

# La fantasy d'Adrian Smith. Noir, c'est noir !

21 décembre 2017, par **William Blanc**

[Adrian Smith](#) est un des artistes les plus connus du monde ludique. Longtemps, il a dessiné des couvertures et des illustrations de l'univers des jeux *Warhammer* de Games Workshop puis du jeu de cartes *Magic : l'assemblée*. Il a également travaillé pour de nombreuses entreprises de jeux vidéo comme Ubisoft (France) ou Blizzard Entertainment en tant que concept-artist, Au cours de sa longue carrière, il a imposé sa patte graphique sur les franchises auquel il a participé. C'est sans doute grâce à lui et à d'autres illustrateurs (comme Ian Miller) que l'univers de *Warhammer* s'est distingué d'autres mondes de fantasy pour être associé, dans l'esprit de nombreux joueurs et joueuses, à une imagerie féodale, brutale et noire, peuplé de créatures terrifiantes dignes d'un roman de H.P. Lovecraft.



Smith Adrian, "Chef ork", dessin pour le jeu *Warhammer battle*, 6e édition.

Depuis le milieu des années 2000, Adrian Smith s'est lancé dans la création de bandes dessinées complètes. En 2005, il a collaboré avec Pat Mills (l'un des créateurs de *Judge Dredd*, et figure de l'industrie anglaise des comics) pour créer la BD *Broz*.

Plus de dix ans après, il revient seul pour un comic-book hors-norme à la fois minimaliste et foisonnant, *Hate* (2014. Traduit en français sous le titre des *Chroniques de la haine*). Minimaliste, car il y abandonne la couleur (il nous expliquera pourquoi plus bas) pour se concentrer sur le noir et blanc qu'il affectionne afin de livrer une histoire où les dialogues sont quasiment absents. Foisonnant, car *Hate* met en scène un monde post-apocalyptique médiéval et baroque (qui n'est pas sans rappeler *Mad Max: Fury Road*) dans lequel tente de survivre un petit personnage jamais nommé, entre une ville tentaculaire où règne un dictateur sanguinaire (appelé "le Tyran") et une forêt luxuriante et étouffante où suivit la Mère, déesse de la terre.

Coincé entre l'opposition millénaire entre Nature et Culture, entre barbarie et civilisation, entre folie industrielle et catastrophes naturelles, le modeste héros d'Adrian Smith arrivera-t-il à survivre ? Elements de réponses avec l'auteur, rencontré à Paris au détour d'une exposition de ses planches originales.

### **2dgalleries.com : Est-ce que commencer votre carrière en tant qu'illustrateur dans le domaine du jeu vidéo vous a aidé dans votre parcours d'artiste ?**

**Adrian Smith :** J'ai eu beaucoup de chance. À cette époque, il n'y avait pas beaucoup de jeux vidéos, l'idée même de concept-artiste n'existait pas. J'ai rejoint Games Workshop quand j'avais dix-huit ans (et d'ailleurs, beaucoup de gens pensent que j'y travaille encore alors que je n'y suis resté que six mois). Si je commençais ma carrière aujourd'hui, avec une industrie arrivée à maturité et confronté à une forte compétition de gens très talentueux, ce serait différent. Bref, j'ai eu le privilège de travailler dans des entreprises et des médias que j'aimais. Je jouais par exemple avec des figurines. Je faisais ce que je voulais faire, et c'était génial.



Smith Adrian, *Hate*, 2014. Le tyran, un monstre apocalyptique masculin.

**2DG :** Quels artistes ont inspiré votre travail d'illustrateur ? On a l'impression de retrouver dans *Hate* quelques éléments issus des bandes dessinées de **Philippe Druillet**.

**AS :** (Rires) Vous êtes la seconde personne à me dire ça en une heure. Druillet est fantastique, bien sûr. Personne ne pourrait regarder une de ses bandes dessinées sans être influencé. Mais je n'ai eu connaissance de son travail qu'après avoir travaillé pour Games Workshop. C'est vraiment un artiste fantastique. C'est dommage qu'il n'ait pas publié plus d'œuvres. Je pense que, si on se rencontrait, on se trouverait pas mal de points communs, notamment à propos des artistes et des films que nous aimons. En fait, je suis très honoré que l'on compare son travail et le mien. Mais vous savez, lorsque l'on me dit que mon dessin ressemble à ceux d'un auteur que j'aime beaucoup et qui m'a influencé, je ne m'en sens pas vraiment digne et je suis un peu déstabilisé (sourire). En fait, je ne crois pas qu'on devrait faire des comparaisons. Chacun à ses propres choses à montrer. Mais merci encore une fois !

