



PRESS CONFERENCE SCRIPT

English	2
Español	6
Français	10
Deutsche	14
Italiano	18



ENGLISH

INTRODUCTION BY : IAN, LANCE AND KEN

Ian

The project was so fun. I really think this car is fun.

fun to look at.

I love it.

And as a car person, I want to drive this car. When you finally see it, it's the best feeling on earth.

Ken

And the best moment I think it's when you see the car completed. It's like a magical moment. It looks super dynamic and playful.

Lance

It's great, that's what we always try to do at Toyota.

It's great products which put smiles on peoples' faces

Ian

We strongly believed that there was a chance to bring bold, exciting and passionate design into this segment. And I think we did it.

IAN CARTABIANO PRESENTING THE AYGO X PROLOGUE

Can you present yourself?

Hi, my name is Ian Cartabiano. I'm the president of ED² which is short for Toyota European Design Development. I personally believe everybody deserves a cool car. And we strongly believed that in this segment, we could create a vehicle with emotional, passionate and exciting design. And I think we carried it out.

We call it the Aygo X prologue, because it's the next step in development. It's a teaser, if you will, maybe it's a preview. The aim of this project was to reimagine the A segment. In a segment overlooked by others, we saw opportunity, we strongly believed that there was a chance to bring bold, exciting and passionate design into this segment, we found that a lot of cars in this A segment are cute. So we wanted to shake things up a bit. With the Aygo X prologue, we wanted to create a design that had a fun image, a naughty attitude. And we found during the pandemic that although many people live in urban areas, there is a desire to get out as well. We really wanted to create a vehicle that was go anywhere and do anything. And because this car was specifically designed for Europe, we really looked at it as a completely European design process. From start to finish. We developed new processes, new ways to create design in a faster cycle. We combined hand sketching, digital study modelling, 3D printing and VR design reviews to create this stunning concept that you'll see here. We assigned a small, dedicated team from start to finish to focus on a unified message all the way through the project. And we did it here at .

LANCE SCOTT ON THE CONCEPT

Nice curvature, but this could be more direct and straight.

Cars are a passion I've had for a long time. And yes, it is my hobby when I was young, to draw cars. And now, for the past 25 years, I've had the pleasure to be able to do it as a job and get paid for it, which is kind of nice.

It is designed to have the intersection but when they rub down, sometimes it becomes a little wavy so then the designer tape on to create the line again.

Imagine this. The shark keeps going to be really nice. We wanted to give a little bit of a very bold but cheeky personality. Basically, we worked on the bi-tone. So bi-tone is where we have a black area on the rear of the car runs all the way from the underside to the back over to the roof. And this was giving a very forward motion feeling to the balance of the car.

Combined with the big wheels or the lifted-up stance of the car, this car is very agile, something which is going to nip in and out of the small roads in the city, it's going to be fun to drive, it's going to give you a nice eye point when you're driving in the city environment.

Concentrating on giving the car a little bit more of a cheeky look combining these kinds of two clamping lamps to give a very distinctive downward graphic, which gives us a kind of a really iconic image to the Aygo X prologue.

We're using the hexagonal theme this time on the Aygo X prologue in all the details. And the bi-tone line itself is also part of the hexagon. A very simple glass hatch is framed by the high identity; high tech rear lamps, we utilised the lamp not only for illumination, but also for the handle for the rear hatch that we integrated on the lower part of a mounting point specifically for their bike rack.

We also wanted to include a couple of action cameras into the door mirrors, we integrated roof rails into the roof of the car, they line up with a rear combination lamp giving us very sophisticated overall appearance.

The process is very much a team effort. This is the great thing about , we have a lot of different nationalities, a lot of different personalities. We all have different ideas. This is the most important part of being a global company. But of course, from point of view in Europe, we very much want to promote the European style and the European kind of dynamic within the cars of Toyota.

DESIGN WITH KEN BILLES

I've always wanted to design cars. And one of the reasons is that my dad used to work in the car industry. And I've never wanted to do kind of an office work so much; I really like to create and draw stuff. But I think he's just like I love drawing. I don't know if I had the skills, but I love to do it. So it was a pleasure. And this is how I decided to become a car designer. The four wheels, high clearance, hyper dynamic cabin, strong fenders, expressive headlamps. Really nice central or precision organic surface. And that's the car.

We actually do a lot of research.

What we did is interview people that were really into that world like DJs and fashion designers. We were just interested in what they liked, what they wanted to do in their life, how they perceived the world. Basically, nothing to do with cars. Actually, the more it is far away from cars, the more interesting it is for us. Then we go into designing the product that reflects those kinds of reflections. And then; it's the development of those sketches into something that is full size most of the time or now more and more digital, but there has to be a real object that people can kind of turn around, see and judge.

Then once all this is finished, we scan the car, we rebuild everything in CG and then we make the final milling. From that final milling we make the car; that is the final product. Probably the strongest thing we see when we look at the car is the architecture. We see this kind of frame that holds the car from the back and this super agile bubble of energy sitting on it that is ready to jump. And then the stance of the car is really the four wheels that are really on each corner, it is easy to see that the car is going to be easy to manoeuvre everywhere in the city environment.

CREATION WITH MOMOKO OTAWARA

Ian

And this one...
...creates a great reflection.
As a highlight, of course.
I still like this green colour.

Momoko

My responsibilities are of course creating the new material and the colour for exterior and interior. And also to make the concept from the beginning phase. To imagine the customer reaction, so of course I'm a creator of the future colour material, but I am also a customer so how I feel is very important to imagine so to create a colour for me.

For this project, colours are kind of a centre, the colour concept was spice since the beginning then we're discussing a lot which kind of spice could be the best for this project. We decided to use our four different flavours: chilli, ginger, black pepper and wasabi. So red colour always has a super strong impression, it has a sportier atmosphere, and it has more impact for customer we thought. You can see there are small blue pigments so from the surface, it's very effective to impress the dynamic atmosphere. That's why we name it: sparkling chilli red.

