



PORSCHE

Porsche Podcast 9:11

Transkript Folge 5: Design

Gäste:

Michael Mauer, Porsche-Chefdesigner

Stefan Bogner, Fotograf und Herausgeber des Magazins „Curves“

Moderator:

Sebastian Rudolph, Leiter Öffentlichkeitsarbeit, Presse, Nachhaltigkeit und Politik, Porsche AG

Intro [00:00 – 00:15]

[00:00:15] **Sebastian Rudolph:** Herzlich willkommen zur neuen Folge von 9:11, dem Porsche Podcast. Mein Name ist Sebastian Rudolph und ich kümmere mich bei Porsche um die Themen Öffentlichkeitsarbeit, Presse, Nachhaltigkeit und Politik. Mit diesem Audio-Magazin wollen wir euch die Welt von Porsche näherbringen und uns mit spannenden Fragen beschäftigen. Dafür haben wir unser Podcast-Studio heute wieder im Porsche Museum in Stuttgart-Zuffenhausen aufgebaut, mit Blick auf den Porscheplatz, in dessen Mitte eine Skulptur steht, an deren Armen drei weiße 911er in den Himmel ragen. Heute dreht sich alles um ein Thema, das sich mit Zeit beschäftigt, ein Thema, das auch zeitlos sein kann. Ja, liebe Zuhörerinnen und Zuhörer, wir wollen heute über Design sprechen. Oft beginnt es mit einer Linie auf einem weißen Blatt Papier und mit einer Idee, einer Vision. Am Ende kann daraus ein Opernhaus entstehen, ein Smartphone oder ein Porsche 911. Dafür habe ich zwei Experten eingeladen. Und bevor wir loslegen, stellen wir euch die beiden noch etwas genauer vor.

[00:01:24] **Sprecherin: Stephan Bogner** ist waschechter Münchner. 1968 wird er in der bayerischen Landeshauptstadt geboren und studiert dort später Industrial Design. 1994 gründet er mit zwei Partnern das Design Büro fpm – factor product München. Schon früh wendet er sich dem Grafikdesign zu und entwickelt Produkte und Erscheinungsbilder für mittelständische Unternehmen. 2011 startet er mit eigenen fotografischen Arbeiten und gründet das Special Interest Magazin „Curves“. Ein Automagazin ohne Autos, das in zwei Sprachen weltweit erscheint. 2016 gründet er das Stephan Bogner Creative Studio. Schwerpunkt: Beratung und Design für Kunden aus den Branchen Automotive, Hospitality, Food and Travel. Der Alpenliebhaber lebt mit seiner Familie nach wie vor in München und reist von dort aus für seine Projekte um die ganze Welt.



PORSCHE

Michael Mauer wird 1962 in Rotenburg an der Fulda geboren und studiert von 1982 bis 1986 Automobil-Design an der Fachhochschule Pforzheim. Seine berufliche Karriere beginnt bei der Mercedes Benz AG, wo er unter anderem das Design der Modelle SLK, SL und A-Klasse mitverantwortet. 1998 übernimmt er die Leitung des Mercedes Benz Advanced Design Studio in Tokio, dann wird er Chefdesigner bei MCC Smart. Im Jahr darauf wechselt er als Executive Director Design zu Saab. Seit 2004 ist Michael Mauer Leiter der Abteilung Style Porsche. Nach Ferdinand Alexander Porsche, Anatole Lapine und Harm Lagaay ist er überhaupt erst der vierte Designchef der Marke. Neben dem Panamera entwickelte Mauer für Porsche auch den Cayenne, den neuen 918 Spyder und den Taycan.

[00:03:20] **Sebastian Rudolph:** Hallo Michael, hallo Stefan. Schön, dass ihr heute bei mir seid. Zuerst die Frage an dich, Stefan: Was macht gutes Design eigentlich aus?

[00:03:29] Stefan Bogner: Also aus Expertensicht gibt es da die zehn Thesen von Dieter Rams, einem berühmten Designer. Man kennt ihn vielleicht als Designer für Braun – oder wenn man Apple-Geräte hat, die ja auch das Braun-Design zitieren, würde ich mal sagen. Er hat in den 1970er-Jahren, also schon vor 50 Jahren, zehn Thesen aufgestellt. Ich finde, die sind immer noch top aktuell: Gutes Design ist innovativ, gutes Design macht ein Produkt brauchbar, gutes Design ist ästhetisch, gutes Design macht ein Produkt verständlich, gutes Design ist unaufdringlich, gutes Design ist ehrlich, gutes Design ist langlebig, gutes Design ist konsequent bis ins letzte Detail, gutes Design ist umweltfreundlich und gutes Design ist so wenig Design wie möglich. Also ich finde, es ist nach wie vor brandaktuell. Ich würde vielleicht noch addieren, ein gutes Design, da wohnt die Seele inne. Die Leute, die daran arbeiten, die beschäftigen sich sehr stark damit und damit kommt, glaube ich, auch ein Stück Seele in die Produkte rein.

