

## SUZUKI VISION GRAN TURISMO : DANS LES COULISSES AVEC LES DESIGNERS



En 2019, Suzuki a lancé un projet de création d'un concept-car virtuel nommé Suzuki Vision Gran Turismo, sur une proposition d'Antonio Nozza, un designer italien de l'équipe de design européenne de Suzuki.

Ce concept-car destiné à la 7<sup>e</sup> édition du célèbre jeu Gran Turismo a permis de mettre en valeur l'expertise de Suzuki en matière de motos et d'automobiles. Dans Gran Turismo, les joueurs peuvent conduire des reproductions d'automobiles mais aussi des concept-cars numériques uniques, les «Vision Gran Turismo», conçus par des constructeurs automobiles du monde entier.

Les designers de la Suzuki Vision Gran Turismo nous dévoilent les coulisses de ce projet inhabituel.



**Antonio Nozza :**

Basé au centre de design européen de Suzuki, à Turin, Il est le designer à l'origine de la Suzuki Vision Gran Turismo. Son goût de très longue date pour le jeu Gran Turismo est une des raisons qui l'ont fait devenir designer chez Suzuki.



**Kimitoshi Sato :**

Il a organisé la réalisation du projet Suzuki Vision Gran Turismo au sein de l'entreprise, notamment la coordination de la production du modèle.

**Yuhei Suzuki :**

Modéliste, il a fabriqué la maquette de Suzuki Vision Gran Turismo qui a permis de proposer le projet au sein de l'entreprise, en collaboration avec Antonio.

**Masaya Suzuki :**

Designer Couleurs, Matières et Finitions, il a fait bénéficier l'équipe de son expérience sur la Swift Sport KATANA qui est également disponible dans Gran Turismo 7.

**Yasukazu Yuki :**

Il est le superviseur du projet Suzuki Vision Gran Turismo. Yasukazu est le responsable du design de nombreux modèles Suzuki, dont la Swift et le concept car GSX-R/4, très populaire dans la précédente édition de Gran Turismo.

*«Une voiture qui réunit les deux âmes de Suzuki, l'auto et la moto. »*

**Q : Comment est venue l'idée du projet de Suzuki Vision Gran Turismo ?**

**(Antonio)** J'ai grandi en jouant à Gran Turismo avec des modèles tels que la GSX-R/4 et l'Escudo Pikes Peak, qui m'ont donné envie de devenir designer chez Suzuki. Je voulais que d'autres joueurs suivent le même chemin que moi et qu'ils voient en Suzuki une marque super cool pour l'avenir.



**Q : Quel était le concept de base du projet ?**

**(Antonio)** Le concept était vraiment clair: en utilisant la plateforme Gran Turismo, nous voulions montrer, en particulier aux jeunes joueurs, que Suzuki pense à eux et au futur. Il fallait donc que ce soit une voiture de sport qui réunisse nos deux âmes : la moto et l'automobile, qui offre un sentiment absolu de liberté, et qui évoque la passion par ses proportions sportives et spectaculaires.

*«Un travail similaire à la réalisation d'un véritable concept-car.»*

**Q: En quoi ce projet était-il différent de votre travail habituel?**

**(Yasukazu)** Ce travail était différent de celui que nous effectuons sur les voitures de série, mais il avait de vraies similitudes avec la façon dont nous développons des concept-cars. Gran Turismo est un jeu de simulation qui fait vivre aux joueurs une expérience de conduite ultra-réaliste, leur permettant de voir tous les détails de l'intérieur et de l'extérieur de la voiture en résolution 4K. Cela signifie que la quantité de travail nécessaire était similaire à celle pour la création de l'intérieur et de l'extérieur d'un véritable concept-car.

**(Kimitoshi)** La difficulté de ce genre de projet, où le design n'a pas de contraintes, est de savoir comment lui donner un objectif logique. Le projet Suzuki Vision Gran Turismo était bien plus qu'un fantasme de designer. J'ai dû interpréter comment les idées et la passion du designer correspondaient le mieux à l'histoire de la marque Suzuki, et aussi montrer pourquoi il est nécessaire de créer un tel modèle de super voiture de sport virtuelle.

**Q : J'ai entendu dire que vous aviez créé une maquette en argile à l'échelle 1/3 de la Suzuki Vision Gran Turismo pour plaider en interne en faveur de la participation à Gran Turismo 7. Qu'aviez-vous en tête et comment avez-vous travaillé sur la modélisation ?**

**(Antonio)** Ce que nous voulions obtenir était clair : dès le premier regard, ce concept devait être attractif, extrême dans ses proportions, et donner envie de le toucher. Mais en l'observant plus attentivement, on devait apprécier ses raffinements technologiques et appréhender son efficacité aérodynamique.

**(Yuhei)** La modélisation nous a permis de transformer l'esquisse de design, dans laquelle Antonio avait mis toute sa passion, en une forme tridimensionnelle. J'ai lors tout fait pour rester fidèle à sa vision. Le modèle était une voiture de sport ouverte, un type de véhicule sur lequel je n'avais jamais travaillé auparavant. C'était donc un défi pour moi de trouver le bon équilibre global.



**Q : Comment avez-vous choisi les couleurs de la Suzuki Vision Gran Turismo ?**

**(Masaya)** Cela a constitué une véritable opportunité de montrer toute l'originalité des couleurs de carrosserie Suzuki, si caractéristiques de la Marque. Nous avons donc porté une attention particulière aux teintes, aux combinaisons de couleurs et aux textures afin de faire comprendre la marque Suzuki aux joueurs. C'est pourquoi la version standard de la Suzuki Vision Gran Turismo propose les mêmes couleurs de carrosserie que la Swift Sport, le modèle qui incarne l'image sportive des automobiles Suzuki. Pour la version de course Suzuki Vision Gran Turismo Gr.3, nous avons utilisé les couleurs bleu, rouge, jaune et noir des motos Suzuki. Mon but était que ceux qui connaissent Suzuki reconnaissent ces couleurs emblématiques de notre Marque, et que les autres les découvrent et les apprécient.

