MOLSHEIM
14.9.2015

# WELTPREMIERE AUF DER IAA 2015: „DAS IST FÜR DIE FANS“ BUGATTI ENTHÜLLT SHOW CAR SEINES VISION GRAN TURISMO-PROJEKTS




Weltpremiere für ein Show Car der besonderen Art: Eigens für die 66. Internationale Automobil-Ausstellung (IAA) hat Bugatti seinen Bugatti Vision Gran Turismo aus der virtuellen Bytes- und Pixel-Welt in einen realen Boliden aus Carbon verwandelt.
Die französische Supersportwagenmarke präsentiert in Frankfurt das Projekt, das sie exklusiv für die PlayStation-Videospielereihe Gran Turismo entwickelt hat, um so ihren Millionen Fans weltweit für deren Treue und Enthusiasmus zu danken. Mit Bugatti Vision Gran Turismo läutet Bugatti ein neues Kapitel seiner Unternehmensgeschichte ein, das die Luxusmarke nach dem Verkauf aller 450 Veyron nun aufschlägt und das mit der Vorstellung des neuen Bugatti-Supersportwagens seinen Höhepunkt finden wird. Das Design des Bugatti Vision Gran Turismo erinnert an Bugattis große Rennsport-Tradition der 1920er und 1930er Jahre, in seiner Farbgebung insbesondere an die Siege der Marke beim 24-Stunden-Rennen in Le Mans, und

2026 BUGATTI AUTOMOBILES S.A.S.

beruht auf aktueller Motorsporttechnologie. Gleichzeitig gibt Bugatti damit einen Ausblick auf die künftige Designsprache der Marke.

„Bugatti Vision Gran Turismo ist die erste Etappe einer neuen Reise, auf die sich Bugatti nach dem erfolgreichen Abschluss des Veyron-Kapitels jetzt begibt und die mit der Vorstellung des nächsten Bugatti-Supersportwagens in nicht allzu ferner Zukunft ihren Höhepunkt erleben wird", sagt Wolfgang Dürheimer, Präsident Bugatti Automobiles S.A.S. „Mit diesem Projekt stellen wir die neue Designsprache Bugattis vor, die wir entwickelt haben, um dieses neue Kapitel unserer Unternehmensgeschichte entsprechend zu würdigen."

„Bugatti wird auch in Zukunft als Marke mit einem scharfen Profil klar positioniert bleiben"; so Dürheimer weiter. „Wir bauen den exklusivsten, luxuriösesten, leistungsstärksten und schnellsten Serien-Supersportwagen der Welt."

Die Zusammenarbeit mit Polyphony Digital, den Machern von Gran Turismo, bietet Bugatti nun die Gelegenheit, die höchst exklusive Marke einem großen Kreis von Menschen aller Generationen zugänglich zu machen, den Fans, den Gamern und High-PerformanceBegeisterten der Automobilszene. Die PlayStation-Videospieleserie wurde seit ihrem Start im Jahr 1997 über 70 Millionen Mal verkauft. „Unser Veyron ist auf 450 Fahrzeuge limitiert, die sich jetzt in den Händen stolzer AutomobilConnaisseure befinden", so der Bugatti-Präsident weiter. „Nicht limitiert hingegen ist die Zahl unserer Millionen Fans, die die Marke lieben und uns seit Jahren auf der ganzen Welt begleiten. Mit diesem Projekt danken wir ihnen für ihre Treue und ihren Enthusiasmus."

„In meinen Gesprächen mit dem Bugatti-Team konnte ich feststellen, dass Bugatti versucht, in einer Art und Weise Grenzen zu verschieben und in neue Dimensionen vorzudringen, ähnlich wie unser Bestreben bei Gran Turismo, immer noch einen Schritt weiter zu gehen", sagt Kazunori Yamauchi, Vizepräsident von Sony Computer Entertainment und Präsident von Polyphony Digital, der das bislang erfolgreichste Videorennspiel kreiert hat. „Bugatti Vision Gran Turismo ist eine großartige Bereicherung für das Gran Turismo-Projekt. Ich bin stolz darauf, diesen aufregenden und sehr coolen Rennwagen an Bord zu haben."

Bugatti Vision Gran Turismo öffnet den Blick in die Design-Zukunft der Marke Mit dem virtuellen Konzept Bugatti Vision Gran Turismo gibt Bugatti einen Ausblick auf seine künftige Formen- und Designsprache, die die Marke für das neue Kapitel seiner Unternehmensgeschichte nach Abschluss der Veyron-Ära entwickelt hat.

„Bugattis Design-DNA hat eine neue Stufe in ihrer Evolution erreicht", erläutert Achim Anscheidt, Leiter der Bugatti-Designabteilung. „Auch wenn die Gestaltung unseres Konzepts für Vision Gran Turismo der Natur des Projekts entsprechend überzeichnet und extrem performanceorientiert ist, so wird es in der progressiven Formensprache eindeutig zeigen, wohin die Reise für das Bugatti-Design in den nächsten Jahren geht."