[00:04:31] **Sebastian Rudolph:** Ist eigentlich schon alles gesagt – oder doch nicht, Michael?

[00:04:35] **Michael Mauer:** Gut, im ersten Moment eigentlich schon. Ich kenne die Thesen auch und finde, sie sind immer noch stimmig. Wenn man dann so zuhört, denkt man erst mal: Wow, da gibt es aber dann doch einiges zu berücksichtigen. Was ich noch wichtig finde: Das bezieht sich sehr stark auf das Produkt, auf die Gestaltung des Produktes. Aber dann gibt es für mich speziell beim Auto das Thema, dass das Produkt über seine Form kommuniziert. Dass es eben für mich auch, wie soll ich sagen, die Werte der Marke visualisieren muss und für den Kunden, wenn er drauf schaut, einfach auch gleich dieses Kopfkino losgeht.



PORSCHE

[00:05:12] **Sebastian Rudolph:** Du sagst über Form, über Funktionen kommunizieren. Wenn man den 911 sieht – der wird als Ikone gehandelt, also er hat ein zeitloses Design. Aber was steckt dahinter, um so ein zeitloses Design zu kreieren oder auch fortzuschreiben?

[00:05:26] **Michael Mauer:** Eine der größten Herausforderungen ist, wenn du so eine Marke hast, die eine starke Historie hat, einmal dort diese Verbindungen nicht abreißen zu lassen. Trotzdem musst du natürlich dafür sorgen, dass auch der Nachfolger und die nächsten Generationen wieder als modernes Fahrzeug wahrgenommen werden. Und da hilft uns glaube ich sehr stark, dass wir einfach so ein paar Design-Prinzipien definiert haben, die allen im Design-Bereich Orientierung geben, aber auch genug Freiraum lassen, mit neuen Ideen ums Eck zu kommen.

[00:05:59] **Sebastian Rudolph:** Wenn man jetzt mit Produkten arbeitet, mit Formen arbeitet und von außen drauf schaut, zum Beispiel deine Zusammenarbeit mit Porsche in vielen Projekten, Stefan – wie einfach oder wie schwer ist es, mit so einer starken Marke zu arbeiten, die auch zeitlosen Charakter in ihren Produkten enthält?

[00:06:15] **Stefan Bogner:** Das ist eigentlich nicht schwer, würde ich sagen. Weil das so eine Ikone ist.

[00:06:20] **Michael Mauer:** Ja gut, ich hätte jetzt so das Thema: Du hast den Vorgänger, den Nachfolger... Ich meine, ich habe den Stefan kennengelernt und erlebt, als er Produkte, Modelle, Studien von uns fotografiert hat und war beeindruckt, in welcher Geschwindigkeit er das gemacht hat. Und für mich hat er eigentlich immer genau das, was ich oder was wir als Team mit dem Design ausdrücken wollten, in seinen Bildern eingefangen. Auch beim 911, dem ja auch immer unterstellt wird, das neue Modell unterscheidet sich gar nicht so großartig vom Vorgänger. Und weil ich eben deine Bilder kenne, weiß ich, dass es dir immer wieder gelingt, eben dann doch genau das herauszukitzeln. Also irgendwie scheint das bei dir im Unterbewusstsein genau deine Hände zu führen.

[00:07:08] **Stefan Bogner:** Ja, beim Elfer ist es aber auch ganz einfach, muss ich sagen. Das Auto ist aus jeder Perspektive so gut, da wüsste ich jetzt nicht, was man falsch machen kann, ganz ehrlich.

[00:07:17] **Sebastian Rudolph:** Und wo geht Design dann auch in Kunst über? Fotografie ist ja auch eine Kunst an sich aber gibt es da Überschneidungen und dann auch Grenzen?

