

# L'immersion sensationnelle des passionnés de rallye automobile

La discipline du point  
de vue des spectateurs





## Génèse

Le Rallye automobile est avant tout une passion dévorante, c'est un univers dans lequel je vis depuis l'enfance.

Il m'a transmis des codes et des valeurs qui me permettent d'évoluer dans la vie.

Chaque niveau d'interventions dans ce sport, nous apprennent des choses utiles à retranscrire dans notre quotidien.

Beaucoup voient cette passion comme une recherche extrême de sensations fortes mais il s'agit d'un sport infiniment plus complexe.

# CONTENUS

## 01 INTRODUCTION

P. 6

A/ Le triangle d'analyse \_\_\_\_\_ P. 6

B/ La problématique \_\_\_\_\_ P. 7

## 02 PRESENTATION DE LA DISCIPLINE ET DE SES DANGERS REELS OU SUPPOSES

P. 8

A/ Présentation de la discipline \_\_\_\_\_ P. 9

B/ Zoom sur la gratuité des épreuves \_\_\_\_\_ P. 10 à 11

C/ Les problèmes liés à la gratuité \_\_\_\_\_ P. 12 à 13

## 03 LA CIBLE : LES SPECTATEURS DE RALLYE ESTONIENS

P. 16

A/ La légitimité du choix de la cible \_\_\_\_\_ P. 17

B/ Les caractéristiques de la cible \_\_\_\_\_ P. 18

C/ Les 10 commandements de la cible \_\_\_\_\_ P. 19

## 04 LE CHOIX DE LA MARQUE : RED BULL

P. 20

A/ Qui ils sont ? \_\_\_\_\_ P. 21

B/ Les caractéristiques de la marque \_\_\_\_\_ P. 22

C/ Les 5 points de la marque \_\_\_\_\_ P. 23

## 05 PRE-RECHERCHES DES DOMAINES D'EXPLORATIONS

P. 24

A/ La pratique du sport en période creuse \_\_\_\_\_ P. 26 à 29

B/ Les rendre acteurs de ce sport \_\_\_\_\_ P. 30 à 33

C/ Vivre leur passion à distance \_\_\_\_\_ P. 34 à 37

## **06** LE CHOIX DES AVANTS-PROJETS **P. 38**

A/ AVP 1 : ORACLE \_\_\_\_\_ P. 40 à 47

B/ AVP 2 : R-WING \_\_\_\_\_ P. 48 à 55

C/ AVP 3 : RB-LAEF \_\_\_\_\_ P. 56 à 63

## **07** AXE FINAL : RED BULL SENSATION **P. 64**

A/ Planche d'inspiration design \_\_\_\_\_ P. 65

B/ Recherches de formes Finales \_\_\_\_\_ P. 66 à 67

C/ Explications du Concept \_\_\_\_\_ P. 68 à 75

## **08** DOSSIER MAQUETTES D'ÉTUDES **P. 76**

## **09** CRÉATION DU STAND DE PRÉSENTATION **P. 80**

## **10** ANNEXE : SOURCES ET LIENS **P. 84**

# LE TRIANGLE D'ANALYSE

## MARQUE



Le futur  
de la  
discipline

## CONTEXTE

Le Rallye

## CIBLE

Les Spectateurs Estoniens

# LA PROBLEMATIQUE

“Comment améliorer la recherche de sensation des spectateurs Estoniens dans une dimension durable et sécurisé ?”

## Rallyes et intérêts promotionnels

Initialement terrain d'expérimentations et d'aventures humaines pour de riches aristocrates, la compétition en rallye commence à intéresser les marques dans les années 1960; c'est pour elles l'occasion de montrer la valeur de leurs produits utilisés dans des conditions difficiles.

Ils n'engagent alors des voitures que sur les épreuves qu'ils ont des chances de gagner, dans les pays qui les intéressent commercialement. Les constructeurs ne tardent pas à constater que l'attention du public est surtout concentrée sur le modèle qui court, plus que sur sa marque.

Elles décident donc petit à petit de faire courir à nouveau des modèles de série, au tout au moins dont l'apparence est celle des modèles achetés par le public. Les Audi Quattro et Peugeot 205 en sont des exemples.

À la fin des années 1990, le règlement WRC s'oriente plus vers une médiatisation contrôlée de la discipline, prenant comme modèle la Formule 1.

Par exemple, les courses se déroulent obligatoirement sur six ou sept jours, les spéciales sont tracées autour d'une même ville, et les voitures reviennent à un parc d'assistance à la fin de chaque journée; ces règles doivent aider à la mise en place des médias.

Depuis 2010, les règlements assurant la participation de grands constructeurs et resserrant les résultats des compétiteurs ont par contre permis de rendre les saisons plus attractives.

## Les technologies des rallyes

L'arrivée en rallye des constructeurs et de leurs intérêts financiers a donné un coup en avant au développement des technologies: les pneus, transmissions et suspensions ont été les plus impactées.

Les technologies comme les ABS ont été peu utilisées en rallye, où le blocage des roues et la glisse est un élément essentiel du pilotage.

Les pneus ont été la cible de beaucoup de progrès; le rallye est une discipline dans laquelle les terrains rencontrés sont très variés, parfois lors d'une même épreuve.

La nécessité de disposer de pneus efficaces sur neige, glace, gravier, boue, macadam, etc., a permis le développement des gommes et des sculptures.

Une technique visible lors des courses concerne les turbocompresseurs équipant les moteurs : en 1993, Hannu Mikkola inaugure le bang bang sur sa Toyota, qui permet de supprimer le temps de réponse du turbo.

Cette technique consiste, lorsque le moteur est à bas régime et que le turbo n'est donc pas efficace, à modifier l'allumage du moteur en injectant de l'essence lorsque les gaz brûlés sont expulsés.

Le mélange explose ensuite dans la ligne d'échappement chauffée au rouge, et l'augmentation du débit des gaz entraîne la turbine du compresseur comme si le moteur était à haut régime.

C'est un véritable laboratoire à ciel ouvert permettant aux marques de faire évoluer la mobilité de demain. De montrer aux potentiels clients, les voitures de monsieur tout le monde performer sur leurs routes quotidiennes. C'est un lieu de rassemblement où chacun peut s'exprimer peu importe le niveau sociale, où ses directions politiques. Un exutoire qui empêche de tourner en rond dans son quotidien et inculquant des valeurs utiles dans le monde moderne.

**“Le sport automobile est un laboratoire technologique qui a toujours joué un rôle d'accélérateur. Les constructeurs vivent une forme de révolution copernicienne. Le sport auto s'inscrit dans cette dynamique.”**

Nicolas Deschaux  
(président de la Fédération française de sport automobile)

Les rallyes auparavant dispersés sont progressivement rassemblés en championnats par la FIA, d'abord au niveau européen. S'ensuit une ouverture à l'international, avec la création du "championnat international des marques" en 1970, qui devient par la suite le "championnat du monde des constructeurs" en 1973, et le "championnat du monde des pilotes" en 1979. L'organisation de championnats est un des facteurs qui attirent les constructeurs et augmentent la professionnalisation des courses.

# 02

LA DISCIPLINE DU RALLYE

## EN QUOI CONSISTE LA DISCIPLINE ?

Le rallye est une discipline de sport automobile. Initialement défi de rassemblement pour aristocrates aisés («rallier» un lieu, verbe repris par les Anglo-Saxons qui en ont fait «rallye»), la discipline a beaucoup évolué pour devenir une course de vitesse. Les rallyes modernes ont pour particularité de ne pas se pratiquer sur un circuit mais sur des routes fermées au public pour l'occasion. Les rallyes sont composées de plusieurs étapes, avec une suite d'épreuves allant d'un point à un autre. Les épreuves chronométrées sont appelées épreuves "spéciales", les parties non chronométrées sont appelées "étapes de liaison".

Le gagnant est généralement celui qui a pu réaliser le parcours le plus rapidement possible, par l'addition des temps pour effectuer les épreuves spéciales.

14  
DESTINATIONS



### L'équipage

Un équipage de rallye est composé d'un pilote et d'un copilote. Le copilote étant là pour annoncer les notes que l'équipage a pris lors des reconnaissances.

### L'organisation

Tout organisateur délimite, coordonne l'équipe qui agence le parcours. Il se doit d'assurer la sécurité du public et des participants.

### Les Spectateurs

Pour suivre la course, ils devront se placer dans les zones sécurisées.

### Les reconnaissances

l'équipage passe sur les différentes spéciales pour noter l'approche des différents virages, quelques jours avant le départ du rallye. Le nombre de passages de reconnaissance est limité, variant selon les rallyes. En mondial on va jusqu'à installer des balises GPS pour vérifier que cette limitation est respectée.

### Les catégories modernes

Le rallye se divise en 6 catégories modernes: WRC (catégorie reine), R5, R4, R3, R2, R1 (étant la plus petite).

### L'assistance

une journée type commence par un passage en parc d'assistance pour effectuer les derniers réglages ou réparations en un temps chronométré avec une équipe de mécaniciens et d'ingénieurs.

### Les épreuves

La course constituée de plusieurs étapes, elles-mêmes composées de spéciales chronométrées et de parcours de liaisons. C'est la seule discipline de sport automobile à ne pas se courir en confrontation directe, les voitures s'élancent les unes après les autres et à intervalles réguliers.

## SUR 3 TYPES DE TERRAINS

ASPHALTE



TERRE



NEIGE



# A/ ZOOM SUR LA GRATUITÉ DES ÉPREUVES

## a1/ La gratuité du rallye, une de ses spécificités

En effet, une des premières spécificités du rallye réside dans sa gratuité, du point de vue de ses spectateurs.

Une spécificité qui lui confère à la fois sa force puisqu'elle attire du monde mais aussi sa faiblesse.

Il est impossible d'avoir une visibilité et de gérer autant de personne devant l'immensité du terrain à surveiller.

D'une part parce que les épreuves sont étendues. D'autre part parce que les accès sont difficiles et souvent situés en pleine nature.

De ce fait il n'est pas possible, d'empêcher un spectateur de traverser la nature pour arriver « gratos » en bord de route.

Il y'a de plus en plus de monde pour de

moins en moins d'encadrant.

Autant dire que ces dernières années la peur des incidents à répétitions ainsi que la diminution du personnel favorise la mise en place de règles trop strict qui empêche les spectateurs de vivre leurs passions.

On voit émerger des comportement dangereux et inconscients.



TERRAINS IMMENSES



PLEINE NATURE



MOINS D'ENCADRANTS

Plus de 4 millions de spectateurs sur l'ensemble des 14 manches

+ 30% en 6 ans

Plus de 800 millions de téléspectateurs

500 commissaires en WRC



## a2/ Développement de la discipline

Pour tenter de canaliser le jeune public, les former sur les codes de la discipline, il y'a eut la mise en place de groupes, d'associations ou encore de service.

Un service miniature d'encadrement où le rêve et l'espoir sont de mises, pour leurs faire prendre conscience des rouages de ce sport, et les propulser de l'autre côté de la barrière.

Mais ces institutions misent en places sont devenues onéreuse en ressource économique, ne favorisant que les plus aisés.

**“C'est toujours dans les caves de l'oppression que se préparent les vérités nouvelles.”**

Antoine de Saint-Exupéry

On se rend compte alors que dans ce type d'événement très ouvert, un manque d'encadrement entrave l'évolution du rallye et donne lieu à de multiples préjugés, entraînant certains problèmes.

Notamment en matière de sécurité et d'environnement.

Philosophie Partage  
 Coordination  
 Rassemblement  
 Préparation Discipline  
 Vivant Vibration Souvenir

# B/ LES PROBLÈMES LIÉS À LA GRATUITÉ

## b1/ La sécurité



## b2/ L'environnement

Dans le contexte écologique actuel, le sport automobile possède une image de sport polluant et dégradant dans l'imaginaire collectif comparé aux autres sports comme le tennis, le foot ou le cyclisme.

Hors ce n'est pas le cas d'après une étude réalisée par la FFSA et la société vertigo qui réalisent un diagnostic des émissions de CO2.

Suite à cette étude, il s'avère qu'un rallye de championnat du monde n'équivaut qu'à 1/50e de celui du tournoi de tennis de Roland Garros. On constate alors que tout rassemblement de masse, quel qu'en soit la nature, a un impact sur l'environnement.

Et que les déplacements des spectateurs représentent 60% de ses émissions de CO2.

On peut aussi souligner qu'à contrario de 80% des autres sports, le rallye ne transforme pas son environnement avec des structures fixes pour satisfaire ses besoins. L'objectif étant de rendre les routes empruntées comme ils les ont eu.

Ce qui fait qu'une épreuve n'est jamais 2 fois la même, d'où sa grande diversité et sa valeur d'adaptation.

1 Rallye WRC  
= 1/5 d'un Match de Foot Mondiale

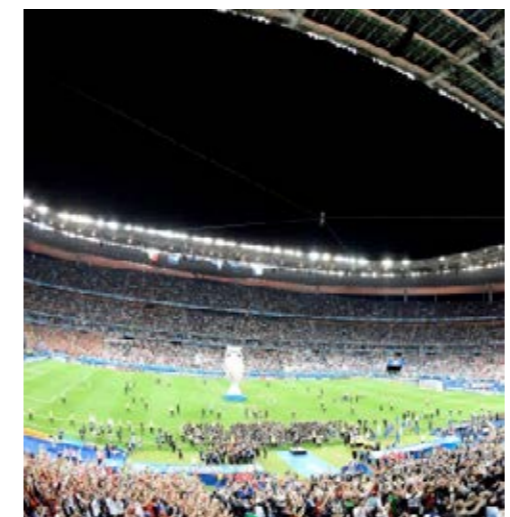
### Les spectateurs représentent



Des émissions de CO2



Du terrain est nettoyé



Bien sur ce n'est pas une raison pour ne pas rendre le sport plus vert d'où l'engagement de la FIA de développer l'électrification des véhicules à partir de 2022 en commençant par leur hybridation avec les 2,3 milliards d'euros de chiffre d'affaire que dégage cette filiale.

Cette étape apportera aussi son lots de bon et mauvais côtés avec l'apparition d'une distanciation déjà présente et qui s'élargi entre le spectacle et son publique.

Ce qui met en danger la discipline, c'est également ce qui lui donne sa substance: les spectateurs.

Malgré les mesures prises, les sorties de routes ne sont pas inévitables.

Qu'ils soient fan ou simples riverains, ils n'ont pas le même niveau de connaissance sur les codes de l'événement et la gestion de ses nombreux paramètres.

Certains vont braver les interdits pour vivre au plus près de leurs passions, souvent au périls de leurs vies comme la démontré les derniers événements de certains rallyes.

Lors de ces événements, beaucoup évoquent la chance ou la malchance mais comme l'a évoqué un grand homme du monde automobile,

**“En sport automobile, la chance et la malchance n'existent pas, ce ne sont que la somme d'éléments que nous n'avons pas su ou pu prévoir”.**  
Enzo Ferrari

Néanmoins la discipline permet aux amateurs de se rendre compte du comportement à adopter face à l'automobile en générale, dans le but de ne pas prendre de risque inutiles.

On y retrouve régulièrement ces forces

et faiblesses dans chacun des domaines auxquels touche le rallye, c'est aussi le cas de l'environnement.



# L'impact du Covid-19 sur le rallye



Depuis l'apparition du virus, tout les sports se sont arrêtés, mais il y en a un en particulier qui aura du mal à se remettre en route.

En effet comme énoncé plus haut le rallye ne possède pas de structure fixe comme le football, le tennis, le circuit qui leur permettent de reprendre en huis-clos. Les spectateurs sont totalement éparpillés ici sur toute la surface de l'épreuve.

Pour reprendre le sport plus rapidement, l'épreuve italienne, ainsi que Motorsport Italia ont mis en place, en parallèle du programme du rallye, un document appelé "Protocole Covid-19" dans lequel plusieurs mesures seront appliquées lors de la course, aussi bien pour les concurrents, les équipes, les médias que les spectateurs. Le port du masque et la distanciation sociale seront évidemment de la partie.

En plus de ces contraintes, la mesure la plus opposée à l'essence même de la discipline concernera probablement les spectateurs. Ces derniers devront en effet, renseigner leurs positions dans cette application, avant de se rendre dans les spéciales, pour éviter ainsi les rassemblements trop importants. À l'image d'une société désormais complètement régulée, ce protocole

pourrait clairement montrer la voie aux décisions à prendre pour que le rallye reprenne rapidement mais différemment...

Le sport automobile est peut-être en suspens, mais les médecins qui nous gardent en sécurité en compétition apportent cette expérience et cette passion pour sauver des vies dans la lutte contre COVID-19.

Les moments d'adversité ont tendance à faire ressortir le meilleur des gens, et c'est donc le cas dans le sport automobile. Vous pouvez observer comment les ressources, l'esprit d'innovation et l'expertise technique de l'industrie équipent les services de santé au pays et à l'étranger. Au niveau humain, la même chose se produit avec les médecins bénévoles qui aident à assurer la sécurité des événements de sport automobile en un temps plus normal.

les situations de vie et de mort auxquelles ils sont confrontés chaque jour sont beaucoup plus difficiles et se produisent avec une fréquence beaucoup plus grande que tout ce qu'il a rencontré dans le sport automobile.

Ce qui signifie que dans les rares occasions où cela s'est produit, ils peuvent s'appuyer sur leurs expériences pour avoir une influence apaisante sur ceux qui l'entourent et les aider à gérer la situation efficacement.

"Nous manquons tous de sport automobile!" il rit, avant de réfléchir à ce qu'il apporte de ce monde dans son travail de jour. "L'une des raisons pour lesquelles j'aime le sport automobile est qu'il encourage l'adaptabilité.

Dans un hôpital, il est très facile de savoir ce que je dois savoir, mais en sport automobile, vous devez travailler avec des informations et des ressources plus limitées. Cela vous oblige à penser "que puis-je faire maintenant avec les personnes et les ressources devant moi".

De même, la situation actuelle nous a obligés à innover et nous fournissons maintenant des soins intensifs dans des environnements qui ne sont peut-être pas initialement conçus à cet effet, tout en portant des EPI, ce qui ajoute des défis supplémentaires. "





Cette discipline est devenue le vecteur d'un message de rassemblement, le message de leurs cultures

Maintenant nous allons nous centrer sur une culture précise du rallye, celle des spectateurs Estoniens.

# 03

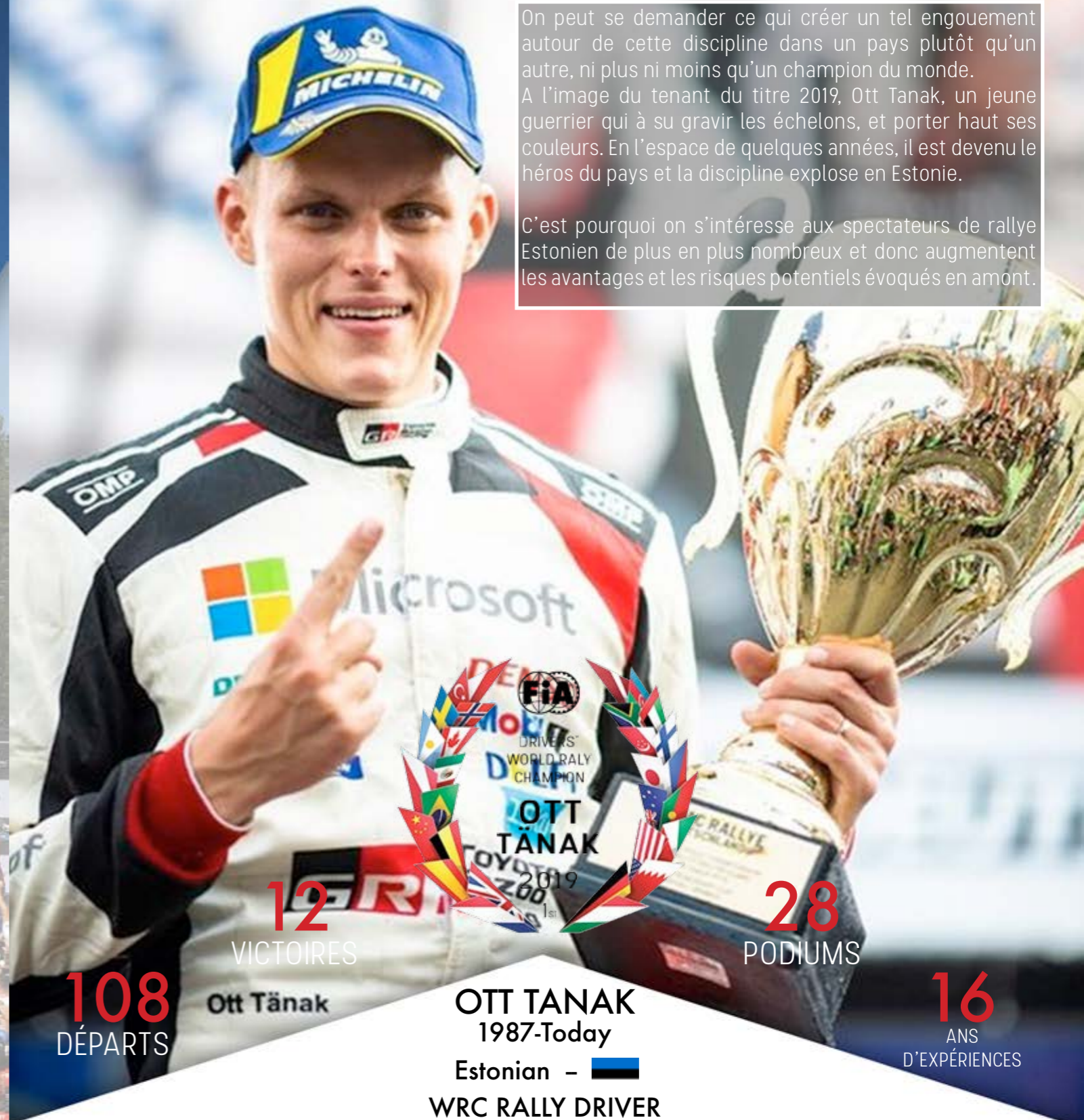
## LES SPECTATEURS ESTONIENS

### A/ LA LÉGITIMITÉ DU CHOIX DE LA CIBLE

On peut se demander ce qui crée un tel engouement autour de cette discipline dans un pays plutôt qu'un autre, ni plus ni moins qu'un champion du monde.

A l'image du tenant du titre 2019, Ott Tänak, un jeune guerrier qui a su gravir les échelons, et porter haut ses couleurs. En l'espace de quelques années, il est devenu le héros du pays et la discipline explose en Estonie.

C'est pourquoi on s'intéresse aux spectateurs de rallye Estonien de plus en plus nombreux et donc augmentent les avantages et les risques potentiels évoqués en amont.



108  
DÉPARTS

12  
VICTOIRES

28  
PODIUMS

16  
ANS  
D'EXPÉRIENCES

Ott Tänak

OTT TANAK  
1987-Today

Estonian - 

WRC RALLY DRIVER

Ott Tänak, né le 15 octobre 1987 dans la commune de Kärla, sur l'île de Saaremaa, en Estonie, est un pilote de rallye estonien.

Ott Tänak fait ses débuts en rallye sur son championnat national en 2004.

En 2008 et 2009, Ott Tänak est champion d'Estonie des rallyes sur une Subaru Impreza.

Il remporte 4 épreuves, et monte à onze reprises sur le podium.

Il participe également à ses premières manches du Championnat du monde des rallye en 2009.

En 2012, il rejoint les rangs de l'écurie privée M-Sport de Malcolm Wilson, et pilote dans la catégorie reine au volant d'une Ford Fiesta WRC. Au cours de cette saison il ne répond pas aux attentes placées en lui, n'écoulant pas toujours les consignes. Après quelques années d'apprentissage, il prend de

l'expérience et revient sur le devant de la scène durant l'année 2016.

