



COMUNICADO DE IMPRENSA - MAZDA MOTOR PORTUGAL

Mestres Takumi: Os artesãos modeladores de argila da Mazda

- O conceito "Takumi" na Mazda, subjacente aos artesãos modeladores de argila
- Do molde em bruto até à selecção final para o modelo de produção
- Entrevista com Andreas Feussner, Director do Departamento de Modelagem da Mazda Motor Europe

Hiroshima / Oberusel, 19 Fevereiro 2021. No centro de pesquisa e design da Mazda de Oberursel, Alemanha, e de Hiroshima, no Japão, designers, engenheiros e modeladores de argila "Takumi", dão vida aos projetos dos novos modelos Mazda. Os mestres Takumi, designação que simboliza destreza e precisão, representam uma longa tradição de mestres artesãos japoneses. Na Mazda, os Takumi trabalham principalmente com a argila e com o metal, outros com madeira e papel, ou até mesmo palha, utilizada na concepção de tapetes de tatami. O que todos eles têm em comum é um profundo empenho no seu ofício.

Neste momento são três os Takumi a operar na sede da Mazda, em Hiroshima. Recorrendo às suas capacidades de imaginação e liberdade de pensamento, executam esculturas de veículos em argila, tanto em formatos mais condensados, a diversas escalas, como em tamanho real. No entanto, são poucos os modeladores de argila a poder ostentar esse estatuto.

Há diferenças significativas em termos de competências e de rapidez de execução: um bom modelador de argila necessita, sensivelmente, de 4 semanas para criar uma escultura de argila em escala reduzida, 8 semanas para conceber um modelo à escala de 1:4 e 6 meses para um modelo à escala real, de 1:1; já um mestre Takumi é significativamente mais rápido nesse trabalho artesanal, reduzindo esses tempos de criação para 1 semana, 2 semanas e 2 meses, respectivamente.

Entre a concepção e a conclusão, uma equipa completa demora cerca de um ano para desenvolver uma representação à escala de 1:1, sendo que durante o desenvolvimento de um novo modelo Mazda são criadas, em simultâneo, diferentes esculturas em argila. Apenas uma acabará por servir de inspiração para o modelo de produção.

Em termos de curiosidades, acrescente-se que um modelo em argila à escala real pesa cerca de 1,5 toneladas (incluindo a sua estrutura em aço), sendo, portanto, mais pesado do que a mais recente geração do *roadster* Mazda MX-5 (996 kg) e pouco mais leve do que uma carrinha Mazda6 (1.635 kg). Designer criativo por direito próprio, um mestre Takumi consegue visualizar e produzir uma determinada forma sem precisar de colaborar de perto com os verdadeiros designers.

Recolha de experiência

Os modeladores de argila precisam de aperfeiçoar as suas competências em diferentes cargos durante cerca de 20 anos, antes de poderem assumir o estatuto de "Takumi". Não existe um estágio estabelecido para este ofício, sendo que todos começam como modeladores de base, prosseguindo a



COMUNICADO DE IMPRENSA - MAZDA MOTOR PORTUGAL

sua carreira até ao topo, só depois e sob determinadas condições, poderão obter esse estatuto, o cargo mais elevado dentro Mazda para a realização destas funções.

Os modeladores começam por aquecer a argila – material composto por uma mistura especial de cera, óleo, pigmentos e betume – a 60 °C. Uma vez amaciada, a argila é, depois, aplicada na estrutura de suporte, antes de se começar a moldagem com as formas de um automóvel. Trabalhando com as mãos directamente na argila, os modeladores conferem energia e profundidade a todas as *nuances* da sua superfície, criando um modelo em argila que ilustra a forma natural e fluida de um veículo Mazda, de modo a que pareça estar em movimento, mesmo quando parado. Para a Mazda, o automóvel é muito mais do que um mero pedaço de metal, é como se tratasse de um ser vivo.