[00:07:26] **Stefan Bogner:** Also Design und Kunst, da habe ich jetzt als Designer ein Problem. Weil Kunst ist frei, finde ich, und Design hat eine Aufgabe. Als Designer, wenn ich ein Wegeleitsystem mache,



PORSCHE

dann muss das funktionieren. Das ist beim Auto genauso, es muss halt fahren. Das hat ganz spezifische Aufgaben. Kunst ist frei, Kunst hat eine andere Aufgabe, gesellschaftlich.

[00:07:45] **Sebastian Rudolph:** Wir haben jetzt schon über den 911 gesprochen. Gibt es Autos, die dir im Blick geblieben sind, wo du sagst, das hat ein ganz besonderes Design und das fange ich ein? Oder ist jedes Auto als solches etwas Besonderes und für dich dann eine Herausforderung im Fotodesign, in der Fotografie umzusetzen?

[00:08:05] **Stefan Bogner:** Also in der Vergangenheit haben die Marken sicherlich ganz stark unterschiedliche Gestaltungen gehabt. Wenn man sich die Design-Kultur von Citroen zum Beispiel anschaut, die finde ich heute überhaupt nicht mehr. Da ist Porsche sehr stringent gewesen. Das ist auch das, was die Marke ausmacht. Ob ich jetzt einen Porsche aus den 50ern anschau oder von heute, das ist nicht nur das Auto und das Design, das ist auch die Haltung und das Mindset. Ich finde auch, bei Porsche gibt es keinen Firlefan. Da gibt es keine Addition von irgendwelchen Details, die man schlichtweg nicht braucht. Das ist ja auch sehr funktional aufgebaut.

[00:08:39] **Sebastian Rudolph:** Und wenn man jetzt ohne Firlefan und mit viel Funktionalität und Kreativität ein Magazin wie Curves auf den Markt bringt, ohne Autos – wie kommt man drauf und was ist das Besondere, der Reiz für dich gewesen, so was zu machen?

[00:08:53] **Stefan Bogner:** Ich habe auch lange Reiseführer gemacht und ich bin halt gerne in den Bergen unterwegs zum Entspannen, auch mit dem Auto. Und habe dann gemerkt, da gibt es einfach nichts in dem Bereich. Es gibt auch nichts, was vielleicht Motorradfahrer, Radfahrer und Autofahrer gleichzeitig anspricht. Dann habe ich mir gedacht, ein Automagazin ohne Autos, über eine Route, die man immer mal fahren will. Ist ja auch im Urlaub so, irgendwann mal will man unbedingt nach Island oder Neuseeland. Also es ist ein Sehnsuchtsmagazin, was zum Träumen. Und das sind so Zutaten, die habe ich dann zusammengetan und gesagt, ich mache einfach ein monografisches Magazin über Straßen, die man immer mal fahren wollte.

[00:09:30] **Sebastian Rudolph:** ... und was sehr beliebt ist.

[00:09:32] **Stefan Bogner:** Ja, hätte ich am Anfang auch nicht gedacht.

[00:09:34] **Michael Mauer:** Die Idee war zunächst ja mal, wie du sagst, ein Automagazin ohne Autos – chapeau. Das muss man sich erst mal trauen. Aber was ich da eben so toll fand: Wenn du aufs Auto schaut, ist das Eine, was du wirklich, einfach klar wahrnimmst. Die Fläche ist so gewölbt oder so



PORSCHE

gewölbt oder die Linie und die Linie... und das Andere ist ja, was das in dir auslöst. Dein Curves Magazin, da waren keine Autos drauf, aber es hat genau das für mich ausgelöst, dass ich gedacht habe, genau da will ich mit dem Auto fahren und genau da – jetzt bin ich natürlich vorbelastet, weil ich für Porsche arbeite – wäre ein Porsche genau das richtige Auto. Also genau dieses Thema, was bestimmte Bilder in dir auslösen, das fand ich halt extrem spannend.

[00:10:21] **Stefan Bogner:** Ja, das ist Sehnsucht und Träumen. Das ist bei Porsche genau das gleiche. Man träumt davon, und irgendwann mal erfüllt es sich. Oder man arbeitet darauf hin, dass es sich erfüllt.

[00:10:31] **Sebastian Rudolph:** Bevor wir genau darüber weiter sprechen, hören wir uns jetzt ein paar Fakten zum Thema Design „made in Weissach“ an.