Il remporte sa première victoire en 2017 lors du rallye de Sardaigne sur une Ford Fiesta WRC M-Sport.

Son copilote actuel est Martin Järveoja. En 2018, il quitte M-Sport pour s'engager avec Toyota. Écurie avec laquelle il devient champion du monde en 2019. Il quitte ensuite Toyota pour rejoindre Hyundai en 2020.

## B/ LES CARACTÉRISTIQUES DE CETTE CIBLE



20-40 ans

Revenu moyen  
1500/2000 €

55% d'hommes  
30% de femmes  
15% d'enfants

L'Estonie est un pays issu du bloc soviétique, depuis qu'elle a pris son indépendance en 1991, elle est en expansion croissante avec un fort potentiel culturel mêlant la culture Soviétique et Européenne.

Peu de grands sportifs ont su ce démarquer, souvent opprésés par les records de ses voisins Russes et Finlandais, c'est pourquoi dès que l'un des leurs se retrouve sur le devant de la scène, c'est tout le pays qui se soulève pour le soutenir dans un soucis d'unicité, de loyauté envers la patrie, et de foi dans l'avenir qui sont les fondements du pays.

Ainsi on retrouve près de 50 000 spectateurs sur place, soit 25 % de plus qu'en 2018 selon la FIA. D'après les rapports d'audience, un homme sur quatre en Estonie a suivi l'épreuve à la télévision.

A l'international, les audiences combinées atteignent régulièrement 80% à 85% de l'audimat sportif du pays.

Les Estoniens sont de vrais passionnés, notamment pour la tranche d'âge des 20-40 ans que l'on retrouve régulièrement, directement sur l'événement.

Dans cette tranche d'âge on y retrouve de plus en plus de femmes malgré le fait que les hommes sont toujours en majorité avec près de 55% des effectifs.

Dans leurs état d'esprit, les spectateurs Estoniens vont ressentir le besoins de sortir de leurs routines du quotidien, d'explorer ses limites physiques et psychologiques afin de conserver se sentiment de liberté acquis après la chute de l'URSS.

Cette pratique devient un exutoire qui leurs permet de dominer leurs peurs,

de garder la maîtrise de soi, de contrôler une incertitude provoquée et de lutter contre l'ennui. Loin d'être un acte impulsif et irrationnel, l'engagement dans les sports extrêmes à l'image du sport automobile permet de mettre à l'épreuve son sens des responsabilités, ses aptitudes physiques, psychique et émotionnelles.

Ils vivent dans les grandes villes, à l'image de Tallinn pour des raisons professionnelles et économiques. Mais ils vivent leur passion dans la campagne estonienne qui est un lieu plus adapté à la pratique du rallye automobile.

Les Estoniens ont pris contact avec le promoteur du World Rally Championship pour développer leur Rallye national et en faire une épreuves des rallyes WRC dans les prochaines années, au vu de l'engouement du public et des sponsors

## C/ LES 10 COMMANDEMENTS DE LA CIBLE

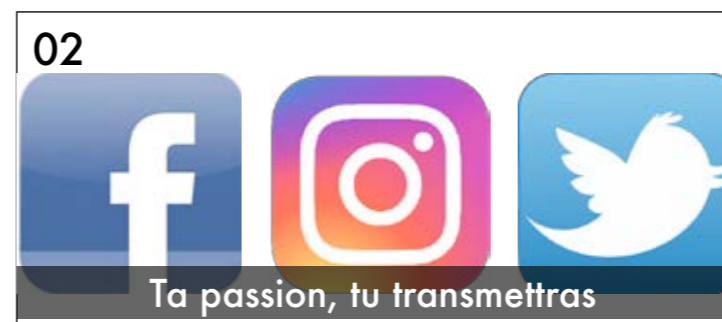
01



**A l'environnement, tu t'adapteras**

Les forêts couvrent plus de 45 % dans lesquelles il faut évoluer pour accéder à l'épreuve.

02



**Ta passion, tu transmettras**

Facebook, Instagram, Twitter, pour suivre la préparation et les événements en rapport avec leurs sportifs préférés.

03



**Au rythme de la course, tu t'organiseras**

Pendant l'épreuve, ils vont privilégier la street food rapide à préparer et à manger dans le temps imparti.

04



**A la recherche de sensations, tu seras**

Du latin "Spectator", désigne une personne qui ressent des émotions, pour vibrer en même temps que les sportifs.

05



**A l'affut du danger, tu resteras**

Parce qu'il reste un sport mécanique, le danger est là, il faut donc l'anticiper au mieux.

06



**Des souvenirs, tu garderas**

Collectionneur dans l'âme, ils vont être amené à garder un souvenir pour attester de leurs passages sur l'épreuve.

07



**Avec les moyens du bord, tu te débrouilleras**

Ils n'hésitent pas à prendre ce qu'ils ont sous la main pour satisfaire leurs besoins.

08



**A l'entre-aide, tu participeras**

Souvent les premiers sur les lieux d'une sortie, ils vont se mobiliser pour aider les participants à reprendre la route.

09



**Des défis, tu relèveras**

Pour déceler et accéder aux meilleurs points de vues.

10



**En groupe, tu évolueras**

Pour avant tout partager ses ressentis sur le moment présent

## LES VALEURS DE LA CIBLE



PASSIONNÉS

COMPÉTITEURS

SENSATION SEEKERS

Suite à ce cheminement, il me faut trouver une marque qui résonne avec les valeurs de ce contexte, de ma cible et de mes champs exploratoires.

Tous régis par la passion.

J'ai choisi Red Bull, Une marque passion, pour un sport passion.

# 04



## A/ QUI ILS SONT ?

Plus de 6 milliards € de chiffre d'affaire

171 Pays

7,5 milliards de canettes vendues

12 736 personnes

30% du chiffre réinvestit dans la publicité

Red Bull est fondée en 1984 par Dietrich Mateschitz (à gauche) et Chaleo Yoovidhya (à droite) avec pour objectif de développer la formule d'une boisson qui prolonge l'endurance, augmente la concentration, décuple vos capacités, aiguise vos réactions.

Dietrich, grand passionné des sports mécaniques (voltige aéronautique, moto, automobile) décide d'orienter la marque sur une communication centrée sur les sports extrêmes et les composants « secrets » de la boisson, cette stratégie a fait ses preuves en termes d'efficacité mercatique.

Il décide d'aller plus loin en permettant à Red Bull de contrôler sa communication

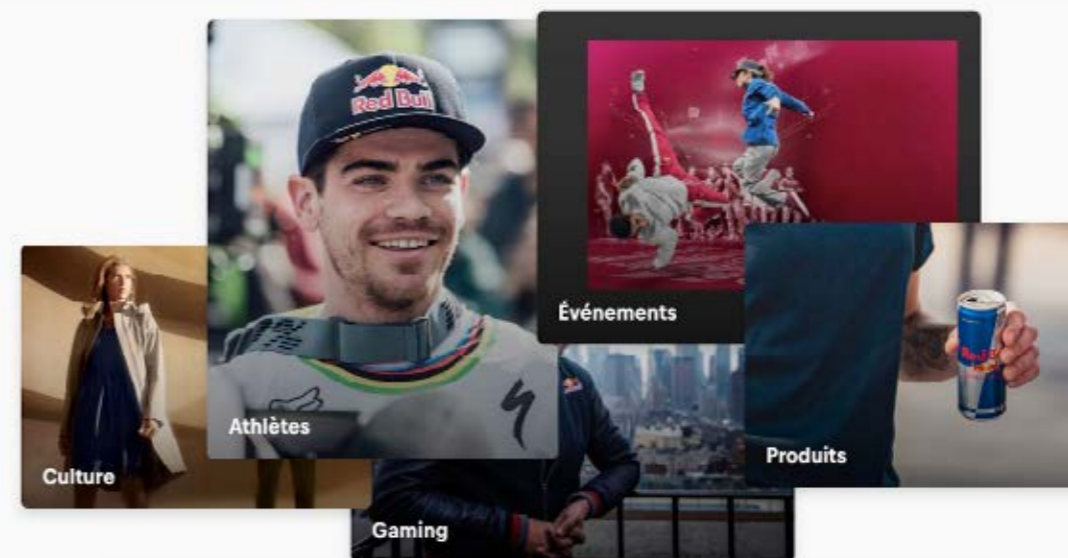
auprès du grand public grâce au mécénat sportif et la mise en place d'une maison médiatique forte de 300, personnes, une « armée de rédacteurs de monteurs », de photographes et de caméramen recrutés pour fournir du contenu aux médias, à destination des passionnés du monde entier.

Red Bull diffuse ses valeurs à l'international à travers ses quelques 500 athlètes et 600 manifestations sportives sous la direction de son fondateur qui déclare lors d'une interview de l'équipe:

**je veux être responsable de A à Z du succès ou de l'échec, le cas échéant. Où est l'intérêt de s'engager, si c'est juste pour coller un logo Red Bull sur l'équipement des sportifs ?**

Les différents secteurs dans lesquels s'inscrit la marque ( Le sport, la culture, la recherche et le gaming) en font ressortir sa créativité, son énergie, son audace et sa détermination pour rester avant-gardiste dans sa course à la sensation qui attire les passionnés de la vie à l'image de son fondateur et de tout ses amateurs qui vivent pour leurs passion.

**“Lorsque j'investis dans une discipline ou un événement sportif,**



# B/ LES CARACTÉRISTIQUES DE LA MARQUE

De façon à créer un nouveau concept sur l'ensemble de sa communication et de son marketing, ainsi elle n'utilise pas les médias traditionnels, et procède avec 3 marketing différents :

-Le marketing "below the line" désigne une stratégie qui consiste à éviter les grands médias, pour lancer son entreprise de communication. Elle est de courte durée, très ciblée, peu coûteuse et présente l'intérêt d'établir une relation de proximité avec le consommateur, d'obtenir directement une remontée d'information sur l'appréciation du produit et de s'autonomiser par rapport aux canaux de grande distribution.

-Le marketing viral : il consiste à utiliser le consommateur lui-même comme un vecteur diffusé par la marque. Initié sur le web et les réseaux sociaux, il présente le grand intérêt d'être peu coûteux et de cibler automatiquement les consommateurs visés puisque seulement ceux-ci seront sensibles au message et à leur tour vecteur du message. Les serious game créés par Red Bull pour promouvoir un événement.

-Le marketing tribal : ici Red Bull entend devenir un code utilisé par les jeunes et surtout les jeunes qui pratiquent un sport extrême. Red Bull postule au titre de "boisson des sports extrêmes" et fait partie de la panoplie de riders, jumpers, voltigers. On les voit d'ailleurs souvent en prendre une gorgée juste avant de se lancer, pour insister sur le côté "shoot d'adrénaline" de la boisson. Sponsoriser et organiser ces événements permet d'habituer les jeunes à la marque.



## Felix Baumgartner fait entrer Red Bull dans une autre dimension

La marque au taureau rouge a pu compter sur les aléas de la météo pour faire mijoter le buzz sur les réseaux sociaux durant plusieurs jours. 50 millions d'euros. 8 millions de spectateurs en live sur Youtube. 50 millions de connections au total sur Youtube. 16 fois plus que la cérémonie d'ouverture des J.O de Londres. 2000 tweets par seconde. 8 000 passages TV. 1341,9 km/h. Les records tombent. Et Red Bull entre dans une nouvelle galaxie. Il ne s'agit plus de vendre de vulgaires canettes. Red Bull écrit l'histoire. Pour la science, l'humanité, le futur.

La marque a su créer un contenu hors du commun, elle est à la tête d'une pyramide culturelle bâtie d'événements, d'images et de sensations qu'elle est seule à contrôler. Et étant donné l'envergure d'une telle opération, il n'est pas certain qu'un vrai challenger puisse en proposer autant d'ici quelques années.



## DÉVELOPPEMENT DE L'ELECTRIQUE

Red Bull soutient le développement de la première Skoda Fabia "Rally2" à moteur électrique, développée par l'entreprise autrichienne BRR, est attendue pour des débuts en compétition en janvier prochain.

L'entreprise autrichienne Kreisel Electric, est le prochain fournisseur du championnat 100% électrique WRX en 2022.

"L'autonomie est logiquement importante pour le projet de rallye. L'objectif affiché de cette Skoda REX est de parcourir 135 km en une seule charge, liaisons comprises. Nous avons développé ici une batterie décente qui nous permet d'avoir la plus grande autonomie possible. Pour les rallyes, nous avons développé une station de recharge rapide, avec une batterie portable suffisamment solide, qui est utilisée pour charger la batterie du véhicule - nous pouvons recharger complètement notre voiture dans la zone d'assistance en 18 minutes." commente Kreisel.

# C/ Les 5 points de la marque



**IDENTITÉ :**  
Fondée en 1984 par Dietrich Mateschitz et Chaleo Yoovidhya avec pour but de développer la formule d'une boisson qui prolonge l'endurance, augmente la concentration, décuple vos capacités, aiguise vos réactions.

**MISSION :**  
Chez eux, sponsoriser n'est pas s'asseoir avec un chronomètre dans les tribunes pour calculer la durée de visibilité du logo. On ne va que sur des sports qu'on peut entièrement contrôler.



**VISION :**  
Crée une marque globale, une philosophie à laquelle le monde du sport s'identifie. Être le plus grand fournisseur de contenu au monde.



**PROMESSE :**  
Aller toujours plus loin dans le développement de sa passion.

Pour permettre à ses passionnés de profiter à fond de leur philosophie de vie de manière durable et en toute sécurité.

J'ai distinctement divisé l'action de la discipline en 3 temps fort qui construiront la base de mes champs exploratoires.

# 05

Pré-recherches champs exploratoires



## A/ La pratique du sport en période creuse

Il y a un moment où tout s'arrête, que se soit pour le passage d'une saison à l'autre où pour des raisons sanitaires. Une période lourde de conséquence sur le publique lorsqu'on les empêche d'assouvir leur recherches de sensations à travers leur exutoire, à travers leur discipline. Il leur faut retrouver se stimuli enfermés chez eux et leur donner les moyens de redémarrer leur discipline protégés de toutes infections.



## B/ Les rendre acteurs de ce sport

Pendant l'épreuve, les fans se retrouvent à suivre le mouvement, ils sont passifs et subissent l'action alors qu'ils en sont les principaux protagonistes. Et si pour garder cette harmonie entre les spectateurs et la discipline, il suffisait de les rendre acteurs de leur passion, pour les rendre plus responsables. On casse sa quatrième mur pour retrouver une harmonie entre ces deux univers.



## C/ Vivre leur passion à distance

Le rallye se vit sur place pour profiter de chaque rebondissement mais il se déroule dans de multiples lieux à travers le monde. Autant d'endroits où l'on ne peut tous se déplacer et dans certains cas simultanément. Néanmoins on y possède un certain accès via les plateformes médiatiques mais seulement d'un point de vue avec la barrière physique de la distance.

# A/ LA PRATIQUE DU SPORT EN PÉRIODE CREUSE

**WRC 8**  
THE OFFICIAL GAME



Il y a un moment où tout s'arrête, que se soit pour le passage d'une saison à l'autre ou pour des raisons sanitaires. Une période lourde de conséquence sur le publique lorsqu'on les empêche d'assouvir leur recherches de sensations à travers leur exutoire, à travers leur discipline. Il leur faut retrouver se stimuli enfermés chez eux et leur donner les moyens de redémarrer leur discipline protégés de toutes infections.

Entraînement réel

Analyser

Réactiver l'instinct

## 1/ Profiter de sa passion à huit-clos

Profiter de tout l'univers et des émotions du rallye chez soi.



### TeslaSuit Gants Haptiques

Est un système tactilokinesthésique physique ou mécanique, éventuellement robotique qui peut notamment créer une communication entre un humain et une partie de son environnement.



### Casque de VR

Dispositif qui permet au porteur d'être immergé dans une réalité virtuelle. Fortement associés aux jeux vidéo mais également utilisés dans d'autres contextes, tel que l'entraînement ou la médecine.



### Red Bull SimRacer

Ensemble des logiciels et simulateurs dont le but est de simuler la course automobile. Se distinguent par une gestion avancée de l'usure du véhicule, une gestion avancée des dégâts subits.

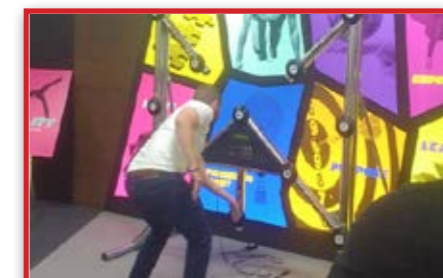
## 2/ S'entraîner et réapprendre les codes du sport

Les réflexes sont un mélange de préparation physique et mentale pour que le corps réagisse de lui-même. Un entraînement quotidien de différents exercices permet de les appréhender et de remettre en forme le spectateur pour comprendre le rallye.



### Stimulation des reflexes

Une étude réalisée sur un groupe de sportif automobile et de personne lambda montre que la stimulation des réflexes augmentent la concentration et diminue le risque d'accident de la route.



### Batak Pro

L'animation est basée sur des challenges de 30 secondes à 1 minute où les participants doivent toucher le plus grand nombre de lumières qui s'allument d'une manière aléatoires.



### GPS tracker

Appareil électronique qui permet de mesurer l'intensité et la quantité d'activité effectuée tels que la distance, la consommation et la dépense de calories, ainsi que le rythme et la qualité du sommeil.



### Application Stop-Covid

Application qui vous prévient si vous avez été en contact rapproché dans les derniers jours avec une personne que vous ne connaissez pas et qui vient d'être testée positive au COVID-19.



### Masque de protection

Barrière pour la transmission aérienne des gouttelettes. Le chirurgical est le plus utilisé. Avec la visière il protège des projections biologiques. Pour filtrer les virus et microbes, utilisez des masques FFP.



### Patch connecté

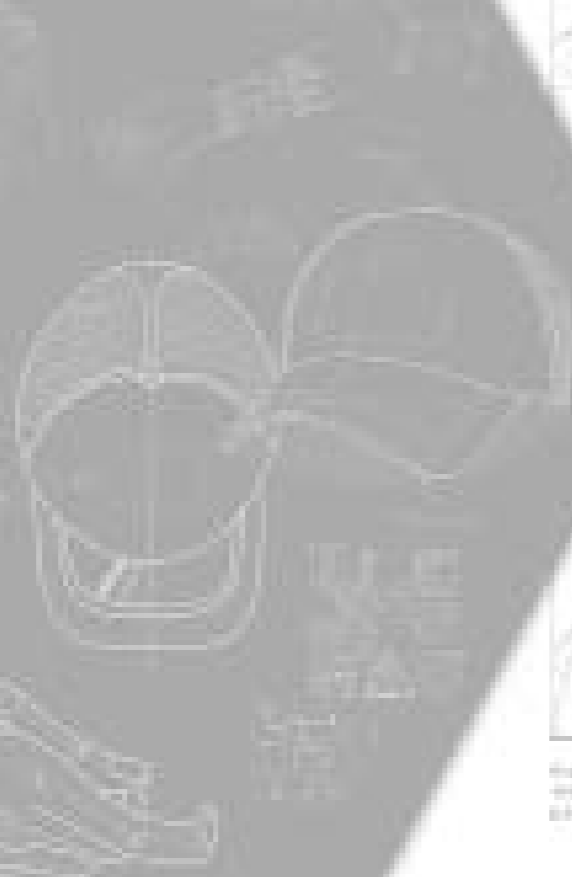
un patch connecté, qui met en relation patient et professionnel de santé. L'objectif est de permettre une plus grande réactivité en cas de problèmes et d'éviter ainsi les ré-hospitalisations.

## 3/ Relancer le sport après la crise

Maintenir les distanciations sociales afin de reprendre le sport au plus vite sans sacrifier les interactions qui sont au coeur de la discipline.

## RECHERCHES

Les différences de langage de conception prévalent et les idées 2002 ont été créées de manière à être facilement acceptées de différents groupes de personnes et de personnes âgées et jeunes pour garantir leur compréhension et leur utilisation.



## SCENARIO D'USAGE



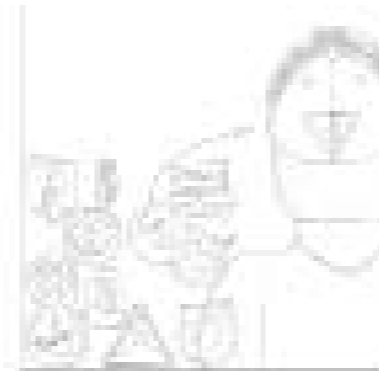
Le personnage principal utilise le dispositif pour communiquer avec les autres.



Le personnage principal utilise le dispositif pour communiquer avec les autres.



Le personnage principal utilise le dispositif pour communiquer avec les autres.



Le personnage principal utilise le dispositif pour communiquer avec les autres.



Le personnage principal utilise le dispositif pour communiquer avec les autres.



Le personnage principal utilise le dispositif pour communiquer avec les autres.

## CONCEPT

Le langage de conception est simple et facile à comprendre, même pour les personnes âgées et les personnes handicapées. Il est conçu pour être facilement accepté et utilisé par les personnes âgées et les personnes handicapées. Il est conçu pour être facilement accepté et utilisé par les personnes âgées et les personnes handicapées.



## B/ LES RENDRE ACTEURS DE CE SPORT

GENERAL
STAGE 18
3:07:47.8
+40.2
+1:04.3
+1:09.5
+1:25.7
+1:26.4
+4:44.5
+14:23.5
STAGE 18
3:35:23.1
+5:46.0
+15:20.8
+21:02.3

CANAL+ SPORT  
DIRECT



STAGE CLASSEMENT
STAGE
1 OST
2 GRS

Pendant l'épreuve, les fans se retrouvent à suivre le mouvement, ils sont passifs et subissent l'action alors qu'ils en sont les principaux protagonistes. Et si pour garder cette harmonie entre les spectateurs et la discipline, il suffisait de les rendre acteurs de leur passion, pour les rendre plus responsables. On casse ce quatrième mur pour retrouver une harmonie entre ces deux univers.

Prévenir du danger

Agir ensemble

S'adapter aux lieux

## 1/ Protection des zones accidentées

Connaître son environnement et repérer les comportements à risques. Communiquer et protéger les zones accidentées.



### Textile intelligent

Textiles capables de capter et d'analyser un signal afin d'y répondre d'une manière adaptée. Comme par exemple s'adapter aux conditions climatiques d'un environnement.



### Exosquelette

Appareil motorisé fixé sur plusieurs membres du corps humain pour lui redonner sa mobilité ou en augmenter les capacités. Permet de soulever et déplacer des charges qui nécessiteraient plusieurs personnes.



### Aumema Gilet lumineux

Il est très lumineux et interactif pour attirer le regard sur l'intention du cycliste de réaliser une action à l'aide de sa télécommande. Il permet alors de prévenir du danger à suivre.

## 2/ La bigorexie passionnelle

Ne pas se laisser enfermer dans cette addiction qui demande de prendre des risques pour vivre au plus proche de sa passion. Repérer les zones dangereuses et avoir une extension de soi qui prend les risques à notre place.



### Transparent smart window

Il consiste à remplacer une vraie fenêtre par un écran totalement transparent, tactile et connecté. Il permet de faire toutes les activités que l'on peut mener avec un ordinateur ou plutôt une tablette.



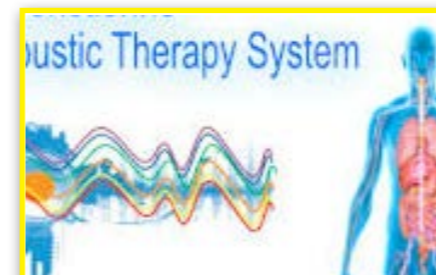
### Scanner topographique 3D

Appareil qui analyse les objets ou leur environnement proche pour recueillir des informations précises sur la forme et éventuellement sur l'apparence (couleur, texture...) de ceux-ci.



### Drône d'observation

Permet de surveiller un terrain sur de longues distances et parfois dans des zones inaccessibles à l'Homme.



