

## Протяженность мысли

Какова длина пути  
от идеи  
до концепт-кара **с.2**

## Как это будет по-назарски?

Чем для автомобильного  
мира стало появление  
Mazda Nagare **с.4**

## Om Ibuku go Furai

Все концепт-кары Mazda  
в третьем тысячелетии **с.5**

## Молодо - зелено

Лучшие идеи студентов-  
художников  
на службе Mazda **с.10**

## Специальный дизайнерский номер

Все о концепт-карах Mazda

**А**втомобили, производимые Mazda, со времени возрождения марки в конце прошлого века стали неоспоримыми лидерами в области дизайна. Машины с логотипом Mazda, дерзкие и стремительные, выделяются в потоке динамичностью и элегантностью экстерьера.

Оставаться законодателем автомобильной дизайнерской моды компании помогает программа концепт-каров – выставочных автомобилей, на которых могут тестироваться идеи дизайнеров компании. За

последние годы их было почти десяток, и некоторые из них затем становились серийными. Концепты Mazda получили множество профессиональных премий. Концепт Senku был награжден на парижском международном автомобильном фестивале в 2005 году за “Самый красивый дизайн концептуального автомобиля”. Kabura, в Детройте в 2006 году, - “За эстетику и инновации”. Ryuga, опять же в Детройте, но уже в этом году, - получила специальный “Приз Луи Вюиттона за классический концептуальный

автомобиль”, а все команда дизайнеров Mazda - гран-при дизайнера на Международном автомобильном фестивале в начале 2008 года.”

Этот номер MazdaLife мы решили целиком посвятить автомобильному дизайну Mazda и рассказать о том, кто и как придумывает новые концепты и для чего это нужно. Почему? Потому что в августе на Московском автосалоне Mazda представит новый концепт-кар, сделанный специально для главного мероприятия российской автомобильной жизни. **ML**

## Mazda X

В августе 2008 года в Москве пройдет премьера нового концепта Mazda

**В** мае в Амстердаме Mazda собрала автомобильных журналистов из различных автомобильных изданий, чтобы вместе с ними разработать внешний вид нового кон-

цепта компании. Он будет представлен публике на Московском автосалоне в августе этого года.

Это уникальное событие. Впервые в истории иностранный автопроизводитель разрабатыва-



ет концепт-кар специально для премьеры в Москве. Все подробности об этом событии - в будущих номерах **ML**



Лоренс ван ден Аккер, главный дизайнер Mazda

## Мы используем движение в природе

“Архитекторы, модные дизайнеры, производители всевозможных товаров - все они давно черпают вдохновение в природе. Mazda одной из первых среди автомобильных компаний решила пристальнее взглянуть вокруг. Обнаружилось много интересного: ветер, песок, море, то есть красота, понятная каждому. Стараемся ли мы делать японские автомобили? Нет, просто красивые. У красоты нет национальности.” **ML**

# Идейные борцы

Что нужно для создания концепта

**К**онцепт редко создается исключительно в стенах дизайнерской студии. Фактически, его разработка начинается со стратегии перспективного проектирования (APS, Advanced Product Strategy). Над этим работает команда, состоящая из дизайнеров, маркетологов и инженеров.

Стратегическое планирование начинается с исследования образа жизни целевой аудитории для того, чтобы определить ожидания будущих покупателей от проектируемого автомобиля и оценить прием, который его ждет. Затем формируется детальное описание дизайна и конструкции, и начинается разработка концепта, дизайнеры начинают рисовать эскизы автомобиля. Этот этап называется генерированием концепции - эскизы выполняются с целью изучения различных идей, касающихся пропорций и форм; или более детального исследования, графических деталей автомобиля или фактуры поверхности. Дизайнеры учитывают ограничения, которые накладываются компоновкой или платформой автомобиля, а также "фиксированными точками", - очертаниями агрегатов. Эти ограничения формируются инженерами, а агрегаты часто заимствуются у "донорского" автомобиля.

