

SETH



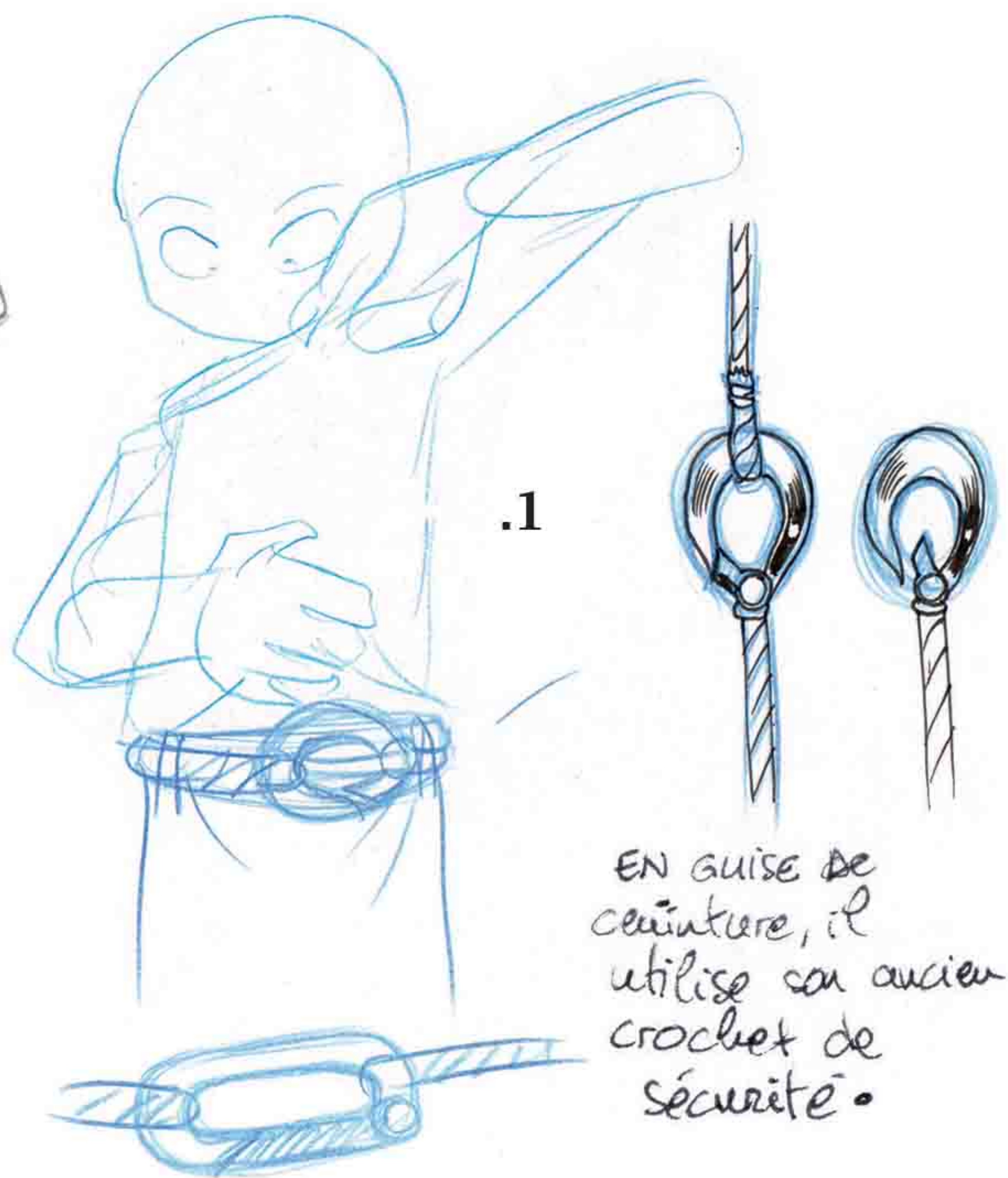


Seth est le personnage que j'ai le plus travaillé. Mais dès le début, il avait ce trait distinctif : des cornes qu'il devait cacher. J'ai donc fait en sorte que ça ait un sens dans l'univers créé, je ne voulais pas que ça reste un simple trait de design. De là est venue l'idée des infections puis celle du groupe qui chasse les infectés. Quand j'y pense, l'Inquisition est le produit direct de ce simple choix de design !