THE FUTURE OF THE AYGO X PROLOGUE

Ian

This Aygo X prologue project was so fun. And I really think this car is fun. It's fun to look at. I love it. And as a car person, I want to drive this car. And I always think that's a good test of the final result. As designers, the creation process is what we live for. Sometimes it can be a little bit of a torturous process because you're always waiting to see the final result. And when you finally see it, it's the best feeling on Earth.

Ken

We do all the research, we do the sketch, we do the development: this part takes a lot of time, a lot of energy and we never see the car completed; We just see pieces everywhere and randomly assemble and everything and this is super frustrating. And the best moment I think is when we see the car in one colour, completely shiny then it's just like a magical moment.

Lance

When we see the car when it's fully painted when it's rolled in and the lights are on it then of course you can look back and say and all that stress all that hard work was worth it.

Ian

It's why I'm still a car designer after all these years. I truly love this job. I get excited every time I see the final product and I'm really proud of the team at for creating such a beautiful Aygo X prologue that's going to revolutionise and change the A-segment.



ESPAÑOL

INTERVINIENTES : IAN, LANCE Y KEN.

Ian

El Proyecto fue muy divertido. Realmente, creo que este auto es divertido.

Divertido de mirar.

Me encanta.

Y como aficionado de los automóviles, quiero conducir este auto. Cuando finalmente lo ves, es la mejor sensación del mundo.

Ken

Y creo que el mejor momento es cuando ves el auto terminado.

Como un momento mágico. Se ve súper dinámico y divertida

Lance

Es genial, eso es lo que siempre intentamos hacer en Toyota.

Son productos fantásticos que hacen sonreír a las personas

Ian

Hemos creído firmemente que existía la posibilidad de incorporar un diseño audaz, emocionante y apasionante en este segmento. Y creo que lo logramos.

IAN CARTABIANO PRESENTANDO DE LA AYGO X PROLOGUE

¿ Puede usted presentarse ?

Ian

Hola, mi nombre es Ian Cartabiano. Soy el presidente de ED², la abreviatura de Desarrollo de Diseño Europeo de Toyota.

Personalmente, creo que todo el mundo se merece un auto genial. Hemos fuertemente creído que, en este segmento, podríamos crear un vehículo con un diseño emocional, apasionado y emocionante. Y creo que lo llevamos a cabo.

Lo llamamos el Aygo X prologue, porque es el siguiente paso en el desarrollo. Es un adelanto, si se quiere, tal vez sea una vista previa. El objetivo de este proyecto era reinventar el segmento A. En un segmento que otros pasaron por alto, nosotros hemos visto una oportunidad, creyendo firmemente que existía la posibilidad de llevar un diseño audaz, emocionante y apasionado a este segmento. También descubrimos que muchos autos en este segmento A son lindos, por lo cual queríamos cambiar un poco las cosas. Con la Aygo X prologue, queríamos crear un diseño que tuviera una imagen divertida y una actitud traviesa. Asimismo, descubrimos durante la pandemia que, aunque muchas personas viven en áreas urbanas, también hay un deseo de salir. Realmente queríamos crear un vehículo que pudiera ir a cualquier lugar y hacer cualquier cosa. Debido a que este auto fue diseñado específicamente para Europa, realmente lo vimos como un proceso de diseño completamente europeo. De principio a fin. Desarrollamos nuevos procesos, nuevas formas de crear diseño en un ciclo más rápido. Combinamos bocetos a mano, modelado de estudios digitales, impresión 3D y revisiones de diseño de realidad virtual, para crear este impresionante concepto que verá aquí. Asignamos un equipo pequeño y dedicado de principio a fin para centrarse en un mensaje unificado durante todo el proyecto. Y lo hicimos aquí en ED².

LANCE SCOTT SOBRE EL CONCEPTO

Bonita curvatura, pero podría ser más directa y recta. Los autos son una pasión que tengo desde hace mucho tiempo. Y sí, era mi afición cuando era joven, dibujar autos. A lo largo de los últimos 25 años, he tenido el placer de poder hacerlo como un trabajo y que me paguen por ello, lo cual es agradable.

Está diseñado para tener la intersección, pero cuando se frota, a veces se vuelve un poco ondulado, por lo cual, el diseñador lo pega para crear la línea nuevamente. Imagínese esto. La forma de tiburón sigue siendo realmente linda.

Queríamos darle un poco de personalidad audaz pero atrevida. Básicamente, trabajamos en el bitono. Entonces, el bitono es donde tenemos un área negra en la parte trasera del auto, que va desde la parte inferior hasta la parte trasera y hasta el techo.

Esto dio al equilibrio del auto una sensación de movimiento hacia adelante. Combinado con las ruedas grandes o la postura elevada del auto, algo ágil, algo que va a entrar y salir de las pequeñas carreteras de la ciudad, será divertido de conducir y te dará un buen punto alto cuando conduces en la ciudad. Nos concentramos en darle al auto un aspecto un poco más atrevido combinando este tipo de dos luces de sujeción. Entonces le da un gráfico descendente muy distintivo, lo que nos da una imagen realmente icónica del Aygo X prologue.

Esta vez, usamos el tema hexagonal del Aygo X prologue en todos los detalles. Y la línea de dos tonos en sí también es parte del hexágono.

Una trampilla de cristal muy simple está enmarcada por la alta identidad; así como luces traseras de alta tecnología. Utilizamos la lámpara no solo para la iluminación, sino también para la manija de la escotilla trasera que integramos en la parte inferior de un punto de montaje específicamente diseñado para su portabicicletas.

También queríamos incluir un par de cámaras de acción en los retrovisores exteriores, por lo cual integramos los rieles del techo en el techo del auto. Se alinean con una luz de combinación trasera que nos da una apariencia general muy sofisticada.

