

Dans *Messire Guillaume**, Gwen de Bonneval met en scène un enfant avide de retrouver son père, qui affronte des monstres effrayants dans un univers médiéval. Aujourd'hui, il avoue raconter de manière indirecte sa propre enfance.

* *Messire Guillaume #2 : Le Pays de vérité*, par Matthieu Bonhomme et Gwen de Bonneval, Dupuis, 9,80 €, le 2 mai.

BONNEVAL TÊTE DE MIOCHE

A l'Atelier du Coin, il partage ses bureaux parisiens avec, entre autres, Hubert, Stéphane Oiry et Marie Caillou. Entre une boule à facettes et une plante verte encore décorée pour Noël, Gwen de Bonneval invente les aventures de *Messire Guillaume*, enjolivées par le trait gracieux de Matthieu Bonhomme, qui travaille à quelques centimètres de lui. Les deux comparses détaillent le périple d'un gamin qui cherche son père dans un monde fantastique et se frotte à des créatures terrifiantes. Une série que l'on pourrait croire uniquement destinée aux enfants, mais qui saisit rapidement les adultes dans ses filets.

Quelles sont les origines de *Messire Guillaume* ?

Quand j'étais petit, je m'étais promis de ne pas oublier mon enfance, et en particulier comment certaines actions des adultes – un divorce, par exemple – peuvent traumatiser les gamins. On trimballe facilement les enfants dans un monde d'adultes, alors que nous vivons dans deux dimensions complètement différentes. Les petits et les grands n'ont pas le même rapport au temps et à l'espace. Et la bande dessinée sert de pont entre ces deux mondes, elle rapproche le lecteur adulte de son enfance. Plus jeune, j'étais hypersensible et j'ai voulu grandir le plus vite possible pour m'éloigner de cette époque douloureuse. Des années après, j'ai voulu me réapproprier ma propre enfance par la BD. Au départ, je souhaitais écrire des scénarios plus adultes, mais j'étais bloqué. Comme s'il fallait que je respecte un contrat moral signé avec moi-même, que je passe par la case enfance pour arriver ensuite à faire autre chose. Je suis donc devenu un porte-parole, un



témoin du monde des plus jeunes.

Guillaume, c'est un peu vous ?

À l'origine, Matthieu Bonhomme et moi voulions nous amuser en racontant une aventure à deux. Et comme, chacun de notre côté, nous jouions au chevalier et lisions *Johan et Pirlouit* ou *Chevalier Ardent*

l'ordre des Templiers.

De prime abord, cette série semble être uniquement destinée aux enfants. Or, elle aborde des thèmes universels et comporte des scènes assez violentes, voire sanglantes, comme lorsqu'une bête féroce tue la chèvre de Guillaume...

Cette créature fantastique est une manticore, un lion à tête humaine avec plusieurs rangées de dents et une boule à pointes au bout de la queue. Elle remplit la fonction classique de gardien du trésor. Car la vérité concernant le père de Guillaume est protégée, et ne peut être acquise qu'au prix d'un sacrifice. Au milieu de personnages fantastiques, Guillaume doit trouver sa vérité, ne pas se fier aux apparences

"Comme Guillaume, j'ai vécu une séparation familiale"

Gwen DE BONNEVAL

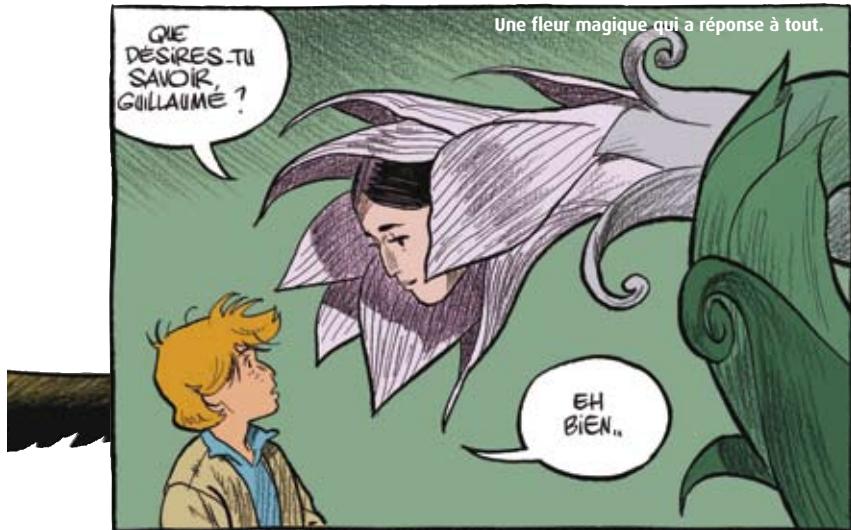
dans notre enfance, nous nous sommes orientés vers une histoire chevaleresque se déroulant au Moyen Âge. En un sens, elle est effectivement auto-biographique. Comme Guillaume, j'ai vécu une séparation familiale lorsque mes parents ont divorcé. Nous avons en commun un père herboriste, qui nous a beaucoup manqué à tous les deux, et une sœur ainée. Nous venons aussi d'une famille noble : mon grand-père était comte, comme le sien. D'ailleurs, Guillaume a réellement existé au XIII^e siècle : pour créer ce personnage, je me suis inspiré d'un ancêtre de ma grand-mère paternelle, qui était un maître de