Design des virtuellen Rennfahrzeugs erinnert an Bugattis Rennsporttradition Ihre Inspiration zogen die Bugatti-Designer aus der erfolgreichen Rennsport-Tradition der Marke. Bugatti feierte in den 1920er und 1930er Jahren große Rennerfolge. Firmengründer Ettore Bugatti war damals der erste Autobauer, der seine kompakten und leichten Rennwagen auch mit Straßenzulassung baute und nach siegreichen Rennwochenenden erfolgreich an Hobby-Rennfahrer verkaufte. Der Typ 35, mit über 2.000 Siegen und Podiumsplätzen in jener Zeit der wohl erfolgreichste Rennwagen der Automobilgeschichte, ist prominentestes Beispiel dafür und verkörpert bis heute das Rennsport-Erbe Bugattis.

Historisches Leitmotiv bei der Gestaltung des virtuellen modernen Rennwagens für Vision Gran Turismo war ganz speziell der Bugatti Typ 57 Tank und dessen Siege beim 24-StundenRennen von Le Mans in den Jahren 1937 und 1939. So tritt der Bugatti Vision Gran Turismo in der klassischen blauen Duoton-Lackierung des Typ 57 G Tank, Siegerfahrzeug von 1937, an und erinnert damit gleichzeitig an die Farbe der historischen französischen Rennfahrzeuge jener Zeit. Blau ist seitdem auch die Marken-Farbe Bugattis. „Le Mans war für uns in zweifacher Hinsicht entscheidend bei der Entwicklung des virtuellen Rennwagens für Vision Gran Turismo", führt Anscheidt weiter aus. „Zum einen hat die Marke hier zu jener Zeit fantastische Triumphe gefeiert. Zum anderen ist diese Rennstrecke mit ihren langen Geraden heute noch ein Symbol für Höchstgeschwindigkeit und damit der perfekte Ort für Bugatti, als zweifacher Geschwindigkeitsweltrekordler seine Stärken voll auszuspielen."

Bugatti hält seit 2010 mit 431,072 km/h Spitzengeschwindigkeit den Geschwindigkeitsweltrekord für straßenzugelassene Serienfahrzeuge sowie seit 2013 mit offen gefahrenen 408,84 km/h den Titel des schnellsten Serien-Roadsters der Welt.

Bugatti-Designer und -Ingenieure entwickelten virtuellen Rennwagen gemeinsam Auch wenn Bugatti Vision Gran Turismo in einer Kategorie ins Rennen gehen wird, in der die Boliden in der Regel keinen oder kaum Bezug zu realen Fahrzeugen haben und daher deren Gestaltung weitaus extremer und performance-orientierter ist als bei einem Straßenwagen, so waren dem Designteam zwei Dinge wichtig: Der virtuelle Wagen soll unverkennbar wie ein Bugatti aussehen sowie die Markenwerte „Art, Forme, Technique" uneingeschränkt verkörpern, und jede Fahrzeugkomponente sollte eine reale Performancefunktion haben. Deshalb fand die Entwicklung dieses virtuellen Rennwagens in enger Zusammenarbeit mit den BugattiIngenieuren statt und basiert auf modernster Rennsporttechnologie und realen Aerodynamikanalysen.

Florian Umbach, Leiter Fahrwerkentwicklung bei Bugatti, hatte viel Spaß an dem Projekt. „Für Bugatti Vision Gran Turismo haben wir alle Parameter auf volle Performance gedreht — anders als bei unserem Serienmodell, für das bekanntlich Komfort und einfaches Handling weitere wichtige Faktoren sind." Auf die Systeme, die im Bugatti-Straßensupersportwagen für Luxus und Komfort verantwortlich sind, wurde für den Bugatti Vision Gran Turismo verzichtet. Das spart Gewicht und schafft Platz für die neue hoch performante Aerodynamik und ein neues Kühler-Layout, beides wurde eigens für den virtuellen Rennstreckenbetrieb entwickelt.

Dennoch ist auch hier, wie beim Design, der Bezug zur Realität nicht verloren gegangen, denn das virtuelle Projekt basiert auf aktuellsten fahr- und aerodynamischen Simulationsmodellen der Bugatti-Entwicklung. Sechs Monate tüftelten die Ingenieure gemeinsam mit den Designern an diesem Projekt. Dafür wurden auch Rennsportexperten des Volkswagen Konzerns einbezogen, um sicherzugehen, dass jedes Detail am virtuellen Rennwagen authentisch ist.