### Vibro Acoustie

Vibrations à basses fréquences combinées à des sons binauraux et des musiques thérapeutiques pour modifier les états de conscience, stimuler et harmoniser l'énergie et les cellules du corps.



### Portes-clés connectés

Dispositif qui s'attache à vos clés ou à vos effets personnels. Il communique en Bluetooth avec votre tablette ou encore avec votre smartphone pour toujours savoir où elles se trouvent.



### Ceinture thoracique

Va mesurer instantanément le rythme cardiaque et transmettre les valeurs à un récepteur, généralement une montre, qui va afficher le nombre de battements du cœur par minute.

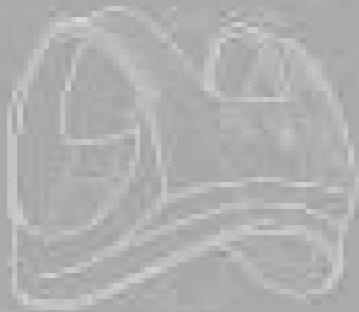
## 3/ Briser l'asepsie de l'électrification

Dépassez cette future barrière de l'aseptisation de la discipline par l'arrivée de l'électrique. Réintroduire et multiplier le ressenti des spectateurs pour des raisons de sécurité et de passion.



### RECHERCHES

Prise en compte des besoins de l'architecture de la  
 République Fédérale de Indonésie, Merindoua  
 et mettre à jour de l'architecture pour les  
 zones de pluvial et de saison.



### SCENARIO D'USAGE



Le système d'usage pour les zones de pluvial et de saison.



Le système d'usage pour les zones de pluvial et de saison.



Le système d'usage pour les zones de pluvial et de saison.



Le système d'usage pour les zones de pluvial et de saison.



Le système d'usage pour les zones de pluvial et de saison.



Le système d'usage pour les zones de pluvial et de saison.

### CONCEPT

Le concept de l'architecture est basé sur les besoins de l'architecture de la République Fédérale de Indonésie, Merindoua et mettre à jour de l'architecture pour les zones de pluvial et de saison.



## C/ VIVRE LEUR PASSION À DISTANCE



Le rallye se vit sur place pour profiter de chaque rebondissement mais il se déroule dans de multiples lieux à travers le monde. Autant d'endroits où l'on ne peut tous de déplacer et dans certains cas simultanément. Néanmoins on y possède un certains accès via les plate-formes médiatiques mais seulement d'un point de vue avec la barrière physique de la distance.



Ubiquité



Agir à distance



Traverser les frontières

### 1/ Explorer plusieurs lieux à la fois

Pouvoir suivre à distance plusieurs zones de spectacles voir même deux rallyes opposés sur la carte en même temps.



#### Centre de surveillance

Bureau ergonomique permettant de visualiser plusieurs lieux à la fois dans une totale concentration.



#### Google glass

Lunettes connectées diffusant des informations en réalité augmentée. Equipées d'une caméra, d'un microphone, d'un écran miniature, d'un écouteur et d'un pavé tactile pour naviguer dans l'interface.



#### Go pro heroes 8

Caméra embarquée sportive qui permet d'obtenir des observations d'actions dans tout les endroits où elle sera placé préalablement à l'action.

### 2/ Réagir à distance

Pouvoir informer, interagir, avec un binôme d'un point A depuis chez soi de manière actif.



#### Pillow Talk

Dispositif permettant de rapprocher deux personnes en leurs faisant écouter le rythme cardiaque de l'autre dans une relation à distance. A l'aide d'un bracelet et d'un mini haut-parleur.



#### FerroFluide

Solution liquide qui contient des nanoparticules de métal d'une taille inférieure ou égale à 10 nanomètres. Dont on peut faire prendre certaines formes à l'aide d'aimants.



#### Naipo massage épaules/cou

Appareil de massage doté de boules de massage rotatives fonctionnant avec un système de pétrissage et/ou de vibrations. Certains modèles proposent également une fonction chauffante.



#### Energie magnétique pulsée

la magnétothérapie est utilisée en ce qui concerne la cicatrisation. Elle est couramment utilisée en médecine lorsque les fractures, comme le tibia, tardent à guérir.



#### Cœnologie interactive

S'immerger dans un milieu odorant pour se retrouver au plus proche du lieu et de l'expérience souhaitée.



#### Combinaison Haptique

Permet aux utilisateurs de concevoir, modeler et manipuler des objets dans un environnement virtuel avec un ressenti tactile (toucher) et la perception kinesthésique, utilisés comme retours sensoriels.

### 3/ Ressentir sa passion

Plonger les 5 sens dans cette environnement physique et mentale, importer l'univers du rallye chez soi pour en vivre toutes les subtilités.

## RECHERCHE

Research activities: ethnographic approach, observation of activities in the field, semi-structured interviews, focus groups, user diaries, user stories, user personas, user journeys, user experience maps, user experience metrics, user experience evaluation, user experience design, user experience research, user experience strategy, user experience framework, user experience design process, user experience design methodology, user experience design tools, user experience design best practices, user experience design trends, user experience design future.

## SCENARIO D'USAGE



Scenario 1: A user who is a professional in the field of user experience design, looking for a new tool to improve their workflow.



Scenario 2: A user who is a professional in the field of user experience design, looking for a new tool to improve their workflow.



Scenario 3: A user who is a professional in the field of user experience design, looking for a new tool to improve their workflow.



Scenario 4: A user who is a professional in the field of user experience design, looking for a new tool to improve their workflow.



Scenario 5: A user who is a professional in the field of user experience design, looking for a new tool to improve their workflow.



Scenario 6: A user who is a professional in the field of user experience design, looking for a new tool to improve their workflow.

## CONCEPT

The concept of user experience design is a multidisciplinary approach that focuses on the user's interaction with a product or service. It involves understanding the user's needs, goals, and behaviors, and designing a solution that meets those needs in a way that is intuitive, usable, and enjoyable. The concept of user experience design is a multidisciplinary approach that focuses on the user's interaction with a product or service. It involves understanding the user's needs, goals, and behaviors, and designing a solution that meets those needs in a way that is intuitive, usable, and enjoyable.



# LE CHOIX DES AVANTS - PROJETS

## AVP 1 ORACLE

Oracle est un ensemble de produit composé d'une **manchette lumineuse** accompagnée d'une **balise** jouant le rôle de **ticket d'entrée sur la spéciale**. Les commissaires en charge de la sécurité se voient équiper d'un **drone** fournissant des **informations en temps réel** aux spectateurs pour **suivre la course et anticiper le danger**.  
Les spectateurs deviennent **acteurs de la discipline** et se rendent **visibles aux yeux de l'organisation**.



## AVP 2 R-WING

R-Wing propose un **équipement pour les photographes de l'extrême** recherchant à réaliser des clichés avec des **angles de vues uniques**. Ils sont préparés et équipés d'un **harnais** et d'un **"panic button"** leur permettant de se rendre sur la route face aux véhicules ainsi le harnais les **ejecte dans les airs** pour éviter le véhicule mais aussi pour leur offrir des angles de vues transmettant les **sensations vécues** au moment de prendre le cliché qu'ils peuvent ensuite partager.



## AVP 3 RB-LAEF

RB-LAEF est un **simulateur** entremêlant une **battle virtuelle et réelle**, laisser les amateurs sur le simulateur **affronter des pilotes professionnels** le tout sur une **spéciale show aménagée** pour rendre visible la voiture de e-sport.  
Le tout sur un **événement red bull révélateur de talents** avec la dernière version des simulateurs à **sustentation magnétique** offrant des sensations des plus réelles pour se croire à la place des pilotes que les passionnés observent du bord de la route.





# AXE 01

## Anticipation/sécurisation de l'action

Anticiper et sécuriser les spectateurs ainsi que les concurrents en leur donnant accès à des informations (trajectoires/vitesses/zone d'accident/grip)  
Créer une ruche participative de transmission de l'information.

①

Voir au delà de l'action présente

+ Drone boomerang survole la voiture et anticipe la trajectoire

+ Projeter des infos  
Seulement visible avec un artefact pour ne pas perturber les pilotes

②

Protéger les spectateurs

+ Lévitacion magnétique du publique

+ Objet/ticket lumineux change de couleur lors de dangers

+ Drone se déplace avec la personne pour éviter le danger

+ Fosse de protection

③

Donner un rôle au publique

+ Pit-stop challenge

+ Le publique devient la slow zone

④

La rallye de nuit

+ Points de Passages donne l'avancé sur le concurrent direct

+ Impression 3D sur vêtement "Tatouage lavable" donne de la visibilité au spectateur

+ Diffusion de l'avancé de la spéciale projetée dans le ciel nocturne

⑤

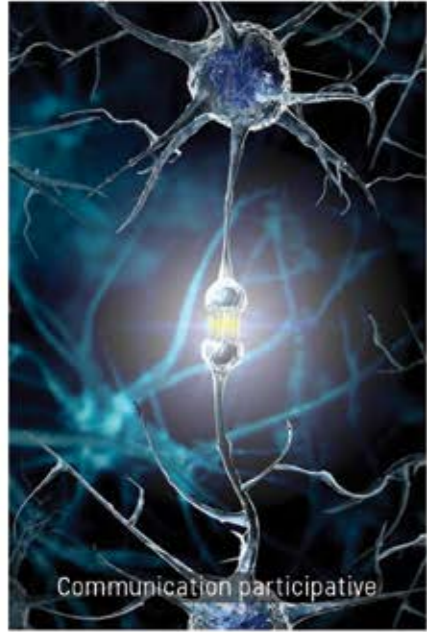
Véhiculer l'information

+ Contenu téléchargeable

+ réseaux de caméras ruche participative

# Anticipation/Sécurisation de l'action

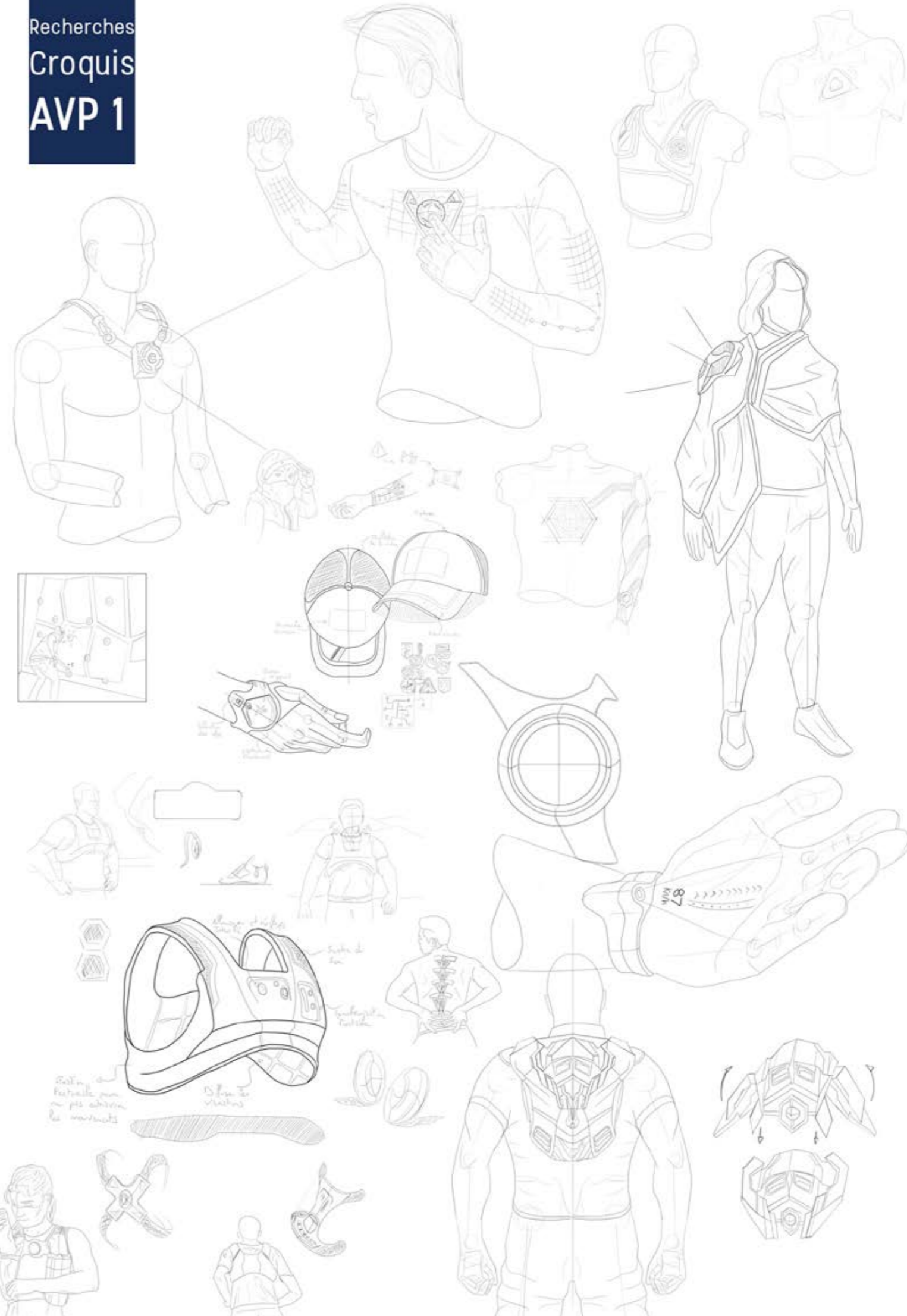
Amener à **prendre conscience des trajectoires pour anticiper les sorties de routes** et **prevenir en amont les concurrents et spectateurs du danger** de manière **visible et participatif**.



## Références Couleurs



Entre Nature et Industriel

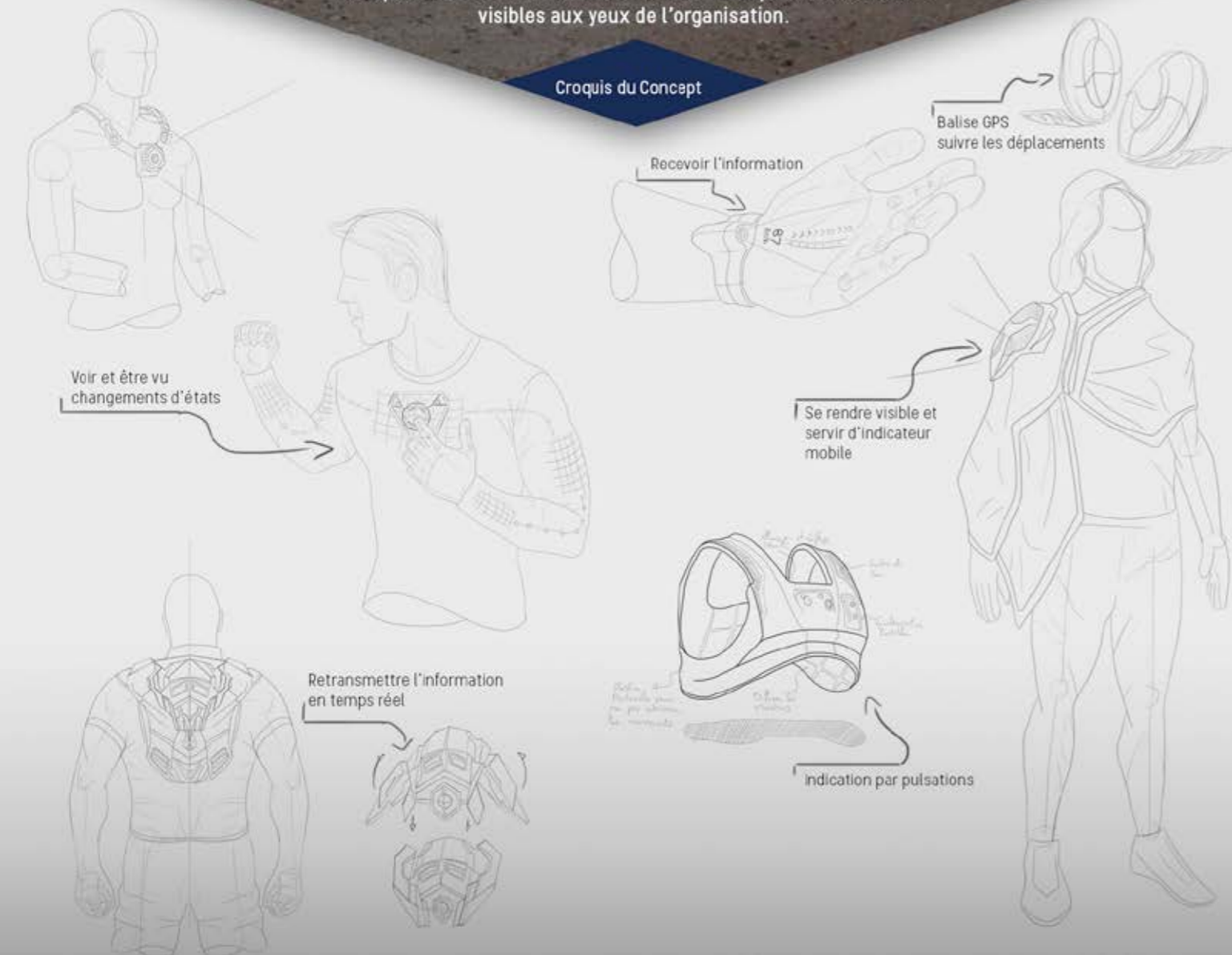


# AVP 1 ORACLE



Oracle est un ensemble de produit composé d'une **manchette lumineuse** accompagnée d'une **balise** jouant le rôle de **ticket d'entrée sur la spéciale**. Les commissaires en charge de la sécurité se voient équiper d'un **drone** fournissant des **informations en temps réel** aux spectateurs pour **suivre la course et anticiper le danger**. Les **spectateurs** deviennent **acteurs de la discipline** et se rendent **visibles aux yeux de l'organisation**.

## Croquis du Concept



## Scénario d'usage

1



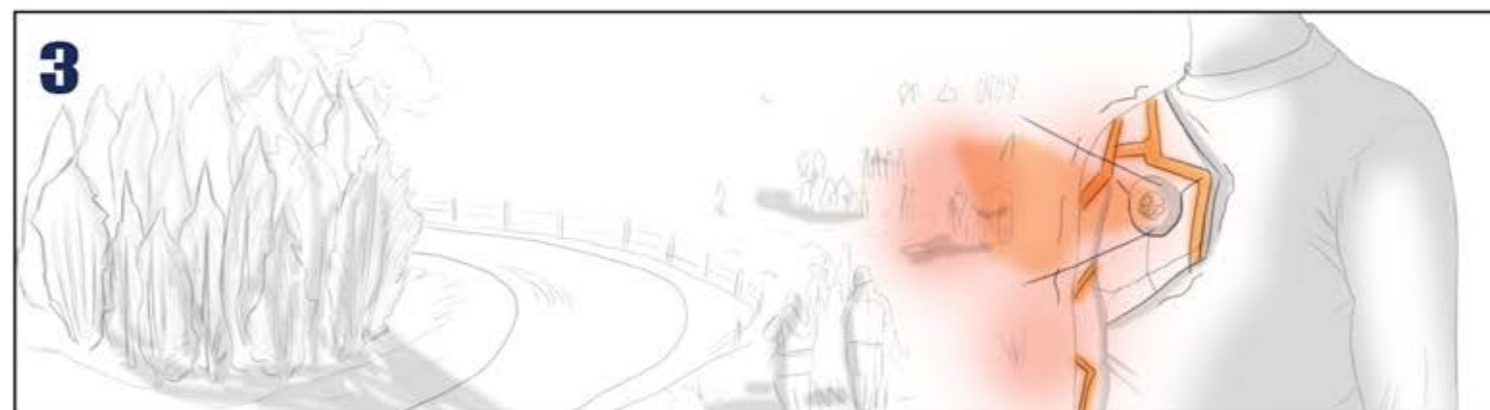
Avant le Début de la course les spectateurs récupèrent un badge d'accès leur donnant accès à certaines Fan Zones en fonction de leur accréditation. Il s'allume une fois dans la zone, aux abords de la spéciale.

2



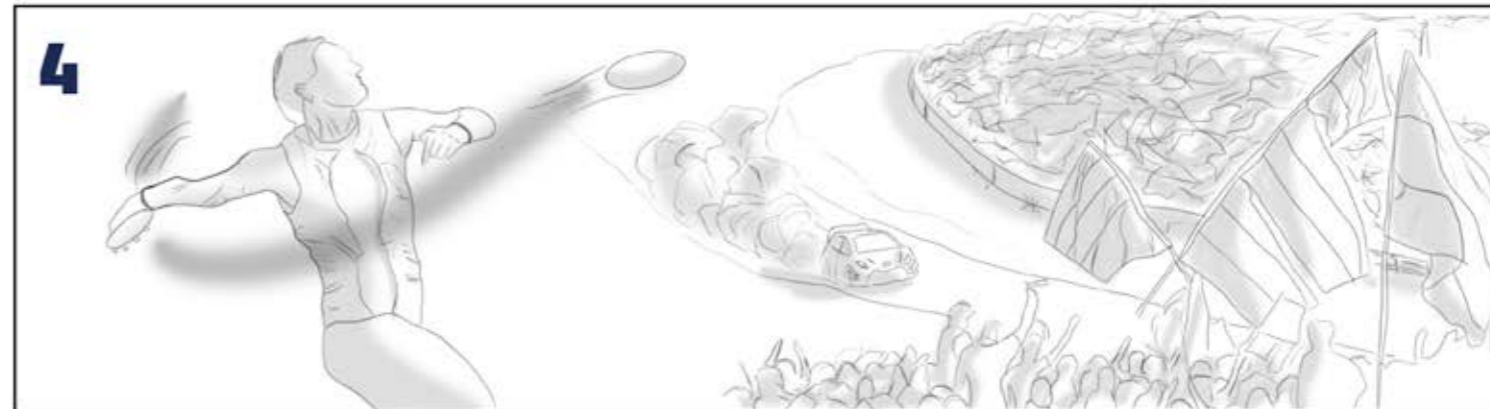
La spéciale est découpée en Zones pour y dispatcher les spectateurs. En fonction des spécificités de la Zone, les spectateurs peuvent avoir un aperçu de ce qui les attend.

3

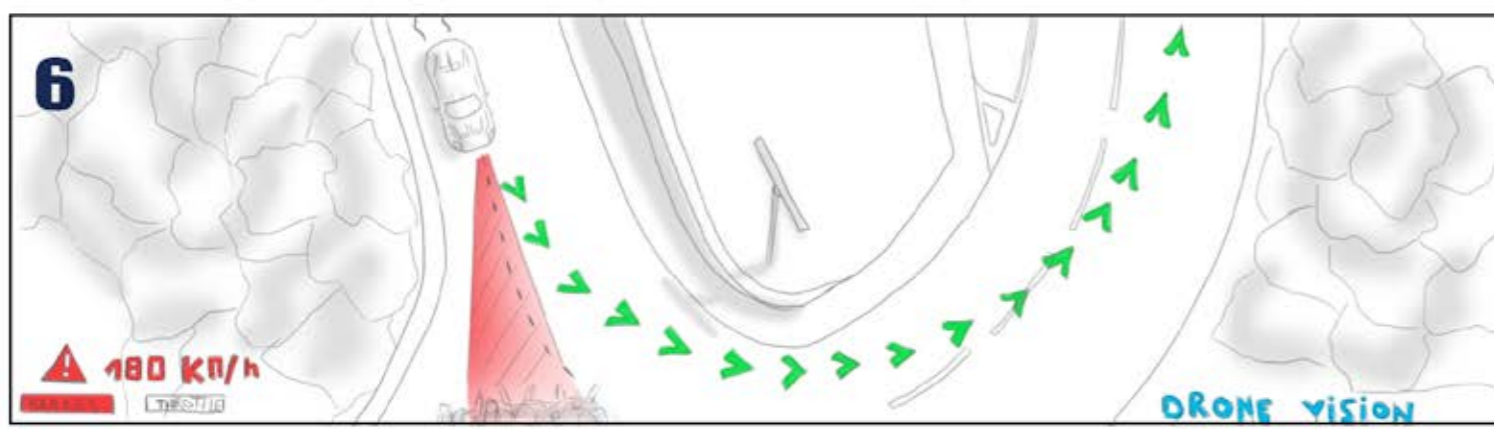


Lorsqu'il se retrouve dans la mauvaise zone où qu'il s'approche trop près de la route, le badge produit des pulsations de proximités et une lumière orange clignotante. Il donne alors une indication sur le placement des spectateurs à l'organisation.

