

ALPINE

1955-2015

60<sup>e</sup>

ANNIVERSAIRE DE MARQUE

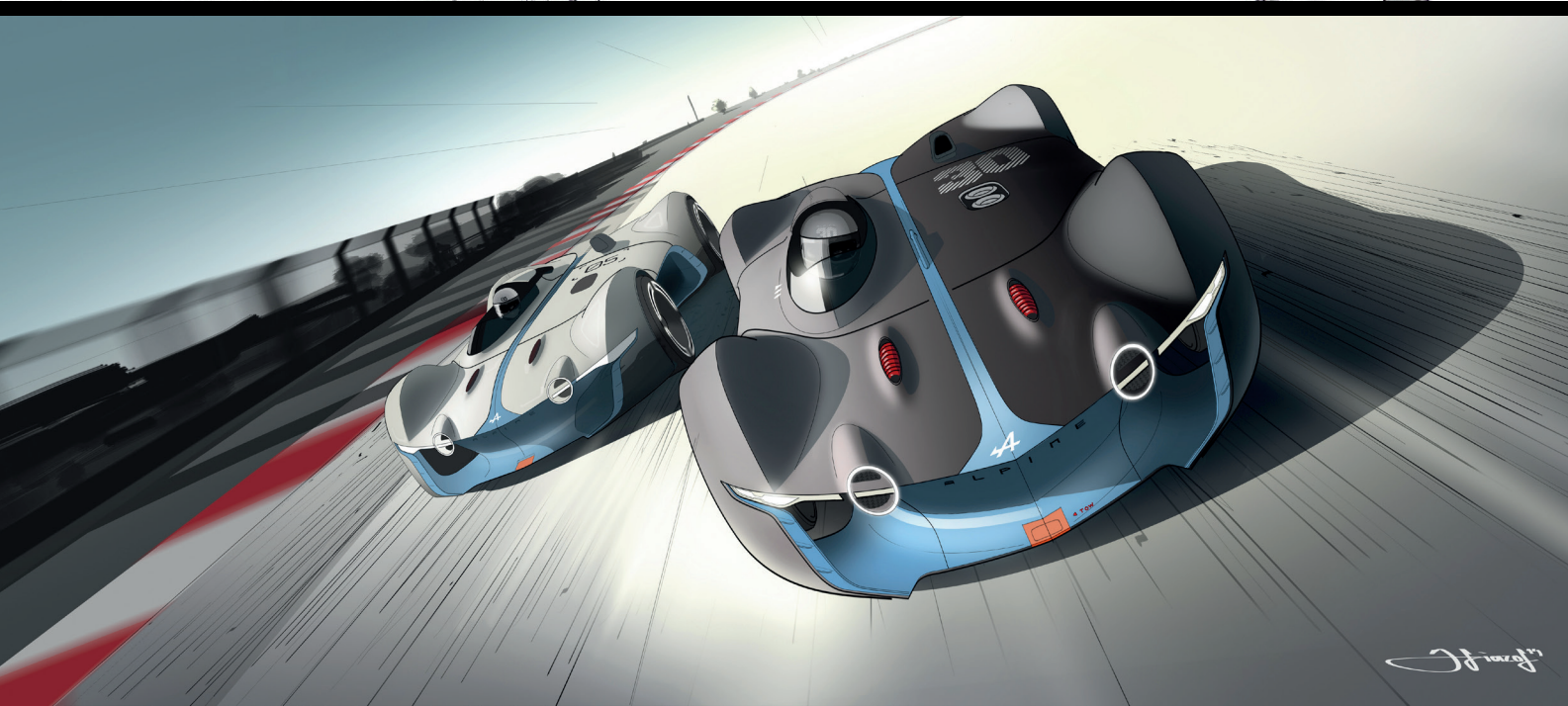
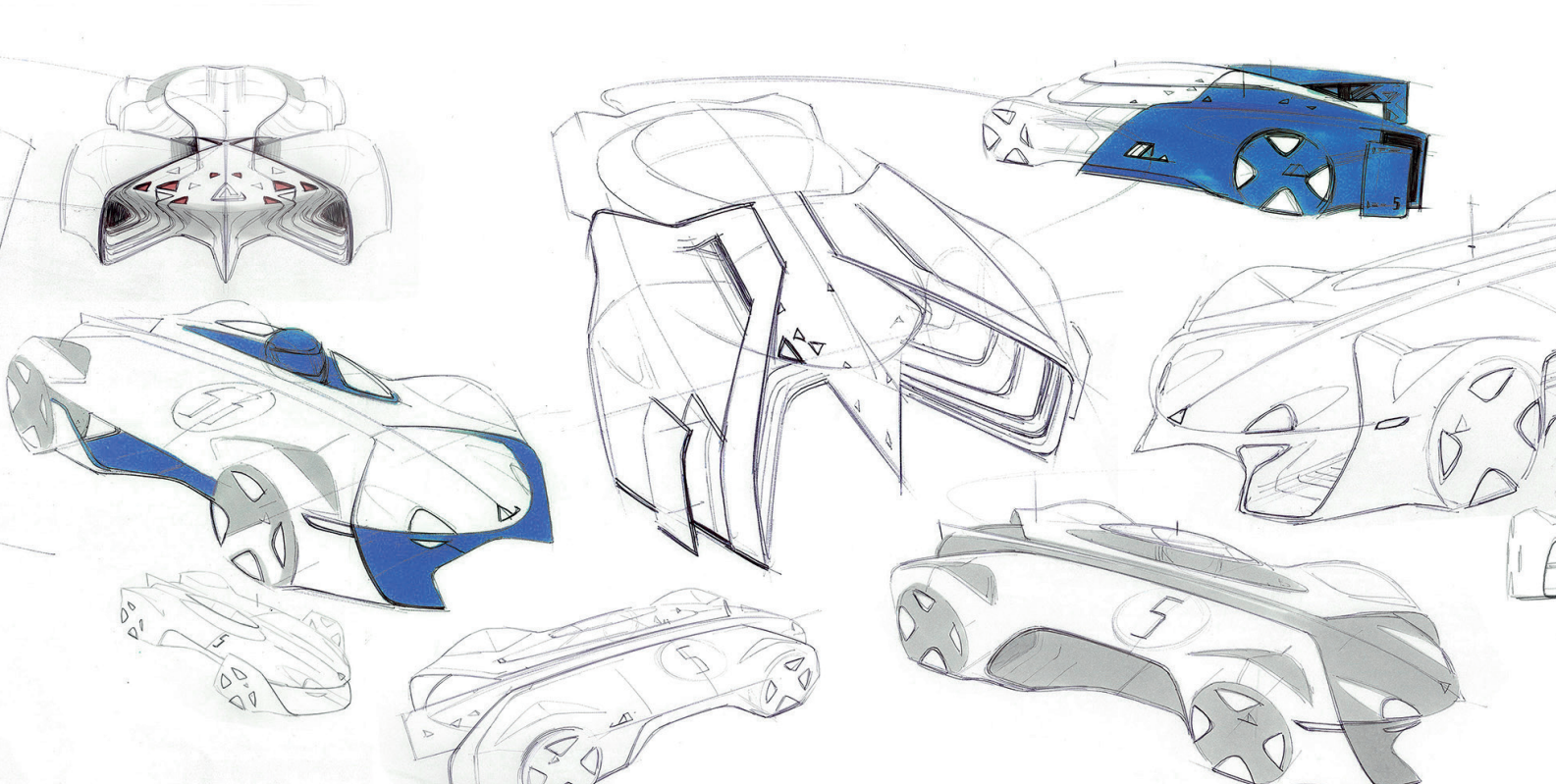