1 / Je voulais un élément de design qui souligne l'action. Mais l'écharpe le rendait trop lourd ! **2** / À ce stade de recherche du personnage, Seth avait un sac de courses sur la tête, qu'il prenait pour un vrai chapeau. C'était pas une flèche... **3** / Les marques noires apparaissent en permanence sur ses bras, cachées par ses gants.

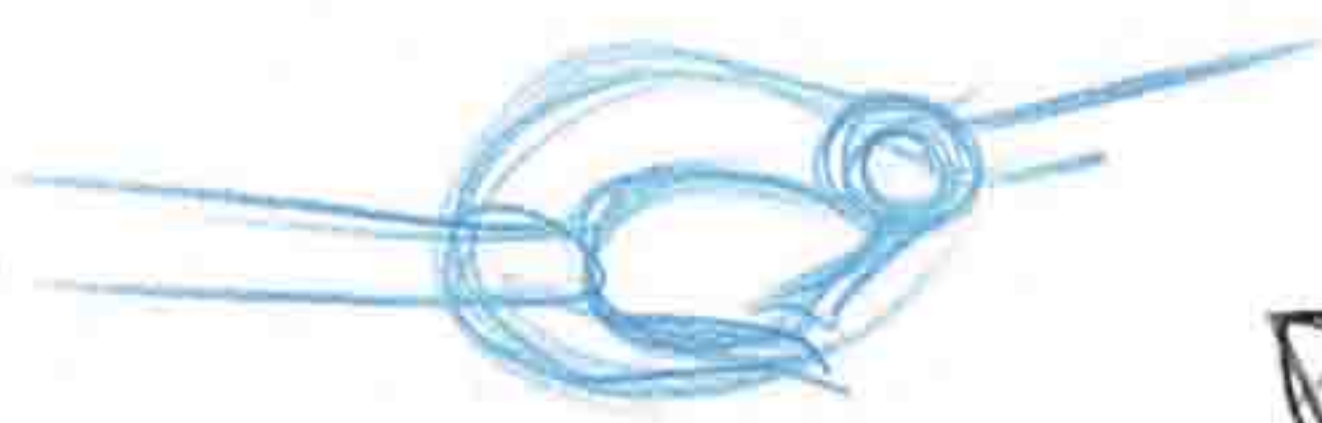
Seth is the character I worked and reworked the most... But from the very beginning, he had this distinctive feature: horns that he needs to hide. So I made sure that it made sense in the world I was building, I didn't want it to remain a simple design feature. From there came the idea of infections, as well as those who hunt the infected... When I think about it, the Inquisition is the direct result of this simple design choice!

1 / I wanted a design element that would emphasise the action. But the scarf made it too heavy! **2** / At this point, he was wearing a shopping bag on his head, thinking it was a hat. Not the sharpest knife in the drawer... **3** / The black marks appeared permanently on his arms, hidden by his gloves.



.1

EN guise de ceinture, il utilise son ancien crochet de sécurité.