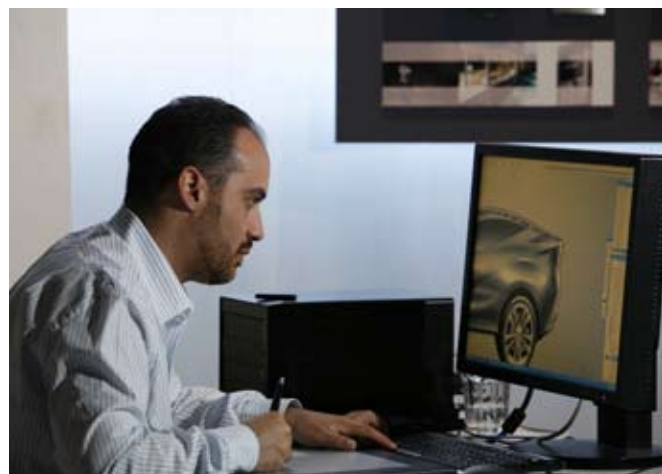
После того как общее направление дизайна определено, создаются новые эскизы, в том числе, виды автомобиля в разных ракурсах, детали экстерьера и интерьера.

Затем создается объемная модель из пластилина. Кроме того, осуществляется компьютерное моделирование с использованием методов автоматизированного проектирования. Цифровая модель позволяет быстро оценить, как будет выглядеть автомобиль с разных точек, а нередко и в разном окружении и при различных условиях освещения.

Дизайнеры, работающие над интерьером, тесно сотрудничают со специалистами по цвету и отделке, которые разрабатывают палитры цветов и подбирают фактуры и материалы.

Когда дизайн интерьера определен, начинается компьютерное моделирование: создаются трехмерные изображения, формируются цифровые данные для окончательного проекта. С этого момента разрабатывают детали концепта, из которых его потом собирают.

В среднем в автомобильной индустрии для создания концепта нужно 12-18 месяцев. А чтобы он пошел в серию, то есть пошел в массовое производство, с момента начала проектирования может пройти до пяти лет. **ML**



Дизайнер по экстерьерам Mazda Лука Золино - в творческом поиске

## Как нарисовать машину будущего

### 1. Основные линии

Карандашом проводят линию, означающую уровень земли, относительно этой линии отмечают положение двух колес и проводят среднюю линию кузова. Важно делать рисунок в тонких линиях, чтобы можно было легко их изменить.



### 2. Добавление деталей

Когда вы удовлетворены общей формой и пропорциями автомобиля, вы можете добавлять к ним детали, например, бамперы, фары и колеса.



### 3. Дальнейшая детализация

Этот этап - последний перед началом работы в цвете. Если вам нравится, как выглядит автомобиль, вы можете добавить к рисунку детали, создающие фактуру поверхностей и дизайн колес.



### 4. Цвет

Используйте карандаш или пастель и закрасьте по всей длине ту часть кузова, которая расположена ниже средней линии. Лучше выбрать цвет, близкий к тому, которым вы работали ранее.



### 5. Светотень

Если вы довольны рисунком, приступайте к штриховке карандашом окон и колес. Заметьте, что если вы сделаете передние колеса темнее задних, то это поможет лучше передать ощущение движения.



### 6. Шлифовка

Это завершающий этап. Возьмите ластик, и попытайтесь определить наиболее выпуклые части поверхностей. Если вы случайно закрасили их, сотрите краску. Этот прием поможет вам максимально эффективно создать на бумаге объемное изображение.



# Глобус Mazda

Почему над одной машиной работают в четырех сторонах света

**Д**изайн Mazda разрабатывается в четырех студиях, которые разбросаны по всему миру, - в городе Ирвайн в Калифорнии, в Оберурселе в Германии и в японских городах Йокогама и Хиросима. Всеми студиями руководит Лоренс ван ден Акер. Поскольку офис ван ден Акера находится в штаб-квартире Mazda в Хиросиме, он проводит много времени в поездках между студиями.

Теоретически, задача каждой из них – создание продукции, ориентированной на местный рынок. Северо-американская дизайн-студия Mazda в Ирвайне разрабатывает серийные и



**Питер Бертвисл (Peter Birtwhistle)**

главный дизайнер Европейского центра научно-технических разработок Mazda



**Франц фон Хольцхаузен (Franz von Holzhausen),**  
директор по дизайну Северо-американского подразделения Mazda (MNAO)

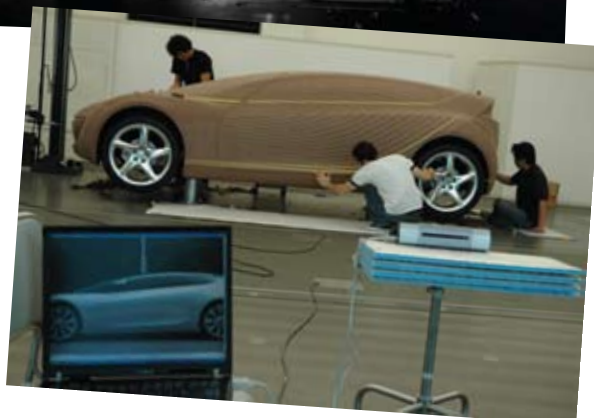
концептуальные автомобили для Северной Америки под руководством Франца фон Хольцхаузена.