J'ai choisi le nom Alpine pour ma firme, car cet adjectif représente pour moi le plaisir de conduire sur les routes de montagne. C'est en sillonnant les Alpes avec ma 4CV à boîte 5 que je me suis le plus amusé. Cette conduite passionnante, il fallait que mes clients la retrouvent au volant de la voiture que je voulais construire. Alpine est un nom qui sonne bien, c'est également un symbole.

Jean Rédélé, fondateur d'Alpine







Alpine célèbre ses 60 ans et participe  
au jeu de légende Gran Turismo 6.

À cette occasion, la marque crée une  
voiture virtuelle appelée...

**Alpine Vision Gran Turismo**



## Alpine Vision Gran Turismo

BIENTÔT SUR L'ÉCRAN DE VOTRE SALON



Fruit de l'imagination des designers et des ingénieurs chargés du développement de l'Alpine du XXI<sup>e</sup> siècle, Alpine Vision Gran Turismo s'apprête à intégrer le célèbre jeu et à entrer au sein de millions de foyers à travers le monde !

Après son téléchargement dans le jeu Gran Turismo 6, Alpine Vision Gran Turismo permettra aux joueurs de se retrouver au volant d'un modèle totalement exclusif et porteur de l'ADN de la marque.

Parce que les rêves peuvent parfois prendre corps, Alpine présente sa vision à l'échelle 1. Cette réalisation à couper le souffle est dévoilée dans le cadre du *Festival Automobile International* le 27 janvier 2015.

Peu à peu, la révélation de l'Alpine du XXI<sup>e</sup> siècle se rapproche. L'attente peut paraître longue pour les plus impatients, mais la flamme est savamment entretenue ! En compétition, l'engagement de l'Alpine A450 a déjà été récompensé par deux titres de *Champion d'Europe* consécutifs en 2013 et 2014 et un podium LM P2 aux *24 Heures du Mans*.

Présentée en préambule des célébrations du soixantième anniversaire de la marque, Alpine Vision Gran Turismo est un nouveau chapitre de cette renaissance. Lorsque l'équipe de Polyphony Digital Inc. – en charge du développement du jeu PlayStation® Gran Turismo – a proposé en juillet 2013 de relever le défi de créer une nouvelle voiture virtuelle, les équipes d'Alpine se sont investies avec enthousiasme et passion, mais aussi avec la même rigueur que pour le futur modèle de production.

*« Nos designers et ingénieurs se sont impliqués dans ce projet pour imaginer un véhicule véritablement fidèle à l'ADN de la marque que nous représentons. Au premier coup d'œil, les gènes d'Alpine sont visibles dans le style. Au volant – ou à la manette PlayStation Dual Shock® – le comportement est à l'avenant, avec cette légèreté et cette agilité qui ont fait la légende des créations de Jean Rédélé. Alpine Vision Gran Turismo est au croisement entre le passé, le présent et le futur, à la frontière entre la compétition et la série. Elle est aussi un trait d'union entre le virtuel et le réel : la voiture était si belle sur les écrans que nous n'avons pas pu nous empêcher d'en produire un exemplaire à l'échelle 1 ! Rendez-vous dédié à l'esthétisme, le Festival Automobile International constituait le cadre idéal pour la révélation du premier objet physique depuis la relance d'Alpine. Prenez plaisir à l'admirer, et amusez-vous bien avec notre dernière création sur le jeu Gran Turismo® 6. »*

Bernard Ollivier, PDG de la Société des Automobiles Alpine

## Alpine Vision Gran Turismo

### LA PASSION POUR MOTEUR

Avant d'en arriver à la conception de l'Alpine Vision Gran Turismo, il faut revenir une quinzaine d'années en arrière quand Sony recrute un étudiant japonais en économie, Kazunori Yamauchi. Ambitieux, visionnaire et fort de son talent et de sa passion dans la production de jeux, Kaz' concrétise un rêve en obtenant la mise en place par Sony d'une équipe chargée de développer la simulation automobile ultime. Profitant de l'avancée technologique apportée par la console PlayStation®, l'équipe de Polyphony Digital Inc. crée l'événement dès la sortie de Gran Turismo, le 11 décembre 1999. Vendu à plus de onze millions d'exemplaires, ce premier épisode révolutionne l'industrie du jeu vidéo.

