



MAZDA SASSOU: DEL BOCETO DE DISEÑO A LA REALIDAD

Madrid, 14 de noviembre de 2005: Uno de los vehículos que más ha dado que hablar en el último Salón del Automóvil de Frankfurt ha sido el Mazda Sassou, un *concept* que esboza las líneas del futuro vehículo del segmento B de Mazda. Su diseño y fabricación, todo un ejemplo de creatividad aplicada de Mazda y una experiencia tan singular y emocionante como el propio Sassou, ha corrido a cargo de un grupo de jóvenes diseñadores pertenecientes a cinco países diferentes y encabezado por Peter Birtwhistle, Jefe de Diseño del Centro Europeo de I+D de Mazda. Hoy, Mazda desvela en exclusiva el proceso que ha permitido al Mazda Sassou pasar del papel a convertirse en un *concept* a través de los bocetos de diseño originales y de diversas fotografías inéditas.

Visualización del prototipo

"El Sassou tenía que ser un vehículo ligero, perteneciente al segmento B, que atrajera a los jóvenes clientes que se disponen a adquirir su primer coche, así que iniciamos el diseño exterior inmediatamente", comenta Peter Birtwhistle. "Al mismo tiempo, todo el equipo – incluidos los equipos de diseño interior, color y guarnecidos– se reunió con nuestro equipo de tendencias para descubrir a qué grupo de jóvenes se conseguiría atraer por medio de las nuevas tecnologías. De ahí surgió el concepto de iluminación Mazda Alive, y la decisión de que el Sassou tuviera una llave USB y una unidad de disco duro en el interior. A partir ese momento, cada grupo empezó a desarrollar los bocetos de diseño de todos esos elementos para perfilar su aspecto definitivo".

Los primeros bocetos del diseño exterior fueron obra de Luca Zollino, el responsable de diseño del Mazda Sassou, que trabajó conjuntamente con Peter Birtwhistle y Moray Callum, Presidente y Director General del Departamento de Diseño de Mazda Motor Corporation.

También formó parte del equipo Masanori Minamisawa, ayudante del Jefe de Diseño de Mazda, que ahora trabaja en el Centro Europeo de I+D de Mazda, con sede en Oberursel (Alemania), y cuya aportación fue decisiva a lo largo de todo el proceso de diseño y ejecución. El lenguaje de diseño plasmado en estos bocetos –concretamente, la articulación de los paneles en el perfil del vehículo, el diseño de cinco puntas de Mazda de la parte

posterior y el diseño exclusivo del techo de cristal– se consiguió transmitir posteriormente al prototipo definitivo. En esta fase de desarrollo fue donde comenzó el proceso de materialización de las imágenes.

"Una vez confirmados nuestros diseños, iniciamos una fase que supuso la construcción totalmente artesanal del Mazda Sassou", asegura Birtwhistle. "Esa fue la única forma de transmitir el ADN de diseño *Zoom-Zoom* de Mazda a los bocetos futuristas del diseño exterior propuestos inicialmente. De hecho, el prototipo final que se expuso en Frankfurt se parece bastante a los bocetos".

Diseño exterior

El primer paso para la consecución del diseño exterior fue crear una maqueta a escala 2/5 a partir de los bocetos definitivos, que el equipo de diseño de Oberursel se encargó de moldear a mano con arcilla.

De forma paralela a la creación de esta maqueta de arcilla, el equipo de color y guarnecido interior, encabezado por Maria Greger, fabricó una envoltura exterior de Dynoc, que podía adherirse al modelo y despegarse de él sin dañar la superficie de la maqueta.

"La maqueta a escala 2/5 fue uno de los pasos más importantes del proceso de fabricación", según Birtwhistle, "ya que nos permitió ver realmente el prototipo por primera vez. El ojo percibe los objetos reales de forma distinta a los objetos dibujados, así que nos dio la primera posibilidad de trabajar con un objeto real".

La maqueta contiene ya muchos de los rasgos *Zoom-Zoom* que permiten la inmediata identificación del Sassou como un vehículo Mazda, incluido el frontal, que supone una evolución del diseño del Mazda RX-8, con su capó y su amplia parrilla deportiva de cinco puntas. Por otro lado, el Sassou también incorpora unas aletas de diseño exclusivo, en las que posteriormente se integraron los faros delanteros en forma de V como parte integrante del sistema de alumbrado Mazda Alive del *concept*. Fue entonces cuando el equipo de diseño europeo pudo presentar el modelo a Moray Callum, y los cambios que sugirió al respecto se introdujeron a mano sólo en uno de los lados del modelo.

Una vez hechas las modificaciones oportunas, se hizo un escaneado en 3-D de ese lado del vehículo a través de los datos generados por una nube de puntos. Mediante avanzados programas informáticos se creó una imagen exacta del lado reproducido en el otro lado del

Sassou. Esta imagen generada por ordenador del *concept* modificado se utilizó entonces para modelar una versión a escala real del coche a partir de un "bloque de moldeo" en bruto recubierto de una gruesa capa de resina epoxi. El modelo a escala real fue sometido a revisión en una última sesión de aprobación, y se le aplicó un color exterior de nuevo desarrollo a través de una lámina de Dynoc, que podía retirarse para permitir que el equipo diera los toques finales al diseño exterior a mano. Esta fue la versión definitiva del modelo. A continuación se creó un molde de producción final de fibra de vidrio, a partir del cual se construyeron los paneles de la carrocería, que después se pintaron y se montaron en el chasis.

