

論文・解説

# 12 次世代デザインテーマを具現化したコンセプトモデル「靱」の開発 Development of Concept Model “SHINARI”, an Embodiment of Next Generation Design Theme

中牟田 泰<sup>\*1</sup> 石原 智浩<sup>\*2</sup>  
Yasushi Nakamuta Tomohiro Ishihara

## 要 約

マツダは、マツダブランドの更なる強化及びお客様との深い心のつながりを目指し、デザインにおけるDNAである「動きの表現」を追及し続けている。

今後はお客様により深い感動を感じていただくことを目指し、生き物などが目標に向かって突き進む時の強く速い動きを表現する次世代デザインテーマ「魂動（こどう）-Soul of Motion」を構築した。

「マツダ靱（しなり）」は、強固な金属が強い力によりしなった状態の、強いエネルギーとスピードを感じさせる様をモチーフに「魂動（こどう）-Soul of Motion」を表現した、次世代デザインの第一弾である。マツダデザインは今後様々な手法により「魂動（こどう）-Soul of Motion」を具体化し、お客様に提供していく。

## Summary

With a goal of reinforcement of Mazda brand and bonds with customers, Mazda is pursuing the expression of “motion” as a Mazda DNA.

To deeply impress the customers through the expression of powerful and speedy living motions that remind them of “Will Power” of animals heading for their targets, we have setup a next generation design theme “KODO - Soul of Motion”.

“Mazda SHINARI” is the first model of the next generation design depicting the “KODO - Soul of Motion”, with a motif suggesting accumulated high energy in a metal forced to be bent and the speed when it is released. Mazda Design will continuously take various approaches to embody the “KODO - Soul of Motion” and provide the embodiments to the customers.

## 1. はじめに

マツダが初の乗用車として高い実用性と無駄のないスタイリングを持ったMazda R360 Coupeを発表した1960年代以来、マツダのデザイナーは、デザイナーである前にクルマをこよなく愛する者として、単なる道具ではなく愛すべき生き物のような存在としてのクルマを表現しようとしてきた。それはマツダデザインが半世紀も前からチャレンジしてきたマツダのデザインフィロソフィである。

マツダブランド戦略「Zoom-Zoom」がスタートして以来マツダデザインは、動きをテーマにした表現によってオリジナリティを確立してきた。今後も強い感動と「心のつながり」を引き起こす、「動きの表現」の進化を目指し続ける。

本稿では、マツダの次世代デザインテーマ「魂動（こどう）-Soul of Motion」と、それを具体化した「マツダ靱（しなり）」について紹介する。

\*1, 2 デザイン本部  
Design Dept.

## 2. マツダデザインの歴史

### 2.1 オリジナリティ模索の歴史

R360 Coupe (Fig.1) に始まる1960年代～70年代のマツダデザインは、様々な表現のスタイルや手法を取り入れながらマツダらしさを模索するチャレンジの時代であった。走りのイメージを未来的なスタイリングで表現したCosmo Sportsや初代RX-7 (Fig.2) のデザインを通じて、マツダらしさの基本となる「スポーティ」という個性を育て上げた。

1980年代後半～90年代には、「ときめきのデザイン」と称して、クルマを愛すべき存在にしたいという想いを明確に表現しようとした。ボデーのデリケートな面構成によって生じる光と影をコントロールすることで、エモーショナルなフォルムを創る造形力を身に付けた。MX-5 (Fig.3) や3代目RX-7などはこの時代の代表的モデルであり、世界的に高い評価を得て、マツダデザインの造形力の高さを印象付けた。



Fig.1 R360 Coupe



Fig.2 RX-7 (1978)



Fig.3 MX-5 (1989)

### 2.2 「動き」によるオリジナリティ確立

2000年代には「Zoom-Zoom」という新しいブランドメッセージのもと、アスレティックでスポーティな表現にチャレンジした。スポーティな造形の基本である、かたまり感や踏ん張り感のあるフォルムと、5角形のフロントグリルや特徴的なフェンダ造形などマツダのデザイン特徴を確立させた。初代アテンザ (Fig.4) やRX-8 (Fig.5) を始めとする、すべてのマツダ車でこれを採用した。

更に近年、水、風、砂、溶岩など自然界に存在する「動き」の美しさを取り込んだ新しいクルマの造形にチャレンジする「ながれ (NAGARE)」デザインをテーマとしたコンセプトカーを発表するとともに、新型プレマシー (Fig.6) に採用した。



Fig.4 Atenza (2002)



Fig.5 RX-8 (2003)



Fig.6 Premacy (2010)

