



[pierregaux.com](http://pierregaux.com)

**PIERRE  
GAUX**

PORTFOLIO

*Illustrator & concept artist*



#### ABOUT ME

**Hello** 🙋

**I'm Pierre Gaux, junior illustrator and concept artist graduated from the illustration and concept art program of ESMA Montpellier, France.**

My appeal for art and literature has always inspired me to create worlds and characters. Whether it's publishing, animation, film or video games, images interest me as soon as they allow me to tell stories — hoping that they carry a bit of the passion I feel when writing them!

Contact me:  
[pierre.gaux@gmail.com](mailto:pierre.gaux@gmail.com)

## SUMMARY

### **Illustration**

- Marcherêve*: illustrated novel ..... p.4
- Poster and other illustrated texts ..... p.12

### **Concept art**

- Creature design and environements ..... p.18

### **Comic strips**

- Personnal project and student contest ..... p.22

Browse my portfolio on my website:

 [pierregaux.com](http://pierregaux.com)









On his fifteenth birthday, Aurel receives a strange golden key from his grandfather.



MARCHERÈVE

Je me glisse dans l'antré comme dans une rivière noire et glaciale : saisi, le souffle coupé, par petits à-coups hésitants. Aussitôt les parfums du vieux cuir et du thé m'assaillent en plus de cette immuable impression désagréable, associée aux souvenirs des sermons que j'ai subis là si souvent, assis à cette longue table à manger. La salle réunissait sans peine des douzaines de convives, autrefois, avant que Grimoire n'en fasse son bureau personnel.

Face à la grande bibliothèque se dresse une autre des cheminées du Libristar. Mais c'est l'être le plus noir, le plus ancien qui soit, immense au point que la Dame elle-même s'y tiendrait debout sans baisser la tête. Le feu n'y brûle jamais souvent — il ne rougeoie, sur le seuil des ténèbres, qu'un discret lit de braises.

Indigo marche tout de suite vers la place de Grimoire au bout de la longue table. Sur le mur du fond derrière lui, des générations de Rivel aux airs nobles, aux poses pompeuses, le surplombent depuis leurs cadres d'or. Voilà le tribunal : je suis l'accusé. Seulement le juge me paraît trop affable.

— Asseyez-vous, Aurelian, m'invite Indigo comme en propriétaire des lieux.

Mon malaise s'amplifie. Il semble qu'après tout ce temps, Grimoire a fini par déléguer sa fonction d'éternel remouleur de bretelles. La pénombre s'épaissit encore à mesure que j'avance, sans doute à cause des murs anthracite et des rideaux épais : il ne filtre par les fenêtres, pourtant hautes et nombreuses [...]



MARCHERÈVE

La clé flamboie sur son lit de velours. C'est un vrai bijou d'orfèvrerie, une dentelle fascinante aux courbures organiques et délicates. Pourtant, elle me bouleverse autrement que par la simple excellence de son ouvrage ; bien qu'elle excède à peine la longueur de ma main, la relique m'inspire la même menace qu'un fauve endormi. Car il est question de sainteté, j'en suis presque sûr, en tout cas d'ancienneté vertigineuse et d'incontestable importance — même moi qui ne m'occupe de rien, qui me moque de tout, je peux le sentir.

Puisque Grimoire ne proteste pas, je soulève la clé par la chaînette assortie. Sur toute la longueur de la tige, entre la tête en forme de huit et le pêne le plus sophistiqué que j'aie jamais vu, s'alignent des lettres minuscules :

ANGOR MENTIA NORI EZRELHAE

— D'où vient cette clé ? dis-je. Que déverrouille-t-elle ?

— Nous l'ignorons, répond Grimoire qui est retombé dans son fauteuil sans cacher sa déception. En revanche tu sais qu'à l'instar de ton père autrefois, voilà plusieurs années que ta mère enchaîne les expéditions en Auvoire.

Un sarsaut me prend au ventre. L'Auvoire, le pays tout à l'ouest, presque secret quoique berceau de l'empire le plus puissant du monde, terre de toutes sortes de phénomènes étranges selon les rumeurs, a hanté toutes les rêveries de mon enfance.



MARCHERÈVE

Si je n'ai jamais entendu de grondement pareil, j'en perçois parfaitement le caractère hostile. Autour, silence. Les bourrasques ont cessé. Le froid nous enveloppe, plus vif. Et le lac, bien qu'immobile, aime mon regard.

