El diseño del primer CUPRA, en tres pasos

Motor | 14/03/2019

Cientos de bocetos, realidad virtual y más de 6 meses de trabajo para hacer realidad el CUPRA Formentor

¿Líneas rectas o redondeadas? ¿Pantalla flotante o integrada en el salpicadero? El proceso de creación de un concept car -un ejercicio de diseño que marca las líneas de futuro- plantea cientos de preguntas, horas de trabajo haciendo bocetos, miles de renders, descarte de ideas y vueltas a empezar. En total, seis meses de trabajo que se resumen en tres fases con el CUPRA Formentor, el primer modelo desarrollado por la marca, como protagonista:

1 - Dibujar las ideas: “Un coche que apetezca acariciar”. Esta es la visión con la que Alberto Torrecillas, diseñador de exteriores del CUPRA Formentor, empezó a esbozar las primeras líneas. “Trabajar en el diseño de un concept nos da más libertad creativa. Lo primero, ponemos las ideas sobre papel. Algunos diseñadores prefieren empezar a dibujar en las tabletas graficas, pero a mí me encanta trazar las líneas a mano en papel y hacer diferentes propuestas”. Las ideas fluyen en forma de bocetos, decenas de dibujos en los que ya se ven los volúmenes naturales y la sensación de que incluso parado, el coche parece estar en movimiento.

Mientras tanto, el equipo de Color & Trim se vuelca en el tacto, los colores y las sensaciones. Aquí se combina la última tecnología con la artesanía. Hay que seleccionar los tejidos y materiales, diseñar los colores que lo vestirán en su interior y exterior. Para este modelo se decantan por el concepto “deportividad chic”, como lo describe Amanda Gómez, diseñadora del equipo de Color & Trim: “El cuero, las costuras a la vista, las texturas de aluminio y el color que hemos creado específicamente para este concept, el petrol blue, que nos traslada al garaje de los amantes el motor”.

2 - El CUPRA, en las calles de Barcelona sin pasar por fábrica: Perfilado el diseño, es el momento de darle vida. Y aquí entra en juego la tecnología. Los diseñadores de CAD (Computer Aided Design) pasan los dibujos a 3 dimensiones, para empezar a modelar las formas exactas del coche y el encaje de todos los elementos que lo forman. También en esta fase se asegura que se cumplen todos los requerimientos técnicos necesarios para la fabricación del vehículo. Gracias a la realidad virtual, el coche aparece en medio de la Avenida Diagonal de Barcelona como si fuera real. “Con dos dimensiones podemos validar el 75% del diseño y con el 3D llegamos al 100%, explica Manel Garcés, responsable del departamento de visualización.

Este proceso se produce tanto en el exterior como en el interior del vehículo. En los últimos años se ha producido una transformación radical en la manera de afrontar la definición del interior. “Antes diseñábamos el conjunto y al final decidíamos donde ubicar la radio, los botones…Hoy primero posicionamos la pantalla y determinamos su contenido; y después nos encargamos del resto”, apunta Jaume Sala, responsable de diseño interior.

Para adaptarse a esta disrupción, SEAT cuenta con el DESIGN digital LAB, donde se definen las experiencias de interacción digital. Su prioridad es la simplificación para que el usuario tenga a su disposición la máxima información con el menor número posible de pasos. En el caso del CUPRA Formentor, el resultado son 2 años de pruebas en el simulador y más de 3.000 iconos para definir el cuadro digital de instrumentos y una pantalla de 10 pulgadas.

3 - Un modelo de arcilla: 700 kilos de clay y el equipo de modeladores consiguen que por fin se pueda ver y tocar el CUPRA a escala real, tanto el exterior como el interior. “En el proceso de creación de un concept, los diseñadores continuamente actualizan el modelo y nosotros con ellos. El clay es un material industrial sintético que nos permite realizar estos cambios con inmediatez y nadie diría al ver el resultado final que el coche es un bloque de arcilla”, según Carlos Arcos, Responsable de modelaje de modelos exteriores.

Un concept car en datos

- 500 bocetos
- 100 renders
- 700 kilos de clay por cada modelo
- 1.800 iconos en la pantalla y 1.300 en el cuadro de instrumentos
- 1 kilómetro de hilo
- Más de 50 pruebas de color

Autor: Redacción