El proceso resulta ampliamente del esfuerzo del equipo. Esto es lo mejor de ED², tenemos muchas nacionalidades diferentes y distintas personalidades. Todos tenemos ideas diferentes. Ésta es la parte más importante del carácter internacional de una empresa. Pero, por supuesto, desde el punto de vista de ED² en Europa, queremos promover el estilo europeo y el tipo de dinámica europea, a través de los autos de Toyota.

DISEÑO CON KEN BILLES

Siempre quise diseñar autos, encima mi padre solía trabajar en la industria del automóvil. Nunca quise trabajar en una oficina. Realmente me gusta crear y dibujar cosas. El tema es que a mí me encanta dibujar, pero no sé si tenía las habilidades, pero igual me encanta hacerlo. Así que fue un placer. Entonces, así fue como decidí convertirme en diseñador de automóviles. Las cuatro ruedas, gran espacio libre, cabina dinámica, guardabarros fuertes, faros expresivos. Muy bonita superficie orgánica central o de precisión. Y ese es el auto. De hecho, investigamos mucho.

Por ejemplo, en Berlín, todo se trataba de LGBTQI. Lo que hicimos fue entrevistar a personas que estaban realmente interesadas en ese mundo, como DJ y diseñadores de moda. Solo estábamos interesados en lo que les gusta, lo que quieren hacer en su vida, cómo perciben el mundo. Básicamente, nada que ver con los autos. En realidad, cuanto más nos alejamos del tema de los autos, más interesante nos resulta. Luego empezamos a diseñar el producto que refleje ese tipo de reflexiones. Y luego; pasamos al desarrollo de esos bocetos que son de tamaño estándar la mayor parte del tiempo o ahora es cada vez más digital. Sin embargo, tienen que parecer a una especie de objeto real que la gente pueda girar, ver y juzgar.

Luego, una vez terminado todo esto, escaneamos el auto, reconstruimos todo en CG y luego hacemos el fresado final. A partir de ese fresado final hacemos el auto, que es el producto final.

Probablemente lo más fuerte que vemos cuando miramos el auto, es la arquitectura. Vemos este tipo de marco que sostiene el auto desde atrás y esta especie de burbuja de energía gigante que está lista para saltar. Luego, la postura del automóvil se debe a las cuatro ruedas que realmente están en cada esquina. Se nota fácilmente que el auto se puede manejar en cualquier lugar en la ciudad.

CREACIÓN CON MOMOKO OTAWARA

Ian

Y éste...

... Crea un gran reflejo.

Como punto culminante, por supuesto.

Todavía me gusta este color verde.

Momoko

Dentro de mis responsabilidades, me encargo de crear el nuevo material y el color para el exterior y el interior. Asimismo, realizo los conceptos desde la fase inicial para imaginar la reacción del cliente. Por supuesto, soy un creador de color de material del futuro, pero también soy un cliente, así que resulta muy importante imaginar o crear un color para mí.

Para este proyecto, ponemos los colores al centro. El concepto de color fue destacado desde el principio, entonces intercambiamos mucho sobre el tipo de especie que podría corresponder de la mejor manera a este proyecto. Decidimos usar nuestros cuatro sabores diferentes: chile, jengibre, pimienta negra y wasabi. El color rojo siempre tiene impresión más fuerte y da un ambiente más deportivo. También tiene más impacto sobre la categoría de cliente que queremos conquistar. Puede ver los pequeños pigmentos azules en la superficie, lo que es muy eficaz para impresionar y crear una atmósfera dinámica. Por eso lo llamamos: Chili Rojo Espumoso.

EL FUTURO DE LA AYGO X PROLOGUE

Ian

Este proyecto de la Aygo X prologue fue muy divertido. Realmente creo que este auto es divertido. Es divertido de ver. Me encanta. Y como aficionado a los automóviles, quiero conducir este auto. Y siempre creo que es una buena prueba del resultado final. Como diseñadores, el proceso de creación es para lo que vivimos. A veces puede ser un proceso un poco tortuoso porque siempre estás esperando ver el resultado final. Y cuando finalmente lo ves, es la mejor sensación del mundo.

Ken

Hacemos toda la investigación, hacemos el boceto, hacemos el desarrollo: esta parte toma mucho tiempo, mucha energía y nunca vemos el auto terminado; Solo vemos piezas por todas partes y ensamblamos aleatoriamente todo, lo que es muy frustrante. Creo que el mejor momento es cuando vemos el auto de un color, completamente brillante. Es como un momento mágico.

Lance

Cuando vemos el auto completamente pintado, laminado con las luces encendidas, por supuesto, miras hacia atrás pensando que, todo ese estrés y arduo trabajo valieron la pena.

Ian

Por estas razones, sigo siendo diseñador de automóviles después de todos estos años. Realmente amo este trabajo. Me emociono cada vez que veo el producto final y estoy realmente orgulloso del equipo de ED² por haber creado la Aygo X prologue tan hermosa, que revolucionará y cambiará el segmento A.



FRANÇAIS

INTRODUCTION PAR : IAN, LANCE AND KEN

Ian

Ce projet a été un vrai bonheur. Je trouve cette voiture très ludique.

Un plaisir pour les yeux.

Je l'adore.

Et en tant qu'automobiliste, elle me donne envie de la conduire. Quand on l'a enfin devant les yeux, c'est le meilleur sentiment du monde.

Ken

Et le meilleur moment je pense, c'est quand vous voyez la voiture terminée. C'est un moment magique. Elle a l'air super dynamique et ludique.

Lance

C'est formidable, c'est ce que nous essayons toujours de faire chez Toyota. Ce sont d'excellents produits qui font sourire les gens.

Ian

Nous étions convaincus que nous pouvions créer un design émotionnel et audacieux dans cette catégorie. Et je pense que nous y sommes parvenus.

IAN CARTABIANO PRÉSENTE LA AYGO X PROLOGUE

Pourriez-vous vous présenter ?

Ian

Oui, Bonjour, je m'appelle Ian Cartabiano. Je suis le président d'ED², qui est l'acronyme de Toyota European Design Development.