Avec une étrange douceur, sans bruit, sans remous, l'eau s'écarte au point précis que nous fixons. Émergent d'abord une chevelure blanche, traversée de tresses et de bijoux scintillants, ensuite un front noble d'artiste statue, de hautes pommettes, un nez droit, enfin des lèvres pâles et un menton pointu. Le visage sort de l'étang comme un spectre de la stèle, levé par un cou noir, de larges épaules et tout un corps drapé d'écarlate.

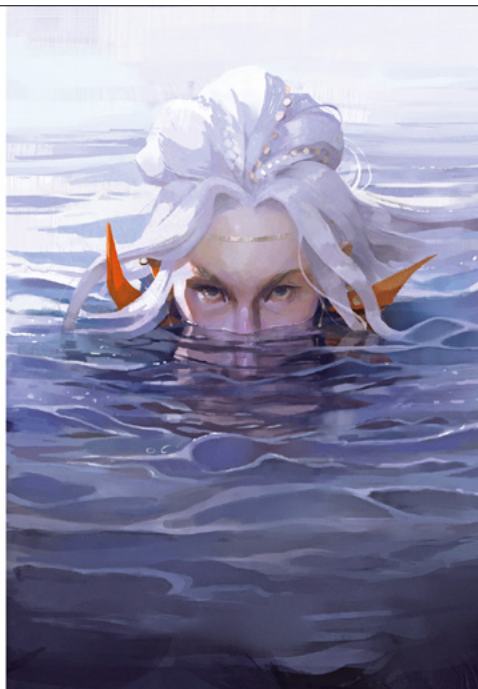
Alice tremble à mes côtés. Fas de gouverneur, encore moins de grand-père : une grande dame s'avance sur la berge. Trop pâles, enfoncés dans sa figure de maître dans l'ombre d'arCADES quasi dénués de sourcils, flambaient des yeux glaçants.

Braqués sur moi.

— Aurel, dit-elle, bonjour.

Que la dame connaisse mon prénom m'inquiète moins que sa façon de le prononcer : c'est l'aboutissement d'une longue quête. Bouche bée, je la contemple fouler la neige de son erjanbée formidable, sans qu'elle ne soit mouillée, sans que l'eau n'ait frémé. L'instinct me pousse à reculer, car elle ne s'arrête pas et je mesure à quel point sa taille est extraordinaire. Elle lève d'interminables mains gantées en signe d'apaisement.

— Fas d'inquiétude, petit ciseau, je ne viens pas pour ta vie.



LA PETITE-VILLE

— Tu ne vas pas pleurer, quand même ? dit une voix dans mon dos.

Je bondis sur mes pieds. Dans un recoin ombré tout au fond de la pièce, à moitié caché sous une grande plante en pot, un garçon patiente assis sur un coffre. Il tient ses jambes contre sa poitrine, farouche, arqué, les sens en alerte. Un passereau, minuscule quoique bouffi sous son épaisse couche de plumes, est perché au sommet de son crâne.





“Indigo walks straight away to Grimoire’s chair at the end of the long table. On the back wall behind him, generations of Rivels with noble airs, with pompous poses, overlook him from their golden frames.”

Governor Delmancia offers Aurel a place among the Blades of Silve, the chimera hunters...













Bookmarks

p. 10–11

## ***Marcherêve*** Sketches

Early graphic explorations  
for my fantasy novel *Marcherêve*.