Quinze ans plus tard, le succès ne se dément pas. Les ventes des différents épisodes de la saga Gran Turismo se comptent à plus de 72 millions avant la sortie de Gran Turismo® 6 en décembre 2013 sur PlayStation® 3. Gran Turismo® 6 se pose plus que jamais en référence, qui présente plus de 1200 voitures et 39 circuits mythiques. Ce succès s'appuie en grande partie sur les partenariats noués avec les constructeurs les plus prestigieux. Regroupées sous la bannière Vision Gran Turismo à l'occasion du quinzième anniversaire de la série, les voitures imaginées spécifiquement constituent autant d'événements pour les passionnés d'automobile et de jeu vidéo.

« *Accepteriez-vous de concevoir pour nous votre version de Gran Turismo ?* » C'est donc cette simple question qui a excité les neurones des équipes d'Alpine, pourtant bien occupées à plancher sur la renaissance de la marque et du premier modèle de série qui sera présenté au public en 2016. Mais cette feuille blanche a bel et bien été saisie comme une opportunité, une occasion de faire émerger de nouvelles pistes créatives, en s'affranchissant des contraintes industrielles.

En juillet 2013, l'équipe du studio Polyphony Digital Inc. vient à la rencontre de celle d'Alpine. Une quinzaine de personnes de part et d'autre, qui exposent leurs visions respectives de la passion automobile. Fasciné depuis longtemps par Alpine, 'Kaz' ne cache pas son enthousiasme à l'idée d'accueillir la marque française dans son showroom virtuel. Il faut dire que le créateur du jeu enfile volontiers le casque et la combinaison pour se lancer à l'assaut des circuits : Alpine constitue donc une véritable référence pour lui.

Très vite, l'idée d'un véhicule caractérisé par sa légèreté et son agilité fait l'unanimité. Il s'agira d'une voiture typée '*barquette*', dans le prolongement de l'engagement en compétition avec l'A450.

À l'issue d'un concours interne impliquant une quinzaine de designers, le projet soumis par *Victor Sfiazof* est retenu :  
« *Il s'agit d'une authentique voiture de sport, célébrant le plaisir de pilotage et la passion automobile. Les clins d'œil au passé, au présent et au futur sont multiples. Le choix d'une configuration « barquette » est directement issu de l'Alpine A450 engagée aux 24 Heures du Mans. À l'avant, l'inspiration vient plutôt de l'A110. Les dérives verticales arrière font davantage référence aux A210 et A220 ; elles donnent beaucoup d'élégance à la ligne. Etant passionné d'aéronautique, j'ai aussi cherché à inclure des éléments de cet univers. Ainsi, les aérofreins apportent un côté encore plus technologique à la vue arrière !* »

Petit à petit, les esquisses s'affinent pour être modélisées. Pendant ce temps, les ingénieurs de mise au point châssis se penchent sur les caractéristiques techniques du véhicule. Après avoir évalué et comparé des dizaines de voitures présentes dans Gran Turismo, ils définissent un *setup* tourné vers le plaisir de pilotage, conforme à ce que doit être une Alpine.

Au fil des échanges, les équipes de Polyphony Digital Inc. intègrent les données du constructeur dans leurs propres outils informatiques. Un peu plus d'un an après le lancement du projet, la configuration de l'Alpine Vision Gran Turismo est figée.

Pour la beauté du geste, un ultime défi se profile alors : pourquoi ne pas construire une version physique de cette incroyable création ? Une fois achevé, le travail des maquettistes procure de nouvelles émotions. Atypiques et racées, les lignes de l'Alpine Vision Gran Turismo '*parlent*' à toutes les générations.