“Ao confeccionar um prato típico japonês, como o tradicional caldo de peixe ‘dashi’, o método de preparação tem uma grande influência no sabor”, explica Ikuo Maeda, responsável pelo design global da Mazda. “Um ‘dashi’ perfeito é uma boa analogia com o que fazemos insistentemente para criar beleza na sua máxima expressão, aplicando a nossa receita para determinar o papel de cada modelo Mazda no âmbito da nossa gama de modelos”.

Criar um laço emocional

A designação Kodo refere-se à linguagem de design da Mazda, significando, em japonês, *“A Alma do Movimento”*. Esta linguagem de design caracteriza-se por projectos que conferem sempre uma sensação de movimento. Baseando-se em esboços, um Takumi recorre à argila para traduzir, através de uma escultura tridimensional, a emoção que um veículo real pretende evocar. A forma só se torna num modelo 3D digital quando a peça em argila está perfeitamente equilibrada.

O foco e a simplicidade dos princípios do design japonês fornecem a base para o ADN do conceito Kodo. A Mazda é intransigente quando se trata de alcançar a excelência em design automóvel. A crença de que a verdadeira beleza artística só pode ser alcançada pela consistência e precisão das mãos humanas está profundamente enraizada na cultura artesanal japonesa. É por isso que a Mazda continua a valorizar fortemente os processos manuais e o conceito artesanal Takumi, utilizando, por isso, mais modelagem em argila do que qualquer outro construtor automóvel.

Nos bastidores da Mazda: Entrevista com Andreas Feussner

Director do Departamento de Modelagem da Mazda Motor Europe desde 2016, Andreas Feussner partilha a sua admiração pela mestria do processo de modelagem e pelos desafios do design, bem como a sua preferência pelo trabalho da madeira.

O que significa para si o rigor artesanal?

Quando constato de que algo foi criado com paixão. Trata-se de terminar um projecto e ficar satisfeito com os resultados. Pessoalmente, olho atentamente para cada projecto concluído e analiso o processo em termos de potencial de optimização. Normalmente não há necessidade de melhorar coisas fundamentais, mas graças aos meus 28 anos de experiência, sei que a soma dos pequenos detalhes a algo maior confere um toque especial ao trabalho.



COMUNICADO DE IMPRENSA - MAZDA MOTOR PORTUGAL

Isso faz de si um perfeccionista?

Quando se trata do meu ofício, sim, sem dúvida! Um dos meus colegas chama-me “Sr. 1000%”, provavelmente porque abordo sempre os projectos com intensidade e precisão, trabalhando até ao último dia, mesmo quando o produto já pode ser dado como terminado. Para dar um exemplo, uma vez construímos uma consola em madeira. O objectivo era a madeira ser lixada e não pintada ou oleada. Lixei a consola até obter uma superfície muito delicada, com um toque quase sedoso. Durante a apresentação do veículo internamente, Ikuo Maeda, o nosso Diretor Global de Design, no Japão, sentou-se no carro e continuou a acariciar a superfície enquanto os designers europeus partilhavam as suas ideias sobre o estilo. Observando a situação, fiquei satisfeito com o facto de ele ter apreciado o trabalho. Ikuo Maeda valoriza bastante um bom rigor artesanal.

Quais são os principais desafios diários de um modelador?

Por vezes é difícil dar vida aos conceitos dos designers. Um exemplo: construímos uma escultura de madeira e o desafio era dobrar a madeira até um determinado ponto, algo impossível porque a madeira era demasiado espessa e o raio demasiado pequeno. Em momentos como este, precisamos de encontrar soluções e executá-las de forma a não haver inconsistências perceptíveis. Neste caso, coleí 66 camadas de folheado num molde feito à mão. Nem se percebia como tinha sido feito o produto acabado: parecia uma peça de madeira sólida que tinha sido dobrada.

Como é que, em geral, lida com os desafios?

Penso que os desafios, seja no trabalho ou na vida pessoal, oferecem um grande potencial de desenvolvimento. É por isso que, independentemente do seu grau de dificuldade, enfrento sempre os desafios em vez de lhes virar as costas. Caso contrário, somos apanhados de surpresa.

Tem um princípio orientador no trabalho e na vida?