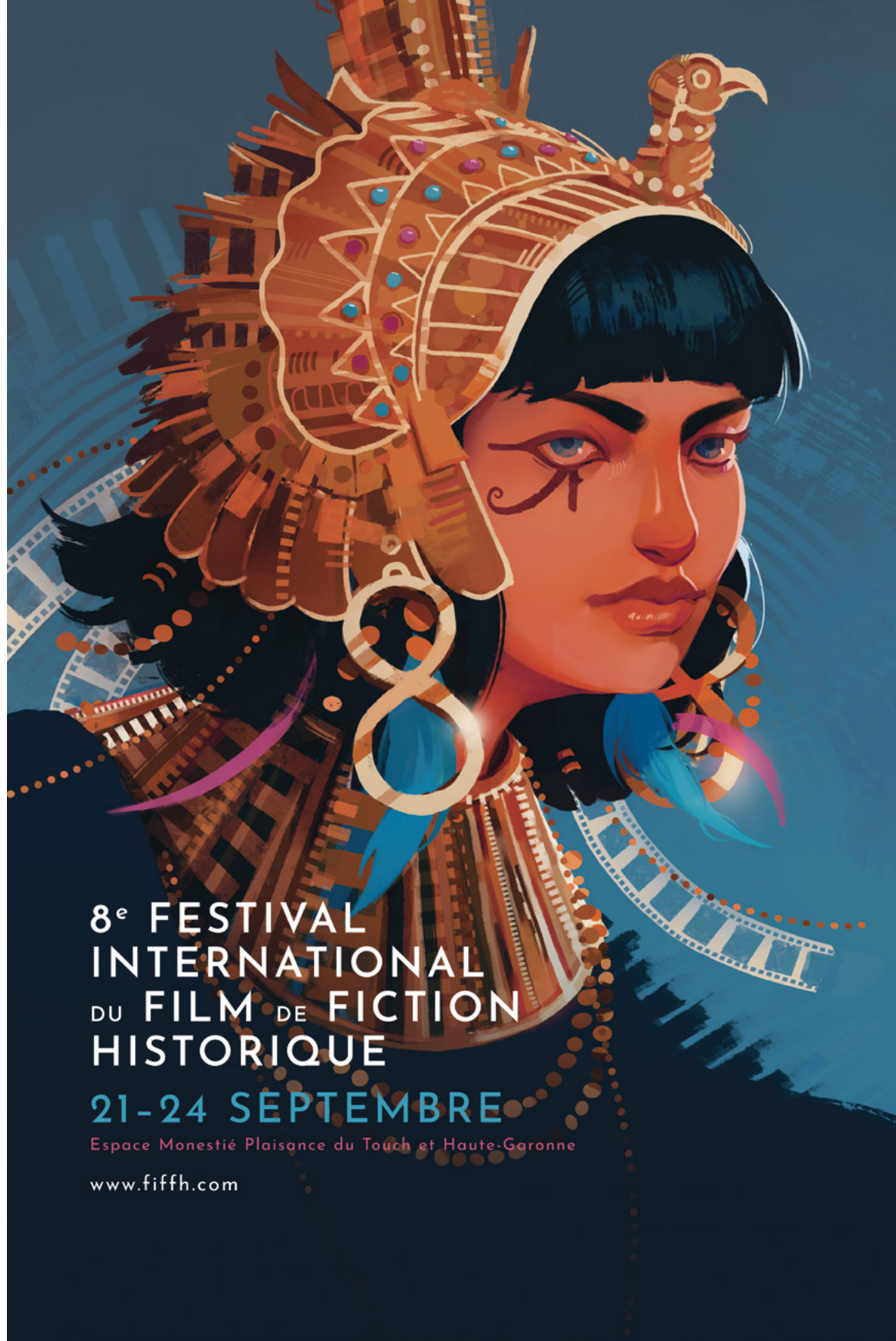
DIGITAL PAINTING  
LAYOUT: INDESIGN











p. 12

**FiffH**  
**Poster**

Illustration and layout of the poster for the 8<sup>th</sup> edition of the international festival of historical fiction. 1<sup>st</sup> prize of the contest

p. 13

**The Lottery**  
**Illustrated short story**

Illustration and layout of a double page spread inspired by Shirley Jackson's short story "The Lottery".

DIGITAL PAINTING  
LAYOUT: INDESIGN  
—  
40 x 60 cm / 35 x 23,5 cm





– C'est Tessie, déclara Mr Summers, d'une voix assourdie. Montrez-nous son papier, Bill.

Bill Hutchinson s'approcha de sa femme et lui arracha de force le papier. Celui-ci portait une marque noire, la marque noire que Mr Summers avait tracée la veille avec le gros crayon dans son bureau. Bill Hutchinson leva le papier, et la foule s'agita.

– Parfait, mes amis, dit Mr Summers. Finissons-en.

Bien que les villageois aient oublié le rituel et perdu la boîte noire d'origine, ils se rappelaient encore comment se servir de pierres.





RAY  
BRADBURY  
LA FAUX

Illustré par PIERRE GAUX

***The Scythe***  
Illustrated short story

Illustrations and layout of a cover and a double page spread inspired by Ray Bradbury's short story "The Scythe".

CHINESE INK /  
FINELINER  
LAYOUT: INDESIGN

—  
25 x 32 cm / 50 x 32 cm



Il traversa une petite salle de séjour claire et propre, puis un petit hall. Il ne pensait rien. Il avait dépassé la pensée. Il allait vers la cuisine. Sans hésiter ni chercher. Comme un animal.

Puis il regarda par une porte ouverte, et il vit le mort.

