

## 乗り込んだ瞬間から降りたあとの余韻まで、一連の〈体験〉をデザイン。

「上質な空間で圧倒的に気持ちよく走るという〈体験〉」。それがインテリアデザインの開発コンセプトであり、お客様に最も提供したい価値でした。

インテリアデザインの開発は、スケッチやクレイモデルを用いてデザインセンターで行います。しかし、テスト車が体験させてくれた走りには、そうした静的クリエイションだけでは表現することができないクルマ本来の楽しさがありました。その楽しさを多くの人々と共有したいという思いから、テスト車の試乗を重ね“動体としての空間の在り方”を追求。室内を劇場に見立てた3つのキーワードを設定し、ドアを開けた瞬間の高揚感から、操る喜びを感じる臨場感、そして、クルマを降りたあとの心地よい余韻までを一連の流れとして体験できる空間をめざしました。



### ELEVATION

ドアを開けた瞬間に高まる走りへの期待

ドアを開けた瞬間に広がる爽快な室内空間、クルマとの一体感がある着座姿勢とシート、水平基調の薄型インストルメントパネルとワイドな運転視界などにより、走り出す前から気持ちが高揚する空間をめざしました。

### IMPRESSION

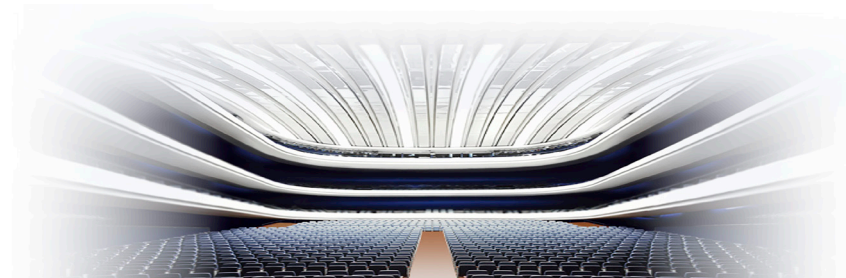
操る喜びを臨場感豊かに体験できる機能デザイン

見やすくレイアウトしたインターフェイス、手のひらにフィットするステアリングホイール、操作性に優れたスイッチ類など、瞬間認知・直感操作を具現化することで、操る喜びを臨場感豊かに体験できる機能デザインを追求しました。

### SATISFACTION

降りてなお、こころを満たす美しさと心地よさの余韻

本質を重視した落ち着いた造形を、素材の特性を生かしてコーディネートすることで、審美眼に優れた大人を満足させる普遍的な美しさと心地よさを追求。降りてなお、こころに豊かな余韻が残る上質な空間を創出しました。



コンセプト立案時に影響を受けたイメージビジュアル