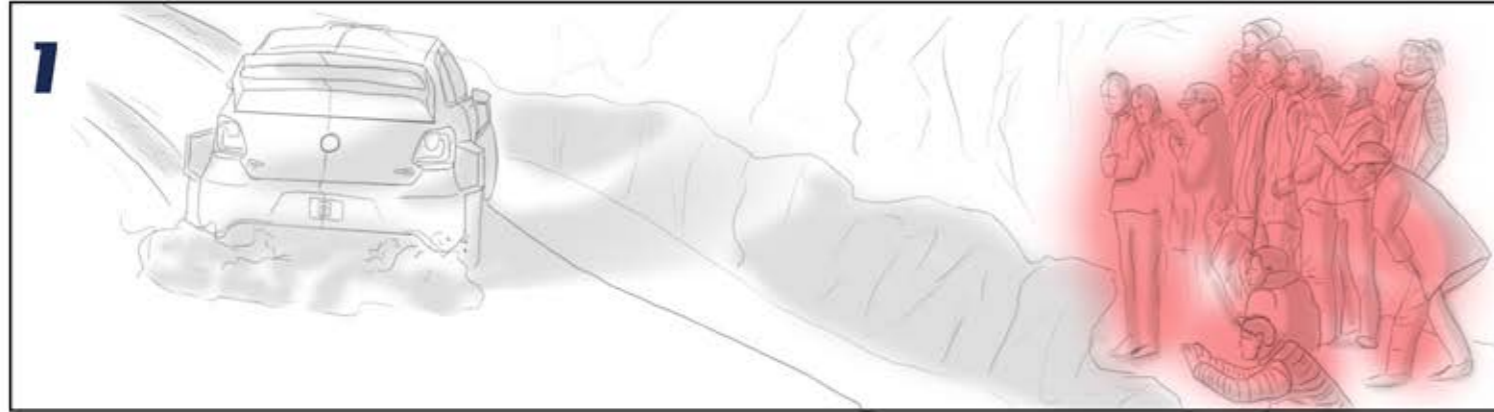
4



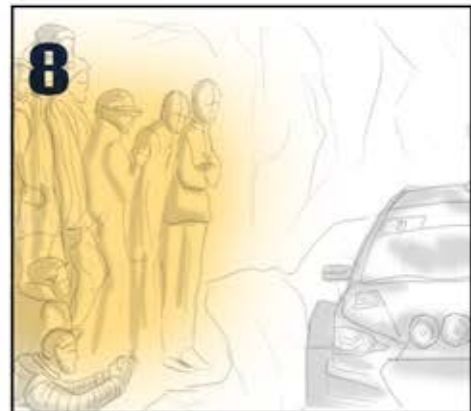
A l'approche du premier véhicule, le commissaire lance son drone qui va survoler ce dernier, du début à la fin de son secteur de surveillance défini par la Zone. Et agir de manière participative à l'information du spectateur.



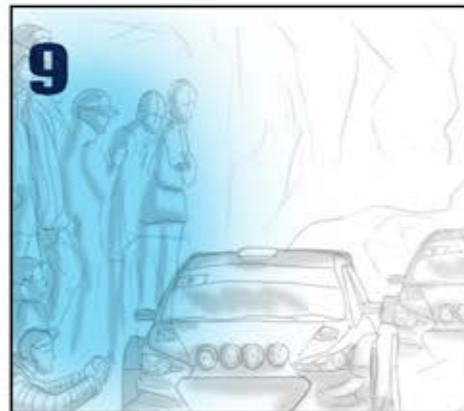
Le drone retransmet ses images aux spectateurs du secteur avec les informations complémentaires auxquelles ils n'ont pas accès habituellement (vitesse/trajectoire/Zone de freinage) en temps réel.



Lorsque la voiture perd le contrôle, le drone avertit les spectateurs dans la zone de danger en passant tous leur badge en rouge.



Les autres spectateurs équipés du dispositif, passent en jaune pour créer une slow zone aux autres concurrents en amont, prévenant l'accident.



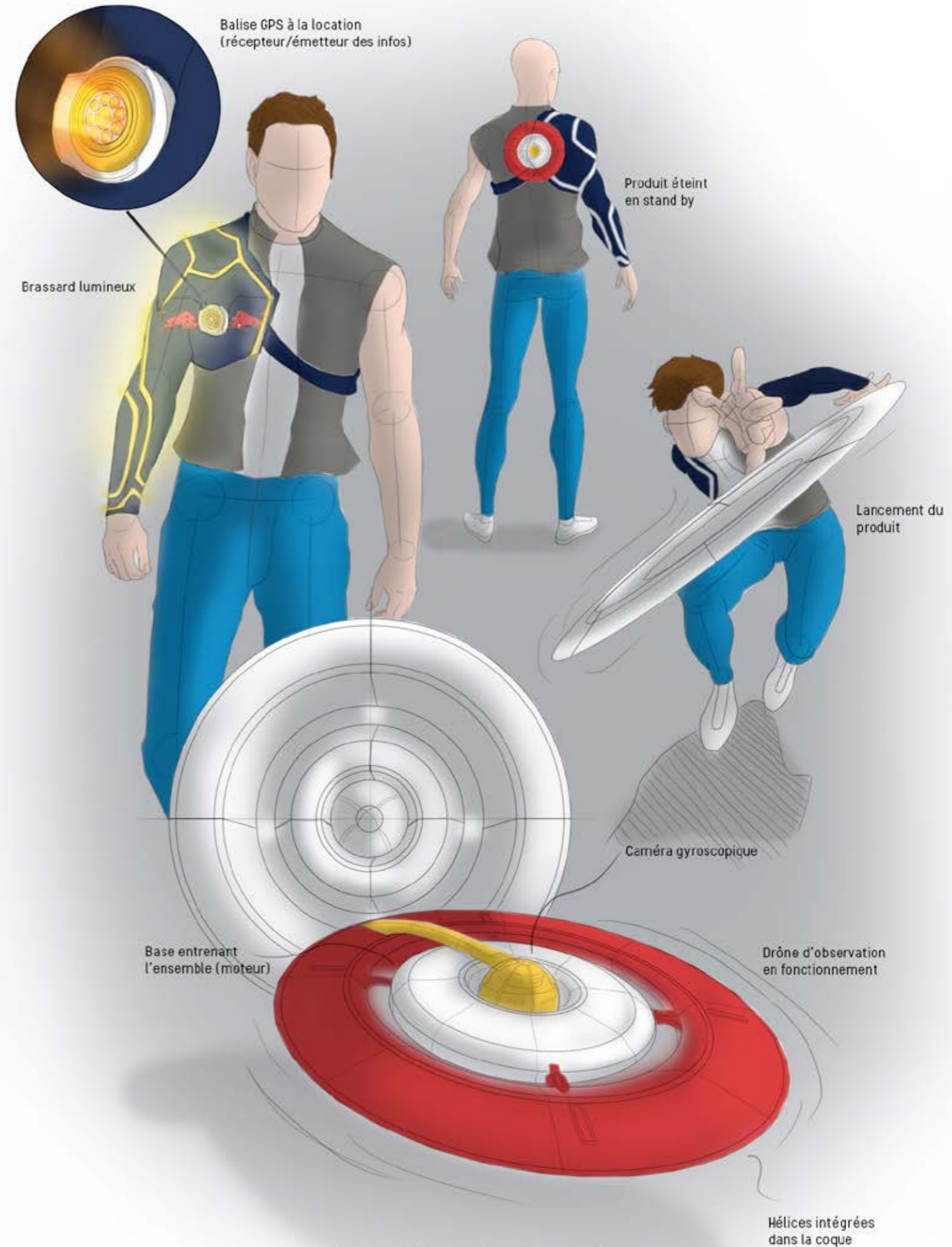
Lorsque les concurrents sont sur le point de se doubler, les badges passent en Bleu.



De nuit pour rendre visible les Spectateurs, le badge diffuse une lumière Blanche.



A la fin de l'action, le drone revient à sa position initiale, pour que le commissaire puisse le récupérer et le remettre en Stand By jusqu'au prochain concurrent.







## AXE 02

# Modifier sa vision avec son environnement

Faire évoluer le point de vue terrestre en utilisant son environnement. Et ainsi développer des angles de vues extrêmes pour les plus téméraires qui les rapproches de l'action / souvenir inoubliables.

①

Points de vues extrêmes

+ Suspension élastique

+ Plateforme d'observation

+ Drone adaptable à l'environnement/  
Point d'accroche ligne de vie

②

Se déplacer dans la spéciale

+ Caisse à savon aérienne

+ Armature/exosquelette pour faciliter les déplacements en Forêt

③

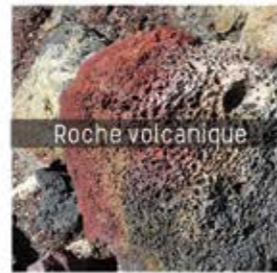
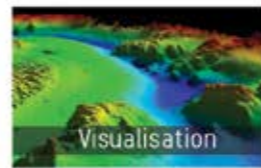
Prévoir l'approche

+ Sentir les ondes se propager ds les arbres pour reconstituer l'image

+ Piocher dans la nature

# Modifier sa vision avec son environnement

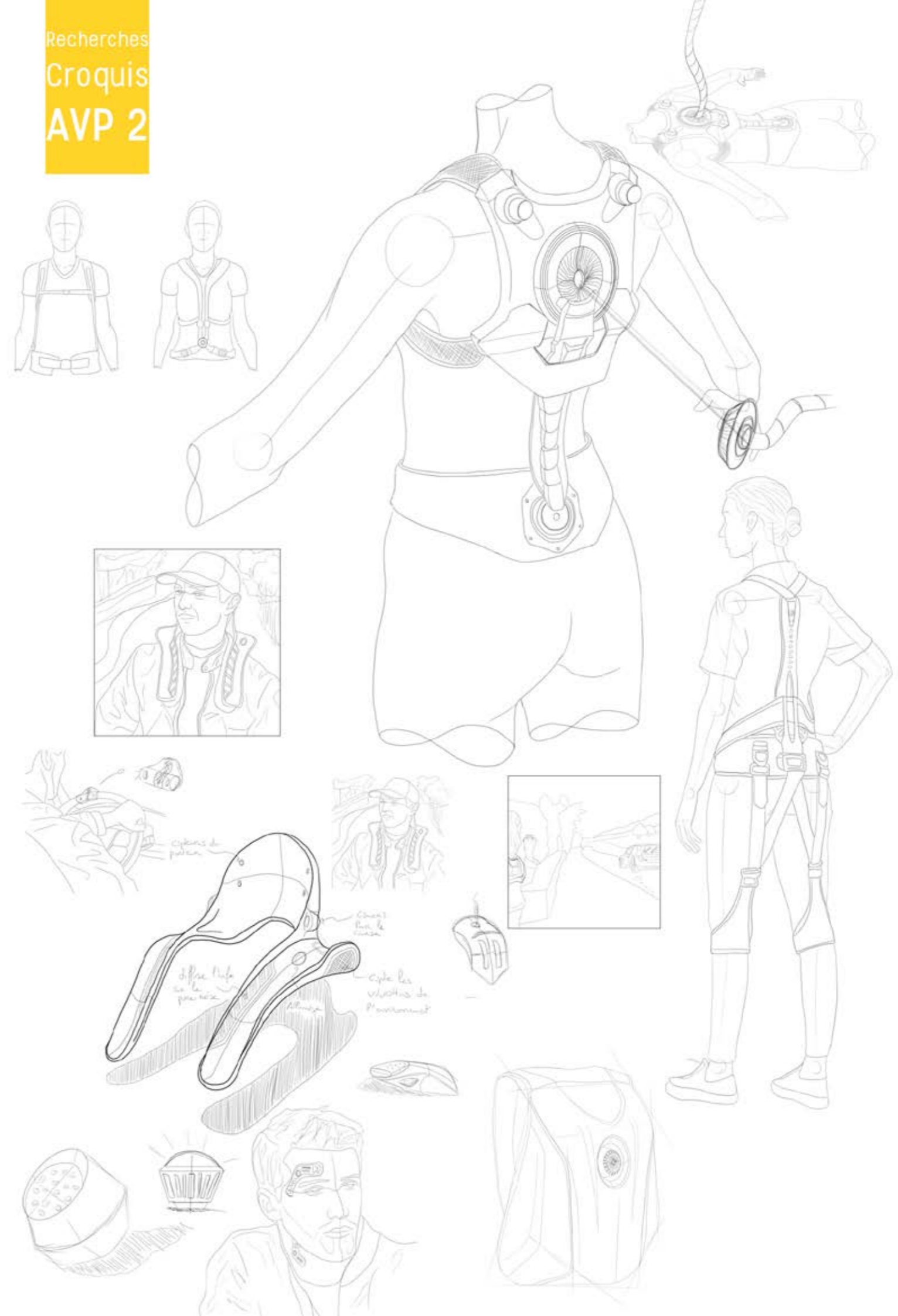
Faire évoluer son point de vue terrestre sur le spectacle en **utilisant son environnement** pour se rapprocher de l'action. Développer une **fan zone extrême** pour **les plus téméraires** leurs offrant des souvenirs à **différents niveaux de compréhension**.



## Références Couleurs



Entre High tech et Organique

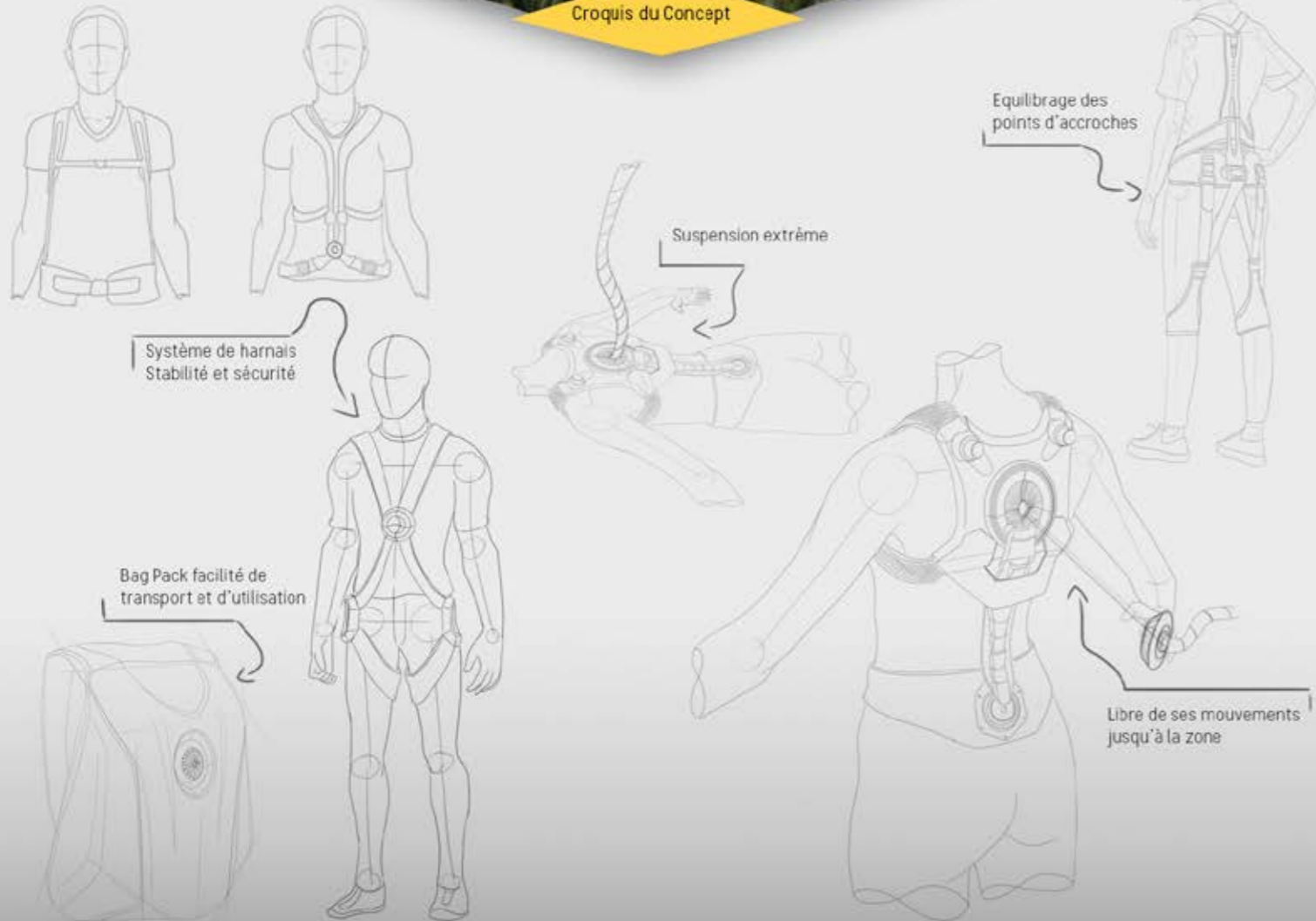


# AVP 2 R-WING

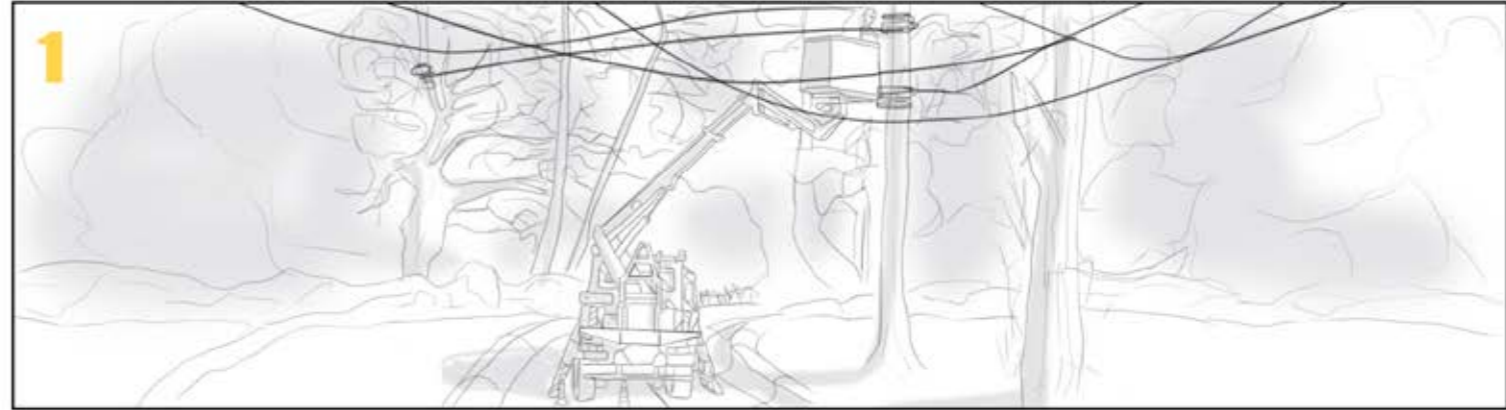


R-Wing propose un équipement pour les photographes de l'extrême recherchant à réaliser des clichés avec des angles de vues uniques. Ils sont préparés et équipés d'un harnais et d'un "panic button" leur permettant de se rendre sur la route face aux véhicules ainsi le harnais les ejecte dans les airs pour éviter le véhicule mais aussi pour leur offrir des angles de vues transmettant les sensations vécues au moment de prendre le cliché qu'ils peuvent ensuite partager.

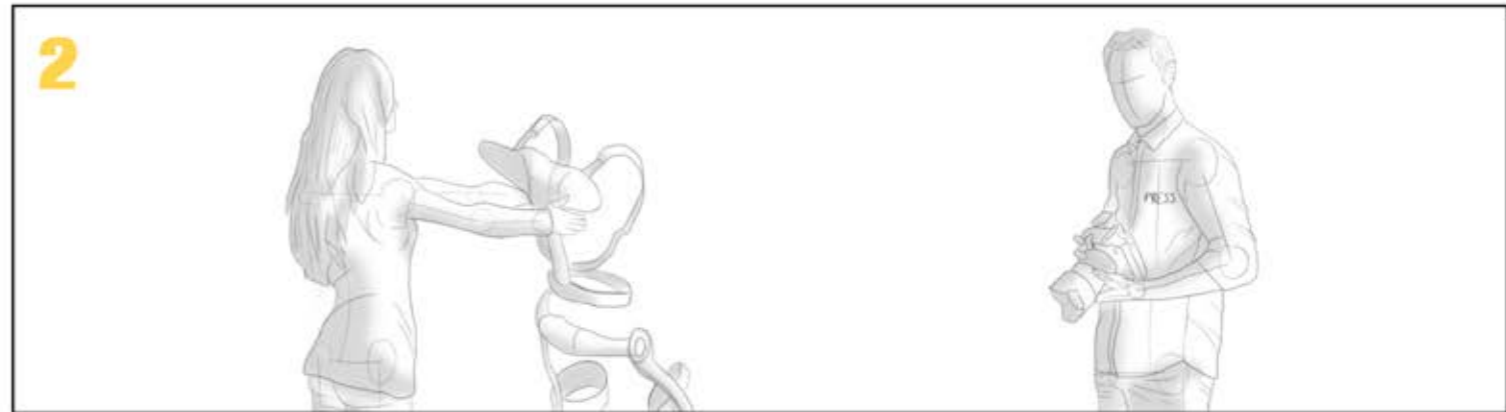
## Croquis du Concept



## Scénario d'usage



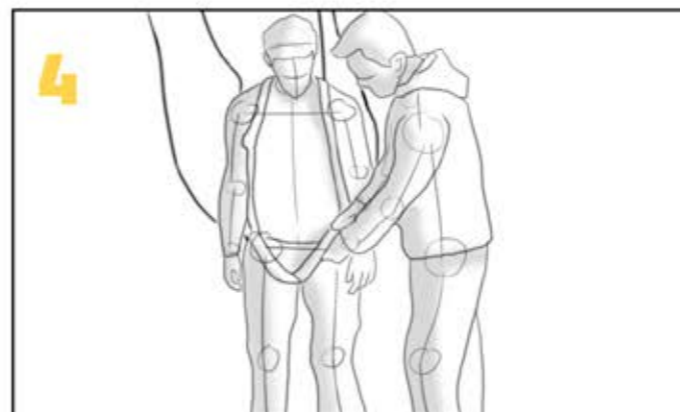
1 L'organisation met en place au préalable, les filins en suspension sur les arbres sur certaines zones intéressantes des spéciales.



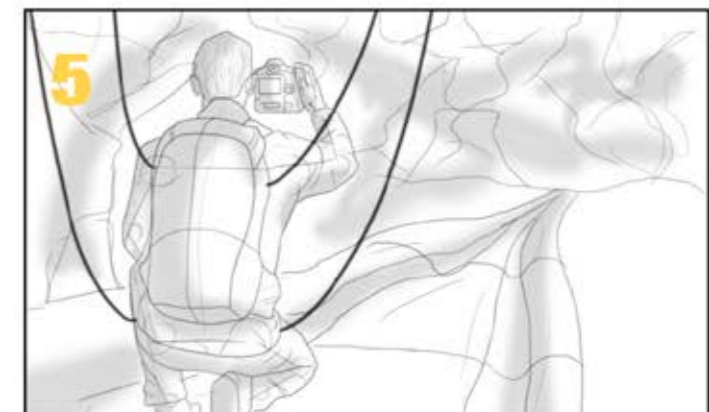
2 L'équipe de communication Red Bull engage des photoraphes de sport extrêmes et leur propose leur nouveau système d'accroche suspendu, pour découvrir d'autres prises de vues.