[00:10:42] **Sprecherin:** Inmitten der ländlichen Idylle, nur 25 Kilometer vom Stammwerk in Stuttgart-Zuffenhausen entfernt, betreibt Porsche seit 1971 sein Entwicklungszentrum. Hier in Weissach entstehen alle neuen Serienmodelle. Von der ersten Zeichnung über Maßstabsmodelle, bis hin zur Entwicklung von neuen Motoren, Fahrwerken und seriennahen Prototypen. In Weissach befindet sich auch Porsches einziges Design-Studio. Mehr als 120 Designer aus der ganzen Welt arbeiten hier. Darunter Experten für Interieur, Exterieur, Farben und Materialien, Modellbauer, Modelleure und Studieningenieure.

Der Designprozess bei Porsche beginnt stets mit einer Skizze. Im nächsten Schritt wird diese im virtuellen Raum als 3D-Modell visualisiert. Finden die Vorstände eine Idee gut, folgen kleine Modelle im Maßstab eins zu drei und schließlich ein Hartmodell im Maßstab eins zu eins. Am Ende des Entwicklungsprozesses steht dann ein fahrbarer Prototyp mit Motor, Getriebe und der ganzen technologischen Architektur. Bei Serienmodellen, wie etwa einem neuen Porsche 911, konkurrieren immer mehrere Entwürfe miteinander. Sie alle werden im Designprozess recht weit verfolgt und als Modelle konkretisiert.

Die Designer von Porsche schätzen auch den Austausch mit kreativen Branchen abseits der Automobilindustrie, zum Beispiel mit Hollywood. 2019 hat das Designteam mit den Special- Effects-Spezialisten von Lucasfilm zusammengearbeitet. Gemeinsam haben sie einen Raumgleiter für das Fantasy-Universum von Star Wars entworfen. Den Tri-Wing S-91x Pegasus Starfighter. Und tatsächlich kann man in dem kompakten Raumschiff zahlreiche Porsche-typische Formen und Details erkennen. Wer hätte gedacht, dass die Flyline des Porsche 911 auch einem Sternenkämpfer so gut zu Gesicht stehen würde?



PORSCHE

[00:12:39] **Sebastian Rudolph:** Michael, über eine Sache müssen wir sprechen. Star Wars und Porsche. Wie kam es dazu?

[00:12:43] **Michael Mauer:** Eingefädelt hat das der Marketingbereich, die eben auch immer auf der Suche sind, wo sich Möglichkeiten für Kooperationen, Zusammenarbeit ergeben oder wo Firmen sind, die ähnliche Werte haben und dann eben aus einer Zusammenarbeit spannende Projekte entstehen. Aus dieser Idee heraus ist dann diese Zusammenarbeit entstanden und dieses Projekt, was für alle sehr emotional war und wahnsinnig viel Spaß gemacht hat. Weil normalerweise der Blick hinter die Kulissen der Automobilindustrie für viele sehr interessant ist und für uns, die ja auch schon mit sehr vielen modernen Technologien arbeiten, war das natürlich einfach auch nochmal extrem spannend, hinter die Kulissen von Hollywood zu gucken.

[00:13:33] **Sebastian Rudolph:** Hollywood ist ein gutes Stichwort, liegt nicht weit entfernt vom Silicon Valley. Und du hast mal gesagt, das Silicon Valley der Automobilindustrie liegt seit langer Zeit in Zuffenhausen und Weissach. Was meinst du damit?

[00:13:44] **Michael Mauer:** Ja, da muss ich erstmal sagen, der Satz im Ursprung stammt vom Stefan, als wir uns in unseren Gesprächen ausgetauscht haben. Und manchmal siehst du vor lauter Bäumen sozusagen den Wald nicht. Du arbeitest da und verlierst vielleicht sogar so ein bisschen das Gefühl dafür, wie einzigartig der Ort ist. Und du musst dann einfach mal von außen so den Spiegel kriegen. Und da wurde mir das halt auch noch mal bewusst, wie wir arbeiten und was das eigentlich, um das jetzt mal etwas platt zu sagen, was es für ein cooler Platz ist. Die Marke Porsche, Weissach, Zuffenhausen. Und was da eigentlich alles passiert und wie gesagt, dass es den Vergleich mit dem Silicon Valley eigentlich nicht zu scheuen braucht.

[00:14:30] **Sebastian Rudolph:** Und wie kamst du darauf, sozusagen wie ein Spiegel dort das zurückzumelden, diesen pointierten Vergleich?