« Lorsque j'étais enfant, je regardais les concept cars avec beaucoup d'admiration. Ils étaient autant de cadeaux annonçant un avenir brillant. Je conserve cet état d'esprit. Aujourd'hui, la technologie utilisée par les constructeurs permet d'aller encore plus loin que mon imagination. J'espère que ces recherches participeront au changement de nos vies. C'est une grande fierté de compter Alpine au sein du projet Vision Gran Turismo. J'affectionne cette marque depuis toujours et j'ai beaucoup apprécié nos différents échanges. Le rapprochement entre nos équipes a été facilité par une passion commune. L'Alpine que nous proposons désormais aux joueurs de Gran Turismo est le fruit d'un formidable élan commun. »

Kazunori Yamauchi,  
Président de Polyphony Digital Inc.  
Senior Vice President, Sony Computer Entertainment Inc.



Gran Turismo 6: TM & ©2013 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



Gran Turismo 6: TM & ©2013 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



Gran Turismo 6: TM & ©2013 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



Gran Turismo 6: TM & ©2013 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.





## Alpine Vision Gran Turismo

### UNE VUE ARRIÈRE SPECTACULAIRE



Si le cahier des charges soumis aux designers était succinct, il comportait tout de même une spécificité par rapport aux créations habituelles. Les points d'orgue du concept devaient être la partie arrière et le cockpit, tout simplement parce qu'il s'agit des vues les plus prisées dans les jeux vidéo de compétition automobile.

La découverte commence tout de même avec la face avant évoquant immédiatement l'A110. Le capot plongeant en forme de V est rehaussé d'une nervure qui court sur l'axe de symétrie de la voiture. Autre clin d'œil aux années 60, les feux à LED - en forme de X - rappellent les croix de chatterton noir qui protégeaient les phares additionnels des Berlinette de rallye. Ces références au passé s'harmonisent avec un aérodynamisme très actuel : un *splitter* dirige le flux d'air de chaque côté de la coque, dévoilant ainsi les triangles de suspension. Le capot est ajouré pour laisser apparaître les combinés ressort-amortisseurs orange, positionnés horizontalement sur le dessus du châssis.

Le profil provoque de nouveaux frissons. De larges prises d'air canalisent le flux débouchant derrière les roues avant. Elles soulignent la forme resserrée de la coque. Participant à l'harmonie générale, les longues dérives latérales arrière évoquent, de leur côté, les A210 et A220 ayant brillé aux *24 Heures du Mans* (victoire à l'indice énergétique en 1966).

Les roues illustrent à elles seules le mélange assumé entre le passé et le présent. Le design des jantes, inspiré de celles ayant équipé les A110, est suffisamment ajouré pour laisser apparaître les impressionnants étriers de freins, peints en orange ou bleu selon les versions.

L'attrait de la ligne de l'Alpine Vision Gran Turismo provient également de son habitacle ouvert. Le pilote est placé à droite, une architecture typique en sport-prototype dans la mesure où la majorité des circuits – à commencer par Le Mans – tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'arceau de sécurité est intégré avec élégance, tout comme la prise d'air moteur située sur la partie gauche. Pour se glisser dans le cockpit, une portière en papillon facilite l'accès. Son ouverture dévoile un peu plus le travail effectué sur le design de la coque. Le siège en cuir hérite des célèbres surpiques Alpine en forme de croisillon, modernisées par un fil bleu. De forme quasi rectangulaire comme sur les prototypes d'Endurance, le volant est surmonté d'un tableau de bord digital. Indispensables pour les courses endiablées, les rétroviseurs sont remplacés par une caméra haute définition.



Comme cela a été évoqué, la vue depuis l'arrière constitue le bouquet final du design de l'Alpine Vision Gran Turismo. Le fond plat débouche avec une forme d'ogive, tandis qu'un aileron inférieur relie les passages de roue à la poupe de la coque. Comme à l'avant, la carrosserie laisse apparaître les doubles triangles de suspension. Intégré avec élégance, un second aileron permet d'augmenter un peu plus l'appui aérodynamique.

Les attributs les plus marquants de l'Alpine Vision Gran Turismo se manifestent au freinage. Intégrés au profil de la queue, des aérofreins actionnés par des vérins hydrauliques se déploient en un éclair, dévoilant également les feux-stops !