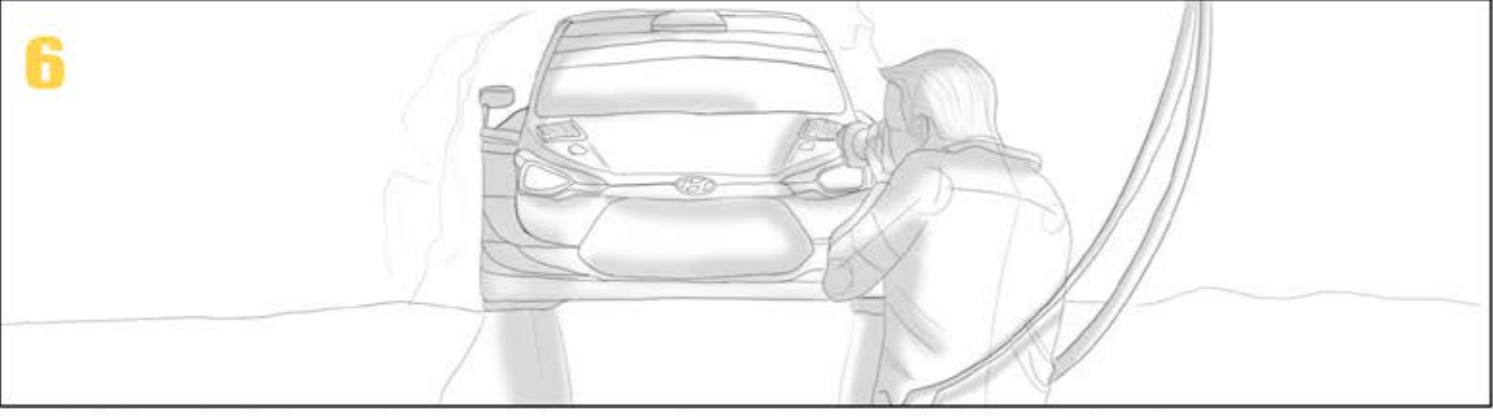
3 Ils ont alors accès à une formation pour les préparer à ce qu'ils vont vivre au moment de l'arrivée du véhicule.



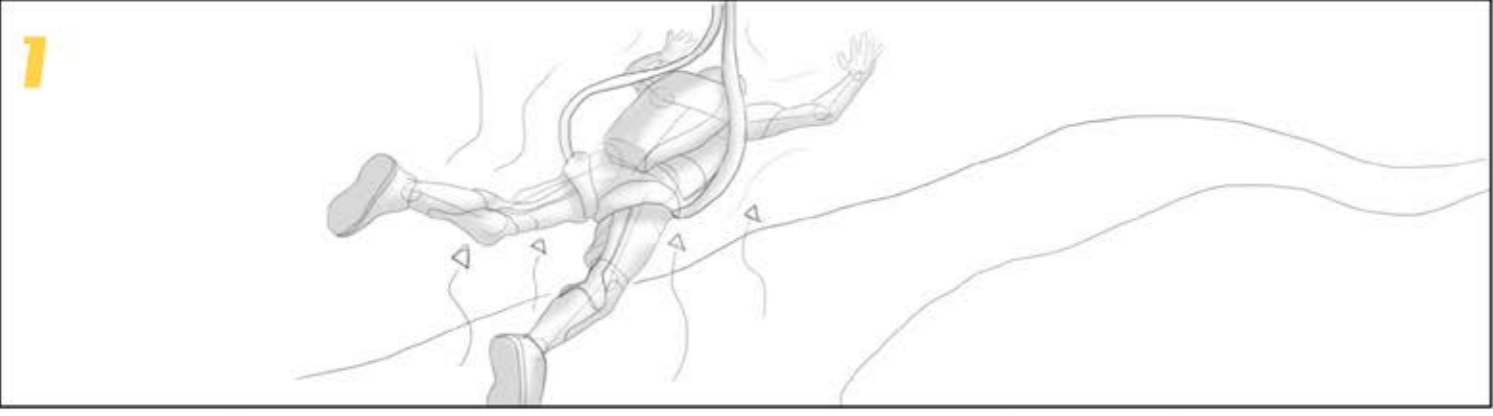
4 Les raccords de filins se fixe alors au squelette que porte la personne et on vérifie l'accroche.



5 Le photographe se positionne au milieu de la route.



6 Lorsque le véhicule approche, il dégage son appareil pour immortaliser le moment avec de nouveaux points de vues possibles, le filin commence à se tendre.



7 Puis le tire en l'air pour que le véhicule passe en dessous de lui, pendant ce temps il peut continuer de prendre des photos avec les effets de vitesse que cela implique.



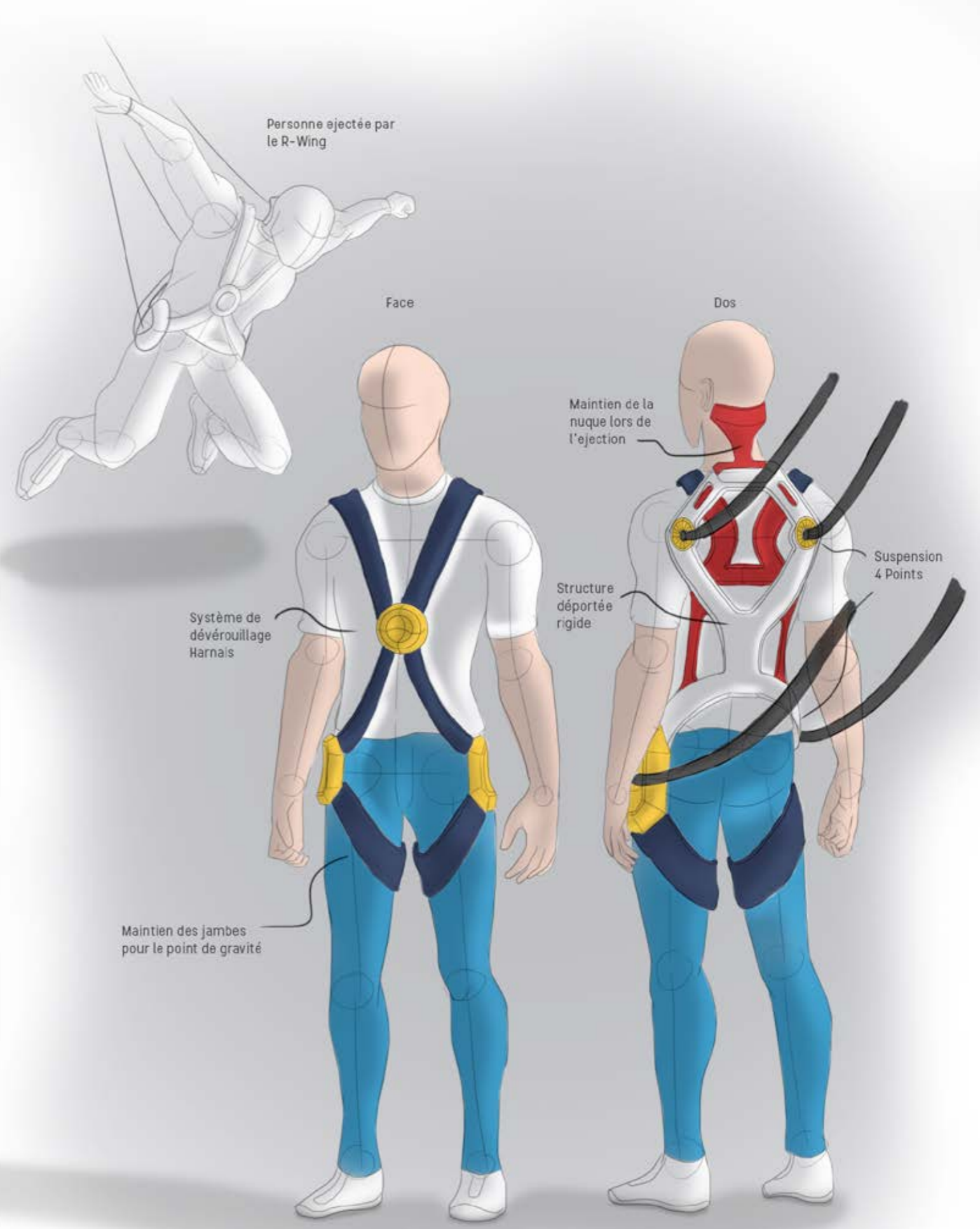
8 Une fois sa mission accomplie, le dispositif lui permet de redescendre en douceur de l'autre côté de la route sans avoir eu à la traverser à pied.



9 Les spectateurs autour de cette zone ont accès à une application sur laquelle nos photographes de l'extrême partagent leurs contenus sous l'égide Red Bull.



10 Ils peuvent alors voir le Cliché avec les informations complémentaires fixés dessus comme le nom du pilote, la vitesse avant photo, et la datation.



Produit de l'AVP

Alex Dubois Diplôme 2021  
Design produit et innovation



Repenser l'immersion et la recherche  
de sensations des passionnés



# AXE 03

## Vivre au plus près de sa Passion

Revivre chaque moments/ déplacements sous toutes ses sensations comme à l'instant T dans des Fans zones sensibles. Lieux de partages et d'apprentissages pour tous (Enfants/Adultes).

①

Obtenir + de  
12 s d'actions

+ Réseau de  
caméra sensitive

+ Ralentir sa  
vision, sa sensation  
de vitesse pour  
profiter de l'action

+ Recevoir les  
dernières Secondes  
perçues en marche  
arrière

②

Vivre l'action  
Filmée

+Duel réel/ Virtuel  
/ Spéciale show

+ Jeux de pistes ds  
la spéciale zone  
point de vue  
sécurisée + Histoire  
du Rallye

③

Relations avec  
les enfants

+ Fan zone  
sensitive

+ Points de  
compressions

④

Se mettre à la  
place des  
concurrents

+ Capturer la radio de  
l'équipage au  
moment du passage

+ Caméras directives  
magnétiques sur la  
voiture

⑤

Partager  
sa passion

+ Transmettre sa  
vision des choses

+ Déployer ses  
émotions

AVP 3 RB-LAEF

# Vivre au plus près de sa Passion

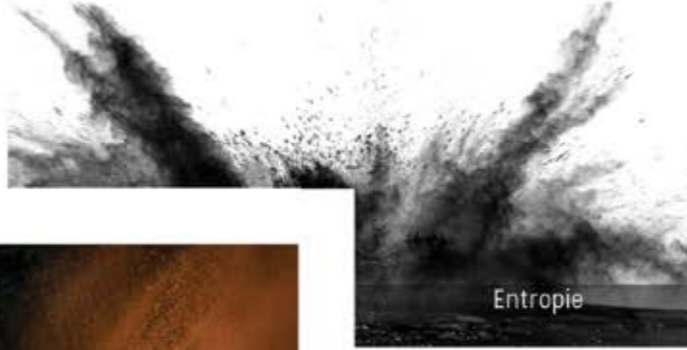
Permettre à l'observateur de **capturer plus de 12 sec d'action** afin d'**analyser** et **revivre** chaque moments **en direct** sur des **Fan zones sensibles**.



Expression visuelle



Complémentaire



Entropie



Au plus près des conditions extrêmes



Artefact



Souvenir de résonance



Immersion



Vitesse



Adaptation



Roche brute



Chêne



Aluminium

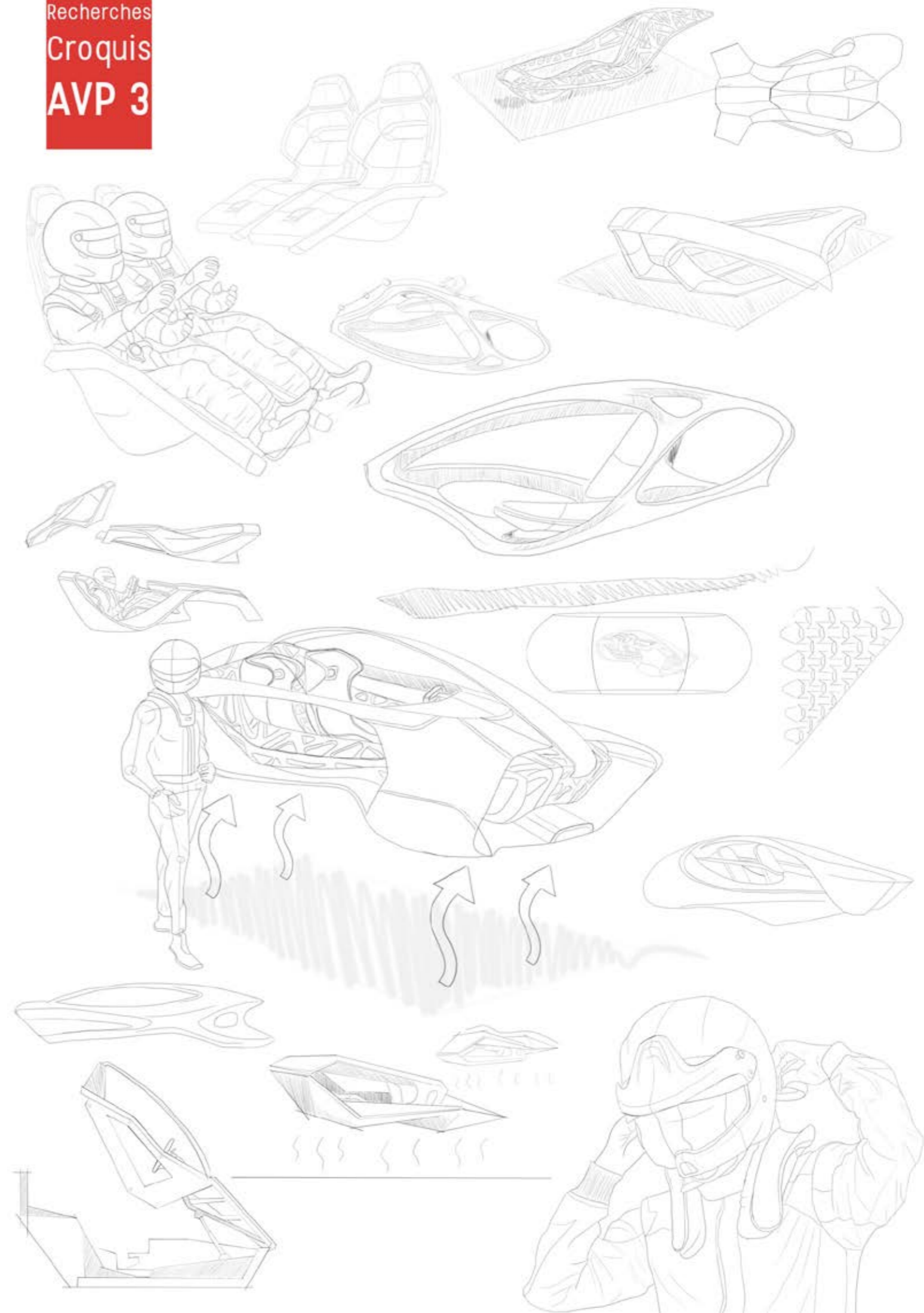


Fibres composites

## Références Couleurs



Entre Tradition et Moderne



# AVP 3 RB-LAEF

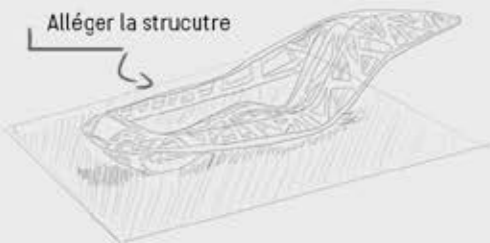


RB-LAEF est un simulateur entremêlant une battle virtuelle et réelle, laisser les amateurs sur le simulateur affronter des pilotes professionnels le tout sur une spéciale show aménagée pour rendre visible la voiture de e-sport.

Le tout sur un événement red bull révélateur de talents avec la dernière version des simulateurs à sustentation magnétique offrant des sensations des plus réelles pour se croire à la place des pilotes que les passionnés observent du bord de la route.

## Croquis du Concept

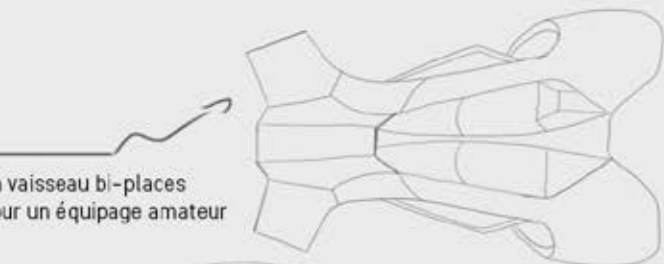
Alléger la structure



Chassis, cellule de vie, protection et dynamisme



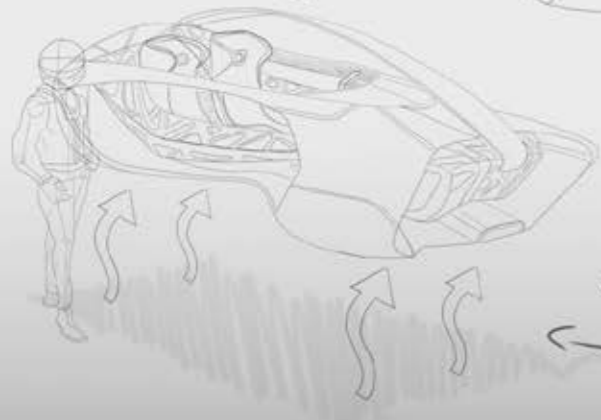
Un vaisseau bi-places pour un équipage amateur



Partir du logo de Red Bull pour créer un module aux valeurs de cette marque



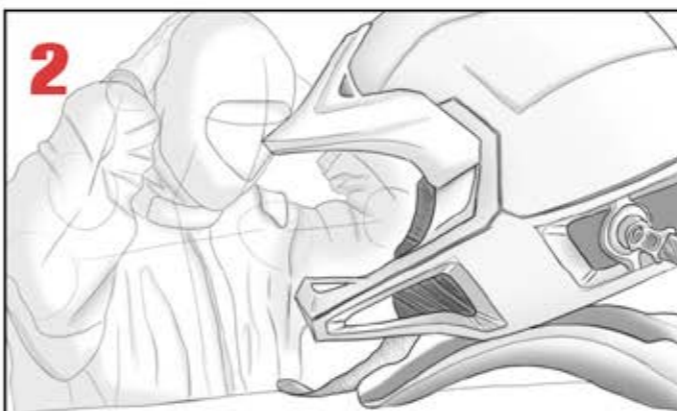
Sustentation Magnétique



## Scénario d'usage



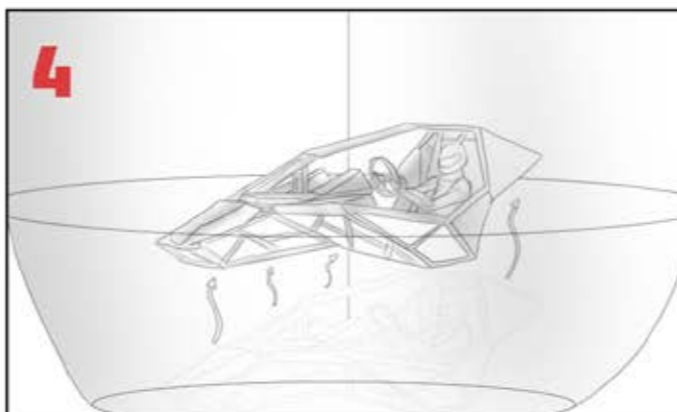
Les fans sélectionnés attendent devant le centre de simulation, pour pouvoir s'installer et commencer l'affrontement contre le pilote professionnel qui attend en réel sur la ligne de départ



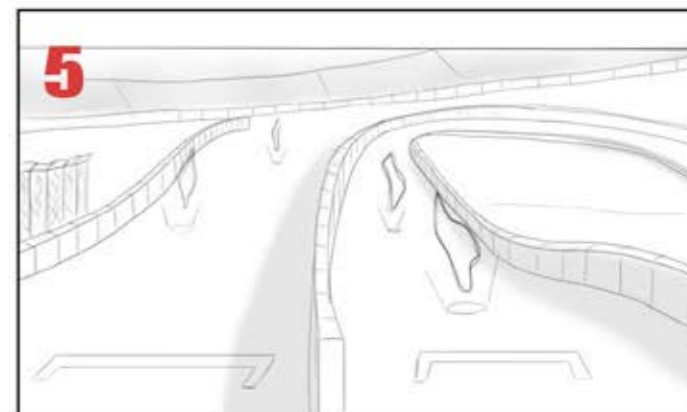
On fournit à l'amateur un équipement pour l'immerger dans la simulation type Casque et Captation de mouvement (combinaison légère)



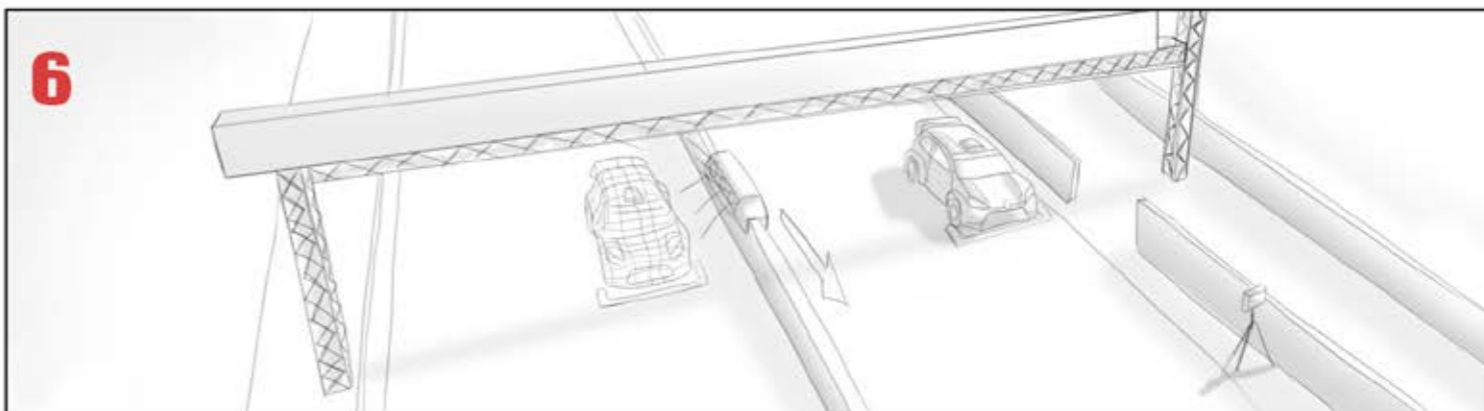
Le pilote professionnel fait de même avec son équipement de son côté



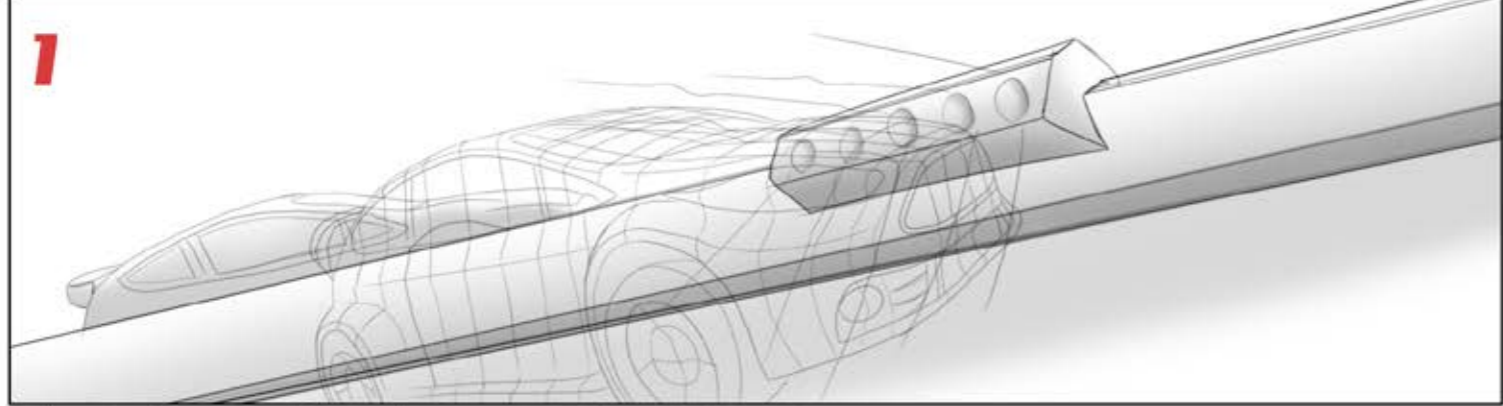
Le module entre alors en Activation avec la personne à l'intérieur.