C'était un vieil homme, étendu sur un lit propre et blanc.

Il n'était pas mort depuis longtemps. Pas depuis assez longtemps pour prendre sa dernière expression de paix. Il avait dû savoir qu'il allait mourir, car il portait des vêtements pour la tombe — un vieux complet noir, propre, net, brossé, et une chemise blanche toute propre avec une cravate noire.

Une faux était appuyée au mur, à côté du lit. Entre les doigts du vieil homme, il y avait une pampe de blé, encore fraîche. Une pampe mûre, dorée, alourdie par l'épi.

Drew entra dans la chambre, marchant doucement. Un froid était tombé sur lui. Il enleva son chapeau cabossé, poussiéreux, et resta debout, près du lit, à regarder.







p. 16

### ***A Mad Tea Party***

#### **Illustrated chapter**

Illustration of the chapter  
“A Mad Tea Party” from Lewis Carroll’s  
*Alice in Wonderland*.

p. 17

### ***Hansel & Gretel***

#### **Illustrated tale**

Illustration of the Grimm brothers’ tale  
“Hansel & Gretel”.

ACRYLIC /  
COLORED PENCIL

—  
35 x 40 cm / 38 x 25 cm









**The hujeler**  
Creature design

Winged creature concept art for  
my fantasy novel *Marcherêve*.

DIGITAL PAINTING





ARCHIVE NOTES  
FROM MAESTER

INDIGO B. DELMANCIA  
*the* HUIJELER

IRIS NOCTUA DAEMONIUM



Also called “gargoyle” or “Diaspre’s goblin”, the hujeler is a demonic creature of the tormentor family. It can be recognized by its horns, its mocking smile and its amazing plumage. The population is estimated at 130 individuals and lives at Diaspre, the Small Town, and its surroundings — especially in the Crownshade forest.

They travel in groups of two or three and enjoy harassing visitors who stray into Diaspre. They have a special bond with the celebrated maester Artifice, whom they respect for some secret reason. No one knows where they came from, but it is rumored that they were already here at the time of the mythical Archward.



*fig. 02*  
Squelette d’hujelier.





## ***Manikins***

Warehouse concept art for *Manikins*, a student horror video game project.

DIGITAL PAINTING





## The Small Town

Early city concept art for my fantasy novel *Marcherêve*.

DIGITAL PAINTING / PHOTOBASHING





AT THE BEGINNING OF TIMES, TREES ENDLESSLY COVERED THE EARTH AS A SEA OF TERROR AROUND AN ISLE OF MAGIC, AND THESE WERE THE BLACK WOODS SURROUNDING THE BRIGHT CITADEL OF ARCHWARD.

ARCHWARD WAS ALREADY STANDING AGAINST THE ASSAULT OF THE FIRST CENTURIES WHEN A STRANGE EVIL EVILDED THE HIGH-WATCH'S INFLUENCE AND ENTERED THE CITADEL. EVERYWHERE CHILDREN WERE VANISHING, TAKEN AWAY BY THE NIGHT.

OUT OF CONCERN A FATHER SENT HIS DAUGHTER TO SEEK REFUGE AT A RICH RELATIVE'S, AND SO LYSSA CAME TO MEET HER GREAT-UNCLE REBEL.

WORRY NOT, YOUNG GIRL, FOR THERE IS NO SAFER PLACE IN ALL ARCHWARD-EXCEPT PERHAPS THE PALACE OF THE GODDESS. HA! HA!

WE WILL VISIT YOUR APARTMENTS LATER BUT DO NOT VENTURE UPSTAIRS; THAT IS WHERE I WORK AND I LIKE QUIETUDE.



**Children of Archward**  
6-panel comic strip

*A young girl in danger finds refuge with a rich relative.*  
School project on the theme: "Refuge".

TRADITIONAL SKETCH / DIGITAL COLOR  
—  
24 x 32 cm

[Read online](#)





UNCLE REBEL WAS KIND, BUT BUSY. SO THE EMPTINESS AND SILENCE OF THE MARVELOUS MANSION AROUSED IN LISSA SOME STRANGE LONGINGS, AND SOON SHE WAS PACING THE FORBIDDEN FLOORS WHEN SHE HEARD VOICES AND DECIDED TO LISTEN.



AND WHO DO YOU THINK YOU ARE REFUSING MY ORDER, YOU MISERABLE FOOL? I PROMISE—YOU WILL CONCESS EITHER IN REASON OR IN SUPPINE.