Au sein de Gran Turismo, les joueurs pourront choisir entre trois personnalisations :

- blanche et bleue, à la fois sobre et élégante, c'est la couleur de l'exemplaire à l'échelle 1
- orange et bleue, inspirée de l'Alpine A450 double *Championne d'Europe d'Endurance*
- noire mate, dans un style purement gamer.

*« Le design devait participer à la sensation de légèreté et donner l'impression au pilote de faire corps avec sa machine. Alpine Vision Gran Turismo porte l'ADN d'Alpine de toutes les époques : l'agilité, l'élégance issue de l'efficience et l'ingéniosité. Nous avons poussé l'exercice jusqu'à dissimuler quelques détails directement inspirés de la future Alpine qui verra le jour en 2016. Mais je ne peux pas en dire plus ! »*

Antony Villain, Directeur du design Alpine



Gran Turismo 6: TM & ©2013 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



Gran Turismo 6: TM & ©2013 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



## Alpine Vision Gran Turismo

UNE VOITURE JOUEUSE POUR TOUS LES JOUEURS !



Alpine Vision Gran Turismo a beau être virtuelle, elle se devait d'adopter un comportement routier digne de ses glorieuses devancières.

*Terry Baillon*, ingénieur simulation et mise au point châssis du futur modèle de série, détaille le processus de développement.

### En quoi a constitué votre travail sur ce projet ?

*« Nous avons déterminé dès le début du projet les cibles de performance et de comportement de cette Alpine Vision Gran Turismo. Nous les avons ensuite transcrites en caractéristiques techniques. L'objectif étant que le comportement final dans le jeu soit le plus proche de ce que nous avons imaginé au départ, exactement comme nous le faisons pour un véhicule réel. »*

### De quelles caractéristiques dynamiques avez-vous doté Alpine Vision Gran Turismo ?

*« Ce concept car virtuel est un pont entre l'Alpine A450 de compétition et la Berlinette du XXI<sup>e</sup> siècle. Il fallait définir ce véhicule avec de vrais gènes d'Alpine. En termes de performances, il se situe donc entre la LM P2 et notre future voiture de sport. Elles laissent donc paraître quelques traits de comportement du futur modèle de série, tout en proposant des caractéristiques propres aux prototypes engagés au Mans. »*

### Comment pourrait-on résumer ce comportement en un mot ?

*« L'expression qui me vient est la légèreté ressentie. La voiture est légère, c'était notre point de départ pour sa conception. Mais plus encore que les chiffres, nous avons travaillé sur les sensations qu'elle pouvait transmettre. En pilotant Alpine Vision Gran Turismo, on la sent agile, vive et joueuse. Une vraie Alpine ! »*

### Quelle est la recette pour recréer avec fidélité un comportement et des prestations réalistes sur un objet « virtuel » dans un jeu vidéo ?

*« Nous avons travaillé sur Alpine Vision Gran Turismo comme sur une voiture de série. Dès le début du développement, nous l'avons modélisée avec nos propres logiciels. Une fois la voiture prête, nous avons envoyé la totalité de nos données à Polyphony Digital. Elles doivent définir le comportement que l'on souhaite donner à la voiture et les sensations que nous voulons procurer au pilote. Ensuite, les équipes du jeu intègrent les caractéristiques de notre Alpine dans Gran Turismo... Les séances d'essais peuvent commencer. À l'image de du travail que nous effectuons sur une voiture de série, en roulant avec des véhicules que nous appelons des « mulets », nous avons accumulé les kilomètres – devant un écran cette fois-ci – pour ressentir et affiner le comportement. Les derniers réglages sont définis lors de cette phase avant la fourniture finale des données. »*

### Que retiendrez-vous de ce projet ?

*« Il existe un réel intérêt à travailler de cette façon. Selon moi, cette collaboration possède un bel avenir. Si nous corrélons ce que nous pouvons obtenir sur Gran Turismo et le véhicule réel, d'autres développements deviennent possibles. Notre objectif est de proposer une voiture au comportement tel que nous l'avons défini. Si tout est parfaitement modélisé, nous pouvons même continuer de travailler sur la voiture et la comparer à d'autres modèles, pour savoir où nous nous situons ! »*