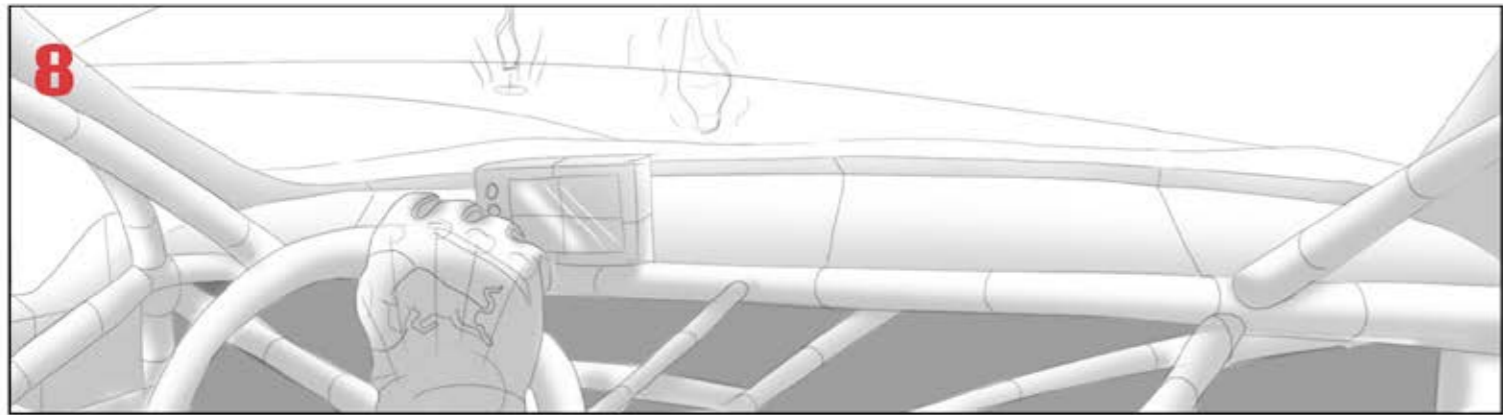
Pendant ce temps, on teste sur la piste les projecteurs d'hologrammes afin que le pilote réel voit les éléments virtuels.



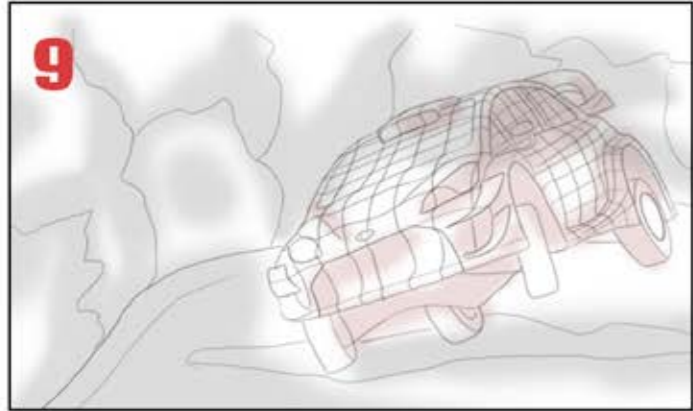
Les Deux équipages s'avancent sur la ligne de départ, l'un est un hologramme virtuel contrôlé par un amateur, l'autre un pilote usine bien réel. Le Duel approche !



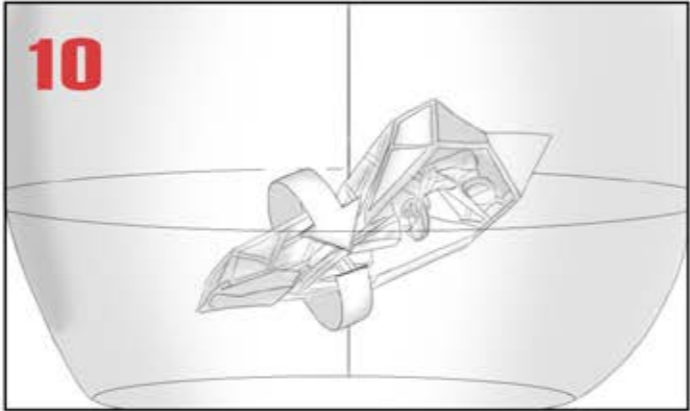
Le départ est lancé, le module de matérialisation s'élance pour rendre visible l'avancé du véhicule virtuel.



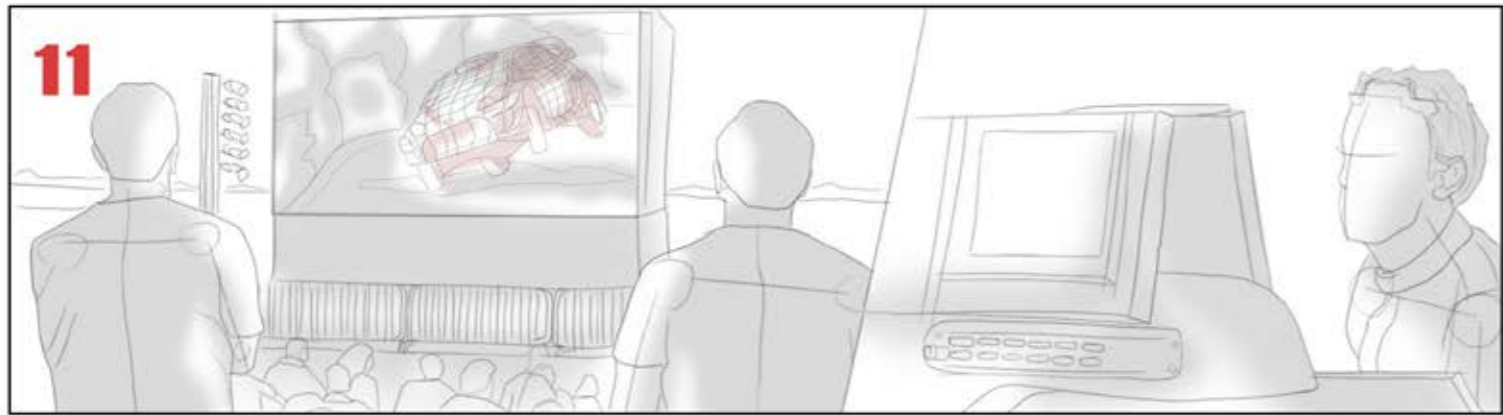
Le pilote réel voit des points de passages qu'il veut traverser pour avoir accès à des boosters de vitesses et autres bonus où malus de temps.



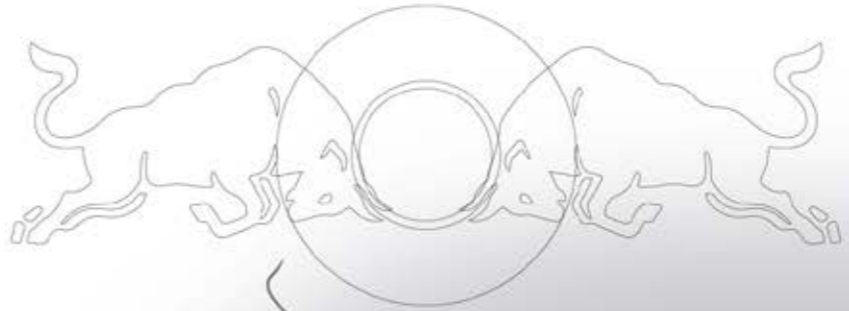
L'hologramme du pilote virtuel se retourne suite à une erreur de conduite.



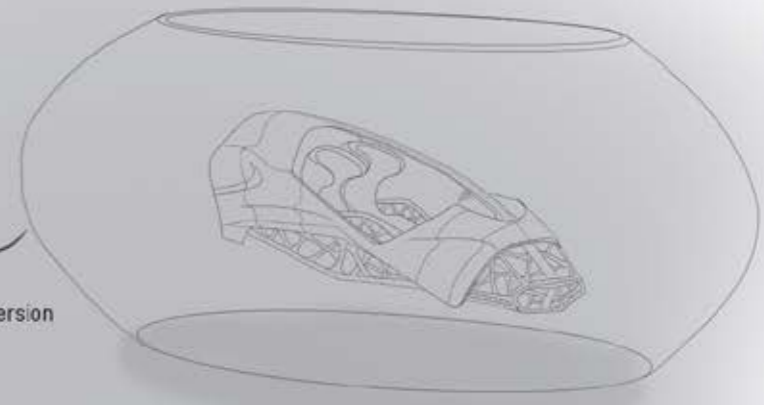
De ce fait, il vit la sensation de retournement en direct dans le module de simulation qui se retourne aussi.



Le joueur et le pilote peuvent ensuite comparer leur temps, le meilleur joueur se verra offrir l'opportunité de rouler sur une voiture réel grâce au sponsoring de Red Bull.

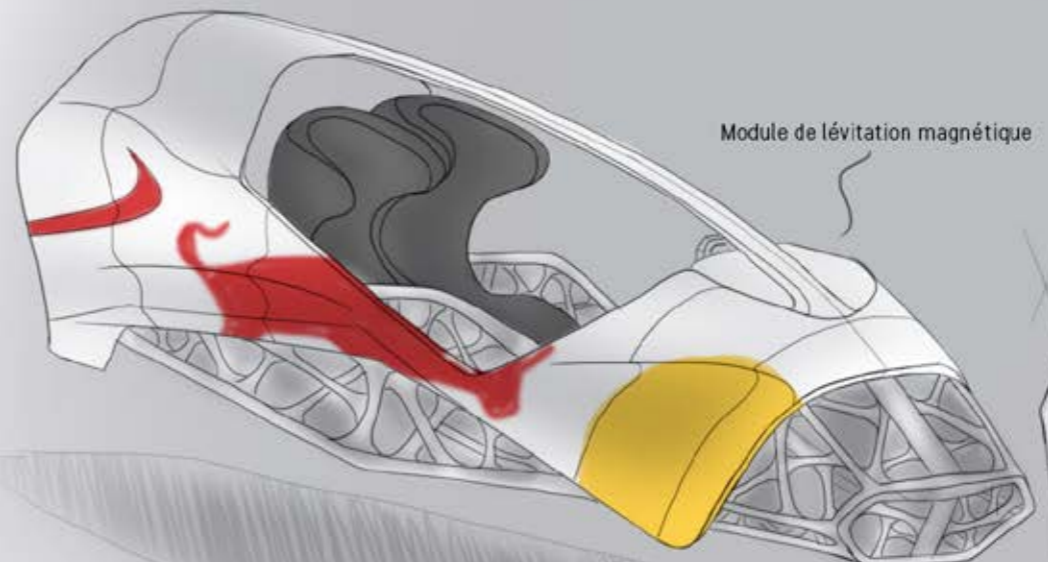


Scénographie vue du dessus

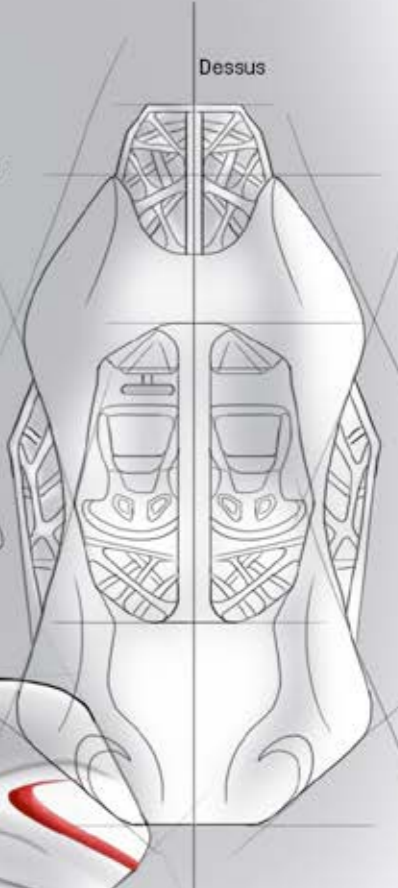


Sphère écran d'immersion

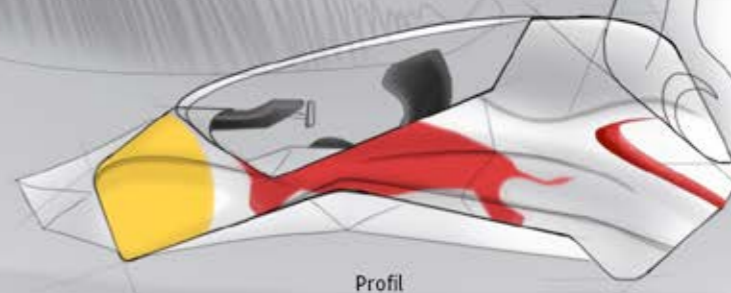
Perspective avant



Module de lévitation magnétique



Dessus



Profil

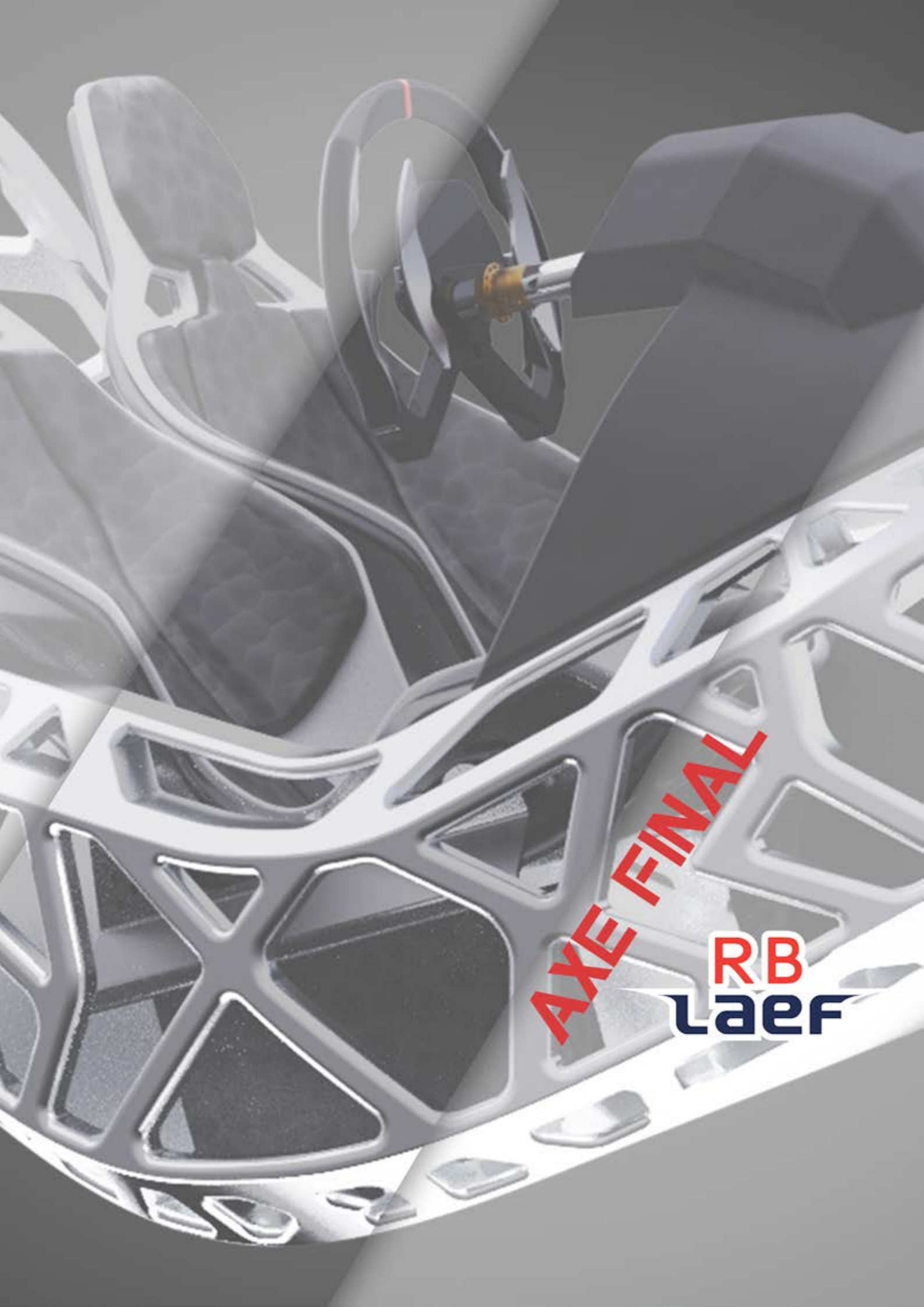
Produit de l'AVP

Alex Dubois Diplôme 2021  
Design produit et innovation



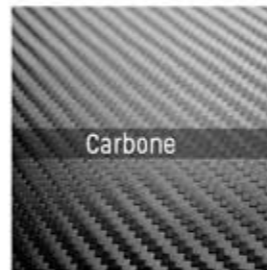
Repenser l'immersion et la recherche de sensations des passionnés