**2DG : Avez-vous été influencé par d'autres artistes ?**

**AS :** Oui, je pense que mon modèle reste sans conteste Gustave Doré qui m'a accompagné tout au long de ma carrière. Il sait tout faire : illustrateur, conteur. Ses compositions, ses jeux de lumière... c'est juste fantastique. Il n'y a pas assez de gens qui connaissent son travail. C'est un maître. Encore aujourd'hui, je peux reprendre ses oeuvres et souhaiter pouvoir faire pareil. À part cela, il y a sans doute des milliers d'artistes qui m'ont inspiré et que j'aurais dû mal à citer spontanément, mais dont je me souviendrais si j'avais leur travail sous les yeux. En fait, je tente de ne pas trop regarder les œuvres des autres parce que je peux être une véritable éponge. Alors, je reste dans ma grotte et faire ce que je peux avec ce que j'ai.



Smith Adrian, *Hate*, 2014.

**2DG : Certains auteurs de fantasy vous ont-ils marqué ?**

**AS :** Mon premier contact avec le genre a eu lieu lorsque j'étais très jeune, alors que j'étais en vacances avec mes parents. Je m'ennuyais beaucoup. J'ai regardé dans une bibliothèque et, en haut, il y avait un livre intitulé *Le Hobbit*. Je me suis demandé : "Bon sang, c'est quoi un hobbit ?" J'ai pris le livre. Je ne me rappelle plus de ce qu'il y avait sur la couverture. Je crois que c'était un dessin de Tolkien et je ne savais pas ce que ça représentait. J'ai commencé à le lire et j'ai été conquis dès la première page. J'ai passé les vacances à relire l'ouvrage, encore et encore. C'est comme ça que ça a commencé.

**2DG : D'ailleurs, le personnage principal de *Hate* ressemble un peu à un Hobbit.**

**AS :** Je ne suis pas un scénariste et, lorsque j'ai commencé *Hate*, je me suis dit que je devais garder une trame simple. Avec *Le Hobbit, un aller et retour* ("there and back again"), j'avais exactement ce qu'il me fallait. Je prends un personnage, je l'envoie au loin... sauf que mon héros ne revient pas vraiment, malgré ce qu'il croit.



Smith Adrian, *Hate*, 2014. Le "hobbit" d'Adrian Smith.

