUI PAR ISOLATION SERONT LES REPRODUCTIONS EXACTES DE CEUX-CI. ELLES SERONT INSTALLÉES SUR DES CYLINDRES. CHAQUE CYLINDRE CORRESPOND À UNE COULEUR, SOIT 4 CYLINDRES (LE BLEU, LE JAUNE, LE ROUGE ET LE NOIR).

SI LE TRAVAIL DE LA COULEUR EST RÉALISÉ SUR ORDINATEUR, LES PLAQUES SERONT DIRECTEMENT GRAVÉES SANS QU'IL Y AIT EU BESOIN DE FAIRE DES FILMS. AU MOMENT DE L'IMPRESSION, UN POINT JAUNE SE TROUVANT SUR UN POINT BLEU DONNERA UN POINT VERT SELON LEUR DENSITÉ. NOUS POUVONS LES VOIR EN REGARDANT AVEC UNE LOUPE SUR UN IMPRIMÉ (OU TOUT SIMPLEMENT EN NOUS APPROCHANT D'UNE AFFICHE 4X3 QUI SE TROUVE DANS VOTRE RUE).



PUIS VIENT LE TRAVAIL DU RELIEUR QUI PLIERA, FAÇONNERA ET ENCARTE LES PAGES INTÉRIEURES DANS LA PREMIÈRE ET DERNIÈRE DE COUVERTURE. L'OUVRAGE N'AURA PLUS QUE 3 ÉTAPES À PARCOURIR : LE DIFFUSEUR, LE DISTRIBUTEUR ET LE VENDEUR.

PETIT LEXIQUE DES TERMES DE LA BANDE DESSINÉE

ANGLES DE VUE : différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène d'une bande dessinée.

AVANT PLAN : élément de décor ou personnage placé au premier plan d'une image pour lui donner du relief et de la profondeur.

BANDE OU STRIP : succession horizontale de plusieurs images.

Une bande comprend généralement entre une et six images.

Une planche comprend trois à quatre bandes superposées.

ONOMATOPEES : mots dont le son imite celui de l'objet qu'il représente. Les onomatopées constituent le " bruitage " de la bande dessinée.

PHYLACTERES OU BULLES OU BALLONS : espaces dans lesquels sont inscrits les dialogues des personnages.

PLANCHE : page entière de bandes dessinées.

PLANS : ce sont les différentes façons de présenter le sujet vu à des distances diverses (*plan d'ensemble, moyen, gros plan, etc.*) suivant l'effet recherché.

SYNOPSIS : plan écrit très succinct d'une histoire à partir duquel on développera le scénario.



LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

Dans la littérature du XIII^e siècle, cette confrérie fut instituée par Arthur et, selon les versions, comptait de 12 à 1600 chevaliers. Ils avaient quatre devoirs essentiels : la loyauté à l'égard de leur seigneur, la vaillance dans les combats, la générosité pour les déshérités et une dévotion sans borne à leur dame. Ils se retrouvaient autour d'une table ronde. Seul un siège restait toujours vide : le siège périlleux car il était réservé au chevalier au cœur pur qui trouverait le Saint Graal, vase mystérieux qui aurait contenu le sang du Christ, et selon d'autres interprétations, il serait un symbole d'abondance, un moyen de résurrection ou tout simplement « l'étincelle de grâce ».

Le Roi Arthur : réussit à enlever l'épée magique Excalibur de l'enclume où elle était très solidement fichée et devint ainsi roi. Il institua l'ordre des Chevaliers de la Table Ronde.

Parmi ces preux chevaliers, citons les plus célèbres :

Gauvain : neveu d'Arthur, fils aîné du roi Lot et de la sœur d'Arthur. Doté de toutes les vertus chevaleresques, il incarne la fidélité absolue au souverain.