[00:14:37] **Stefan Bogner:** Ja also, was macht das Silicon Valley aus? Silicon Valley ist erst mal so Garagenfirma. Es entsteht alles aus einer Garage, die Freunde und Familie helfen. Du hast eine ganz starke Vision, total innovationsgetrieben. Du hast dieses Trial-and-fail-Denken, es muss schnell gehen, bist komplett zielgerichtet, völlig getrieben und dann entstehen diese Dinge. Und das hat Porsche eigentlich schon seit 70 Jahren oder über 70 Jahren, also weit vor der Gründung vom Silicon Valley. Es hat auch was mit unserer Kultur zu tun, auch wie das gewachsen ist. Ihr habt so eine tolle Kultur, bietet den positiven Wahnsinnigen so eine Bühne. Für mich, der von außen kommt, ist es einfach ein geiler



PORSCHE

Campus, also sowas wie die NASA, nur halt irgendwie auf engstem Raum. Also hier auch in Zuffenhausen, ich war gerade unterwegs – das wird ja alles hier gemacht, in nem Quadratkilometer wird alles gemacht und in Weissach ja auch. Also ich finde es wahnsinnig toll. Für mich ist das ja so der heilige Gral da draußen oder eine Pilgerstätte.

[00:15:43] **Sebastian Rudolph:** Das ist interessant, was du sagst. Auch in Bezug auf Kultur. Im Sport ist es so normal zu sagen „intakte Teams“. Da ist das so ein Kitt, der die zusammenschweißt. Bei Porsche haben wir auch eine eigene Kultur mit viel Familiensinn. Was ist die Designkultur, Michael, die bei euch da in Weissach herrscht?

[00:16:03] **Michael Mauer:** Die Tatsache, dass wir in Weissach unser Studio haben. Die Tatsache, die mich am ersten Tag schon sehr beeindruckt hat, dass das Prüfgelände, die Teststrecke, dort ist. In der Mittagspause gehst du halt mal da vor, und siehst dann irgendwelche Rennwagen durch die Kurven fahren. Das ist schon mal eine ganz eigene Atmosphäre. Dann im Designbereich, natürlich per Definition, dass die Menschen, die da arbeiten, Freude an der Veränderung haben müssen. Dass sie sich gerne auf Dinge einlassen, und das ist etwas, was wir versuchen im Designbereich nochmal maximal zu fördern. Dass jeder, egal mit welcher Funktion Ideen pitchen kann und es gibt einfach zunächst mal keine Beschränkungen. Und das ist für mich die Grundhaltung, die notwendig ist, um dann eben innovativ und kreativ zu sein.

[00:17:00] **Sebastian Rudolph:** Innovativ, kreativ sein, ist ein gutes Stichwort für ein Projekt, das ihr beide kürzlich gemeinsam realisiert habt: Porsche Unseen. Michael, zum ersten Mal in der jüngeren Geschichte von Porsche hast du dafür die Tore zu Schatzkammern geöffnet, wenn man es so will. Zu den Archiven des Porsche-Design-Studios in Weissach. Und Stefan hat dabei seine Kamera ausgerichtet, und faszinierende, auch überraschende Aufnahmen wie ich finde, von Konzeptautos eingefangen, die eben in fast zwei Jahrzehnten unter deiner Regie, Michael, entstanden sind. Vielleicht sagst du kurz, wie kam es zu dem Projekt und wie wählt man dann die geeigneten Schätze aus, wo man dann den Vorhang lüftet und dem Fotografen den Blick ermöglicht?

[00:17:44] **Michael Mauer:** Also zunächst im Rahmen von ganz klassischer Beauftragung, dass der Stefan auch für Dokumentationszwecke eben Fahrzeuge fotografiert hat von uns, Studien fotografiert hat. Auch wieder, weil ich halt immer auf der Suche nach jemandem war, der es schafft, mit seinen Bildern das, was über die reine Form hinausgeht, einzufangen. Und dann lernt man sich kennen. Wir haben dann öfters mal einen Kaffee getrunken. Auch da gibt dann ein Wort das andere und da kam halt mal irgendwann so: Wieso zeigt man es nicht mal der Welt da draußen? Wo ich natürlich dann auch



PORSCHE

erstmal fast Schnappatmung gekriegt habe, weil das bisher niemand gemacht hat und das eigentlich so die am besten gehüteten Geheimnisse sind. Aber ich war dann auch zunehmend der Überzeugung, dass das eigentlich eine tolle Idee ist. Um wirklich zu zeigen, über das hinaus, was man von Porsche auf der Straße sieht, dass – und das war dann für mich immer so die Überschrift – Porsche eigentlich die coolste Automarke der Welt ist. Und dass man denen, die es bis zum jetzigen Zeitpunkt nur nicht verstanden haben, mit diesen Studien noch mal zeigt, was da eigentlich auch hinter den Kulissen passiert.

