



AU CŒUR DU DESIGN

ENTRETIEN AVEC ÉRIC GIROUD

Après un parcours riche en expériences dans les domaines de l'architecture et du design de produits, Éric Giroud a lancé en 1998 son agence de design, *Through the Looking Glass*. Il s'est alors focalisé sur le monde horloger en travaillant pour des marques particulièrement variées. Citons par exemple Harry Winston, MB&F, Mido, Tissot et Vacheron Constantin. Ses créations se caractérisent souvent par un fort impact visuel et elles sont régulièrement récompensées. Éric Giroud évoque dans cet entretien son processus de création.

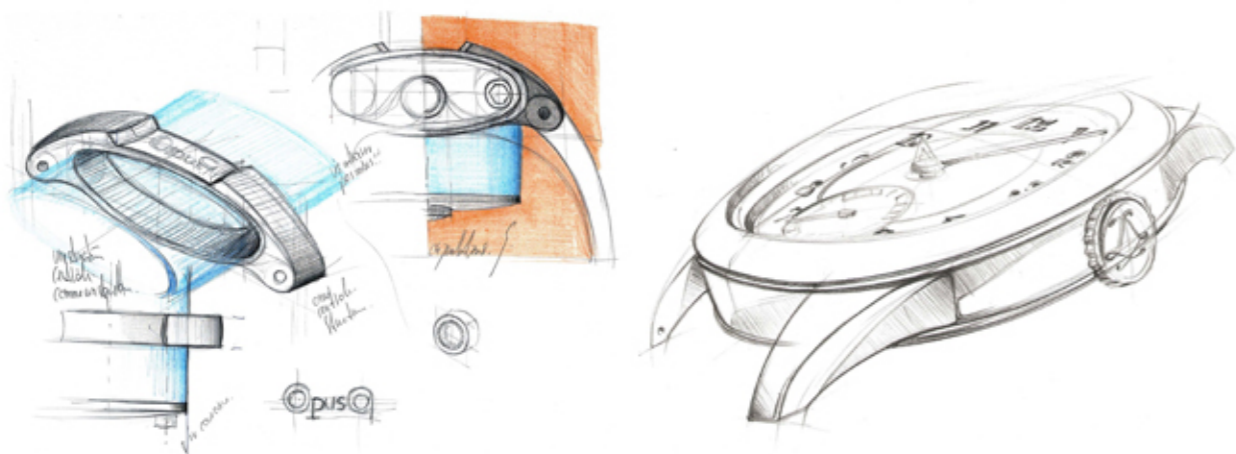
Vous intervenez auprès de marques couvrant un spectre extrêmement large. Concernant votre approche, quels sont les points communs dans ces interventions sur des projets si différents ?

Les points communs sont d'abord liés à ma formation d'architecte, avec des méthodes de travail qui doivent pouvoir s'appliquer aux différents types de bâtiments. Au début, je travaille toujours en coupe pour la compréhension du projet et la prise en compte des éléments de départ (comme le mouvement qui sera utilisé). Ensuite, l'enjeu est de se faire ami avec le volume, c'est fondamental. Il s'agit d'appivoiser les dimensions, typiquement le rapport entre le diamètre et la hauteur. Il faut aussi se faire ami avec les contraintes, qui deviennent parfois prépondérantes, par exemple l'étanchéité (notamment lorsqu'on travaille sur des glaces un peu plus complexes pour des montres de forme).

Par ailleurs, je suis très attaché à la manière dont les montres sont construites et j'aime voir comment elles fonctionnent. Je préfère passer plus de temps à réfléchir et à réaliser des croquis qu'à faire de beaux dessins qui cacheraient des petits soucis.

Généralement, comment débutent les projets de collaboration que vous menez avec les marques horlogères ?

Un projet débute en général par une rencontre, un échange, et la mise en place d'un cadre de travail qui doit correspondre aux deux parties afin de créer une relation de travail basée sur la confiance, la transparence et l'autocritique. Le plus intéressant, au début d'un projet, reste malgré tout la partie inconnue qui va se révéler durant le processus, et qui n'a pas été envisagée au début. C'est cette partie qui va révéler la qualité de ce qui a été mis en place au début.



Quels types d'éléments échangez-vous à propos de l'idée globale ?

Cela dépend évidemment des projets et des interlocuteurs. Dans certains cas, l'élément d'échange majeur et unique reste le dessin. Dans d'autres cas, le dessin est le résultat d'une réflexion, d'une inspiration, ou encore simplement d'une idée qui peut être même parfois très vague. Il est intéressant de constater qu'entre un dessin très précis qui contient beaucoup d'information, et un croquis très vague exprimant une idée forte, il y a une place pour des interprétations, diamétralement différentes, mais sources de débats et d'échanges.

Avez-vous une approche particulière pour travailler sur vos intentions de conception ?

Chaque designer a sa manière de travailler. Dans mon cas, je passe beaucoup de temps à comprendre la nature du projet et la marge de manœuvre afin de bien cibler l'objectif, sans oublier de communiquer régulièrement avec mes interlocuteurs afin de mettre en place une véritable collaboration. Cela se matérialise par des idées sous formes multiples, allant d'une image à un dessin en passant parfois par une musique, un film, voire une atmosphère. J'aime beaucoup l'échange durant un projet et la construction mutuelle au service d'un projet.

Jusqu'où allez-vous dans la conception des montres avant de transmettre les résultats aux marques ?

Cela est très différent selon les projets et

les interlocuteurs. D'une manière générale, je communique assez rapidement après les premières réflexions et idées afin de créer un lien, et de ne pas me retrouver tout seul et nourri de certitude. Je communique le plus possible avec les interlocuteurs de la marque et cela le plus souvent possible afin de partager les idées, inspirations ou, à mesure qu'avance le projet, certains détails ou soucis de cohérence de l'ensemble.

Le travail en 3D représente-t-il une part importante dans vos projets ?

C'est très important dans le processus. C'est notamment un moyen de partager des idées très rapidement. Sachant qu'à partir d'un fichier 3D, il est devenu très simple et rapide de faire réaliser une maquette afin de se rendre compte des différents volumes, et du rapport au poignet dans le cadre d'un projet de montre. Je ne peux pas me passer du travail en 3D pour la conception et le design d'une montre. En 3D, il y a beaucoup plus de manières de voir un objet et donc, de le concevoir.

Photo de la double page précédente : Éric Giroud (Through the Looking Glass), photo de Johann Sauty

Page ci-contre, croquis d'Éric Giroud et montres sur lesquelles il a travaillé :

- M.A.D. Edition M.A.D.1 Red;
- MB&F Legacy Machine Perpetual EVO;
- Louis Erard Le Régulateur Louis Erard x Eric Giroud;
- Speake-Marin Dual Time Mint.