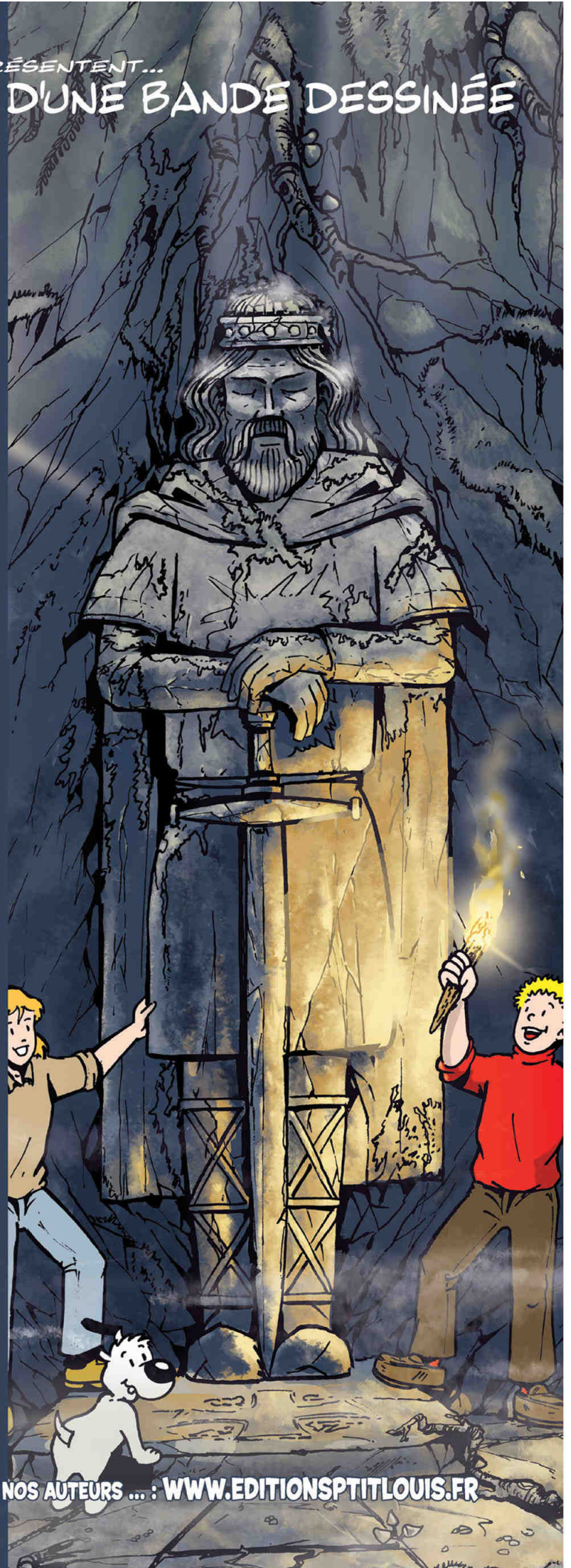
Yvain : cousin de Gauvain. En forêt de Brocéliande, il vainc le Chevalier Noir, épouse la Dame de la Fontaine de Barenton et gagne l'amitié d'un lion après de nombreuses aventures.

Lancelot : élevé par la fée Viviane, il réussit à briser l'enchantement de Morgane qui retenait prisonnier les amants infidèles dans le Val Sans Retour. Ce preux chevalier, le meilleur de tous, devint l'amant de Guenièvre, la femme d'Arthur.

Bohort : compagnon de Perceval et de Galaad lors de la quête du Graal.

Perceval : est l'un des élus du Graal. Élevé à l'écart du monde par une « Dame veuve », il voit un jour passer des chevaliers et décide de faire partie de la Table Ronde. Il est le premier à voir le Graal, mais n'ose pas poser de question à son sujet, ce qui aurait sauvé le monde.

Galaad : fils de Lancelot et de la fille du roi Pellès. C'est lui qui réussit à emporter le Graal grâce à la pureté de ses mœurs, en compagnie de deux autres chevaliers : Perceval et Bohort.



Le lieu

La forêt de Paimpont est située sur l'Ille-et-Vilaine et le Morbihan, mais la légende ne connaît pas de limites départementales et Brocéliande n'a de frontières que celles de notre imagination.



Logée sur un socle rocheux de schiste rouge de 600 millions d'années, cette forêt a été habitée dès le néolithique (-3000, -2500) puis à l'âge de bronze (-2000). Lors des fouilles, peu d'objets ont été retrouvés et aucun ossement, le sol étant très acide. On a dénombré plus d'une cinquantaine de mégalithes (allées couvertes, menhirs, alignements, dolmens, coffres ...) qui sont l'essence même de nombreuses légendes. On peut citer notamment : le Tombeau du Géant, l'hôtié de Viviane, le jardin aux Moines, le Tombeau de Merlin, la Fontaine de Barenton, ...