AXE  
Final

## L'immersion dans les sensations du Rallye automobile



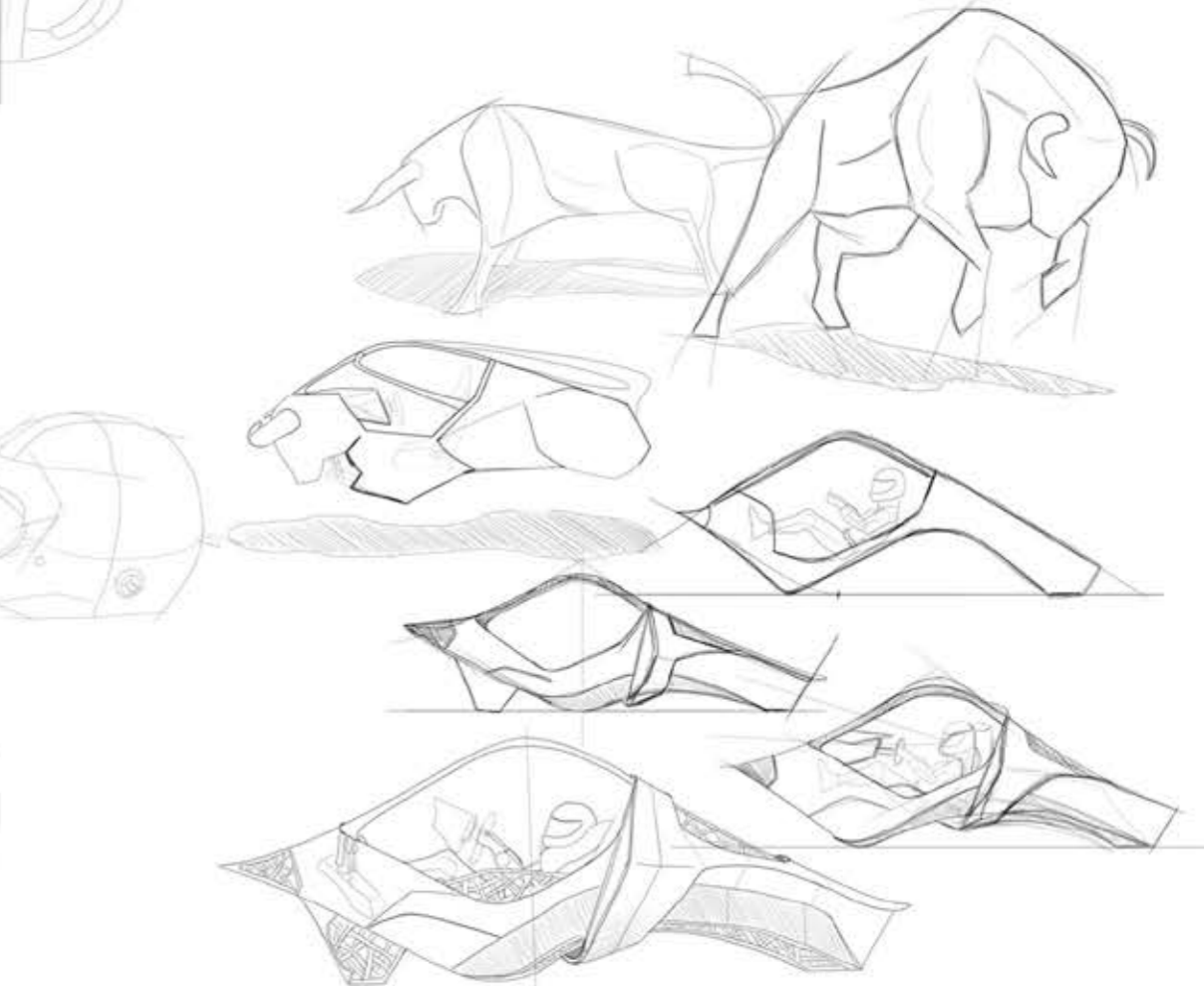
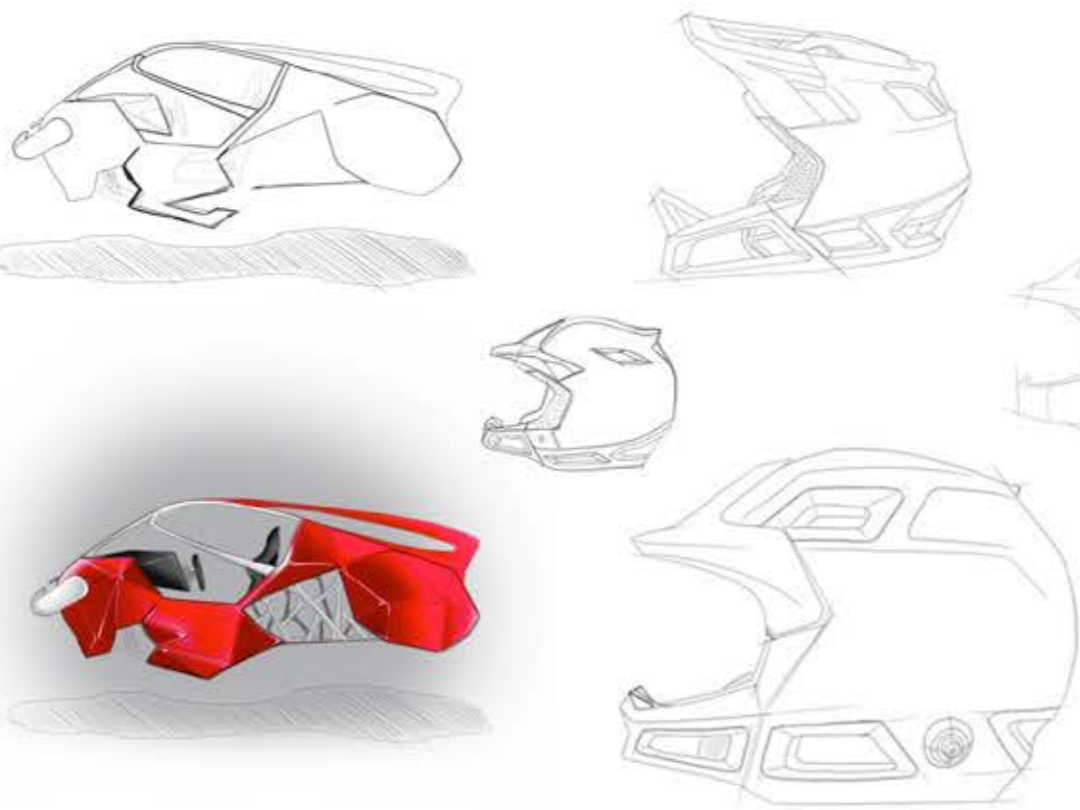
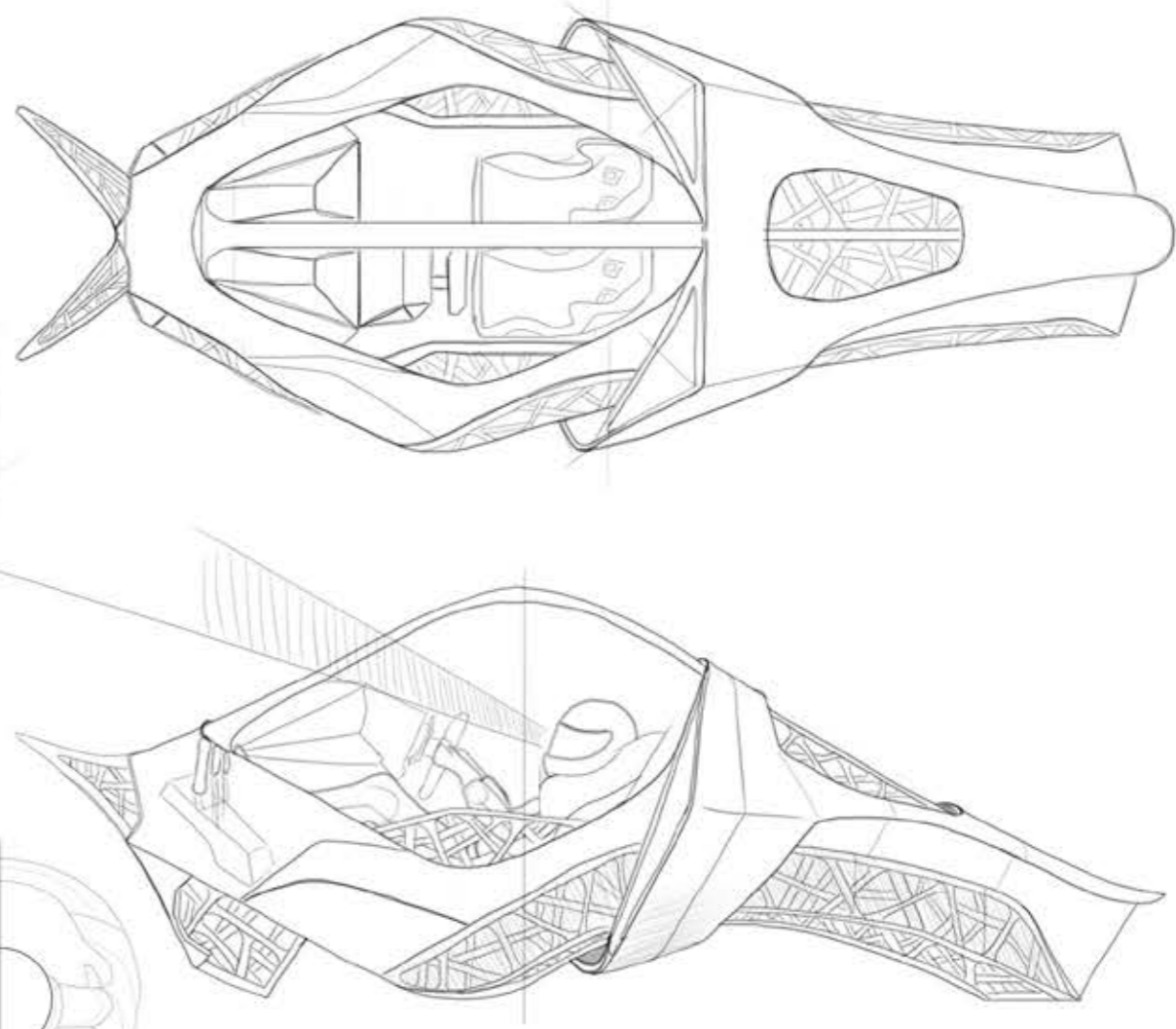
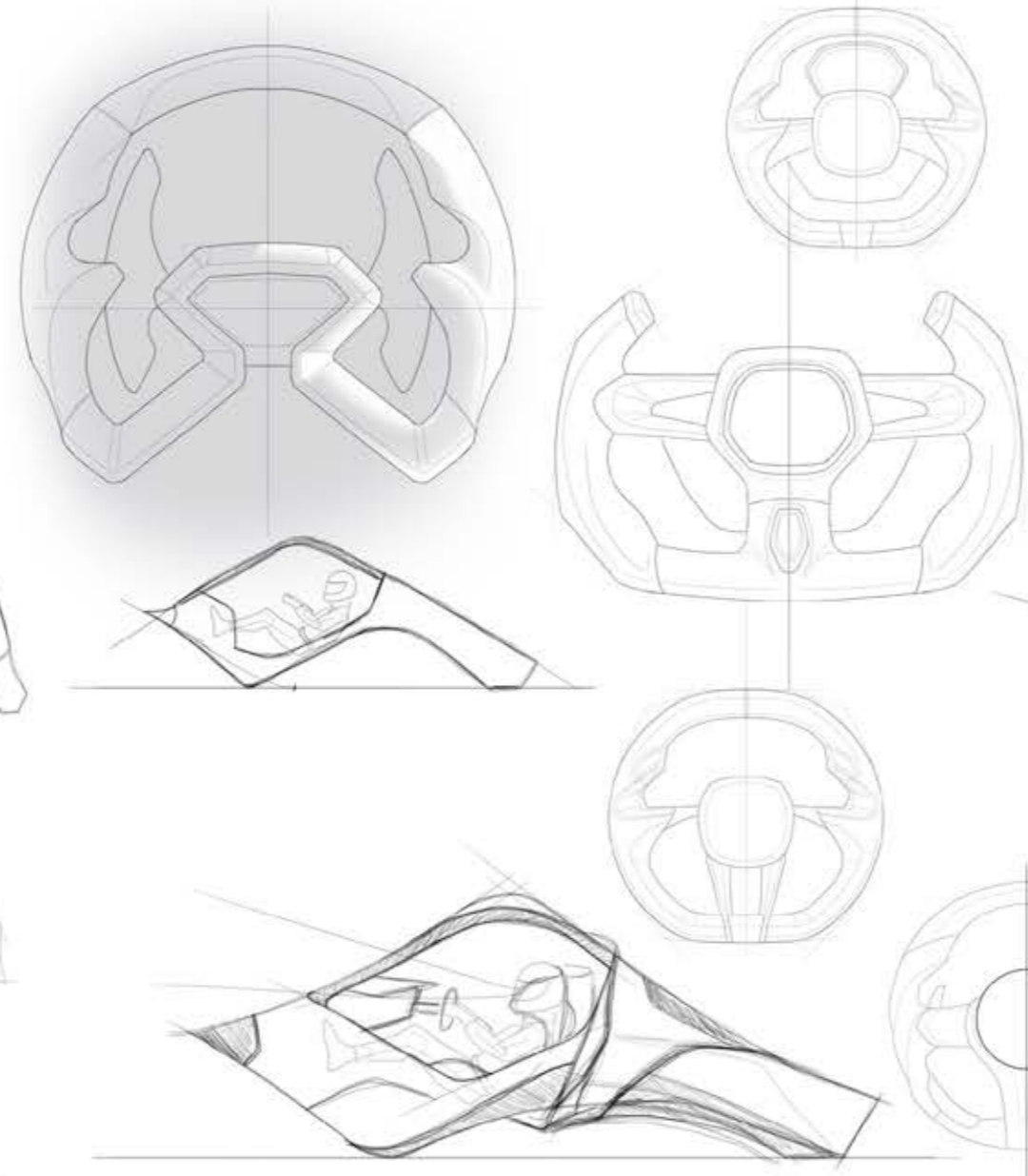
Références Couleurs



Entre Technologie et futuriste



Recherches  
Croquis  
Formes  
Finales



# VIVEZ VOTRE PASSION !

RB-Laef est un simulateur de sensation pour les sports mécaniques extrêmes qui sort de l'ancre terrestre avec sa technologie de sustentation magnétique. Il offre l'opportunité au joueur de vivre pleinement sa passion en alliant e-sport et monde réel à travers des batailles entre amateurs passionnés et professionnels aguerris, il devient alors un révélateur de talents.



Gives You Wings

Côtes du Produit  
unité de mesure cm

Echelle 1/32

Droite



Face



Gauche



Arrière



Dessus



1



Scénario d'usage



Red Bull invite les meilleurs joueurs de jeux de salon à leur événement "RED BULL SENSATION"

D'autres V.I.P peuvent s'inscrire en fonction du nombre de place encore disponible pour la somme de 80€ et tous se verront recevoir un bracelet d'accès.

3



Les fans sélectionnés attendent leur tour devant le centre de simulation, pour pouvoir s'installer et commencer le duel face à un pilote professionnel qui attend en réel sur la ligne de départ

4

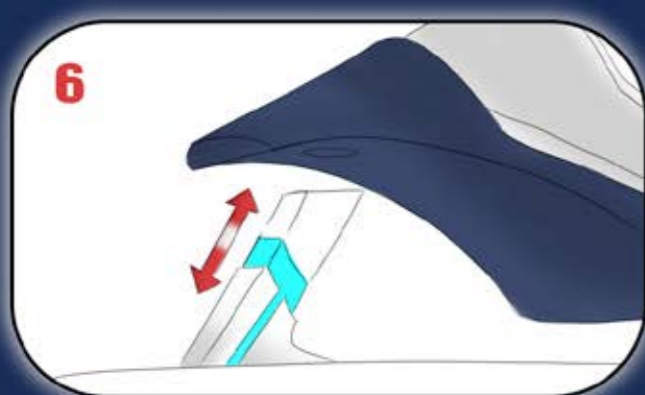


On fournit à l'amateur un équipement pour l'immerger dans la simulation type Casque et combinaison de E-sport

5



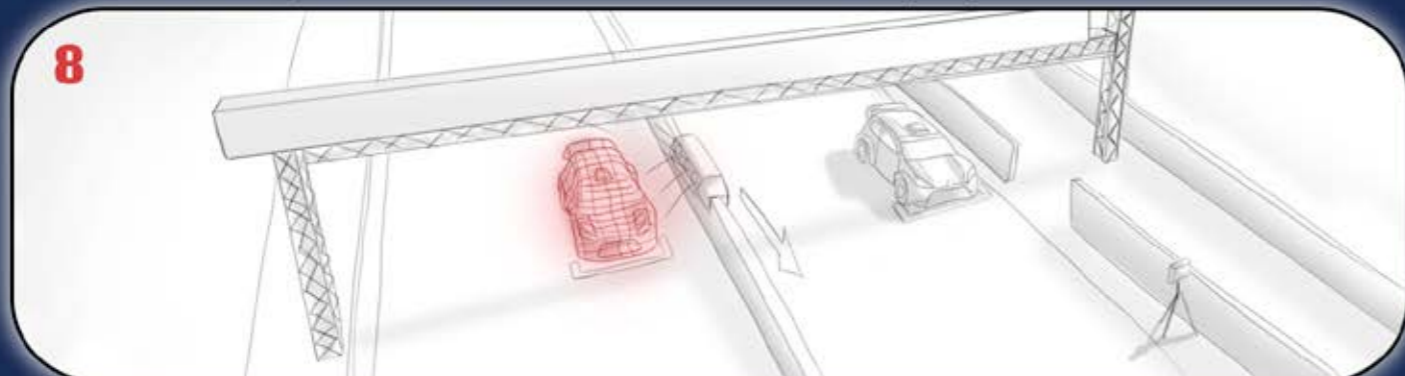
Le pilote professionnel fait de même avec son équipement de son côté



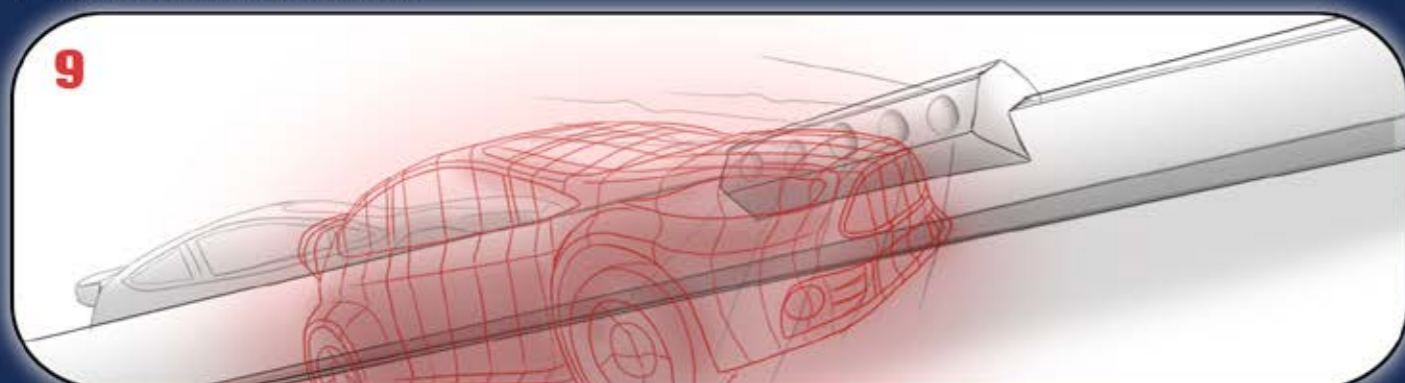
6 Les pieds se rétractent, la lumière s'allume, le module entre alors en Activation avec la personne à l'intérieur.



7 Pendant ce temps, on teste sur la piste les projecteurs d'effets visuels afin que le pilote réel voit les éléments virtuels.



8 Les Deux équipagent s'avancent sur la ligne de départ, l'un est un hologramme virtuel contrôlé par le simulateur de l'amateur, l'autre un pilote usine bien réel. Le Duel approche !



9 Le départ est lancé, le module de matérialisation s'élance pour rendre visible l'avancé du véhicule virtuel



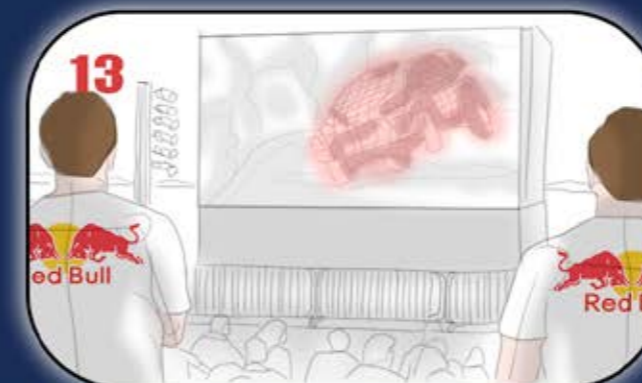
10 Le pilote réel voit des points de passages qu'il veut traverser pour avoir accès à des boosters de vitesses et autres bonus où malus de temps.



11 L'hologramme du pilote virtuel se retourne suite à une erreur de conduite de sa part.



12 De ce fait, il vit la sensation de retournement en direct dans le module de simulation qui se retourne aussi.



13 Pendant ce temps les autres passionnés suivent la course, retransmise sur les écrans

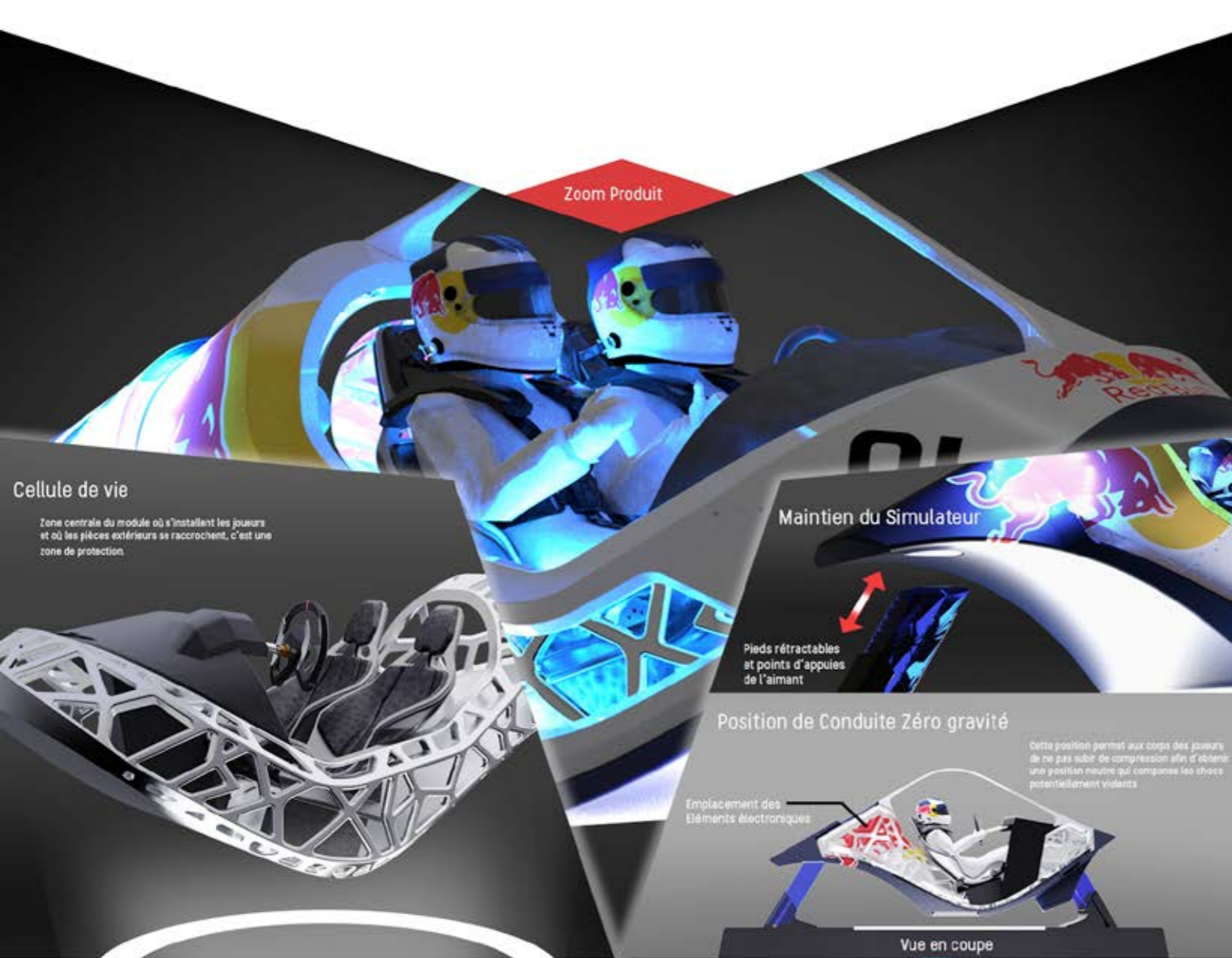


14 Le joueur et le pilote peuvent ensuite comparer leur temps, le meilleur joueur se verra offrir l'opportunité de rouler sur une voiture réel grâce au sponsoring de Red Bull.

### Eclaté du Produit



- |                                               |                                      |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------|
| ① Bloc électromagnétique                      | ⑤ Tableau de Bord/ cellule de vie    |
| ② Fond Plat - Fibres de Carbones              | ⑥ Chassis - Aluminium                |
| ③ Pièces de Carrosseries - Fibres de Carbones | ⑦ Aimants de Stabilisation - Néodyme |
| ④ Arceau - Fibres de Carbones                 | ⑧ Pieds de maintien en Stand By      |



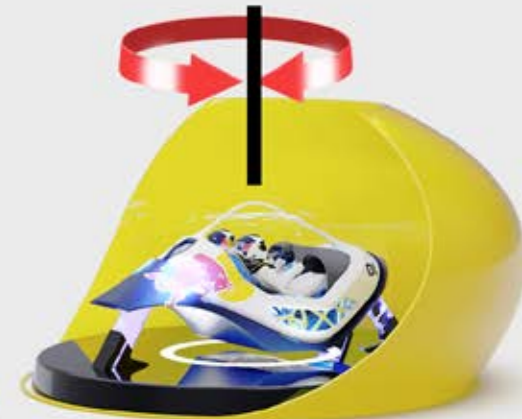
## Volant du module

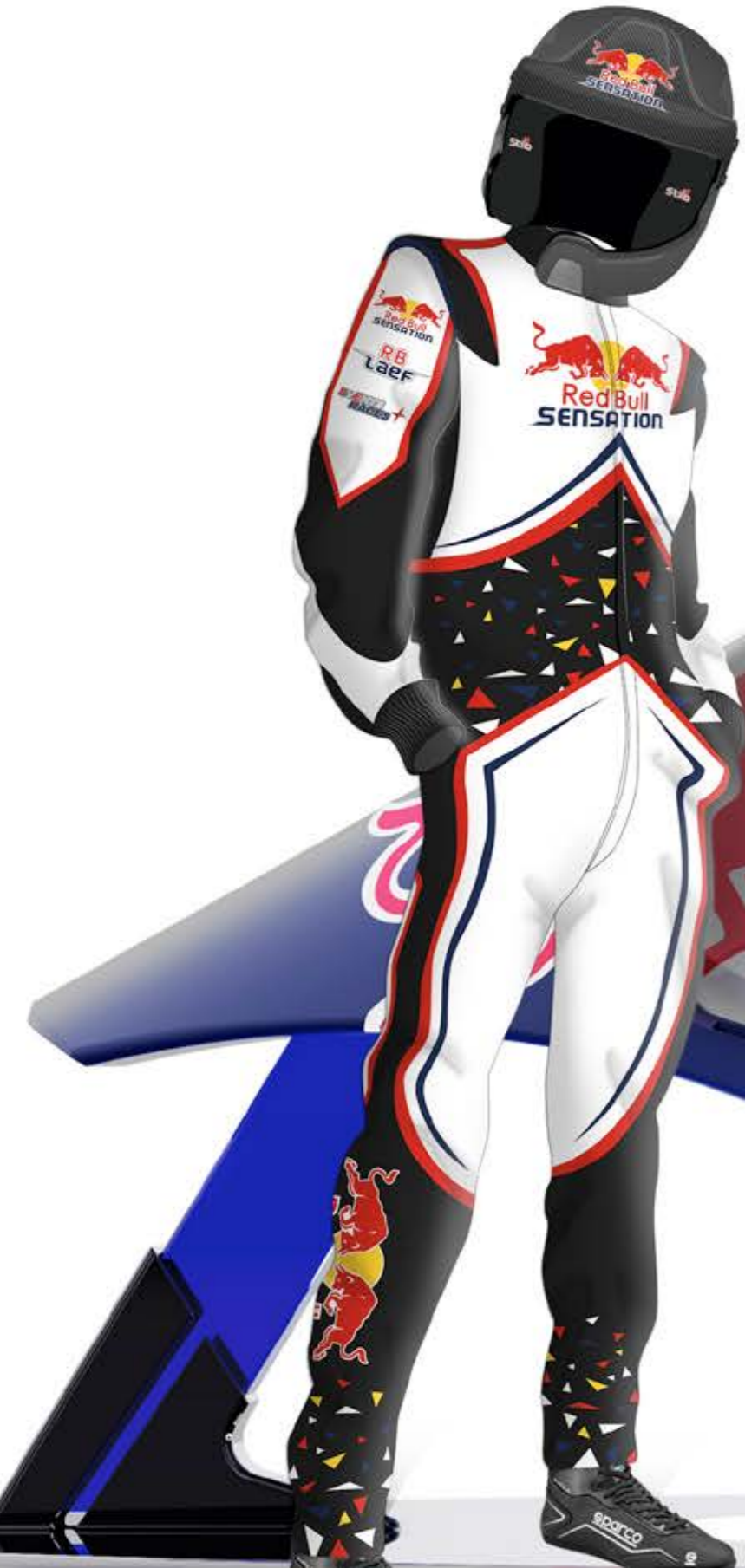


ECHELLE 1/10

## Vision de l'écran intégré

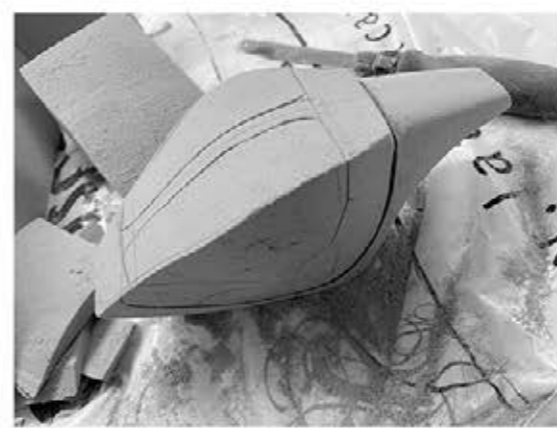
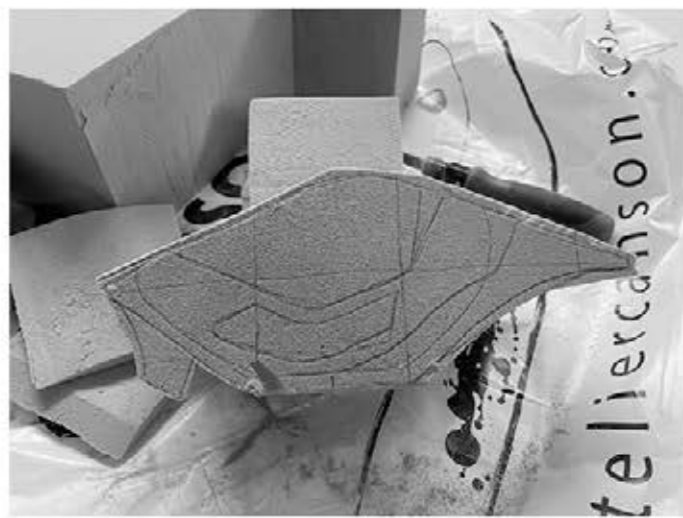
L'écran tourne en même temps que le simulateur pour une totale immersion en 360°