Расположенная во Франкфурте студия Питера Бертвисла фокусирует свои усилия на автомобилях для Европы. Специалисты в Японии, в Йокогаме, под руководством Ацухико Ямада трудятся над разработкой продукции для Азии – вместе с главным дизайнерским штабом Mazda в Хиросиме, который определяет общую стратегию дизайна и технической интеграции.

В действительности продукт, который производится в одном регионе, часто импортируется туда из других дизайн-студий



**Ацухико Ямада (Atsuhiko Yamada),**  
главный дизайнер и лидер группы перспективного дизайна студии в Йокогаме



и нередко предназначается более чем для одного рынка. В результате каждая из студий эффективно работает на мировой рынок, но с использованием местного опыта. Это ведет к созданию атмосферы здоровой конкуренции внутри команды дизайнеров Mazda. При этом сохраняется открытость, которая обеспечивает эффективность рабочих процессов. Каждая студия ведет работу в трех различных областях: разработка концептов, модернизация серийных автомобилей и поиск инновационных идей и технологий. **ML**

# Поток сознания

Mazda сформулировала новый язык автомобильного дизайна



**В** 2006 году на автосалоне в Лос-Анжелесе компания Mazda представила концепт Nagare, который отличался от всего, показанного ранее. Для Mazda Nagare стал революцией - он выразил принципы, на которых будут основаны все будущие автомобили концерна.

Изначально предполагалось, что Nagare будет полностью отличаться от трио концептов, которые ему предшествовали - Sassou, Senku и Kabura. Но никто, даже команда Mazda, не знал, насколько большое влияние окажет новая философия дизайна на мировое автомобилестроение.

Три предшествующих концепта были отмечены наградами на международных автошоу в 2005 и 2006 годах. Они стали доказательством стремления Mazda к современному дизайну автомобилей. Но с появлением концепта Nagare все изменилось. Последствия появления этого концепта были самыми неожиданными.

“Мы чувствовали, что для успешного будущего марки Mazda необходимо создать стилистический язык, отражающий эмоциональную притягательность автомобилей”, - рассказывает Франц фон Хольцхаузен, директор по дизайну северо-американского подразделения Mazda,

Команда дизайнеров нашла для Mazda новую эстетику, которую назвали “эмоцией движения” (emotion in motion): автомобиль Mazda, даже оставаясь неподвижным, должен выра-

жать те же чувства, которые он излучает при движении.

“В поисках вдохновения мы обратились к природе, сосредоточившись на том, как создают ощущение движения такие стихии, как ветер и вода”, - рассказывает главный дизайнер компании Лоренс ван ден Акер. - “Их естественные, плавные, струящиеся линии порождают интуитивное ощущение движения”.

“Мы нарушили золотое правило дизайна - стремление все упрощать”, - утверждает ван ден Акер. - “Каждый скажет вам, что из рисунка нужно удалять линии до тех пор, пока не останется ничего, что можно было бы удалить. Мы, наоборот, добавляем линии как будто случайно, но, если это делать правильно, они выглядят естественно и порождают красоту”.

Mazda создала новый язык форм - Nagare (“поток” по-русски и flow по-английски). Концепт этого имени породил собственную семью прототипов, дав им свою “фамилию” и семейные черты. ML



## Принципы дизайна интерьера Nagare

При создании интерьера внимание дизайнеров сосредоточено на трех основных принципах: комфортное управление, легкость конструкции и концепция flow - “поток”. Идея заключается в том, что комбинация этих трех принципов придает неповторимость интерьерам.

Кроме того, новое ощущение от концептов серии зависит от комбинирования нового стиля и новых материалов. Специалисты Mazda затратили немало усилий, чтобы разработать революционный подход как к формам экстерьера и интерьера, так и к выбору материалов. Им важно было создать ощущение сочетания простых элементов, которые обладают способностью “перетекать” друг в друга - как в смысле формы, так и в смысле выполняемых функций - влекут за собой огромные перемены в дизайне интерьера и могут потребовать сложных производственных технологий. Идеальное сочетание выражается в том, чтобы традиционные самостоятельные и узнаваемые компоненты интерьера плавно переходили друг в друга (например, панель управления переходит в центральную консоль и в передние сиденья). Кроме того, необходимо комбинировать такие функциональные и технические элементы, как система климат-контроля и информационно-развлекательная система. Достижение этой цели требует революции - как в создании таких форм, так и в производстве.