Je pense que tout le monde mérite de conduire une voiture tendance. Nous étions convaincus que nous pouvions créer un design émotionnel et audacieux dans cette catégorie. Et je pense que nous y sommes parvenus.

Nous l'avons baptisée Aygo X prologue car elle constitue la prochaine étape du développement. Une sorte de teaser, d'avant-première. L'objectif de ce projet était de réinventer la catégorie A. Dans ce segment négligé par les autres constructeurs, nous avons identifié une opportunité, une possibilité de créer un design audacieux, passionné et enthousiasmant. Nous avons constaté que les voitures de la catégorie A se contentaient d'être mignonnes. Nous avons donc voulu faire bouger les lignes. Avec l'Aygo X prologue, nous avons voulu combiner un design ludique et une attitude espiègle. Et pendant la pandémie, nous avons constaté que bien qu'une majeure partie de la population vive en zone urbaine, le désir de s'en évader est réel. Nous voulions vraiment créer un véhicule capable d'aller partout. Et comme cette voiture est destinée spécifiquement à l'Europe, elle a fait l'objet d'un processus de conception entièrement européen. Du début à la fin. Nous avons développé de nouveaux processus de conception, de nouveaux modes de création avec des cycles plus courts. Nous avons combiné les esquisses manuelles, la modélisation numérique, l'impression 3D et les simulations en réalité virtuelle pour aboutir au concept étonnant que vous voyez là. Nous avons chargé une équipe de se consacrer à l'élaboration d'un message unifié et cohérent tout au long du projet. Et c'est ici, à ED², que ce processus de création s'est déroulé.

LANCE SCOTT SUR LE CONCEPT

Belle courbure, mais on pourrait opter pour des lignes plus directes, plus droites. Je suis un vrai passionné d'automobile, depuis toujours. Je dessinais des voitures dans mon temps libre quand j'étais plus jeune. Et depuis 25 ans, j'ai le plaisir d'en faire mon métier et d'être payé pour cela, ce qui est plutôt agréable !

L'idée est d'avoir cette intersection, mais lors du ponçage, la tôle peut gondoler, donc le concepteur doit coller des éléments pour reformer la ligne. Imaginez un peu, la forme de la carrosserie va être si belle.

Nous voulions lui conférer une personnalité à la fois audacieuse et espiègle. En fait, nous avons accordé une attention tout particulière au bicolore. Cette exécution en deux tons révèle une bande noire sur toute la partie arrière de la voiture, du dessous de la carrosserie au toit. Cela donne une impression de mouvement vers l'avant. Combinée aux grandes roues et à une garde au sol rehaussée, elle crée une impression d'agilité, elle donne le sentiment de pouvoir se faufiler dans n'importe quelle petite ruelle, d'être agréable à conduire, et d'offrir une excellente visibilité de conduite. Nous nous sommes attachés à donner à la voiture une allure plus espiègle avec deux phares profilés vers le bas, ce qui confère à l'Aygo X prologue son look emblématique. Nous avons repris le thème hexagonal dans tous les détails. Et la ligne bicolore se combine elle-même à l'hexagone. Outre leur rôle premier, les feux arrière sont intégrés à la poignée du hayon, qui est lui-même incorporé dans la partie inférieure un point de fixation : un porte-vélo.

Nous voulions également inclure des caméras dans les rétroviseurs extérieurs, et nous avons installé des rails de toit, qui s'alignent parfaitement avec les feux arrière pour conférer une apparence très sophistiquée à cette petite citadine. L'entièreté du processus de création a reposé sur un véritable travail d'équipe. Ce qui est génial à ED², c'est que nos équipes sont très internationales, et composées de profils très divers. Nous avons tous nos propres idées. Selon moi, c'est l'aspect le plus essentiel d'une entreprise internationale. Mais bien sûr, ED² étant basé en Europe, nous voulions avant tout conférer une dynamique et un style européens à la gamme Toyota.

LE DESIGN AVEC KEN BILLES

J'ai toujours voulu concevoir des voitures. Sans doute parce que mon père travaillait lui aussi dans l'industrie automobile. Je n'ai jamais voulu travailler dans un bureau ; j'aime vraiment créer et dessiner des choses. J'adore ça. Je n'étais pas sûr d'être suffisamment talentueux, mais c'est ce que j'aimais faire. Et c'est ainsi que j'ai décidé de devenir concepteur automobile. Quatre roues, une garde au sol rehaussée, un habitacle ultra-dynamique, des pare-chocs robustes, des phares expressifs. Et une très belle surface organique. Voici un modèle des plus réussis. En fait, nous faisons beaucoup de recherches. Nous avons interviewé des personnes qui évoluent dans différentes sphères, notamment celle des DJ et des créateurs de mode. Nous voulions savoir ce qu'ils aiment, leurs ambitions, comment ils perçoivent le monde. Rien à voir avec les voitures. Plus on s'éloigne du monde de l'automobile, plus c'est intéressant pour nous, en réalité.

Ensuite, nous nous sommes efforcés de concevoir un produit qui reflète ces réflexions. Il s'agissait de transformer nos croquis en un concept grandeur nature ou – comme c'est de plus en plus souvent le cas – en un modèle numérique. Tout ce qu'il nous faut, c'est un modèle tangible que l'on puisse scruter sous tous les angles.

Une fois ces étapes validées, nous scannons la voiture, nous reconstituons le tout en images de synthèse, puis nous procédons à l'usinage final. C'est à partir de ce modèle que nous fabriquons la voiture : le produit final. Ce qui saute aux yeux avec cette voiture, c'est son architecture. Ce cadre qui semble tenir la voiture par l'arrière, soutenir une véritable bulle d'énergie prête à bondir. Et puis sa posture, dressée sur ses quatre roues agiles, on voit tout de suite qu'elle est facile à manœuvrer en ville.

LA CRÉATION AVEC MOMOKO OTAWARA

Ian

Et celui-là...

... Crée une belle réflexion.

Comme un point culminant, bien sûr.