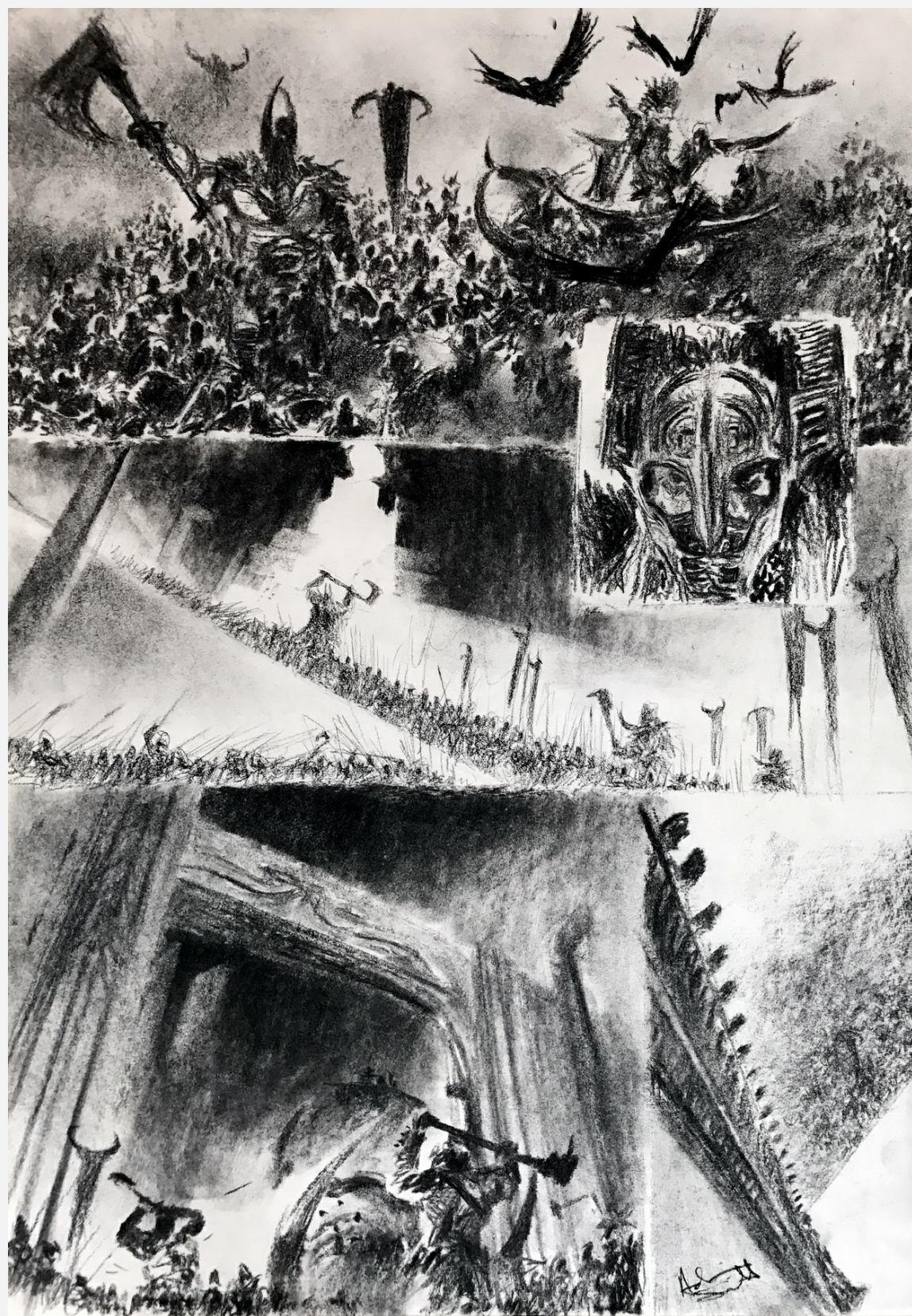
2DG : Pourquoi avoir choisi de réaliser un *comic-book* en noir et blanc ?



**AS** : Tout simplement parce que j'aime ça. C'est honnête. Je n'ai pas l'impression de cacher quoi que ce soit avec. Je trouve que les couleurs sont très perturbantes. C'est facile de mettre de la couleur et de diriger le regard de vos lecteurs avec. Et je ne veux pas ça. Je veux utiliser les ombres et les lumières, un peu comme Doré qui utilisait de manière magnifique un éclairage très théâtral. *Hate* était un peu comme un film que j'avais en tête. Je n'avais pas de plan. J'ai composé la première planche, et, une fois qu'elle était achevée, le résultat me disait que faire avec la deuxième planche. Et j'ai continué comme ça jusqu'à la fin.

**2DG** : **Vous vous êtes engagé dans un voyage, comme votre personnage principal.**

**AS** : Oui, c'est ça. Il est tellement pathétique et il me faisait rire dès qu'il avait des ennuis. L'un des chapitres du *Hobbit* s'intitule "Tombés de la poêle dans le feu" (chapitre 6. Ndlr). Pour mon personnage, chaque page peut se résumer comme ça.



Smith Adrian, *Hate*, 2014 (esquisse). Un monde post-apocalyptique où la guerre est omniprésente.

**2DG : *Hate* est un conte post-apocalyptique. Est-ce un moyen pour vous de développer une critique politique, sociale ou écologique ?**

**AS :** J'écris à propos de ce que je lis ou de ce que je vois. Je ne veux pas vraiment parler de politique ou de religion. En fait, je ne veux pas expliquer l'histoire de *Hate*. C'est à chacun de trouver un sens. Et je suis certain qu'il est assez évident. Car oui, on peut trouver assez facilement dans *Hate* un propos politique ou social. Pour moi, ce *comic-book* montre ce qu'il advient lorsque des hommes brutaux et misogynes veulent dominer le monde.

Vous pouvez retrouver les œuvres originales d'Adrian Smith [sur le site 2dgalleries.com](http://2dgalleries.com) à [cette adresse](#).

Article et propos recueillis par William Blanc

**William Blanc**