**MAQUETTES MONSTRES**



Vérification  
du volume  
en mousse  
échelle réduite



Photos

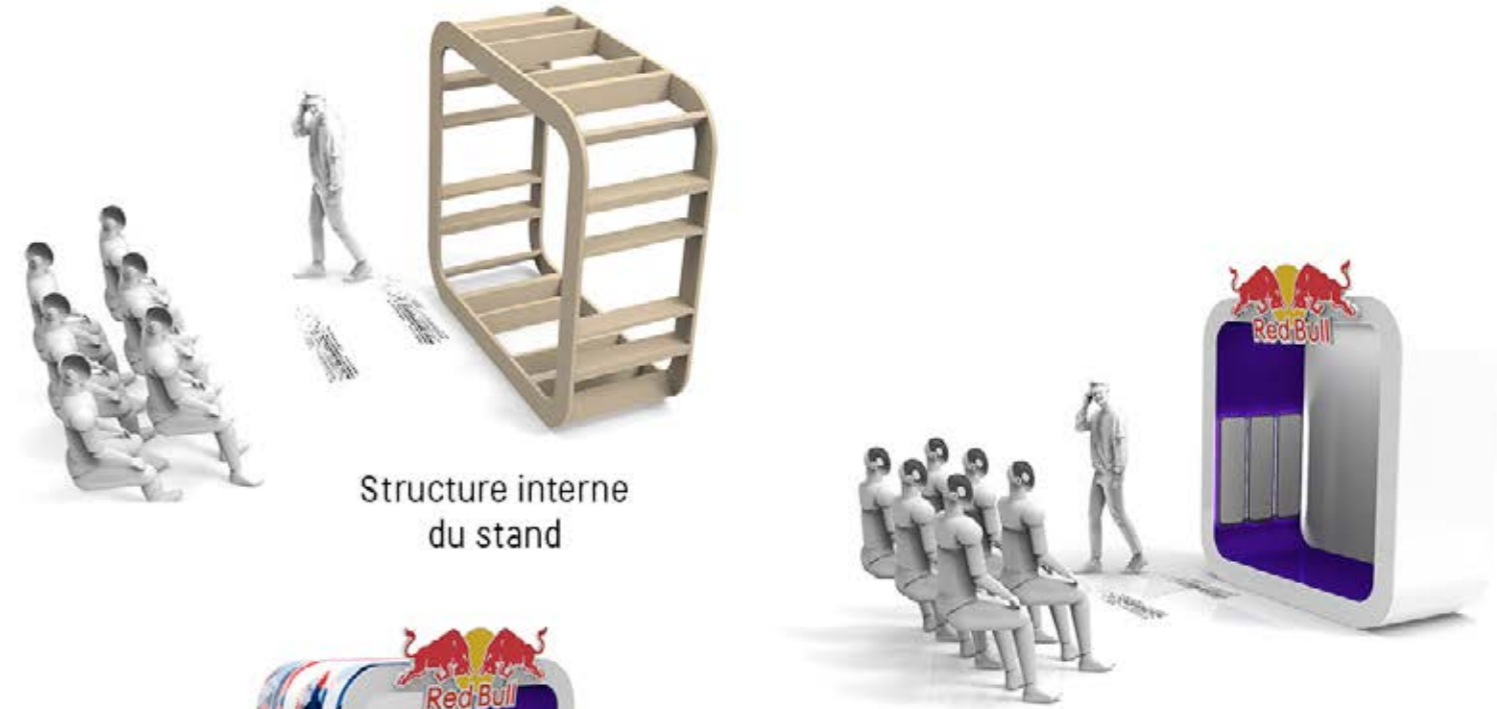
Maquette réduite

+ Présentoir

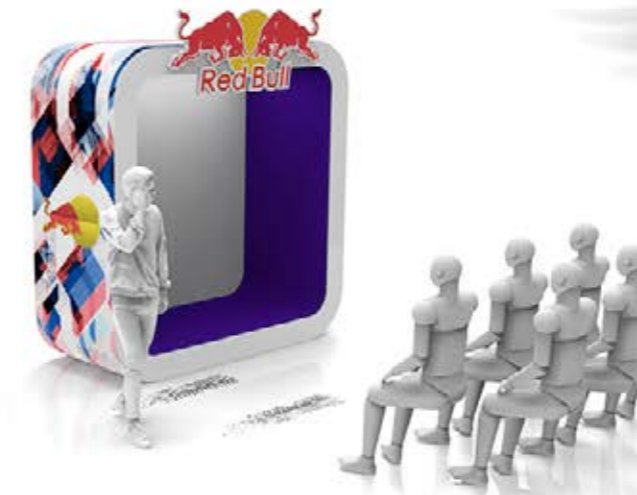




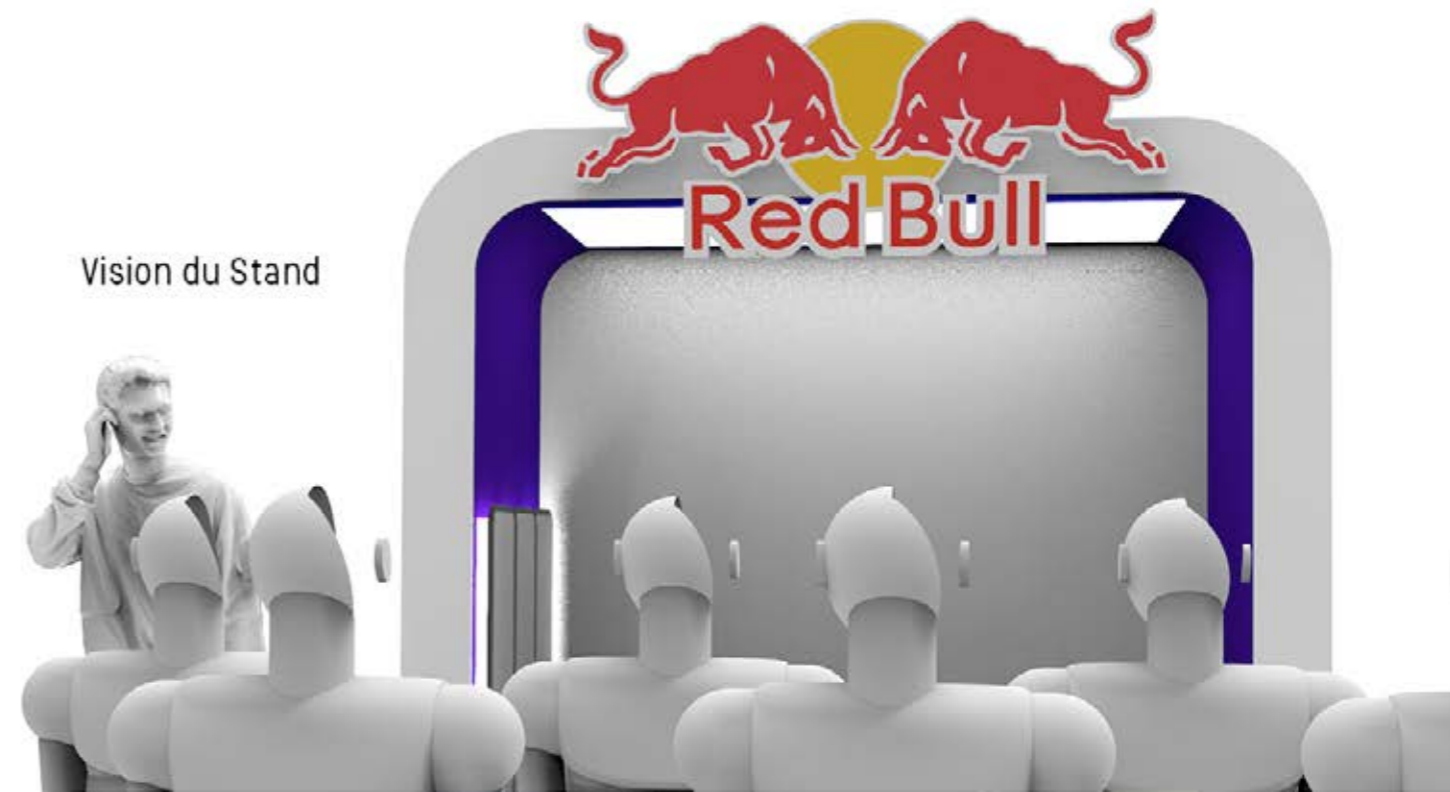
## Modélisation de la scénographie du Stand

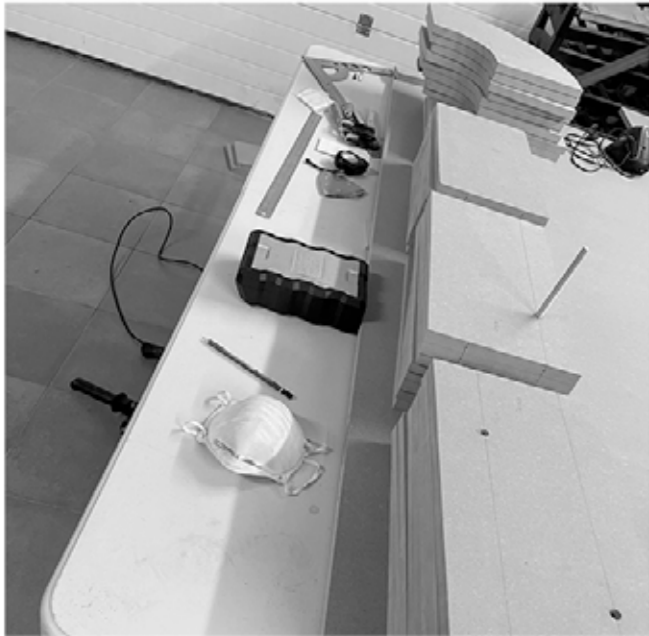
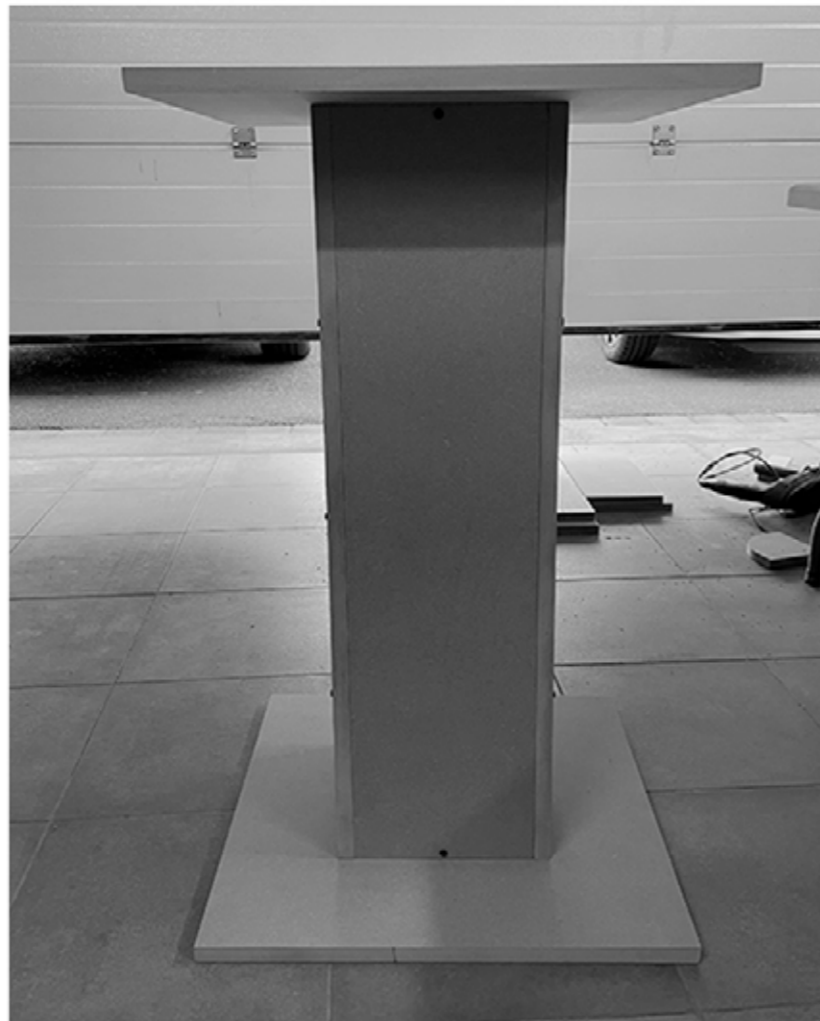
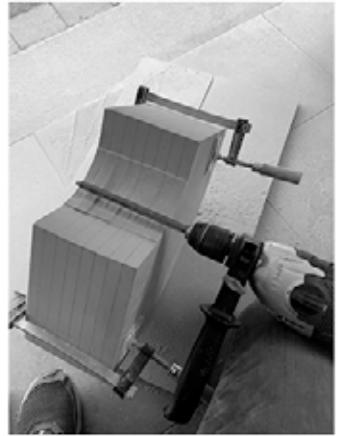
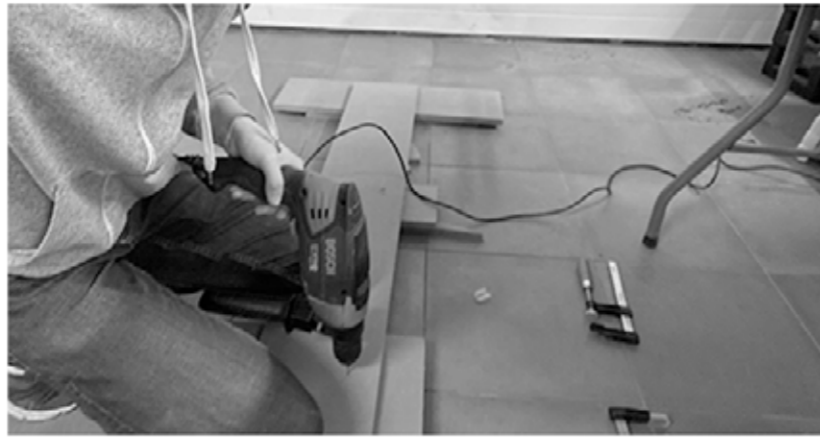
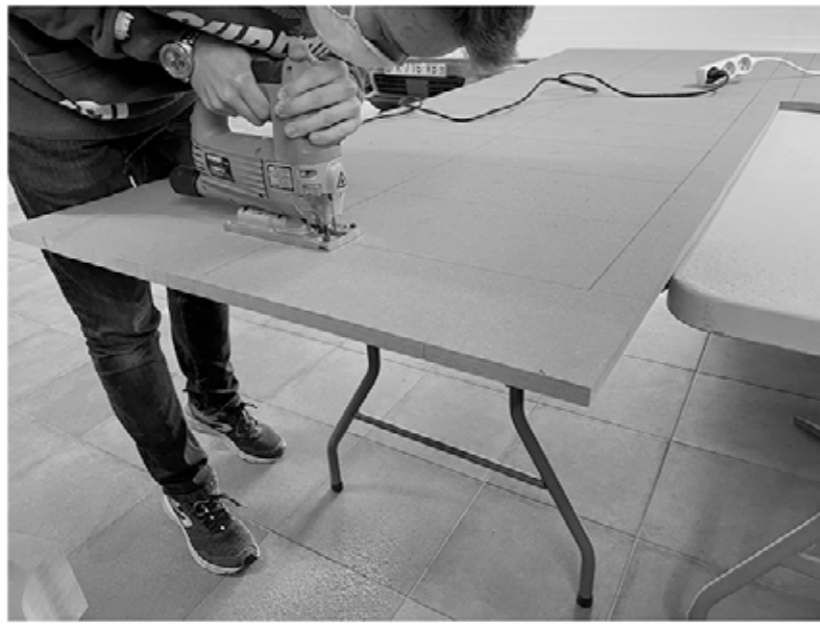


Structure interne  
du stand



Vision du Stand



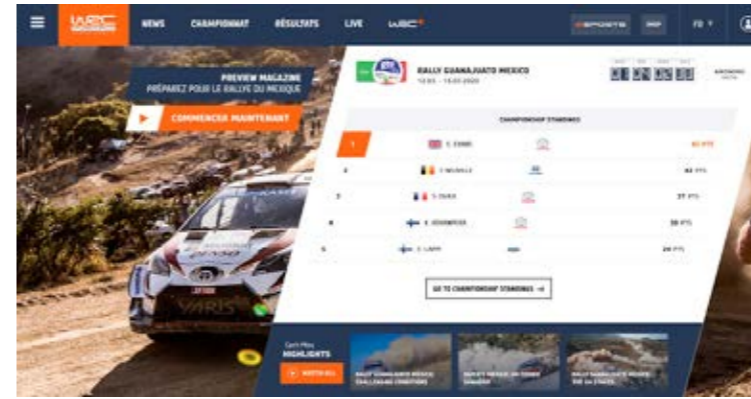


# Photos Stand

10

BIBLIOGRAPHIE

## SITES



WRC +

Red Bull TV

Forum rallye



rallye-sport

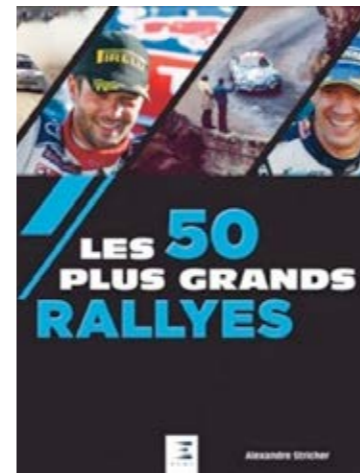


FIA



Orega store

## LIVRES



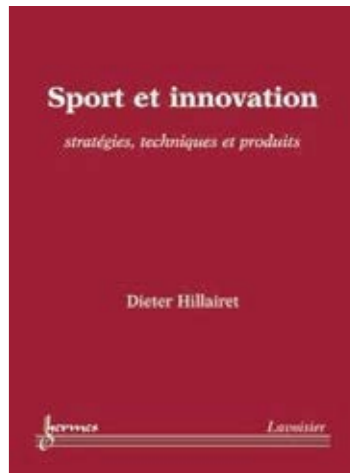
Les 50 plus grands rallyes



Echappement

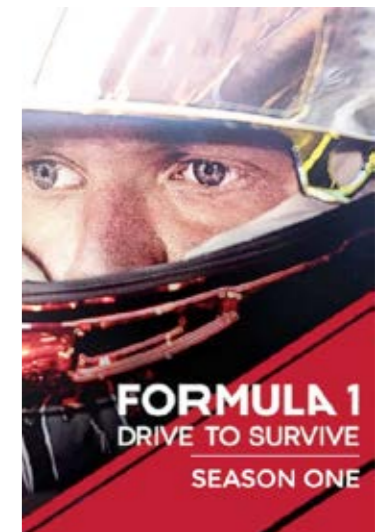


Rallye Mag



Sport et innovation

## FILMS





# TABLE DES MATIÈRES

## 01 INTRODUCTION

P. 6

A/ Le triangle d'analyse \_\_\_\_\_ P. 6

B/ La problématique \_\_\_\_\_ P. 7

## 02 PRESENTATION DE LA DISCIPLINE ET DE SES DANGERS REELS OU SUPPOSES

P. 8

A/ Présentation de la discipline \_\_\_\_\_ P. 9

B/ Zoom sur la gratuité des épreuves \_\_\_\_\_ P. 10 à 11

C/ Les problèmes liés à la gratuité \_\_\_\_\_ P. 12 à 13

## 03 LA CIBLE : LES SPECTATEURS DE RALLYE ESTONIENS

P. 16

A/ La légitimité du choix de la cible \_\_\_\_\_ P. 17

B/ Les caractéristiques de la cible \_\_\_\_\_ P. 18

C/ Les 10 commandements de la cible \_\_\_\_\_ P. 19

## 04 LE CHOIX DE LA MARQUE : RED BULL

P. 20

A/ Qui ils sont ? \_\_\_\_\_ P. 21

B/ Les caractéristiques de la marque \_\_\_\_\_ P. 22

C/ Les 5 points de la marque \_\_\_\_\_ P. 23

## 05 PRE-RECHERCHES DES DOMAINES D'EXPLORATIONS

P. 24

A/ La pratique du sport en période creuse \_\_\_\_\_ P. 26 à 29

B/ Les rendre acteurs de ce sport \_\_\_\_\_ P. 30 à 33

C/ Vivre leur passion à distance \_\_\_\_\_ P. 34 à 37

## **06** LE CHOIX DES AVANTS-PROJETS

**P. 38**

A/ AVP 1 : ORACLE \_\_\_\_\_ P. 40 à 47

B/ AVP 2 : R-WING \_\_\_\_\_ P. 48 à 55

C/ AVP 3 : RB-LAEF \_\_\_\_\_ P. 56 à 63

## **07** AXE FINAL : RED BULL SENSATION

**P. 64**

A/ Planche d'inspiration design \_\_\_\_\_ P. 65

B/ Recherches de formes Finales \_\_\_\_\_ P. 66 à 67

C/ Explications du Concept \_\_\_\_\_ P. 68 à 75

## **08** DOSSIER MAQUETTES D'ÉTUDES

**P. 76**

## **09** CRÉATION DU STAND DE PRÉSENTATION

**P. 80**

## **10** ANNEXE : SOURCES ET LIENS

**P. 84**



MERCI  
DE VOTRE  
ATTENTION !!!