J'aime vraiment cette couleur verte.

Momoko

Mes responsabilités consistent bien sûr à créer de nouveaux matériaux et la couleur pour l'extérieur et l'habitacle. Et aussi à imaginer des concepts dès la phase initiale. Anticiper la réaction du client. Je suis conceptrice, mais aussi cliente, donc j'ai imaginé une couleur qui me plairait à moi aussi.

Pour ce projet, les couleurs étaient au cœur de notre réflexion. Dès le début, l'idée de l'épice a fait son chemin, nous avons beaucoup discuté du type d'épices qui conviendraient le mieux au concept. Nous avons décidé d'utiliser quatre saveurs différentes : piment, gingembre, poivre noir et wasabi. La couleur rouge fait immédiatement une forte impression, sportive, avec un vrai impact sur le client. Vous pouvez voir de petites paillettes bleues à la surface, qui lui confèrent un dynamisme fou. C'est pourquoi nous avons appelé cette couleur « Sparkling Chilli Red ».

LE FUTURE DE LA AYGO X PROLOGUE

Ian

Ce projet Aygo X prologue a été un vrai bonheur. Je trouve cette voiture très ludique. Un plaisir pour les yeux. Je l'adore. Et en tant qu'automobiliste, elle me donne envie de la conduire. C'est un bon indicateur, je pense. Le processus de création peut parfois être une souffrance car on a hâte d'arriver au résultat final. Mais quand on l'a enfin devant les yeux, c'est le meilleur sentiment du monde.

Ken

Nous devons faire des recherches approfondies, réaliser les premières esquisses, concevoir le produit : ces étapes prennent beaucoup de temps, beaucoup d'énergie et on n'entrevoit pas le produit final. On travaille sur des pièces que l'on assemble les unes aux autres, ça peut être frustrant.

Mais le meilleur moment, c'est quand on voit enfin la voiture briller de milles feux. C'est un moment magique.

Lance

Quand on voit enfin la voiture, entièrement peinte, phares allumés, alors oui, on peut prendre un instant et se dire que tout ce stress, ce travail de longue haleine en valait vraiment la peine.

Ian

C'est la raison pour laquelle je suis encore concepteur automobile après toutes ces années. J'aime vraiment ce métier. Je suis très content chaque fois que je vois le produit final et je suis très fier du travail fourni par l'équipe d'ED² pour créer cette magnifique Aygo X prologue qui, j'en suis sûr, va révolutionner la catégorie A !



DEUTSCHE

SPRECHER : IAN, LANCE, KEN.

Ian

Das Projekt hat so viel Spaß gemacht. Ich finde, das ganze Auto macht Spaß.

Schon der Anblick macht Spaß.

Ich liebe es.

Und als Autofan will ich dieses Auto fahren. Es ist das beste Gefühl der Welt, wenn man es endlich zu Gesicht bekommt.

Ken

Und der beste Moment, denke ich, ist, wenn Sie das Auto fertig sehen. Es ist wie ein magischer Moment. Es sieht super dynamisch und verspielt aus.

Lance

Es ist großartig, das versuchen wir immer bei Toyota.

Es sind großartige Produkte, die den Menschen ein Lächeln ins Gesicht zaubern

Ian

Wir haben fest an die Möglichkeit geglaubt, ein mutiges, aufregendes und leidenschaftliches Design in dieses Segment einzubringen. Und ich denke, wir haben es geschafft.

IAN CARTABIANO PRÄSENTIERT DEN AYGO X PROLOGUE

Kannst du dich vorstellen ?

Hallo, mein Name ist Ian Cartabiano. Ich bin der Vorsitzende von ED², das ist kurz für Toyota European Design Development (Toyota Europäische Designentwicklung).

Ich persönlich glaube, dass jeder ein cooles Auto verdient. Wir haben fest daran geglaubt, dass wir in diesem Segment ein Fahrzeug mit einem ausdrucksstarken, leidenschaftlichen und aufregenden Design schaffen können. Und ich denke, das haben wir geschafft.

Wir haben es Aygo X prologue genannt, weil es der nächste Schritt in der Entwicklung ist. Es ist so etwas wie ein Teaser, oder eine Vorschau. Das Ziel dieses Projekts war es, das A-Segment neu zu definieren. Wir haben in einem Segment, das von anderen übersehen wird, eine Chance gesehen. Wir haben fest an die Möglichkeit geglaubt, ein mutiges, aufregendes und leidenschaftliches Design in dieses Segment einzubringen, weil wir der Meinung waren, dass viele Autos im A-Segment eher niedlich gestaltet sind. Also wollten wir die Dinge ein wenig aufmischen. Mit dem Aygo X prologue wollten wir ein Design schaffen, das Spaß macht, mit einem frechen Image. Und wir haben im Zuge der Pandemie festgestellt, dass, obwohl viele Menschen in städtischen Gebieten leben, auch der Wunsch danach besteht, einfach mal rauszukommen. Wir wollten ein Fahrzeug schaffen, mit dem man wirklich überall hinfahren und alles machen kann. Und weil dieses Auto speziell für Europa entwickelt wurde, haben wir es als einen vollständig europäischen Designprozess betrachtet. Von Anfang bis Ende. Wir haben neue Prozesse entwickelt, neue Wege, um den Designzyklus zu beschleunigen. Wir haben Handskizzen, digitale Studienmodellierung, 3D-Druck und VR-Designtests kombiniert, um dieses atemberaubende Konzept zu erstellen, das Sie hier sehen. Von Anfang bis Ende haben wir dazu ein kleines, engagiertes Team eingesetzt, um uns während des gesamten Projekts auf eine einheitliche Botschaft konzentrieren zu können. Und das ist hier im ED² geschehen.

LANCE SCOTT ÜBER DAS KONZEPT

Schöne Rundung, aber es könnte etwas direkter und gerader sein. Autos sind für mich schon lange eine Leidenschaft. Und ja, als ich jung war, war das Zeichnen von Autos bereits mein Hobby. Mittlerweile habe ich seit 25 Jahren das Vergnügen, es als Beruf auszuüben und dafür bezahlt zu werden, was irgendwie schön ist.