[00:19:00] **Sebastian Rudolph:** Und was hat das für dich bedeutet, Stefan? Vorhang auf, den Blick auf bislang geheime Konzeptautos geöffnet. Hat man da ein bisschen Nervosität, Vorfreude? Nimm uns da mal mit auf deine emotionale Reise.

[00:19:12] **Stefan Bogner:** Das ist schon einzigartig, wenn man das einfach mal sieht, wenn man mal durchlaufen darf. Das ist ja alles sehr, sehr geheim. Aber man merkt dann halt die Kultur, die im Unternehmen ist, auch wie die Architektur zum Beispiel in eurem Studio ist. Das ist so transparent, da sieht jeder alles. Jetzt kenne ich Porsche ja auch irgendwie aus meiner Familie. Wir haben Porsches gehabt seit den 60er-/70er-Jahren. Ich habe mir dann auch irgendwann mal einen gekauft und hab gesammelt und bin quasi „User“. Vor zehn Jahren bin ich dann erstmal so richtig eingestiegen, in die Tiefbohrung, würde ich mal sagen. Dann sieht man diese Autos und merkt: Es gibt einen riesigen blinden Fleck. Weil ich kenne jetzt Porsche 356, die Rennautos, 911, die Evolution, also ganz stark die Evolution. Und da ist so viel mehr. Das ist ja wie Science-Fiction. Da ist so viel Innovationskraft und auch Kultur. Warum wird das nicht gezeigt? Es gibt einen Spruch von einer Firma, der heißt „Just do it“. Also warum macht man es nicht einfach? Was hast du zu verlieren? Auch wenn man sich andere Kulturkreise anschaut. Der asiatische Kulturkreis kennt jetzt die Heritage von Porsche nicht so. Sie sind dort aber extrem designgetrieben und ich finde, es ist ein toller Ansatzpunkt, mal auch Asiaten, Chinesen zu zeigen, was Porsche so drauf hat. Aber auch eben dem klassischen Porsche-Kunden zu sagen: Es gibt so viel mehr. Und wenn man sich fragt, welche Marke ist wirklich cool und ich schaue mir das an, dann ist das Bild jetzt sehr, sehr rund.

[00:20:46] **Sebastian Rudolph:** Sehr rundes Bild in Porsche Unseen Designstudies. Michael, die Autos sind ja letztlich nicht gebaut worden. Gibt es einen, wo du sagst: Mensch, schade, den hätte ich gerne auf der Straße gesehen?

[00:20:55] **Michael Mauer:** Gut, als Designer, eines der Probleme, die du bei dem Berufsbild hast, ist, dass du zu jedem Projekt, egal was für eines – in dem Fall Auto – eine extrem hohe emotionale



PORSCHE

Verbundenheit hast. Also schwer zu sagen. Am liebsten hätte ich natürlich alle auf der Straße, aber auch vorhin hatten wir mal kurz das Thema Designer, Künstler. Wir sind halt auch in einem industriellen Prozess drin. Das eine ist die Idee, die wir haben und die Vision. Aber du musst halt auch noch die Kunden dafür finden. Aber ja, mein Herz hängt auch immer an den kleinen Sportwagen. Wenn ich einen auswählen müsste, dann wäre es sicherlich einer von den kleinen, puristischen Sportwagen.

[00:21:40] **Sebastian Rudolph:** Und wie wichtig ist, dass das Design Visionen entwickelt und mal drei, vier, fünf Schritte in die Zukunft geht, um dann wieder in der Gegenwart zu landen?

[00:21:49] **Michael Mauer:** Also das ist auch so eine Philosophie- und Strategiefraage. Aber ich bin halt felsenfest davon überzeugt, wir sind, wie ich es auch gerade gesagt habe, natürlich in einem stark durchgetakteten Prozess, wenn es um Serienfahrzeuge geht. Da gibt es Start of Production, da muss das Design abgeschlossen sein, dass es dann industrialisiert werden kann. Und da bist du natürlich schon ein Stück weit in so einer Mühle drin. Und nimmst dir nicht die Freiheitsgrade, die es vielleicht manchmal braucht. Und wenn du halt wirklich in dieses Übermorgen gehst, wo es eigentlich zunächst mal keine Beschränkungen gibt – weder technischer Art noch von der Historie –, dann machst du da Entdeckungen, die du sonst nicht machen würdest. Die öffnen dir einfach noch mal den Blick für Dinge, die vielleicht weniger sinnvoll sind oder sinnvoller sind. Und wenn du mit diesen Erfahrungen zurückgehst, hast du noch mal auf das Jetzt oder auf das Morgen einen anderen Blick. Ich glaube, das gehört zu der Erfolgsstory, dass du dann, wie ich manchmal sage, Antworten bereits hast auf Fragen, die eigentlich zu dem Zeitpunkt heute noch niemand gestellt hat. Aber dann sehr viel schneller bist, wenn es doch mal darum geht, neue Antworten zu finden.