マツダデザインは「動き」の表現により、そのオリジナリティを確立するとともに、高い表現力を身に付け、多くの賞を獲得するなど世界中で高い評価を得た。

## 3. 次世代デザインテーマ「魂動 (こどう) -Soul of Motion」

### 3.1 次世代への取り組み

今の環境や社会性が重視される中においては、一般的に車本来の魅力が忘れられがちである。マツダデザインは、そのような状況であるからこそ、効率やクリーン性だけでなく「人の感情に訴えかける魅力」をもっと高めねばならないと考えている。人間の温かみや生き物のような躍動を感じさせる工業製品はクルマ以外にない、そうしたクルマのより根源的な魅力をもっと大切にしたクルマづくりやデザイン開発にこだわるからこそ、クルマの未来のために今必要なことと考える。

マツダデザインは、世界の車造りをリードするという強い決意とともに、人の心を強く動かす「動き」の表現のブレークスルーに挑む。「アスレティック」や「ながれ (NAGARE)」のデザインなど、これまでのテーマを踏まえながら、「動きの表現」を進化させる (Fig.7)。

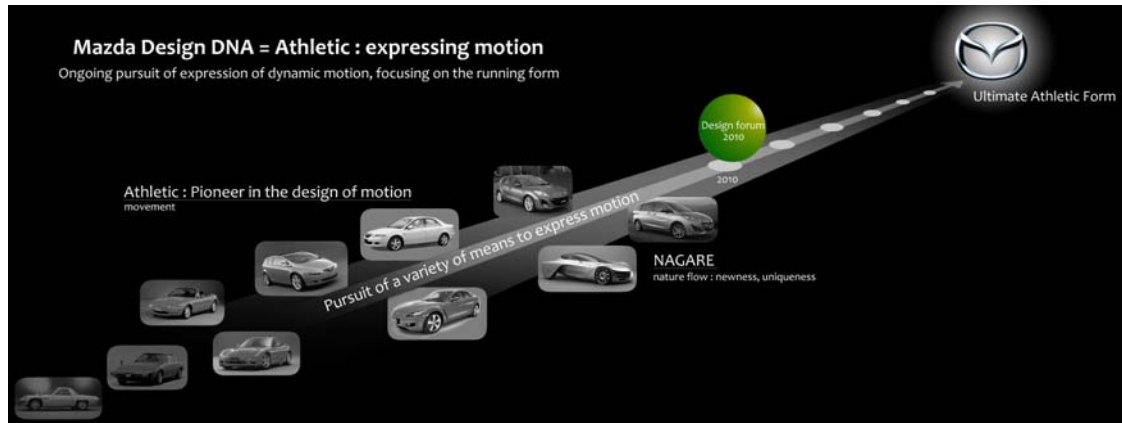


Fig.7 Mazda Design's Aim

### 3.2 「魂動 (こどう) -Soul of Motion」コンセプト

今マツダデザインは、生き物が見せる一瞬の動きの強さや美しさを「動きの表現」の究極の姿と考えている。

例えば、何かを狙って動き出す瞬間のフォーム—日本古来の武道である剣道の突きの一瞬、あるいはチータが獲物を狙って力を溜め飛び掛るような最大の集中力を要する一瞬には、研ぎ澄まされた力のバランスや、瞬発的な力、スピード感、凜とした緊張感、無駄のない洗練された美しさや色気といった、人の心を動かすエモーションを感じさせられる (Fig.8)。

マツダデザインは、この一瞬の「生命感にあふれ心ときめかせる動き」をクルマのデザインテーマとして表現することを目標とし、そのテーマ名を「魂動 (こどう) -Soul of Motion」とした。



Fig.8 The Ultimate form of Motion

### 3.3 「魂動 (こどう) -Soul of Motion」を構成する要素

マツダデザインは様々な「人の心を動かす動き」を分析し、「魂動 (こどう) -Soul of Motion」を表現するデザインの基本要素を以下の3つと規定した (Fig.9)。

**SPEED (前進感) :** スピード感を生む骨格

見る者に思わず「運転したい」という感情を起こさせる、強い前進感を表現する。

**TENSE (緊張感) :** 研ぎ澄まされた緊張感を生むフォーム

日本のものづくりの精神を活かし、無駄を排し、磨き上げる。

**ALLURING (艶やかさ) :** 味わい、艶っぽい質感

生き物が持つ艶っぽさ、温かみを表現する。

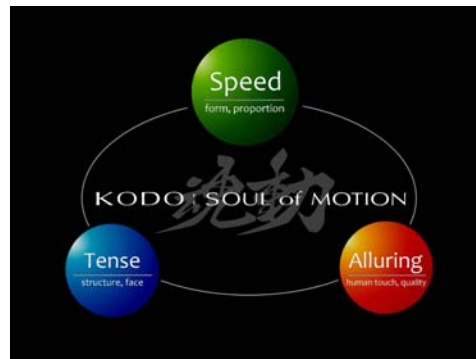


Fig.9 Kodo's Elements

#### 4. 「魂動（こどう）-Soul of Motion」表現手法への取り組み

##### 4.1 スタディ活動

マツダデザインは「魂動（こどう）-Soul of Motion」の具体的な造形開発にあたり、通常の手法やプロセスにとらわれない取り組みを行った。デザイナーやモデラたちは、獲物を狙って構えている獣のイメージや剣道の突きの一瞬など、各人が心に描いたイメージを手がかりに、各々が思い思いにスケッチやクレイ（粘土）を使って自由に造形スタディ活動を行った（Fig.10）。