Es ist dazu entworfen, einen Schnittpunkt zu haben, aber im Abrieb wird es ein wenig wellig, so dass dann der Designer Klebeelemente einsetzen muss, um die Linie wieder herzustellen, stellen Sie sich das mal vor. Das Design wird wirklich schön.

Wir wollten ihm einen sehr mutigen, und etwas frechen Charakter geben. Im Grunde genommen haben wir mit einer Zweifarbenoptik gearbeitet. Das bedeutet, dass wir einen schwarzen Bereich am Heck des Autos haben, der sich von der Unterseite über die Rückseite bis zum Dach erstreckt. Das gibt dem Fahrzeug eine vorwärts gerichtete Balance. Kombiniert mit den großen Rädern und der angehobenen Konstruktion des Autos macht das Fahren richtig Spaß und man erhält einen schön erhöhten Blickwinkel, wenn man in der Stadt unterwegs ist. Wir haben uns darauf konzentriert, dem Auto durch die Kombination dieser beiden Klemmleuchten einen etwas frecheren Look zu geben und so eine sehr markante, nach unten gerichtete Grafik erhalten, die dem Aygo X prologue einen wahrhaft ikonischen Look verleiht.

Dieses Mal verwenden wir das Hexagon-Motiv beim Aygo X prologue in allen Details. Auch die Linie zwischen den beiden Farben ist Teil des Hexagons. Eine sehr schlichte Glasluke umrahmt von High-Identity, High-Tech-Rückleuchten, die wir nicht nur für die Beleuchtung genutzt haben, sondern auch als Griff für die Heckklappe, den wir am unteren Teil eines Befestigungspunktes speziell für den Fahrradträger integriert haben. Wir wollten unbedingt ein paar Action-Kameras in die Außenspiegel einbauen, wir haben einen Gepäckträger in das Autodach integriert, der mit einer der Heckleuchten abschließt und ein sehr weltgewandtes Gesamtbild erzeugt. Der gesamte Prozess ist eine echte Teamleistung. Das ist das Tolle an ED², bei uns arbeiten viele verschiedene Nationalitäten, viele verschiedene Persönlichkeiten. Wir alle haben unterschiedliche Ideen. Das ist der wichtigste Aspekt eines globalen Unternehmens. Und natürlich wollen wir auch aus Sicht von ED² den europäischen Stil und die europäische Dynamik der Autos von Toyota in Europa voranbringen.

DESIGN MIT KEN BILLES

Ich wollte schon immer Autos entwerfen. Einer der Gründe dafür war, dass mein Vater in der Autoindustrie gearbeitet hat. Und ich wollte nie klassische Büroarbeit machen, ich mag es wirklich, Dinge zu kreieren und zu zeichnen. Ich liebe es einfach, zu zeichnen. Ich wusste nicht, ob ich die Fähigkeiten dazu hatte, aber ich liebte es, es macht mir wirklich Spaß. Und deshalb habe ich mich dazu entschlossen, Autodesigner zu werden. Die vier Räder, hohe Bodenfreiheit, eine hyperdynamische Kabine, starke Kotflügel, ausdrucksstarke Scheinwerfer. Eine wirklich schöne zentrale oder organisch präzise Oberfläche. Und das ist das Auto. Wir haben viele Nachforschungen betrieben.

In Berlin ging es zum Beispiel um das Thema LGBTQI. Wir haben Menschen interviewt, die in dieser Welt zuhause sind, zum Beispiel DJs und Modedesigner. Uns hat einfach interessiert, was sie mögen, was sie in ihrem Leben machen wollen, wie sie die Welt wahrnehmen. Im Grunde genommen hat das nichts mit Autos zu tun. Zunächst ist ein Thema für uns umso interessanter, je weiter es von Autos entfernt ist. Dann gehen wir dazu über, ein Produkt zu entwerfen, das diese Art von Überlegungen widerspiegelt. Und dann geht es um die Entwicklung dieser Skizzen zu etwas, das Lebensgröße oder mittlerweile mehr und mehr digitale Form annimmt. Aber es muss immer eine Art reales Objekt sein, das die Menschen irgendwie umdrehen, anschauen und beurteilen können.

Wenn alles fertig ist, scannen wir das Auto ein, bauen alles in CG nach und fräsen es schließlich endgültig aus. Aus dieser letzten Fräsung entsteht das Auto, das Endprodukt. Das Stärkste, was wir sehen, wenn wir uns dieses Auto anschauen, ist seine Architektur. Wir sehen diesen Rahmen, der das Fahrzeug von hinten hält, und diese riesige Energiekugel, die darauf sitzt und bereit ist loszulegen. Und das Fundament dieses Autos sind die vier an den äußeren Ecken positionierten Räder. Man sieht sofort, dass dieses Auto überall in der Stadt leicht zu manövrieren ist.

KREATION MIT MOMOKO OTAWARA

Ian

Und das hier...

... Erzeugt eine großartige Reflexion.

Als Highlight natürlich.

Ich mag diese grüne Farbe immer noch.

Momoko

Zu meinen Aufgaben gehörte natürlich die Gestaltung des neuen Materials und der Innen- und Außenfarbe. Und außerdem, von Beginn an die Konzepte zu erstellen. Ich stelle mir dabei die Reaktion der Kunden vor. Natürlich bin ich der Schöpfer des zukünftigen Farbmaterials, aber ich bin auch Kunde. Mein Gefühl ist also sehr wichtig, wenn ich mir eine Farbe vorstelle oder sie neu kreierte.