### Au fait, quel type de joueur êtes-vous ?

*« J'ai passé des heures devant l'écran. Pour moi, Gran Turismo est la meilleure simulation, la plus connue et la plus reconnue. Je regrette juste de ne plus avoir assez de temps pour continuer à boucler des tours ! »*



## Alpine Vision Gran Turismo

### QUAND LA VISION SE MATÉRIALISE

« *Elle est si belle qu'on voudrait la voir en vrai !* » Cette phrase, prononcée à la cantonade, a été prise au mot par Alpine. Une fois le travail des designers modélisé, l'Alpine Vision Gran Turismo a pris vie hors de l'écran.

Une double coque en matériau composite a été fabriquée pour donner forme à ce concept-car qui n'était, finalement, plus aussi virtuel. La carrosserie découvrant largement des composants mécaniques, tels que les suspensions, un important travail était également indispensable pour intégrer ces éléments. De même, la conception du cockpit imposait un soin particulier et l'entrée en action des selliers pour confectionner le siège baquet surpiqué.

À l'échelle 1, Alpine Vision Gran Turismo impressionne en premier lieu par ses proportions inhabituelles. Une fois installé derrière le volant, la visibilité est parfaite, puisqu'aucun élément ne vient bloquer le champ de l'œil.

Alpine Vision Gran Turismo est présentée pour la première fois au *Festival Automobile International*. Depuis 30 ans, cette manifestation d'esthètes décerne ses Grands Prix – parmi lesquels *La Plus Belle Voiture de l'Année* – à l'excellence automobile. Après sa révélation lors de la soirée de gala, le mardi 27 janvier au cœur de l'Hôtel des Invalides, la voiture est exposée dans le cadre du festival jusqu'au 1<sup>er</sup> février.

Ensuite, il sera possible d'admirer Alpine Vision Gran Turismo au salon *Rétromobile* (4-8 février 2015). Organisé à la Porte de Versailles (Paris), cet événement incontournable marquera le début des célébrations du soixantième anniversaire d'Alpine.









Alpine Vision Gran Turismo  
COMMENT SE LES PROCURER ?



Alpine Vision Gran Turismo sera téléchargeable gratuitement en mars 2015 avec le jeu Gran Turismo® 6 sur PlayStation® 3.

Pour découvrir la voiture, sélectionnez « Vision GT » sur l’écran « Ma Maison ». Vous pouvez alors commander Alpine Vision GranTurismo, qui rejoindra ensuite votre showroom.

Choisissez la couleur de la carrosserie, contemplez-la en mode plein écran et affichez sa description détaillée. Des vidéos et des croquis sont aussi disponibles... Il ne reste plus qu’à disputer votre première course !

FICHE TECHNIQUE

CHÂSSIS

Type .....monocoque carbone  
Suspensions .....doubles triangles superposés, poussoirs,  
.....combinés ressort-amortisseur réglables

MOTEUR

Position .....centrale-arrière  
Type .....V8  
Cylindrée .....4 494 cm<sup>3</sup>  
Puissance maximale .....450 ch. à 6 500 tr/min  
Couple maximal .....580 Nm à 2 000 tr/min  
Régime maximal .....7 500 tr/min  
Vitesse maxi.....320 km/h

TRANSMISSION

Boîte de vitesses .....séquentielle à sept rapports  
Roues motrices .....arrière

FREINS

Avant.....disques ventilés 380 x 32 mm  
.....étriers six pistons  
Arrière .....disques ventilés 355 x 32 mm  
.....étriers quatre pistons

POIDS ET CAPACITÉS

Poids.....900 kg  
Répartition des masses .....47 % / 53 %  
Réservoir d’essence .....75 litres

Infos supplémentaires sur [www.media.renault.com](http://www.media.renault.com)