Tento sempre transmitir abertura, persistência e, acima de tudo, empatia. Acredito que esta última é vital, especialmente na vida.

Onde obtém a sua inspiração?

Encontro inspiração na natureza e no seu imenso poder, nas suas formas e cores, no seu carácter primordial, na sua realidade. Uma união de consistência e transformação. Adoro estar ao ar livre, por exemplo, nas montanhas e na neve, sem ninguém por perto. Mas as pessoas também me inspiram com a sua dedicação, as suas realizações, o seu trabalho e a personalidade que lhe conferem. A minha mulher é um bom exemplo: determinada, persistente, directa e, simultaneamente, complexa, sem deixar de ser transparente; por outro lado, é também especialmente dedicada e empática, sempre receptiva ao que é relevante. Outras fontes de inspiração são a arquitectura e a arte, mas, acima de tudo, a música em todas as suas vertentes, bem como o ballet clássico e moderno. A precisão dos movimentos no ballet ajuda-me a desenvolver novas ideias. Num projecto que desenvolvemos há algum tempo contámos com a presença de uma bailarina para observar várias posições de bailado, estando ela envolta em tecido elástico. As formas interessantes deram-nos novas perspectivas que nos ajudaram a desenvolver a nossa filosofia de design Kodo. Recorremos frequentemente a métodos invulgares para redefinir a linguagem do design. Para mim, é importante desfrutar da vida de forma consciente e com uma visão positiva.



COMUNICADO DE IMPRENSA - MAZDA MOTOR PORTUGAL

Como aborda um novo projecto?

No começo, é importante entender o conceito. O que caracteriza os esboços? Qual é a assinatura do designer? O que está a tentar exprimir? Sem este entendimento, a nossa capacidade de refletir a emoção desejada no modelo é limitada. Para conferir mais liberdade na concepção de uma nova linguagem de formas, começamos com esculturas puras, sem qualquer ligação ao design clássico de veículos. Esta fase do trabalho é muito criativa e livre, sem restrições. O desafio é transferir as ideias pretendidas para o veículo. É uma das fases mais importantes no processo de design.

Cada modelador de argila tem a sua própria assinatura?

Sim, claro. É possível identificar qual o colega que executou um determinado modelo. Dois modeladores de argila diferentes irão criar dois modelos diferentes, para um mesmo conceito de design. Ambos exprimem a mesma mensagem, o mesmo conceito, mas segundo as suas próprias interpretações. Dado que o nosso trabalho implica passar de duas para três dimensões, temos muita margem de manobra no início. A assinatura do modelador de argila é mais fácil de identificar no momento inicial do processo criativo; os modeladores incutem uma parte da sua própria personalidade no modelo e é essa assinatura que diferencia estes veículos dos que não são projetados manualmente.

É carpinteiro por formação. Prefere trabalhar com madeira?

Sim, provavelmente porque é o material em que tenho mais experiência. Comecei a trabalhar em madeira aos 16 anos. O que mais gosto na madeira é a sua robustez estrutural. Um objecto em madeira pode ser utilizado e apreciado ao longo de várias gerações. É uma sensação agradável. Há alguns anos construí uma grande mesa em carvalho maciço. Gosto de pensar que, se durar mais do que eu, pode vir a fazer parte da vida da minha filha, com todas as suas marcas, histórias e carácter. Respeito as coisas que perdem o conceito de idade e, se algum dia a sua vida útil como mesa chegar ao fim, pode ser facilmente reciclada, já que é feita inteiramente de madeira pura, sem toxinas. A madeira maciça incorpora uma forma simples de sustentabilidade. Pode parecer cara inicialmente, mas também tem um valor especial.

###

Notas para Imprensa:

- Vídeos: [Mazda Takumi - The Art of Manufacturing](#), [The Story of Mazda Design](#) e ['KODO - Soul of Motion' design study](#)

- Imagens de alta resolução (fotos e vídeos) da temática do presente Comunicado de Imprensa disponíveis em www.mazda-press.pt/

Importante: É necessário registo individual para aceder ao Portal de Imprensa da Mazda Motor de Portugal.

###