Bei diesem Projekt stehen die Farben sozusagen im Mittelpunkt. Das Farbkonzept drehte sich von Anfang an um Gewürze, wir haben viel darüber diskutiert, welche Art von Gewürz sich am besten für dieses Projekt eignet. Wir haben uns für vier verschiedenen Geschmacksrichtungen entschieden: Chili, Ingwer, schwarzer Pfeffer und Wasabi. Die Farbe Rot macht immer einen besonders starken Eindruck, sie hat eine sportlichere Ausstrahlung, und wir waren uns einig, dass sie für Kunden die meiste Aussagekraft besitzt. Sie können die kleinen blauen Pigmente auf der Oberfläche sehen, die eine besonders dynamische Wirkung hervorrufen. Deshalb nennen wir diese Farbe: Sparkling Chilli Red.

DIE ZUKUNFT DES AYGO X PROLOGUE

Ian

Das Aygo X prologue Projekt hat viel Spaß gemacht. Und ich denke wirklich, dass das ganze Auto Spaß macht. Schon der Anblick macht Spaß. Ich liebe es. Und als Autofan will ich dieses Auto fahren. Und ich denke immer, dass das ein guter Test für das Endergebnis ist. Als Designer leben wir für den Entstehungsprozess. Mitunter kann dieser Prozess etwas nervenaufreibend sein, weil man immer darauf wartet, das Endergebnis zu sehen. Es ist das beste Gefühl der Welt, wenn man es endlich zu Gesicht bekommt.

Ken

Wir übernehmen die gesamte Forschungsarbeit, die Skizzen, die Entwicklung: Dieser Teil nimmt eine Menge Zeit in Anspruch, eine Menge Energie und wir sehen das Auto nie in fertiger Form. Wir sehen überall einzelne Teile und setzen sie zunächst wahllos zusammen, und das ist super frustrierend. Für mich ist der beste Moment, wenn wir das fertig lackierte Auto sehen, rundum glänzend, das ist einfach ein magischer Moment.

Lance

Wenn wir das fertig lackierte Auto sehen, wenn es fahrbereit ist und die Lichter dran sind, dann kann man endlich zurückblicken und sagen: All der Stress und all die harte Arbeit haben sich gelohnt.

Ian

Das ist der Grund, warum ich nach all den Jahren immer noch als Autodesigner tätig bin. Ich liebe diesen Job. Ich bin jedes Mal aufgeregt, wenn ich das Endprodukt sehe, und ich bin wirklich stolz darauf, dass das Team von ED² diesen wunderschönen Aygo X prologue entworfen hat, der das A-Segment revolutionieren und für immer verändern wird.



ITALIANO

INTRODUZIONE DI IAN, LANCE, KEN

Ian

Questo progetto è stato uno spasso. Penso davvero che quest'auto sia piacevole.

Piacevole da guardare.

La adoro.

E da appassionato di auto, ho voglia di guidare quest'auto. Quando finalmente è davanti a te, provi la più bella sensazione al mondo.

Ken

E il momento più bello penso sia quando vedi l'auto finita. È come un momento magico. Ha un aspetto super dinamico e giocoso.

Lance

È fantastico, è quello che proviamo a fare costantemente noi di Toyota. Ottimi prodotti che mettono il sorriso.

Ian

Abbiamo fortemente creduto che ci fosse la possibilità di portare un design audace, emozionante e appassionato in questo segmento. E penso che ci siamo riusciti.

IAN CARTABIANO PRESENTA IL DI AYGO X PROLOGUE.

Puoi presentarti?

Ian

Ciao, mi chiamo Ian Cartabiano. Sono il presidente di ED², abbreviazione di Toyota European Design Development.

Personalmente credo che tutti meritino una bella auto. E abbiamo creduto fortemente che avremmo potuto creare un veicolo con un design emozionante, appassionato e stimolante in questa categoria. E penso che ce l'abbiamo fatta.

La chiamiamo Aygo X prologue, perché è il prossimo passo dello sviluppo. È un teaser, di anteprima. Lo scopo di questo progetto era quello di reimmaginare la city car. In un segmento trascurato

da altri, abbiamo visto un'opportunità, abbiamo creduto fortemente che ci fosse la possibilità di portare un design audace, emozionante e appassionato tra le city car, abbiamo scoperto che un sacco di auto in questo segmento si accontentavano di essere carine. Quindi abbiamo voluto smuovere un po' le acque. Con la Aygo X prologue, volevamo creare un design che avesse un look divertente, un atteggiamento sbarazzino. E durante la pandemia abbiamo scoperto che anche se molte persone vivono in aree urbane, il desiderio di uscire rimane. Volevamo davvero creare un veicolo per andare ovunque e fare qualsiasi cosa. E poiché quest'auto è stata progettata specificamente per l'Europa, l'abbiamo vista davvero come un processo di design interamente europeo. Dall'inizio alla fine. Abbiamo sviluppato nuovi processi, nuovi modi per

creare design in un ciclo più veloce. Abbiamo combinato schizzo a mano, modellazione digitale, stampa 3D e realtà virtuale per creare questo splendido concetto che vedrete qui. Abbiamo assegnato un piccolo team dedicato dall'inizio alla fine per concentrarci su un messaggio unificato per tutta la durata del progetto. E lo abbiamo fatto qui all'ED².

LANCE SCOTT SUL CONCETTO

Bella curvatura, ma potremmo optare per delle linee più dirette e dritte. Le auto sono la mia passione da molto tempo. E sì, quando ero giovane il mio hobby era quello di disegnare auto. E ora, negli ultimi 25 anni, ho avuto il piacere di poterlo fare come lavoro ed essere pagato per farlo, il che è non è niente male.

È progettata per avere l'intersezione, ma quando si strofina, a volte diventa un po' ondulata, allora il designer unisce gli elementi per ricreare la linea. Immaginate un po', la forma della carrozzeria continua ad essere molto bella.