– c'est ainsi que d'adorables dauphins se révèlent être des traîtres. Notre héros est seul, et doit gagner en confiance. Symboliquement, il lui faut retrouver son père pour mieux le tuer. Et cette quête ne va pas sans heurt, car il n'est pas doux de grandir.

Où avez-vous puisé les personnages fantastiques qui aident Guillaume ou se mettent en travers de son chemin ?

J'avais envie de revenir aux sources des croyances antiques et païennes médiévales. J'ai lu le *Roman d'Alexandre*, qui était aussi populaire que la Bible au Moyen Âge. Dans cet ouvrage, Alexandre le Grand





est présenté comme un être mythique, une sorte de super-héros. On y croise des hommes sans tête (acéphales) ou à tête de chien (sinocéphales), que j'ai réutilisés dans *Messire Guillaume*. Par son dessin, Matthieu Bonhomme apporte un certain réalisme, une crédibilité au récit. Le lecteur croit à ce Moyen Âge, dans lequel nous injectons ensuite des êtres fabuleux, des croyances magiques conformes à

Bayard a racheté le groupe. La courbe des ventes était ascendante, mais dès le troisième numéro, tout effort sur les kiosques a été arrêté. Les lecteurs ne trouvaient même plus le magazine chez leur marchand de journaux ! Le nouveau directeur, Stéphane Leblanc, s'est dit déçu par les résultats de *Capsule* et a fait des coupes franches dans le budget pour montrer qu'il était le vrai patron. Le seuil de rentabilité, fixé

"Capsule cosmique est mort et enterré"

Gwen DE BONNEVAL

l'époque. On tente aussi d'éviter les personnages monochromes : ainsi, le beau-père de Guillaume, plutôt antipathique jusqu'à présent, aura dans le futur de l'affection pour le jeune garçon.

Prévoyez-vous de montrer un jour Guillaume sous les traits d'un homme ?

Oui, notre ambition est de retracer son parcours de l'enfance à l'âge adulte. Mais on ne sait pas encore ce qu'il va vivre... L'histoire en cours est prévue en trois tomes, mais nous travaillons sur d'autres aventures, dont la prochaine sera un one shot.

Avez-vous totalement tiré un trait sur Capsule Cosmique, ce magazine de BD jeunesse dont vous avez été le rédacteur en chef ?

Oui. Ce journal mettait en avant une bande dessinée de qualité, et même les adultes pouvaient y trouver leur compte. On n'y bêtifiait pas, on refusait de prendre les enfants pour des crétins. Milan nous a fait confiance pour démarrer l'aventure en septembre 2004, puis

depuis le début à 20 000 exemplaires vendus, a soudainement été monté à 39 000. Et le magazine a été exécuté en plein vol en juin 2006, après un peu moins de deux ans d'existence.

Personne n'a tenté de le reprendre ?

J'avais un bon contact avec Dargaud, qui semblait intéressé. Mais la crise chez Dupuis a tout remis en question. Aujourd'hui, le titre est mort et enterré.

Quels sont vos projets aujourd'hui ?

Je continue mon rôle d'éditeur chez Sarbacane. Et, après *Samedi et Dimanche* (Dargaud), je prépare une autre histoire avec Fabien Vehlmann. Il s'agit cette fois d'un roman graphique de science-fiction, qui s'appellera *Les Derniers Jours d'un Immortel*, et pour lequel nous hésitons encore entre deux éditeurs. Le héros s'appelle Elijah – mais n'a aucune ressemblance physique avec l'acteur Elijah Wood –, et fait partie de la police philosophique. Il est capable de comprendre et de résoudre les conflits entre différentes races, et va se retrouver confronté à des énigmes...

Propos recueillis
par Laurence LE SAUX