“Самое интересное в дизайне Mazda - если говорить о технологиях, используемых при его создании - заключается в том, что еще 20 лет назад они были бы невозможны”, - считает Питер Бертвисл, главный дизайнер европейского подразделения Mazda. - “Сложность и тонкость обработки поверхностей означает, что даже самые искусные мастера по изготовлению пластилиновых моделей не смогли бы выполнить их вручную”. ML



# За сбычу мечт!

**Концепты Mazda**, ставшие серийными моделями  
До появления Nagare Mazda представила несколько концептов, изменивших автомобильный мир.

## Концепт Izuki и Mazda MX-5 третьего поколения

**Н**а Токийском автосалоне 2004 года Mazda представила концепт Izuki, создатели которого черпали вдохновение в дизайне самого первого поколения MX-5 1990 года. Izuki можно перевести как “вдохнуть новую энергию”.

Ведущим мотивом дизайна Izuki стал овал. Эта же геометрическая фигура стала лейтмотивом дизайна Mazda MX-5 нового поколения. В ее интерьере также сохранились некоторые элементы дизайна Izuki, например, трехспицевое рулевое колесо и

овальные формы центральной консоли. Разрабатывая конструкцию Izuki, специалисты Mazda сдвинули силовой агрегат назад и вниз, чтобы центр тяжести располагался ниже и ближе к центру автомобиля. Их цель заключалась в том, чтобы улучшить его управляемость, а также добиться распределения веса между передним и задним мостами в соотношении 50/50. В результате концепт приобрел необычайно короткие свесы и стал более чем на 300 мм короче, чем предыдущее поколение MX-5. **ML**



## Концепт Sassou и Mazda2 второго поколения

**К**онцепт Mazda Sassou показал, на что будет похожа серийная Mazda2 нового поколения. Он демонстрировался

в 2005 году на автосалоне во Франкфурте.

Концепт Sassou был создан в европейском центре дизайна Mazda в немецком городе

Оберурсель. Sassou в переводе с японского означает “оптимистичный настрой”.

Этот концепт разрабатывался, чтобы привлечь молодых покупателей, приобретающих свой первый автомобиль. Было проведено исследование, чтобы выяснить, какие современные технологии молодежь ожидает увидеть в автомобиле. Результаты этого исследования легли в основу дизайна интерьера Sassou, который получил необычную подсветку, развлекательную систему, которая позволяет загрузить все необходимые файлы на встроенный жесткий диск автомобиля при помощи USB-носителя. Именно благодаря дизайну интерьера концепт обязан своему успеху.

В серийной модели Mazda2 преобладает унаследованный от Sassou экстерьер: общая форма кузова, ребра на поверхностях кузовных панелей, а также детали передней части кузова (радиаторная решетка и капот), которая стала результатом эволюции дизайна передней части Mazda RX-8. **ML**

## На очереди

До появления Nagare в 2006 году у Mazda было еще два концепт-кара – Senku и Kabuga, каждый из которых стал событием в автомобильном мире.



Senku – это четырехместный спорткар с фирменным “маздовским” роторным двигателем. Его название по-японски означает “пионер, первопроходец”.



Kabuga дебютировала на Детройтском моторшоу в январе 2006 года и стала фантазией на тему спортивного купе, наподобие принесшего Mazda MX-5 всемирную славу Mazda RX-8. **ML**



# Ключ к совершенству

В январе 2007 года у концепта Nagare появилось продолжение – Ryuga.

“Мы хотели развить идею потока, эмоции движения”, - рассказывал ван ден Акер на премьере машины на автосалоне в Детройте. – “Ryuga – это попытка реализовать на практике идеи, заложенные в Nagare, посмотреть на реакцию, которую вызывает разработанная нами философия у окружающих”.

Собственно, название нового концепта в переводе означает то же, что и Nagare – поток, только “благодатный поток”, “ключ”. Дизайнеры концепта искали вдохновение у природы.