„Für Bugatti Vision Gran Turismo konnten meine Kollegen und ich einmal abseits von gesetzlichen Auflagen agieren, denen wir als Fahrzeugentwickler im normalen Alltag natürlich unterliegen", so Umbach weiter. „Das war ein spannendes Projekt ohne Limits und ohne Kompromisse. Lediglich das Sicherheits-Reglement der FIA war für uns bindend."

Die Ingenieure haben errechnet, dass der Bugatti Vision Gran Turismo auf vier Streckenabschnitten des virtuellen Tracks von Le Mans deutlich über 400 km/h schnell fahren kann. „Mit unserer extremen Schnelligkeit auf den langen Geraden könnten wir Nachteile in den Kurven wieder gutmachen und wären dann virtuell so schnell wie der schnellste LMP1Rennwagen aus der realen Welt, der sich, anders als wir im Videospiel, natürlich an alle

Regularien der FIA und des ACO halten muss", erklärt Umbach. Um dieses Leistungsziel zu erreichen, wird auch der Bugatti Vision Gran Turismo von einem W16-Motor angetrieben und seine atemberaubende Kraft über alle vier Räder auf den Asphalt gebracht. „Mit dem Bugatti Veyron hatten wir einen Supersportwagen entwickelt, der zwei Charaktere in sich vereint: ‚the beauty and the beast", führt Anscheidt aus. „Bugatti Vision Gran Turismo ist ‘performance beast‘ in kompromissloser Ausprägung. Seine Gestaltung ist radikal und extrem. Das ist ein vollblütiger Bugatti für die virtuelle Rennstrecke."

Exterieur-Design: Gelungene Symbiose von Technik und Ästhetik „Wir wollten das Projekt für unsere Fans so real wie möglich gestalten und einen echten Bugatti in die virtuelle Welt der PlayStation-Spielereihe bringen", erklärt Frank Heyl, Leiter ExterieurDesign Serienentwicklung bei Bugatti. „Jedes Gestaltungsmerkmal definiert sich über seine Funktion. Bugatti Vision Gran Turismo ist eine gelungene Symbiose von Technik und Ästhetik." „Als Reminiszenz an die Erfolge in Le Mans wollten wir auf keinen Fall einen Rennwagen im Retro-Stil kreieren, sondern das Gefühl und die Stimmung dieser besonderen Momente der Geschichte Bugattis in ein modernes Fahrzeug übertragen", erläutert Sasha Selipanov, Leiter Exterieur-Design Kreativentwicklung. „Eine Marke, die einst so große Rennsporterfolge feierte, heute auf virtuelle Weise wieder zurück auf die Rennstrecke zu bringen, ist für mich als bekennender Gran Turismo-Fan ein großartiges Abenteuer." Die ausdrucksvolle Formensprache des Bugatti Vision Gran Turismo wird dominiert durch große konvexe Flächen im Kontrast zu konkaven Passagen und markanten Formlinien. Dies verleiht dem Exterieur Designpräzision und qualitativ hochwertige Oberflächenspannungen. Die Proportionen des Fahrzeugs sind kompromisslos athletisch und auf die Performance-Ziele ausgerichtet. Dafür wurde das Cockpit so tief wie möglich zwischen den vier dominanten Radkästen platziert und von den muskulösen Kotflügeln vollständig umfasst. Die extreme Mittelmotorproportion mit gepfeiltem Vorderwagen und knackig kurzem hinteren Überhang verleiht dem Wagen schon im Stand eine starke Vorwärtsdynamik. Das Ergebnis ist eine nach vorn orientierte „Bereit zum Start"-Haltung, die dem Fahrzeug einen Ausdruck immenser, sofort abrufbarer Kraft verleiht.

Unverkennbar haben die Designer die wichtigsten Merkmale der Bugatti-Design-DNA in die Gestaltung des virtuellen Rennwagens einfließen lassen. So wird die Seitenansicht des Bugatti Vision Gran Turismo von der berühmten Bugatti-Linie geprägt, die nicht nur die Aufteilung des Exterieurs in die Bugatti typische Zweifarbigkeit übernimmt, sondern auch eine wichtige aerodynamische Funktion zur Kühlung des Fahrzeugs hat.

Auch das markanteste Symbol eines Bugatti, das Hufeisen als Frontgrill, kommt beim virtuellen Rennwagen zum Einsatz. Es sitzt als dreidimensionale Skulptur im Zentrum des zentralen vorderen Lufteinlasses und dient als tragendes Strukturelement für den Front-Splitter. Das Hufeisen wird flankiert von den Acht-Augen-Scheinwerfern, die speziell für Bugatti Vision Gran Turismo entwickelt wurden. Diese haben zusätzlich eine aerodynamische Funktion, denn sie dienen als Lufteinlässe zur Kühlung der Bremsen. Ein weiteres typisches Bugatti-Design-Element ist die so genannte Mittelfinne, die ihren Ursprung im legendären Typ 57 SC Atlantic aus dem Jahr 1936 hat. Am Bugatti Vision Gran Turismo setzten die Designer die Finne in zwei Ausführungen ein: zum einen an den Kotflügeln und hinteren Seitenteilen, wo sie zur Formgebung des Fahrzeugs beitragen, und zum anderen längs über das Dach verlaufend, wo sie einen wichtigen Beitrag zur dynamischen Stabilität des Fahrzeugs leistet. Hier ist die Kinematik für den Heckflügel untergebracht, die die Airbrake und das Drag Reduction System (DRS) steuert.