Fig.10 Mazda Modeler's Study

##### 4.2 しなり

その活動の中からマツダデザインは、強い力によってたわんだ鋼板の姿に着目した。堅い金属に強い力が加わった時、その金属は反りながらも常に元の状態へ戻ろうとする反発の力を示す。加える力が強くなればなるほど、反発力も大きくなる。その姿は今にも跳ね返り、強いエネルギーと速いスピードを生み出すことを人に想像させる。

この鋼や竹のように強い張りを持ったものをねじったり曲げたりしたときに、強い反発力を溜めながらしなやかにしなる様子＝「しなり」は、人や生き物が速い動きを生み出すために、体をしなやかに変形させる姿もイメージさせる。マツダデザインはこの「しなり」に「魂動（こどう）-Soul of Motion」を具現化する造形のひとつとしての可能性を見出し、造形手法としてのスタディを重ねた。



Fig.11 "SHINARI" Art

##### 4.3 デザインコンセプトモデル「マツダ靱（しなり）」

マツダデザインは「しなり」を抽象的な表現から徐々にクルマのカタチへと変化させ、「マツダ靱（しなり）」のデザイ



ンとして具現化した (Fig.12)。

「マツダ靱 (しなり)」は、マツダデザインが目指す新たなデザインテーマ「魂動 (こどう) -Soul of Motion」を、伸びやかなフォルムで表現した4ドア4シータスポーティークーペの純粋なデザインコンセプトモデルであり、見る人を胸の奥底から湧き上がる熱くエモーショナルな気分させたいと願うマツダデザインの想いを純粋に表現した「魂動 (こどう) -Soul of Motion」のひとつの形である。



Fig.12 Mazda Shinari

## 5. 「マツダ靱 (しなり)」エクステリアデザイン

### 5.1 プロポーション

車体を前後に貫くボデーの軸と、ボデーの後方へ引き絞られたような形状を見せるAピラやキャビン形状、そしてフロントフェンダなど全体が織り成すリズム感により、いまにも飛び出そうとするかのような力の溜めと、一気に全速力で動き出す瞬発力をイメージさせるプロポーションを構成した (Fig.13)。

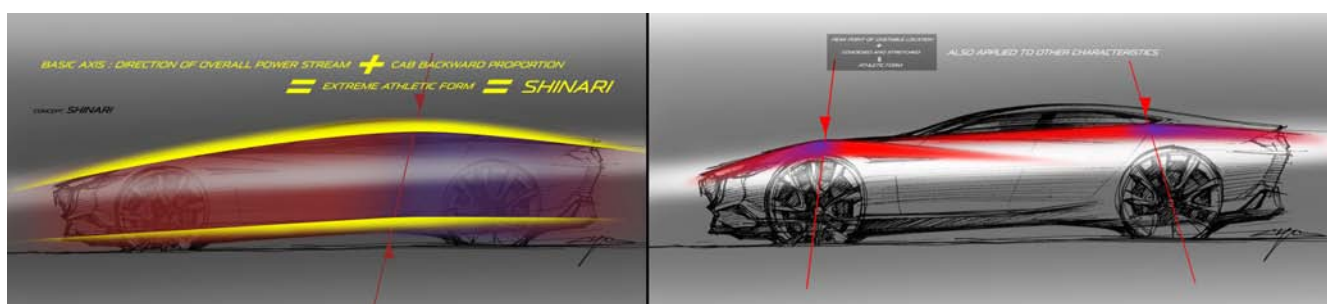


Fig.13 Proportion

### 5.2 サーフェス

RX-8から始まったタイヤの存在感を強調する造形を更に進化させた特徴的なフロントフェンダにより、ダイナミックなボデーサイドの動きをエレガントかつスポーティに際立たせた。このフロントフェンダから後ろへ向かう動きとリヤフェンダから前に向かう動きを複層的に融合させることにより、強い緊張感と美しくしなやかな動きのつながりを表現した。

また、すべてのボデー面は常に変化し、一定な断面はない。例えば、サイドシル部の上向き面は、フロントからリヤにかけて微妙に角度をコントロールし、変化させることでスピード感を表現している。