Например, боковые поверхности – это размышление на тему японского сада, тщательно разложенных камней, которые должны напоминать о поверхности воды во время бриза. Фары напоминают каплю росы, стекающую утром по листьям бамбука. Спицы 21-дюймовых колесных дисков немного различаются слева и справа так, чтобы, даже замерев, машина казалась находящейся в движении. Как и положено японскому автомобилю, Mazda Ryuga сочетает в себе простоту и сложность, которые вместе создают энергию гармонии. **ML**

## Технические характеристики Mazda Ryuga

Размеры	Длина	4,280 mm
	Ширина	1,900 mm
	Высота	1,260 mm
	Колесная база	2,800 mm
Двигатель	Тип	MZR 2.5L E85/ Petrol FLEX FUEL
Трансмиссия	Тип	6-ступенчатый “автомат”AT
Привод		Полный



# Буря пустыни

На стенде Mazda на Женевском автосалоне 2007 года дебютировал концепт Mazda Nakaze

**Н**азвание автомобиля образовано от двух японских слов: “На” (лист) и “kaze” (ветер).

“Мы черпали вдохновение в спорте и развлечениях на открытом воздухе или на воде и стремились выразить ощущение свободы и безграничности, которые дают, например, кайт-серфинг, пилотирование самолета, дайвинг, водные лыжи или мотоцикл”, – сказал Майкл Лойер, один из создателей дизайна нового концепта.

При разработке цвета кузова отправной точкой стал цвет песка в пустыне во время заката.

Несколько оттенков накладывались поверх друг друга так, чтобы “пограничные” части кузова были более темного цвета. В результате был достигнут

поразительный эффект – цвет и динамика песчаных дюн или волн на песке. Интерьер Mazda Nakaze – это триумф формы, текстуры и функциональности.

Две поднимающиеся вверх двери, которые отпираются без использования ключа и открываются прикосновением к ним, обеспечивают доступ к четырем ковшеобразным сиденьям. Ветровое стекло простирается над водителем и передним пассажиром, обеспечивая гигантский угол обзора. Рулевое колесо имеет прямоугольную форму. По центру рулевого колеса находится жидкокристаллический дисплей, на который выводится информация навигационной системы, картинки с боковых камер заднего вида (у концепта нет зеркал заднего вида) и визуальные сигнализаторы. **ML**

## Технические характеристики Mazda Nakaze

Размеры	Габаритная длина	4420 мм
	Габаритная ширина	1890 мм
	Габаритная высота	1560 мм
	Колесная база	2650 мм
	Количество посадочных мест	4
Двигатель	Объем багажника	400 л
	Тип	Бензиновый двигатель MZR 2.3 DISI с турбонаддувом
Трансмиссия	Тип	6-ступенчатая спортивная автоматическая коробка передач с электронным управлением.
		Система полного привода колес с активным распределением крутящего момента



# Зов природы

Mazda Taiki стал одним из самых ярких экспонатов Токийского автосалона 2007 года.

Ямада Ацухико, руководитель дизайн-студии в Йокогаме, где создавался Taiki, вспоминает, что придумывал этот автомобиль, гуляя по лесу вблизи своего дома. Разглядывая ветки и шишки, он держал в голове явление совсем другой природы, на которое он хотел сделать похожим будущий концепт – тайфун, сильный и мощный поток воздуха. Taiki (название переводится с японского как “атмосфера”) – это не просто упражнение на тему “потока”, нового языка автомобильного дизайна, впервые заявленного Mazda при создании Mazda Nagare.

Это, возможно, один из самых близких к серийному воплощению концептов: в компании почти не скрывают, что Taiki – это прообраз будущего спортивного автомобиля Mazda, возможно, RX-8, или, быть может, будущего RX-7. Философия Mazda Taiki имеет еще одну сторону – экологичность. Атмосфера, в честь которой назван концепт-кар, защищает нашу планету. Этот автомобиль тоже. Он оснащен новым поколением роторного двигателя RENESIS, который еще более бережно относится к природе, устанавливая новые стандарты качества и чистоты. **ML**

## Технические характеристики Mazda Taiki

Размеры	Длина	4620 mm
	Ширина	1950 mm
	Высота	1240 mm
	Колесная база	3000 mm
	Количество мест	2
Двигатель	Тип	RENESIS нового поколения
Трансмиссия	Тип	Семиступенчатая, ручная



# Ураганная сила

На автосалоне в Детройте в 2007 году была представлена Mazda Furai.

**М**azda Furai (произносится как “фурай”, по-японски означает “звук ветра”) – самый “свежий” концепт из серии Nagare. Он создан в честь 40-летия участия компании Mazda в автоспорте.