[00:23:03] **Sebastian Rudolph:** Stefan, wie ist es bei dir, wenn du ins Morgen blickst und sagst: Mensch, fürs nächste Shooting könnte ich eigentlich an welchen Ort gehen? Für welches Auto gibt es da Träume, die du hast. Wo du sagst, das würde ich gerne mal realisieren?

[00:23:19] **Stefan Bogner:** Klar hätte ich den Bus jetzt gerne in Island oder so. Oder den 904 auf der Straße. Ich fände es aber viel spannender, wenn man die mal vor den Baumarkt stellt. Porsche ist für mich auch ein Auto, das sehe ich im Straßenbild. Das ist auch das Schöne an Porsche. Für mich ist das ein Kulturgut. Ich sehe so viele Autos auf der Straße und ich freue mich immer, wenn ich ein schön gestaltetes Auto sehe, weil es ja auch dazu beiträgt. Ich freue mich auch über einen schönen Baum. Also genau so freut es mich auch, wenn ich ein gut gestaltetes Produkt sehe auf der Straße. Von daher würde ich vielleicht einfach mal so ein Auto in eine ganz normale Lebenssituation stellen und schauen, wie die Leute darauf reagieren. Das fände ich eigentlich am spannendsten.



PORSCHE

[00:23:58] **Michael Mauer:** Vielleicht haben wir da ein neues Projekt.

[00:24:00] **Stefan Bogner:** Da drüben steht ein Baumarkt.

[00:24:04] **Sebastian Rudolph:** Bevor wir uns einem abschließenden Fazit widmen, wollen wir noch ein kleines Spiel mit euch spielen. Und zwar haben wir heute schon ein paar Zitate von Michael Mauer gehört. Und jetzt geht es um Zitate anderer, berühmter Designexperten. Also nach dem Stichwort: Wisst ihr, wer was gesagt hat? Und damit es nicht ganz so schwer ist, gebe ich euch immer drei Antwortkategorien vor und ihr könnt euch dann eine aussuchen. Los geht's!

„Design ist nicht nur, wie etwas aussieht und sich anfühlt. Design ist, wie etwas funktioniert.“ Wer hat das gesagt? Industriedesigner Dieter Rams, Apple-Gründer Steve Jobs oder der Architekt Frank Lloyd Wright?

[00:24:50] **Michael Mauer:** Wahrscheinlich alle drei. Ich hätte jetzt auf Steve Jobs getippt.

[00:24:55] **Stefan Bogner:** Dieter Rams und Steve Jobs sind, glaube ich, auch sehr nah beieinander vom Prinzip.

[00:25:01] **Michael Mauer:** Dann nimm du mal den Dieter Rams.

[00:25:03] **Sebastian Rudolph:** Hat der Michael Mauer sich zum 1:0 geschoben, weil er den Stefan auf die falsche Antwort gedrückt hat. Apple-Gründer Steve Jobs ist es und Michael führt hier 1:0. Zweite Frage: „Die Rolle eines Designers ist die eines sehr guten, klugen Gastgebers, der die Wünsche seiner Gäste vorausahnt.“ Stammt das von Industriedesigner und Architekt Charles Eames, Automobildesigner Walter da Silva oder Modedesignerin Coco Chanel? Stefan darf beginnen.

[00:25:37] **Stefan Bogner:** Ich würde mal auf Coco Chanel tippen. Aber das Zitat ist super, das muss ich mir merken.

[00:25:43] **Michael Mauer:** Ich nehme den Herrn Eames.

[00:25:45] **Sebastian Rudolph:** Michael, als würdest du die Antworten wissen. Der Mann ist gut und führt mit 2:0 im Designduell.

[00:25:50] **Michael Mauer:** Das war jetzt einfach nur, weil ich gedacht habe, ich nehme die Alternative.



