

François Dermaut, dessinateur qui s'est reconstruit sur le chemin de Saint-Jacques, publie son journal de bord

Par Jean Roquecave Photo Abdelkrim Kallouche

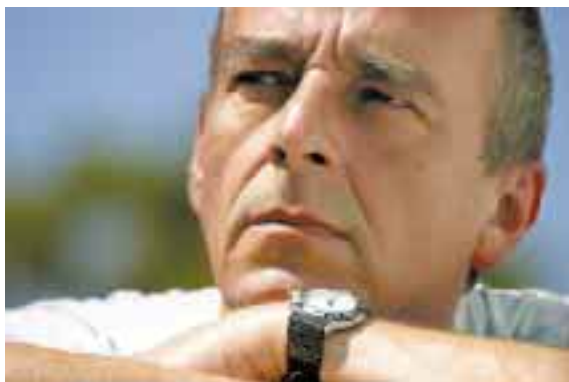
Parcours d'une renaissance



«**F**in 1997, je touche presque le but fixé il y a cinq ans... Mourir en me détruisant par l'alcool. Il m'est impossible de dessiner le dixième tome des *Chemins de Malefosse* sans trembler. Il me faut entamer cette reconstruction progressivement et réapprendre la vie pas à pas.» François Dermaut, dessinateur depuis toujours, a débuté une carrière dans la bande dessinée au début des années 70 dans la presse enfantine des éditions Bayard, avant de lancer, avec le scénariste François Bardet, la série historique «Les chemins de Malefosse» publiée aux éditions Glénat.

Carnets de Saint-Jacques-de-Compostelle. Journal de bord d'une renaissance, de François Dermaut, Glénat, 2003

Les dessins de François Dermaut sont exposés à l'espace Eugène Aubin de Ligugé, jusqu'au 27 juillet 2003.



Après une cure de désintoxication, il marche. «*J'ai marché un kilomètre, puis cinq, jusqu'au jour où j'ai fait cinquante kilomètres avec un sac de huit kilos sur le dos. Je me suis dit alors, tant qu'à faire de marcher, autant aller quelque part.*» Quelque part, ce sera Saint-Jacques-de-Compostelle, après avoir envisagé d'autres grands itinéraires, transcanadienne ou Route 66 aux USA. «*Compostelle, ça s'est fait comme ça. Je ne savais même pas où c'était, alors j'ai cherché sur des cartes.*» Avec le souci de la documentation qui caractérise ses bandes dessinées, François Dermaut prépare son voyage et décide de suivre l'itinéraire qui part du Puy-en-Velay pour franchir les Pyrénées à Saint-Jean-Pied-de-Port. Soit 1 680 km qu'il parcourra du 30 avril au 10 juillet 2001, des neiges de l'Aubrac aux fortes chaleurs de l'Espagne, avec sa compagne Nathalie. Le rythme est soutenu, des étapes de 23 km en moyenne, avec un arrêt d'une journée chaque semaine. «*Pour se reposer, et mettre les textes et les dessins à jour.*» Car quand il a annoncé à son éditeur qu'il ne faudrait pas compter sur lui pendant deux mois et demi, Jacques Glénat a répondu : «*Tu me feras un carnet de voyage.*» Le dessinateur s'est embarqué avec papier, crayons, pinceaux et stylo.

Le résultat, c'est un album qui raconte et qui évoque, avec 150 dessins, au crayon, à l'aquarelle ou à la pointe bic, les paysages, l'architecture et les rencontres au long du chemin. «*On trouve de tout, des gens de tous les pays, de 19 à 76 ans, des marcheurs et d'autres qui donnent l'impression de s'être levés de leur fauteuil et d'être partis comme ça. Des mystiques, perfusés au vin de messe, et ceux, comme moi, à qui les considérations religieuses donnent de l'urticaire.*» Le pèlerinage n'est pas une promenade : «*Il y a une répétition des fatigues. En rentrant, nous avons mis six mois pour récupérer, on était complètement vidés. Nathalie a usé trois paires de chaus-*



sures. Biologiquement, marcher donne pourtant une forme remarquable, on mange peu, on ne fait que marcher et dormir. Le temps ne compte plus, même la météo n'a pas d'importance, qu'il pleuve ou qu'il neige, on marche.»

Qu'on soit mystique ou athée, le pèlerinage à Compostelle laisse une empreinte profonde. «Il se passe quelque chose, on ne sait pas quoi. Il y a des endroits, surtout en Espagne, où c'est le même décor qu'au Moyen Age, pas un poteau électrique. On ne peut pas s'empêcher de penser à tous ceux qui ont suivi ce chemin depuis des siècles. Il y a un moment où on se sent un élément intégré à la nature, ça vous transforme.» ■

Le Moyen Age à la sauce virtuelle

Les créateurs de jeux vidéo font la part belle à la mise en scène de notre Histoire. Avec des centaines de jeux sur PC et consoles, le Moyen Age n'est pas en reste. Mais peut-on parler de jeux vidéo médiévistes ? Tout dépend de ce que l'on entend par cette expression. Si l'on cherche des jeux qui respectent le cours réel des événements, alors les jeux de stratégie qui se focalisent sur la période médiévale – au premier rang desquels *Age of Kings*, best-seller du genre – sont ceux qui s'en rapprochent le plus.

Ici, le joueur doit exploiter les richesses que contient l'espace dans lequel il évolue afin de bâtir une civilisation forte dotée d'une armée puissante, qui lui permette de vaincre ses ennemis. Bref, le but final consiste à devenir le maître du monde. Toutefois, ces jeux ne se résument pas à taper sans raison sur son voisin. En effet,



Le Sjuivel ou
en quittant Tuiacastela

Guillemet

pour une large part, les combats proposés sont de véritables batailles historiques. Dans *Age of Kings* par exemple, le joueur peut réviser la période médiévale de son programme d'histoire grâce à cinq campagnes différentes. Tour à tour, il se retrouve dans la peau de William Wallace qui mène ses troupes écossaises à la victoire de Stirling, de Jeanne d'Arc, des frères Barbe-rousse à Alger, de Saladin contre les croisés, ou de Gengis Khan qui part à la conquête de Pékin.

Les jeux de stratégie ne sont pas pour autant les seuls à s'appuyer sur l'Histoire. Le fantastique, genre influent en ce domaine, s'inspire aussi de l'époque médiévale, principalement à titre de décor. Bien qu'implicite et secondaire, la référence au Moyen Age y est fréquente. En effet, de plus en plus de jeux, qui se déroulent dans un monde totalement imaginaire, prennent appui sur une ambiance et une atmosphère moyenâgeuses. Le futur n'est pas le seul à stimuler notre imagination !

Elisa Cazcarra

SÉLECTION SUR LE NET
Aurélien Moreau, 14 ans, est passionné par le Moyen Age. Lors d'un stage au CESCO, il a cherché sur Internet des sites s'adressant à des jeunes.

Voici sa sélection commentée.
historiel.net/moyenage : Simple d'utilisation. On peut visualiser toutes les dates importantes. Convient à tous ceux qui veulent faire des recherches précises.
www3.sympatico.ca/isabelle.aube : Bonnes informations, intéressantes. Pour connaître la vie des gens au Moyen Age.

perso.club-internet.fr/mboullic/comprendre_le_moyen_age : Beaucoup d'informations très compréhensibles. Pour les passionnés des personnalités.
chateauxmedievaux.free.fr : Très beau, avec musique du Moyen Age.
csssh.qc.ca/projets/carnetsma : Très facile à utiliser, textes simples.