Alumbrado único

El exclusivo sistema de alumbrado Mazda Alive del Mazda Sassou se basa en el principio "Shoji" y fue una de las ideas más acertadas del equipo. Las pantallas Shoji son unas finas puertas japonesas hechas de papel de arroz, que ocultan parcialmente lo que hay detrás. Cuando se abren por primera vez, pueden revelar cualquier sorpresa. La creación del sistema Mazda Alive tuvo ramificaciones en todo el proceso de desarrollo de los elementos de diseño exterior e interior, así como en el uso exclusivo de los materiales del *concept*.

Buen ejemplo de ello son las luces exteriores del Mazda Sassou, uno de los atributos más excitantes y difíciles de conseguir del *concept*. El equipo construyó primero un frontal funcional a escala real a partir de bocetos de diseño y elecciones de materiales, y lo sometió a diversos ensayos, tanto a puerta cerrada, con las mismas condiciones de iluminación presentes en un salón del automóvil, como en condiciones de luz natural. Se introdujeron varios cambios hasta obtener el tipo de color exterior, el tratamiento superficial y la translucidez deseada. Una vez hecho esto, se moldearon las piezas mediante el mismo proceso aplicado en los paneles de la carrocería, y se montaron en la parte delantera y trasera de la versión definitiva presentada en el Salón de Frankfurt.

"Las luces delanteras y traseras del Sassou son exclusivas por la forma en que se combinan los materiales, los diseños gráficos y la tecnología de alumbrado. Tuvimos que realizar muchas pruebas con los materiales, la pintura y la tecnología de iluminación hasta que encontramos lo que buscábamos", explica Birtwhistle. "Este proceso no sólo ha permitido crear un sistema de alumbrado único, sino que los conocimientos acumulados nos serán útiles en futuros proyectos".

Diseño interior

El sistema de alumbrado Mazda Alive también desempeñó un papel decisivo en el diseño interior del Mazda Sassou. El equipo de diseño interior, encabezado por Mickael Loyer, ya había concebido un interior realmente único, de tacto y aspecto muy atractivos. Éste incluía diversos elementos de confort, tales como un sistema de disco duro activado mediante una llave USB, que podría utilizarse en el futuro B fabricado por Mazda. El diseño del salpicadero siguió las mismas fases de desarrollo que el exterior: del concepto al boceto y de ahí a la maqueta de resina epoxi.

El equipo de diseño sometió a los materiales a diversos ensayos exhaustivos con el fin de conseguir el efecto de iluminación oculta deseado, que se hace patente de forma tan sorprendente como agradable al activar los sistemas interiores.

En el diseño del túnel central, de tecnología punta, en el cuadro de instrumentos, así como en los paneles de las puertas y en los asientos del Mazda Sassou se aplicó el mismo proceso que en el exterior.

"Observando los bocetos del salpicadero se aprecia lo compleja que puede ser una idea como ésta", aclara Birtwhistle. "Los equipos de diseño de Mazda de Europa, Estados Unidos y Japón no sólo son artistas y diseñadores de automóviles, sino que están capacitados para aplicar su creatividad de forma que pueda transformarse en soluciones aplicables al mundo real".

El Mazda Sassou, que supone una interpretación avanzada del estilo *Zoom-Zoom*, transmite el potencial de dinamismo de la marca Mazda, y lo combina con una frescura juvenil y una serie de elementos ocultos desconocidos hasta ahora en un *concept* de Mazda. El proceso que permitió al equipo de diseño europeo de Mazda materializar sus ideas en el salón del automóvil más interesante del año es otro ejemplo de la larga tradición de Mazda en redefinir los patrones de diseño y de su experiencia para hacer realidad esas ideas.

Para más información:

Natalia García – Directora de Comunicación / ngarcia9@mazdaeurope.com

Manuel Rivas – Coordinador de Eventos y Relaciones Externas / mrivasru@mazdaeurope.com

Tel.: 91. 4185450-68 / Fax: 91.4185479/ Web medios: <http://www.mazda-press.com>

Mazda Motor Corporation, empresa fundada en 1920 y con sede en Hiroshima (Japón), es uno de los mayores fabricantes de automóviles de Japón con una capacidad de producción por encima del millón de unidades, que fabrica en tres plantas propias y en 19 lugares en el mundo. Mazda cuenta con cinco centros de I+D y está presente en 142 países con 35.700 empleados.

Mazda Automóviles España, S.A., empresa fundada en Marzo de 2000 y con sede en Madrid (España), es la filial de Mazda Motor Corporation en España y actualmente distribuye siete modelos en el mercado español: Mazda2 (sub-compacto), Mazda3 (compacto), Mazda5 (monovolumen compacto), Mazda6 (berlina), MX-5 (descapotable), RX-8 (deportivo) y B-2500 (pick up), cubriendo así prácticamente la totalidad de los segmentos del mercado. Cuenta con un capital humano de 40 empleados.