STERNITY SHALL BREAK YOUR SHOULDERS, OLD MAN, AND I WILL HAVE WARNED YOU. MAY YOUR RAGGEDNESS TAKE YOU AWAY.

HE WAS A GHOST AND HE FASCINATED HER.



LISSA, YOUR BROTHER IS THAT YOU?

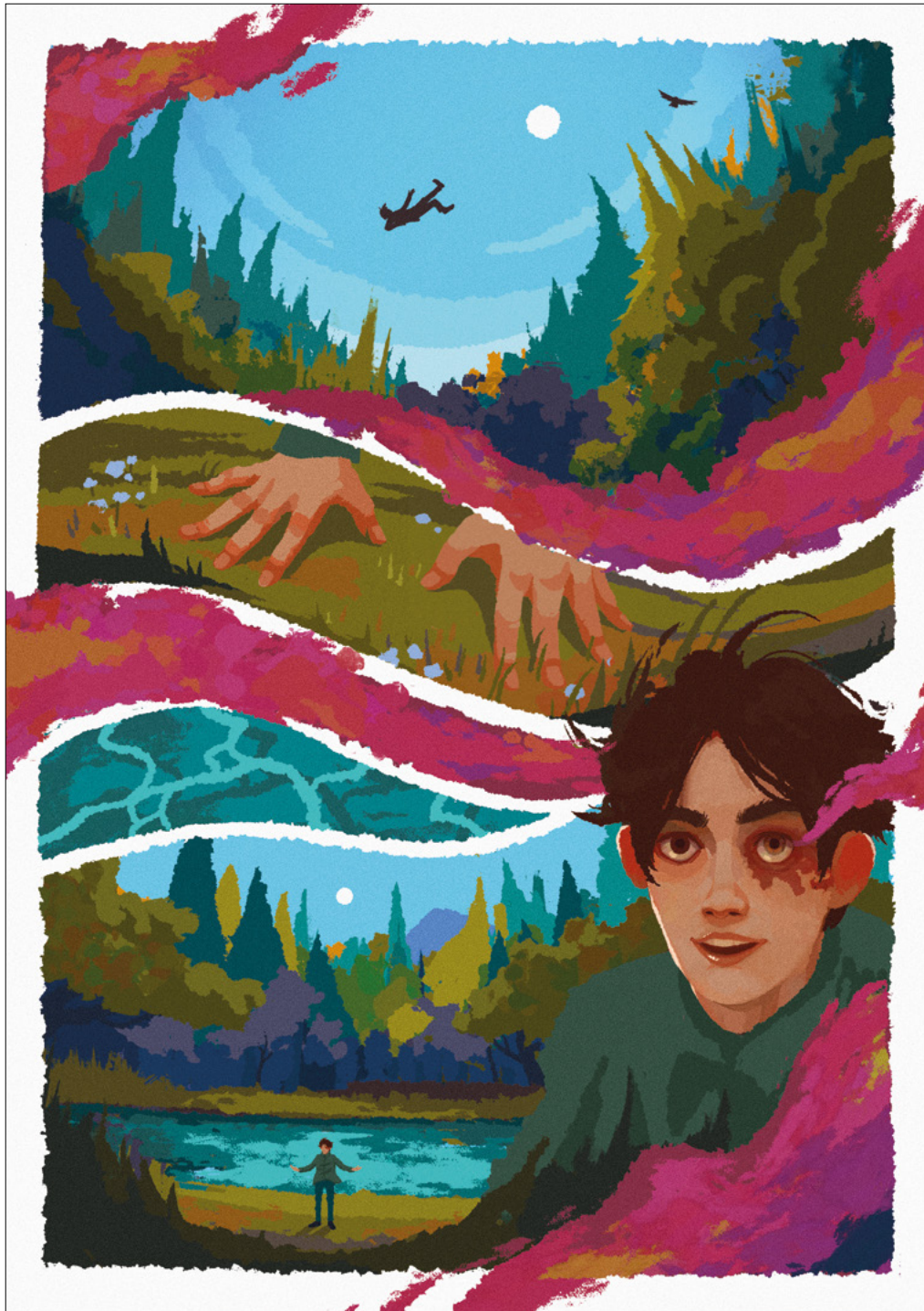
THIS MAN, GARDEN?

NO THOUGH.









***The escape***  
2-panel comic strip

2021 student comic strip contest on the theme: "2050". 2<sup>nd</sup> regional prize

DIGITAL PAINTING

—  
21 x 29,7 cm