Paimpont fut fondé au VII^e siècle par Judicaël, roi de Domnonée. Moine, il redevint roi pour défendre son royaume contre les Francs et le sauva. Il créa un ermitage dont il ne resta plus rien après les invasions vikings des IX^e et X^e siècles. L'église abbatiale fut construite au XIII^e siècle sur un soubassement du XI^e siècle et rénovée au XV^e siècle. Ce sont d'abord les Bénédictins qui s'occupèrent de l'abbaye puis les Augustins jusqu'à la Révolution.



Brécilien, Bréchéliant, Brékilien, ... toujours est-il qu'après la Révolution, elle s'est appelée Brocéliande. Son sous-sol riche en minerai de fer, ses nombreux arbres et son important réseau d'étangs ont amené une activité métallurgique. Les Forges de Paimpont, créées en 1653, ont fonctionné jusque vers 1884. Les vestiges de bas-fourneaux à Plélan, datant de l'époque gauloise ou du début de la période gallo-romaine, démontrent une activité minière dans la forêt bien plus ancienne.

A présent, laissez-vous charmer par cette forêt, ses landes, ses étangs mais méfiez-vous au détour d'un chemin si vous rencontrez une fée, des korrigans ou d'autres personnages étranges...

La fée

La fée est une princesse, qui n'ayant pas voulu embrasser le christianisme, fut frappée de la malédiction des dieux. Sa taille est très variable, elle peut être très grande comme minuscule, et peut changer de forme à volonté. Tantôt créature angélique à taille humaine vêtue de blanc, tantôt toute petite au corps translucide dotée de petites ailes, elle est le plus souvent bienveillante.

Cette femme pleine de charme, douée de pouvoirs magiques très variables, met les hommes à l'épreuve pour finalement leur donner ce qu'ils désirent.



Petit lexique des fées



Les fées Marraines sont des bonnes fées, souvent représentées veillant sur le berceau d'un nouveau-né.

Elles décident du destin du nourrisson et le suivent toute leur vie.

Les Margot-la-fée sont des fées rurales qui veillent sur les foyers, les cultures et savent rendre service.

Surtout, ne les remerciez pas en leur offrant des présents car vous pourriez les vexer.

Les Nymphes sont les protectrices de la nature et de la flore.

Elles symbolisent la fécondité.





Viviane

Dame du Lac, Merlin lui transmet son savoir par amour. Elle est la protectrice des amoureux.

LA FONTAINE DE BARENTON

Différentes légendes sont attachées à cette fontaine magique qui a su traverser les siècles. C'est près de cet endroit, que se sont rencontrés pour la première fois, Merlin et Viviane. Si par malheur vous répandez de l'eau sur son perron de pierre, vous déclencherez de très violents orages, alors faites bien attention !

LA DAME DU LAC

Par amour, Merlin construisit pour Viviane, un château de cristal au Grand Etang de Comper, invisible aux yeux des hommes. C'est dans ce palais que la Dame du Lac éleva Lancelot et lui apprit les sciences, les arts et les armes.



A ses quinze ans, Viviane lui dit de quitter ce domaine enchanté pour devenir un chevalier de la Table Ronde. Amoureuse de Merlin, cette fée apprit tous les tours de l'enchanteur, y compris les neuf phrases magiques qui permettent de garder prisonnier quiconque.

Elle les utilisa pour enfermer à jamais Merlin dans une prison d'air dans Brocéliande.

L'HÔTIÉ DE VIVIANE

ou maison de Viviane est un coffre néolithique construit vers 2500 ans avant Jésus-Christ.

Morgane



Demi-sœur d'Arthur, reine des fées, son nom signifie « née de la mer ». Personnage ambiguë, capable du pire comme du meilleur.

La fée Morgane a le don de guérison. Elle recueille le roi Arthur après sa défaite et le guérit de ses blessures.

Elle est reine d'Avalon, l'Ile aux Pommes de l'autre monde. Elle joue souvent un rôle obscur alors qu'elle est parfois capable de bienveillance.