*«Le volant est l'interprétation d'un guidon de moto à la manière automobile.»*





**Q : Parlez-nous des caractéristiques intérieures de ces concept-cars...**

**(Antonio)** Le cadre qui entoure le conducteur rappelle le châssis d'une moto et le volant est l'interprétation d'un guidon de moto à la manière automobile. De plus, le compteur de la Suzuki Vision Gran Turismo est inspiré de ceux des GSX-RR du MotoGP et GSX-R1000R, mais les informations affichées sont réduites à l'essentiel car la Suzuki Vision Gran Turismo est une voiture virtuelle conçue uniquement pour la compétition.

**Q : Il est possible d'imaginer que la Suzuki Vision Gran Turismo est la renaissance de la GSX-R/4, concept présenté à Francfort il y a une vingtaine d'années. En tant que designer de la GSX-R/4, aviez-vous cela en tête lors de la création de la Vision Gran Turismo ?**

**(Yasukazu)** Vingt ans se sont déjà écoulés depuis que j'ai conçu la GSX-R/4! À cette époque, mon objectif était de « transmettre la sportivité des motos Suzuki dans les automobiles Suzuki », une approche que j'ai également utilisée lorsque j'ai réalisé le design de la Swift Sport Hybrid actuelle. Je crois que c'est l'un des thèmes récurrents de Suzuki et qu'il reste valable pour le concept car Suzuki Vision Gran Turismo. En outre, ce dernier a été imaginé par Antonio, qui a le même jeune âge que moi lorsque j'ai conçu la GSX-R/4, et j'y vois une nouvelle vitalité et une évolution à la fois dans les éléments de design et dans performance. J'ai été particulièrement attentif à conserver apparente cette évolution du design lorsque j'ai supervisé le projet.



**Q: Yasukazu a affiné et finalisé votre dessin en y ajoutant les spécifications réelles de la machine. Comment était-ce de travailler avec lui ?**

**(Antonio)** Yasukazu a joué un rôle important. Outre l'inspiration qu'il a apportée en tant que designer, il m'a également guidé dans les phases les plus délicates du projet. Il a affiné le design tout en conservant l'idée initiale et l'architecture de la proposition originelle. Pandémie oblige, nous avons travaillé à distance; mais il m'a appris comment approfondir certains aspects du design. C'était sympa car, bien que j'en sois le designer, je me suis retrouvé comme tous les joueurs de Gran Turismo à découvrir des parties de la voiture. Grâce aux connaissances et à l'expérience de Yasukazu, la Suzuki Vision Gran Turismo a gagné en réalisme et en technicité.

*«Le moteur de l'Hayabusa ajoute un supplément d'âme sportif à la voiture!»*

**Q: Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez vu et entendu pour la première fois la Suzuki Vision Gran Turismo fonctionner avec le son du moteur de l'Hayabusa?**

**(Antonio)** Évidemment, la première chose à laquelle j'ai pensé était «Che Figata!», une expression d'émerveillement typiquement italienne. Ce moteur et ce son ajoutent un supplément d'âme sportif à la Suzuki Vision Gran Turismo.

**Q : Quels sont les aspects de la Suzuki Vision Gran Turismo que les joueurs doivent particulièrement observer?**

**(Kimitoshi)** Pour moi, ce serait son profil, avec les roues placées aux extrémités de la voiture qui lui donnent une allure particulièrement dynamique.

**(Antonio)** J'aime également le profil, en particulier la zone dans l'empattement où se trouve un immense logo S, et les deux prises d'air derrière les roues avant qui sont un hommage clair à la Suzuki Cappuccino.

**(Yuhei)** Pour moi, c'est la ligne qui part du capot vers l'arrière de l'habitacle, qui assure une vraie continuité dans le design et a vraiment fière allure vue du dessus.

**Q: Quelle conclusion pour résumer ce projet unique?**

**(Masaya)** La Suzuki Vision Gran Turismo est un modèle vraiment fascinant, alors j'aimerais encourager les gens qui n'ont jamais joué à Gran Turismo à le faire, à son volant. En plus de la Suzuki Vision Gran Turismo, la Swift Sport KATANA est disponible dans le jeu en tant que Swift Sport Gr.4. Cette voiture est l'une des meilleures parmi les choix de *tout à l'avant*, alors jouez-la également!

**(Antonio)** Amusez-vous à conduire la Suzuki Vision Gran Turismo car nous y avons mis toute notre passion, la même que nous mettons dans les projets et les voitures qui sont, et seront à vos côtés dans le futur.





**SUZUKI FRANCE S.A.S**  
8, avenue des Frères Lumière  
78190 TRAPPES – France

Contacts Presse :

**Alain Le Meur**  
Directeur Adjoint Presse & R.P  
01 34 82 14 71  
[alemeur@suzuki.fr](mailto:alemeur@suzuki.fr)

**Yann Bouffaut**  
Chargé de Communication  
01 34 82 14 48  
[ybouffaut@suzuki.fr](mailto:ybouffaut@suzuki.fr)

Retrouvez toutes les informations et photos de la gamme Suzuki sur [www.presse.suzuki.fr](http://www.presse.suzuki.fr)