Interessantes Detail am Dach ist der NACA-Lufteinlass, der in seiner kontrastbildenden hellblauen Lackierung nicht nur auffallend formschön ist, sondern auch die

strömungsgünstigste Art ist, die Ansaugluft für den Motor über das Dach einzulassen, ohne dabei Turbolenzen in der Anströmung des Heckflügels zu erzeugen.

Das Fahrzeugheck verfügt über eine ausgeprägte Abrisskante, die eine hohe Fahrstabilität gewährleistet, den Motorraum entlüftet und, nicht weniger wichtig, dem Verfolger im Videospiel klar und unverkennbar vermittelt, dass ihm ein Bugatti davon fährt.

Interieur-Design ist funktional und hochwertig — à la Bugatti Wie beim Exterieur-Design wurden auch bei der Gestaltung des Fahrzeuginnenraums keine Zugeständnisse gemacht. „Das ist ein ‚no compromise race car', betont Etienne Salome, Leiter Bugatti-Interieur-Design. „Doch bleibt das Fahrzeug dabei ein echter Bugatti."

Die Architektur im Fahrzeuginnenraum setzt die klare Linienführung des Exterieurs fort. So findet sich die prägnante Mittelfinne vom Dach auch im Innenraum wieder, wo sie die Fahrerkabine vom restlichen Innenraum trennt und im unteren Bereich in die Mittelkonsole übergeht. Auch die Zweifarbigkeit der Außenhülle ist Thema im Interieur.

Der Innenraum ist konsequent nach Rennsportanforderungen gestaltet. Alle Anzeigen, Displays und Bedienelemente sind dort platziert, wo ein Rennfahrer sie vermutet — klar lesbar und in Sekundenbruchteilen erreichbar.

Dem Fahrer stehen zwei Displays zur Verfügung, beide sind — neuesten Designentwicklungen für bessere Lesbarkeit entsprechend — gewölbt. Ein Display befindet sich am Lenkrad und hält alle Fahrzeuginformationen bereit. Das zweite Display befindet sich auf der Lenksäule und führt die Bilder der drei Kameras zusammen, die an der Außenseite des Fahrzeugs montiert sind und dem Fahrer zu mehr Überblick und damit mehr Sicherheit verhelfen.

Alle Anzeigen im Cockpit sind hintergrundbeleuchtet, so dass der Fahrer alle Informationen problemlos erkennen kann.

Auch bei den Materialien im Innenraum bleibt Bugatti seinen Werten treu. Authentizität und Hochwertigkeit sind die Leitmotive, denen die Designer hier gefolgt sind. Im Bugatti Vision Gran Turismo kommt nicht nur das aus Gewichtsgründen im Rennsport übliche Carbon zum Einsatz, hier ist es blaues Sicht-Carbon, wie es beim Exterieur in der Hochglanzvariante verwendet wird. Im Innenraum allerdings in der matten Ausführung, um störende Reflexionen zu vermeiden.

Beim Leder gingen die Bugatti-Designer ebenfalls einen Schritt weiter. Für die Teile im Cockpit, die besonders viel Grip haben bzw. belastbar sein müssen, das Lenkrad, das Armaturenbrett und der Kopfteil des Sitzes, wird ein besonders leichtes und strapazierfähiges Veloursleder verwendet, das bislang nur für Rennschuhe in der Formel Eins verwendet wurde. Bugatti Vision Gran Turismo ist das erste Fahrzeug, in dem dieses Leder verarbeitet wird.

„Egal, ob in der virtuellen oder wirklichen Welt — ein Bugatti muss in jeder Hinsicht uneingeschränkt die Werte der Marke ausstrahlen", so die Designer. Und so ist das Show Car in Frankfurt eine perfekte Übersetzung der virtuellen Idee in die Wirklichkeit. Es wurde mit der für Bugatti typischen Liebe fürs Detail und dem höchsten Qualitätsanspruch an Materialien und Verarbeitung in Handarbeit gefertigt. Das Show Car des Bugatti Vision Gran Turismo wird vom 17. bis 27. September 2015 auf dem Bugatti-Stand in Halle 3.0 des IAA-Geländes zu sehen sein.