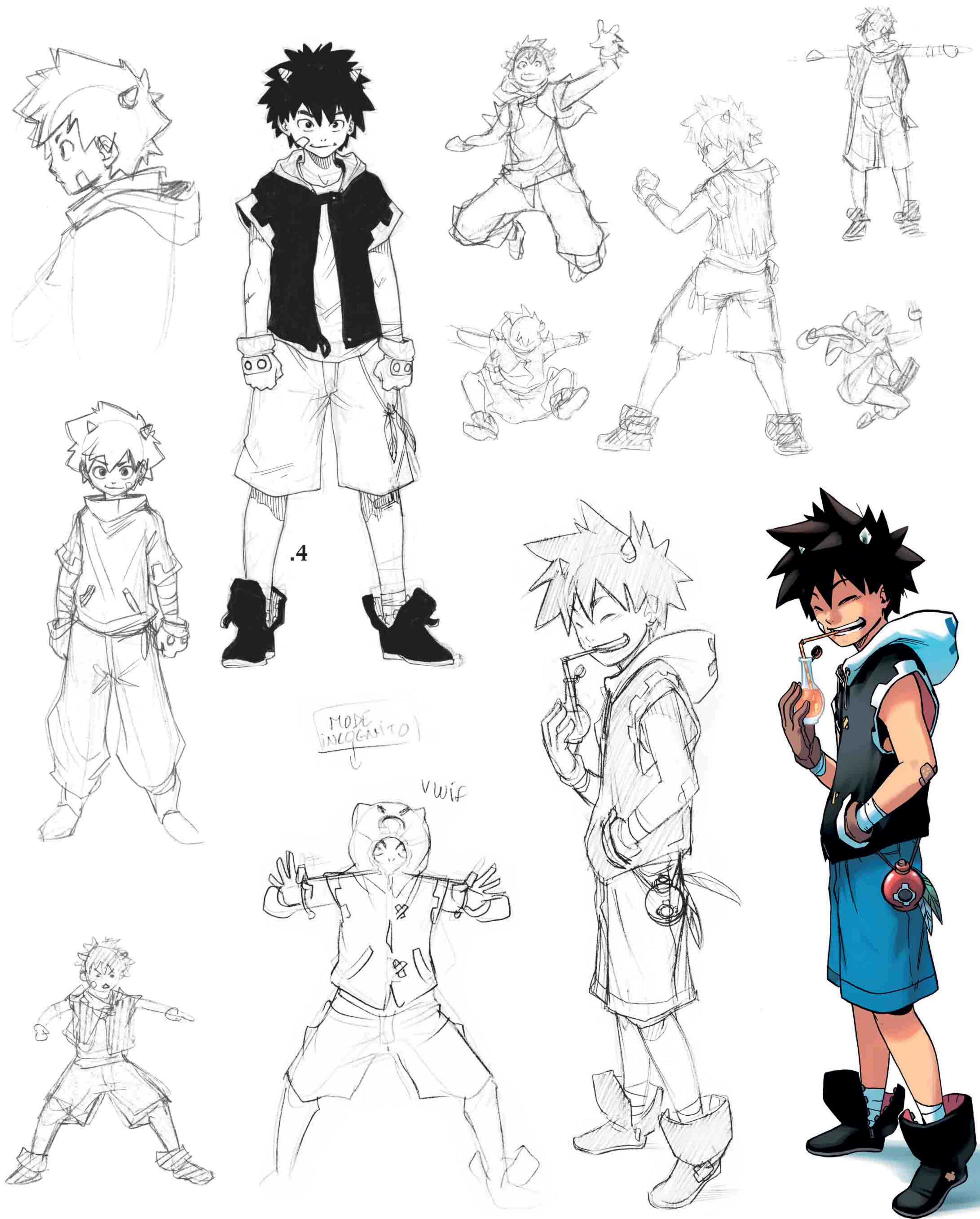


.2



.3

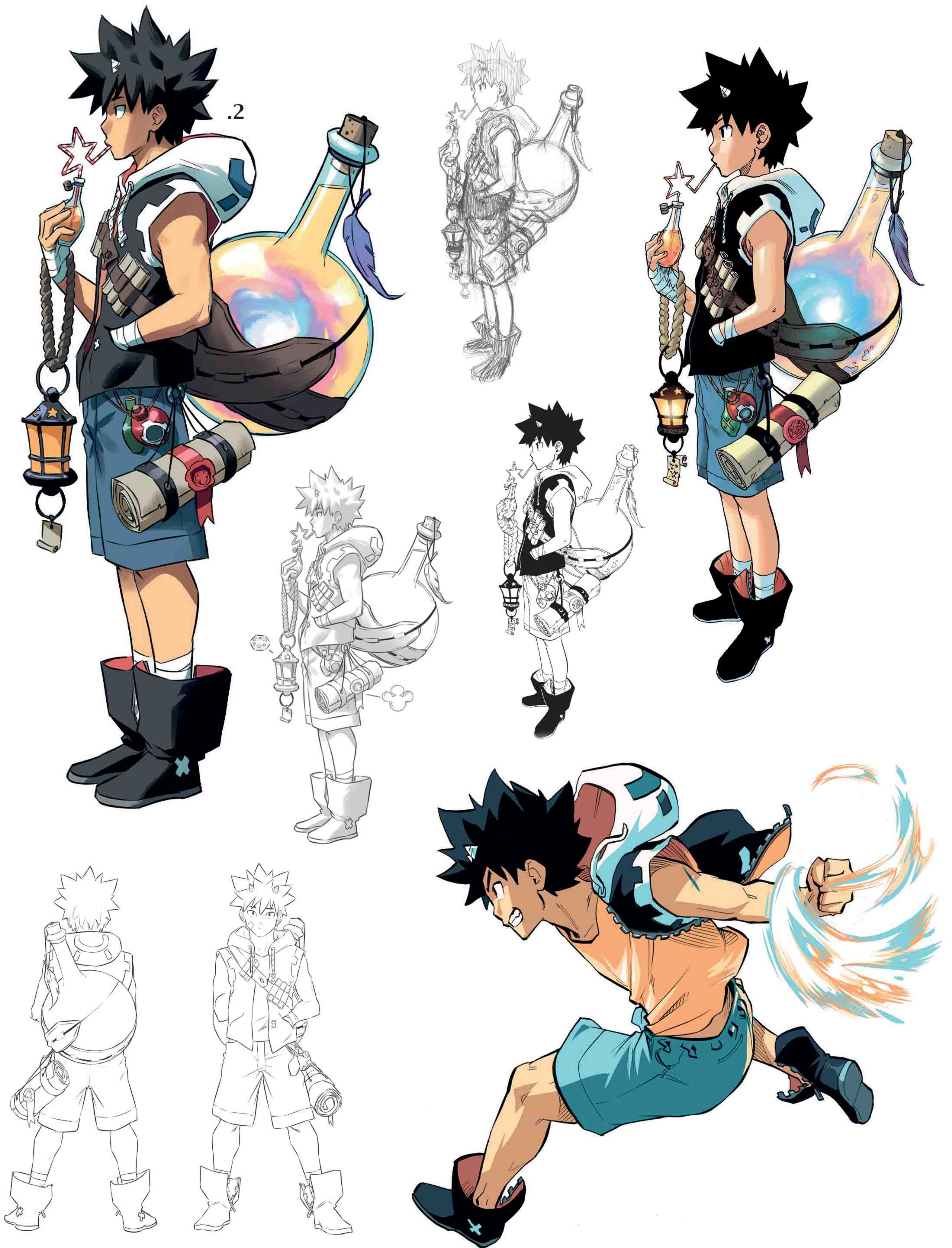




1 / Dans une des versions, Seth cultivait des champs verticaux, plantés sur des falaises. Il avait tout un attirail de cordes et crochets avec lui. 2 / Le motif sur ses manches est souvent pris pour des engrenages. En réalité, ce sont des créneaux de château... 3 / Tout premier dessin de Seth ! 4 / C'est ce croquis qui m'a convaincu de la direction finale du design. J'avais la sensation que ce personnage avait un tas de choses à raconter et que je ne cernais pas complètement tous les aspects de sa personnalité. Un peu comme si je le rencontrais enfin vraiment !

1 / In one of the versions, Seth was a field worker on one of the vertical cliff plantations. His design included a whole array of ropes and hooks. 2 / The pattern on his sleeves is often mistaken for gears. In reality, those are castle battlements... 3 / Very first sketch of Seth! 4 / That helped me decide what direction I should take for the final design. I had the feeling that this character had a lot to say, that I didn't fully understand all the aspects of his personality. It was like I was really finally meeting him!





1 / Après quelques essais, c'est le combo hoodie/short qui l'a emporté. Le design fait plus contemporain. Et les cordelettes autour de la capuche accompagnent les actions, comme ce que je cherchais au départ ! 2 / Une mise à jour du dessin de quatrième de couverture du premier tome, dix ans après.

1 / After a few tries, the hoodie/short combo really stood out. The design is immediately contemporary. And the drawstrings hanging around the hood really emphasize action and movement, which is just what I was looking for in the first place! 2 / An updated version of the drawing on the back cover of volume one, 10 years later.