Volevamo darle un po' di personalità molto audace ma impertinente. Fondamentalmente, abbiamo lavorato sul bicolore. Ciò consiste in una zona nera sul retro dell'auto che va dalla parte inferiore alla parte posteriore fino al tetto. E questo dà una sensazione di movimento in avanti all'equilibrio dell'auto. In combinazione con le grandi ruote o l'assetto rialzato dell'auto, fa sì che l'auto sia molto agile, qualcosa che sfreccia dalle piccole strade della città, sarà divertente da guidare, vi darà una bella prospettiva di guida nell'ambiente cittadino. Ci siamo concentrati sul dare all'auto un look un po' più impertinente, combinando questi tipi di fari verso il basso per ottenere un look distintivo ed emblematico alla Aygo X prologue. Questa volta usiamo il tema esagonale sulla Aygo X prologue in tutti i dettagli. E anche la stessa linea bicolore fa parte dell'esagono. Le luci posteriori, oltre al loro ruolo essenziale, sono integrate nel portellone in vetro, a sua volta integrato sulla parte inferiore di un punto di montaggio specifico per il portabicicli. Abbiamo anche deciso di inserire un paio di action camera negli specchietti retrovisori laterali, abbiamo integrato le barre sul tetto dell'auto, che si allineano con un fanale combinato posteriore dando un look generale molto sofisticato a questa city car.

Il processo è un vero lavoro di squadra. Questa è la cosa bella dell'ED², abbiamo tante nazionalità diverse, molte personalità diverse. Abbiamo tutte idee diverse. Questa è la parte più importante dell'essere un'azienda globale. Ma naturalmente, dal punto di vista di ED² in Europa, vogliamo davvero promuovere lo stile europeo e il tipo di dinamica europea nelle auto Toyota.

PROGETTA CON KEN BILLES

Ho sempre voluto progettare automobili. E uno dei motivi era perché mio padre lavorava nell'industria automobilistica. E non ho mai veramente voluto fare un lavoro d'ufficio; mi piace molto creare e disegnare. Non ero certo di avere del talento ma amavo farlo. Quindi è stato un piacere. Ed è così che ho deciso di diventare un designer di auto. Le quattro ruote, la posizione rialzata, l'abitacolo iper-dinamico, i parafrangenti forti, i fari espressivi. Una superficie organica centrale o di precisione davvero molto bella. Ecco l'auto che volevamo. In realtà facciamo molte ricerche. Quello che abbiamo fatto è stato intervistare persone che erano davvero in quel mondo, come DJ e stilisti. Eravamo semplicemente interessati a ciò che gli piace, le loro ambizioni, come percepiscono il mondo. Fondamentalmente, niente a che fare con le auto. In realtà, più è lontano dalle auto, più diventa interessante per noi. Poi ci dedichiamo alla progettazione del prodotto che riflette questo tipo di riflessioni. E poi c'è lo sviluppo di questi schizzi in qualcosa che il più delle volte è a grandezza naturale o ora sempre più digitale, ma ci deve essere un oggetto reale cui la gente può girare intorno, vedere e giudicare.

Poi, una volta che tutto questo è finito, scansioniamo l'auto, ricostruiamo tutto in Computer Grafica dopodiché ci occupiamo della fresatura finale. Da quella fresatura finale realizziamo l'auto; quello è il prodotto finito. Probabilmente la cosa più forte che vediamo quando guardiamo l'auto è l'architettura. Vediamo questa specie di cornice che regge l'auto da dietro e questa bolla gigante di energia seduta sopra pronta a saltare. E poi la posizione dell'auto su queste quattro ruote agili, salta subito agli occhi che l'auto sarà facile da manovrare in città.

CREAZIONE CON MOMOKO OTAWARA

Ian

E questo...

...crea un grande riflesso.

Come punto culminante, ovviamente.

Mi piace ancora questo colore verde.

Momoko

Il mio compito è ovviamente quello di creare il nuovo materiale e il colore per gli esterni e gli interni. E anche creare i concetti sin dalla fase iniziale. Immaginare la reazione del cliente, quindi ovviamente sono una creatrice del futuro colore del materiale, ma sono anche una cliente, quindi la mia sensazione gioca un ruolo importante per immaginare o creare un colore.

Per questo progetto, i colori sono in qualche modo un centro, il concetto era quello della spezia fin dall'inizio, poi abbiamo discusso molto su quale tra le spezie potesse essere la migliore per questo progetto. Abbiamo deciso di usare quattro diversi sapori: peperoncino, zenzero, pepe nero e wasabi. Il colore rosso ha sempre un'impressione molto forte, ha un'atmosfera più sportiva, e crediamo abbia anche più impatto per il cliente. Si possono vedere che ci sono piccoli pigmenti blu sulla superficie che gli conferiscono un'atmosfera dinamica. Ecco perché lo abbiamo chiamato: « Sparkling Chilli Red ».

IL FUTURO DE AYGO X PROLOGUE.

Ian

Questo progetto Aygo X prologue è stato così divertente. E penso davvero che quest'auto sia spassosa. È divertente da guardare. La adoro. E da appassionato di auto, ho voglia di guidarla. E penso sempre che sia un buon indice di misura. Da designer, il processo di creazione è ciò per cui viviamo. A volte può essere un processo un po' tortuoso perché sei sempre in attesa di vedere il risultato finale. E quando finalmente lo vedi, è la più bella sensazione del mondo.

Ken

Facciamo tutte le ricerche, gli schizzi, ci occupiamo dello sviluppo: questa parte richiede molto tempo, tanta energia e non vediamo mai l'auto finita; vediamo solo pezzi che assembliamo ed è super frustrante. E il momento più bello penso sia quando vediamo l'auto in un unico colore, completamente brillante, allora sì che un momento magico.

Lance

Quando vediamo l'auto completamente verniciata e i fari accesi, allora naturalmente ci si può guardare indietro e dirsi che tutto lo stress e il duro lavoro ne valeva davvero la pena.

Ian

È il motivo per cui sono ancora un designer di auto dopo tutti questi anni. Amo veramente questo lavoro. Mi emoziono ogni volta che vedo il prodotto finito e sono davvero orgoglioso del team all'ED² per aver creato una così bella Aygo X prologue che rivoluzionerà e cambierà il segmento delle city car.