PORSCHE

[00:25:56] **Sebastian Rudolph:** Die letzte Antwort zählt doppelt. „Gutes Design muss ehrlich sein.“ Ist das Zitat von Grafikdesignerin Paula Scher, Modedesigner Karl Lagerfeld oder dem früheren Porsche-Design-Direktor Ferdinand Alexander Porsche?

[00:26:10] **Stefan Bogner:** Naja, eigentlich ist es von Dieter Rams. Das haben wir ja vorhin vorgelesen, würde ich sagen. Ich nehme Nummer vier.

[00:26:19] **Michael Mauer:** Ich hätte jetzt F. A. Porsche gesagt.

[00:26:21] **Sebastian Rudolph:** Und F. A. Porsche ist richtig. Also Michael Mauer ist der Gewinner dieses Designduells und Stefan ist der Meister der Herzen! Vielen Dank fürs Mitspielen, ihr beiden. Was ihr nicht sehen könnt: Die Faust wurde buchstäblich gegeben. Also im Design steht man zusammen. Jetzt seid ihr dran, liebe Zuhörerinnen und Zuhörer. Auch in dieser Episode unseres 9:11-Podcasts könnt ihr wieder gewinnen.

[00:26:48] **Sprecherin:** Die Porsche AG verlost drei von Michael Mauer und Stefan Bogner signierte Exemplare des Buchs „Porsche Unseen“. Das Gewinnspiel läuft ab sofort bis zum Erscheinungstermin der nächsten 9:11-Podcast-Folge. Um teilzunehmen, einfach eine E-Mail mit der Antwort auf die Gewinnspielfrage an 911-podcast@porsche.de schicken. Unter allen richtigen Einsendungen lost Porsche drei Gewinner aus. Mitmachen kann jeder, der mindestens 18 Jahre alt ist. Im Porsche Newsroom unter newsroom.porsche.de/podcasts sind die ausführlichen Teilnahmebedingungen zu finden, wie auch der ein oder andere Hinweis. Viel Erfolg!

[00:27:30] **Sebastian Rudolph:** So, für den möglichen Erfolg fehlt noch die Frage. Und auch hier bleiben wir bei einem berühmten Zitat. Das lautet: „Am Anfang sah ich mich um, konnte aber den Wagen, von dem ich träumte, nicht finden. Also beschloss ich, ihn mir selbst zu bauen.“ Wer hat das gesagt? Schickt eure Lösung einfach per Mail an 911-podcast@porsche.de. Wir sind gespannt. So langsam neigt sich die heutige Podcast-Folge auch schon ihrem Ende entgegen. Die Zeit ist buchstäblich verflogen. Michael, Stefan, schon mal vielen Dank für das interessante Gespräch. Aber eine visionäre Frage zum Abschluss habe ich noch. Und der Ball geht zuerst ins Feld von Michael. Warum wird es den klassischen Designer oder Fotograf auch in 50 Jahren noch geben, trotz Digitalisierung und künstlicher Intelligenz?

[00:28:22] **Michael Mauer:** Ich sag mal, weil das ganze Thema Kreativität auch so stark von Empfindung, vom Bauchgefühl abhängt, dass ich im Moment noch nicht sehe, dass das durch künstliche Intelligenz in dem Maße ersetzt werden könnte.



PORSCHE

[00:28:37] **Sebastian Rudolph:** Also menschliche Fähigkeiten, der Mensch auch im Mittelpunkt. Stefan, wie siehst du das?

[00:28:41] **Stefan Bogner:** Ja, es ist einfach Menschen für Menschen und Menschen miteinander. Da passiert so viel Magie zwischen den Zeilen. Ich glaube, das wird in Zukunft vielleicht mal ganz interessant sein, aber...

[00:28:52] **Michael Mauer:** Intuition ja, da bin ich ganz froh, Designer zu sein. Ich glaube, das werde ich wahrscheinlich nicht mehr erleben, dass das Computer in dem Maß ersetzen können.

[00:29:03] **Sebastian Rudolph:** Menschen für Menschen, das war ein schönes Schlusswort. Stefan, Michael, vielen Dank. Es war ein tolles Gespräch und euch, liebe Zuhörerinnen und Zuhörer, vielen Dank fürs Zuhören. Abonniert und bewertet uns gerne, gebt uns Feedback und Anregungen an 911-podcast@porsche.de. An dieser Stelle sage ich vielen Dank und bleibt gesund. Tschüss!