LE VAL SANS RETOUR

Ce lieu apparemment calme et paisible, est le site de Morgane, la demi-sœur du roi Arthur. Trahie par son amant à qui elle avait donné son cœur, elle se vengea en emprisonnant les amoureux infidèles dans son val. Prisonniers d'une invisible muraille d'air, ces amants déloyaux perdaient la notion du temps dans un univers de plaisir.

Ils y seraient encore, si Lancelot, totalement fidèle à Guenièvre, ne réussit à briser l'enchantement et les libéra de ce piège.

L'ÎLE AUX POMMES



C'EST MORGANE QUI CONDUIT LE ROI ARTHUR MORTELLEMENT BLESSÉ EN AVALON, VÉRITABLE PARADIS ÉGALEMENT APPELÉ "L'ÎLE AUX POMMES".



... IL TRAVERSA UNE RIVIÈRE EN S'AIDANT DE SON ÉPÉE.



Les Lavandières



La lavandière est une femme qui lave le linge à la main.

LE MIROIR AUX FEES

Situé à l'entrée du Val sans Retour, l'étang du Miroir aux Fées est une porte vers les légendes, parmi lesquelles les Lavandières de la nuit, est peut-être la plus connue.

Ces lavandières apparaissent aux hommes qui s'attardent dans les bistrotts et ne rentrent chez eux qu'à la nuit tombée. Si par malheur ils rencontrent ces femmes, il est préférable qu'ils ne s'arrêtent pas les aider à tordre leur linge car s'ils tordent ce linge dans le mauvais sens, c'est-à-dire du côté maléfique, ils sont retrouvés morts, au petit matin, enveloppés dans un drap blanc.



Le saviez-vous ?

Le père de Viviane, le roi Dionas, était le filleul de la déesse Diane, reine des bois dont la principale occupation était la chasse.

Merlin est le fils d'un démon et d'une vierge. Il échappa au diable par le baptême.

Viviane enlève au roi Ban de Bénévoic et à la reine Héléne leur fils pour le sauver d'une mort certaine. Elle l'élève comme le sien. Désespérée, la reine Héléne se retire dans un couvent. Lancelot rejoindra les chevaliers de la Table Ronde à l'âge de quinze ans.

Viviane, dérivé du breton « ninian », désignait au départ une nymphe des eaux.

Au Val sans retour, pousserait l'Herbe d'Oubli et quiconque la foulerait, perdrait la mémoire du chemin et errerait inlassablement dans ce site s'il est infidèle.

D'après de nombreuses légendes, les monuments mégalithiques seraient les ouvrages des fées.



Petit lexique des fées

Les Muses sont capables de partager leur don avec ceux qui s'approchent de leurs fontaines.

Elles détiennent le secret des arts, de la musique, ...

Les Fileuses de la nuit récompensent les besogneuses et punissent les paresseuses.

Ce sont des fées bienfaitantes, capables de prédire l'avenir.

Les Florales protègent les espèces, ensemencent, assurent la survie.

Elles influencent les plantes sur leurs couleurs, leurs parfums, leurs formes, ...

Les Morgans vivent dans les étangs ou dans la mer, leur nom signifie d'ailleurs « né de la mer ».

Elles sont naturellement paisibles et généreuses, mais elles ont appris à se méfier des humains et restent à présent sur leurs gardes.



LA DAME BLANCHE DE TRÉCESSON

Au XVIII^e siècle, un braconnier posait des collets près du château de Trécesson, lorsqu'il entendit le bruit d'un chariot. Il aperçut deux gentilshommes descendre d'un carrosse suivis d'une jeune femme enveloppée d'une grande cape qui cachait mal une robe de mariée. A son grand étonnement, les deux hommes enterrèrent vivante la jeune femme.

Témoin impuissant, il alerta le châtelain de Trécesson du drame qui venait de se produire. Accompagné de quelques valets, le comte se rendit à l'endroit indiqué par le braconnier, mais quand la jeune fille fut déterrée, elle mourut avant de pouvoir révéler quoi que ce soit. Son voile et sa couronne restèrent jusqu'à la Révolution dans la chapelle du château.

