

JACQUES FOURNIER: CRÉATIONS HORLOGÈRES À DISTANCE

Suisse immigré en Angleterre, cet artiste de la souris balance ses œuvres aux quatre coins de la sphère horlogère. Jusqu'à faire la une de certains magazines, comme, en 2011, une couverture de *Heure Suisse* avec un modèle Jacob Et Co. Par Loréan Khipas / TàG Press +41



Pour nourrir ses inspirations d'autres horizons, Jacques Fournier, natif de Bienne, a lancé sa société de design horloger en Angleterre.



Décor spatial pour une automatique futuriste.

L'heure est au village global et les outils CAO et DAO sont aussi accessibles et précis à distance que s'ils sont utilisés dans la pièce d'à côté. Bref, on peut vivre dans un trou paumé anglais, y puiser une inspiration *out of the box*, y créer sa société, Horology Design Limited, et occuper tout de même le devant de la scène horlogère suisse ainsi que les bureaux en effervescence des marques en mal de renouveau. Tout au plus devra-t-on, et ce n'est que *peanuts* à l'heure du voyage *low-cost*, assister à quelques *briefs* ici ou là. Né à Bienne, ayant usé ses fonds de jeans aux Beaux-arts à Genève et à l'Ecole supérieure d'infographie 2D/3D en France, Jacques Fournier s'est imposé un recul nécessaire. Selon lui, un designer, hormis le fait d'avoir du goût, doit apporter une plus-value grâce à «des formes nouvelles qui plaisent et à la valorisation d'idées inhabituellement répandues». Dans ce monde où tous s'observent, il est vital de comprendre

les enjeux: un épais catalogue de contraintes sur fond de guerre concurrentielle déclarée. Exerce-t-il pour d'autres secteurs? «Il m'arrive fréquemment de refuser des mandats – dessiner un flacon de parfum ou des pièces électroniques –, préférant concentrer mes efforts sur l'horlogerie de luxe, ma passion.»

Evidemment, je lui oppose l'éternel débat entre images de synthèse destinées à faire

En projet, la Hopper Reserve, une super watch qui pourrait bien donner quelques idées à des marques en mal de créativité. La 2D ou la 3D permettent d'«éclater» les objets avant leur mise en production.



vendre sur plan et objet qui fonctionne avant d'être photographié. «Avec les outils informatiques, il est possible de visualiser une montre dans d'excellentes conditions sans qu'elle n'existe, afin de pouvoir s'en servir comme référence pour la production: fichiers 3D CAD, choix des finitions, tailles, couleurs, matériaux, etc. Certaines marques choisissent d'attendre d'avoir un produit avant de le lancer, utilisant les images 3D pour leurs développements en interne; d'autres le font au détriment de la photographie pour leurs catalogues. Le consommateur est parfois déçu d'apprendre qu'il s'agit d'une image virtuelle ou qu'il lui faudra attendre avant de pouvoir acheter le produit. Dans tous les cas, mon expertise est de proposer l'illusion parfaite en 3D et d'une excellente cohérence par rapport à la pièce elle-même.» On appelle ça l'hyper-réalisme. ■

www.horologydesign.com