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 á 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 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.*

**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, colei 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.*

**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 caráter. 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***](https://www.youtube.com/watch?v=Q9fcn0rxKPM)*,* [***The Story of Mazda Design***](https://www.youtube.com/watch?v=CMY7wFj4L2o) *e* [***'KODO - Soul of Motion' design study***](https://www.youtube.com/watch?v=MSv5qhh5fhQ)

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

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

# # #