Fig.14 Surface

### 5.3 フロントフェイス

フロントフェイスは、五角形のフロントグリルを立体的な造形に進化させ、マツダブランドを誇り高く主張させた。そのグリルを起点にした力強い動きはボンネット、フェンダ、ヘッドランプ、そしてバンパへと繋がっている。特にグリルからヘッドランプに繋がる金属製のモールはより立体的なスピード感を表現し、新しいマツダのデザイン特徴として

フロントフェイスを特徴づけている。その先にあるヘッドランプは奥まった灯体をむき出しにしたアウトレンズのない構成を採用し、獲物を狙う動物のような生命感ある瞳の表情を表現している (Fig.15)。



Fig.15 Front Face

#### 5.4 ディテール

アウトミラやホイール、テールパイプなど細部に至るまで「しなり」のテーマを反復し、スピード感とともに人の手で作り上げたハンドメイドのような仕上げによる高品質でプレミアムなイメージを表現した (Fig.16)。

フロント及びリヤバンパは、下部をアンダーフロアへの気流の導入と排出を最適化した形状にして、サイドシルを含めたボデー周りとアンダーフロアの整流効果により空力性能を高めた。

また、ボデーカラーは、硬質な金属をイメージさせる高輝度メタルブルーを採用し、ハイライトは強く緻密に、シャドウはしっかり黒く落ち込むことによる立体感と滑らかな面表現の両立を実現した。日本刀が持っている凄みのある輝きと他をはじくような硬さや、秘めた色気といった日本的な質感を表現している。



Fig.16 Detail

## 6. 「マツダ靱（しなり）」インテリアデザイン

### 6.1 空間構成

インストルメントパネルを二つのゾーンに分け、ドライバ席は、クルマに乗り込んだ時にドライバを包み込むような、運転に集中できる独立したコックピット空間、パッセンジャ席は反対にインストルメントパネルの形状を低くし、水平エレメントにより広々感と安心感を表現した快適な居住空間とすることで、コントラストの強い空間構成を構築した。

加えて、レイヤ状に動きを表現した造形を組み合わせることで、スピード感と、人とマシンが直感的にコミュニケーションできるドライバオリエンテッドな空間を視覚的に表現している (Fig.17)。



Fig.17 Interior Space



## 6.2 機能レイアウト

人間工学を適用してドライバ/パッセンジャそれぞれの操作に最適な操作機器のレイアウトと、前述のレイヤ状の造形と整合させ、すっきりと洗練されたイメージを表現するだけでなく、各乗員のエリアを視覚的にもわかりやすく表現して、直感的な操作をしやすくした (Fig.18)。



Fig.18 Function Layout

## 6.3 クラフトマンシップ

精緻でメカニカルな金属の質感と、潤いを感じさせる皮革のコントラストにより空間全体に強い密度感、作りこみを感じさせた。また、アルミニウムの切削加工により、計器やスイッチ類に艶やかな質感を与えた (Fig.19)。

また、落ち着いた色合いのインストルメントパネル表皮に対し、シートなど部分的に明るい素材色を採用することで、ボリューム感のある基本面对し、強い動きを感じさせるエッジの効いた造形を際立たせた (Fig.20)。



Fig.19 Material



Fig.20 Color Coordination

## 6.4 情報機器

ドライバとマシンのコミュニケーションのためにユニークな情報提供機能を提案した。フローティング状態に設置されたディスプレイは可動することで、ドライバまたはパッセンジャそれぞれに最適な位置と角度にあわせることができ、小型ながら効率よい情報提供を可能にする (Fig.21)。

このシステムではシーンに合わせて、「ビジネス・モード」「プレジャー・モード」「スポーツ・モード」の三つのモードを設けた。例えば「プレジャー・モード」では、快適な環境づくりやエンターテインメントを重視し、ドライバが自由自在にインテリアの雰囲気を変更できるなど、それぞれのシーンに合わせた機能を提供する。



Fig.21 Information System

## 7. おわりに

以上、人の心を動かす動きの表現「魂動（こどう）-Soul of Motion」とそれを具体化したデザインコンセプトモデル「マツダ靱（しなり）」の紹介を行った。

グローバルなマツダデザインのメンバが一丸となって実現させた「マツダ靱（しなり）」は、ジャーナリスト等から非常に高い評価を得ることができた。今後は「魂動（こどう）-Soul of Motion」を世界中の人々に届けるべく、量産モデルへと展開する。

マツダデザインは、マツダが際立ったブランドであるといわれる存在になることを目指して、更なるスタディを繰り返しながら、生き物のような躍動感と温かみを感じさせるデザインを今後も追及していく。

### ■ 著 者 ■



中牟田泰



石原智浩