Группа дизайнеров североамериканского подразделения Mazda в Ирвайне под руководством главного дизайнера Mazda Франца фон Хольцхаузена решила создать концепт, который размыл бы границы между серийной моделью и гоночным автомобилем.

Дизайнеры начали работу с того, что использовали шасси Le Mans Courage C65, закрытый кокпит и элементы стиля Nagare. Однако в то время, как четыре предшествующих концепта создавали эстетику концепции Nagare (ключевыми элементами стали агрессивные фары и радиаторная решетка), в Furai каждый из элементов стиля Nagare – фактура поверх-

ности или детали дизайна – выполнял какую-либо функциональную задачу.

Предшествующий концепт Taiki был зримым воплощением потока воздуха, и он фактически определил конструкцию Furai. У Furai струящиеся линии, присущие стилю Nagare, действительно повышают аэродинамические характеристики, управляя воздушными потоками, огибающими кузов. Специальные детали передней части Furai забирают часть воздушного потока, проходящего под днищем автомобиля, и направляют его внутрь, к радиаторам системы охлаждения двигателя. А особая форма боковин кузова подает потоки воздуха к задним тормозным механизмам, к радиаторам системы смазки двигателя и трансмиссии. Диффузор, расположенный под днищем, помогает увеличить объем воздуха, проходящего через радиатор и моторный отсек. **ML**



# Молодежное движение

Mazda и российские студенты придумывают автомобиль будущего

**В**озможно, один из будущих автомобилей Mazda будет создан в России. Вернее сказать, не исключено, что его облик придумают наши студенты: Mazda и Московский государственный художественно-промышленный институт им. Строганова объявили о совместном конкурсе среди

молодых художников и дизайнеров – нарисовать набросок концепт-кара для Mazda.

В финал вышли шесть рисунков, оценивал работу руководитель европейского дизайн-центра Mazda Питер Бертвисл, который подчеркнул, что студенты продемонстрировали невероятно хорошее по-

нимание философии Mazda и принципов автомобильного дизайна, на уровне лучших студентов европейских университетов. “Они подробно изучили наши концепты и вышли с идеями, от которых веет Mazda, - рассказал он, - некоторые из них витают и в головах уже работающих в Mazda дизайнеров.”. ML



Питер Бертвисл, главный дизайнер европейской дизайн-студии Mazda

С каждым годом российский рынок автомобилей набирает обороты, становится все более значимым для глобальной индустрии. Поэтому не удивительно, что влияние российского дизайнера и российских дизайнеров будет расти и пропорционально менять автомобильное строение во всем мире. В нашей европейской студии работают люди более чем десяти национальностей, и мне, как их начальнику, уже очевидна необходимость добавить в команду русский дух!

Работами студентов я искренне восхищен: не ожидал ни столь высокого уровня исполнения, ни столь тщательной подготовки. Очевиден огромный талант ребят, их потенциал и высокий уровень преподавания в “Строгановке”.

Видно, что молодые дизайнеры, принявшие участие в нашем конкурсе, тщательно изучили дизайн

Mazda и прекрасно ориентируются в самых современных и актуальных трендах автомобильного дизайна. Не могу не отметить, насколько конкурентоспособными выглядят представленные на наш суд работы, выполненные на самом высоком европейском уровне. Мне приятно видеть, что язык дизайнера, придуманный и разработанный Mazda, нашел прочтение и понимание у молодых дизайнеров, которые смогли его воспроизвести в своих работах. ML



Сергей Шляхов

Сергей великолепно чувствует форму и пропорции, понимает как автомобиль “стоит” на колесах и тщательно применил “язык” концептов Mazda. Следующее поколение Mazda MX-5 должно быть революционным, и идеи Сергея движутся в совершенно правильном направлении. Очень профессионально сделанная работа! ML



Иван Борисов

В работах менее заметно влияние концептов Mazda, но сколько эмоций! Потрясающе!!! Вдохновение, спонтанность, полет, энергия! Прекрасные пропорции и чистота мысли. Я бы добавил типичных черт Mazda, все-таки более тщательно попытался понять идеологию автомобилей. Работая с цветом, Иван увлекся проработкой деталей и несколько растерял энергию своих рисунков - над этим тоже можно поработать. ML



Иван Пашенцев

Прекрасно владеет техникой рисунка. Великолепно истолковал философию потока, но на свой лад. Приятно видеть заимствования Furai - безусловно, новая Mazda MX-5 должна быть столь же энергичной. Получившийся автомобиль нужно доработать - это родстер, а не только купе. ML