

Design gewinnt

Warum sehen alle Notebooks immer gleich langweilig aus? Einer der Chefdesigner von Asus verrät es im Exklusiv-Interview.

ULI RIES

Die taiwanische Firma Asus ist hauptsächlich als Mainboard-Hersteller bekannt. Daneben baut und verkauft Asus aber auch erfolgreich Notebooks, PDAs und inzwischen zumindest in Asien auch Flachbildfernseher.

Einer der Asus-Chefdesigner im Hauptquartier in Taipei (Taiwan) ist der Deutsche Markus Wierzoch. Er stand PC Professionell für ein Exklusiv-Interview Rede und Antwort.

PC Professionell: Herr Wierzoch, irgendwie sehen PC-Notebooks immer gleich aus, egal wer sie baut. Warum?

Markus Wierzoch: Das stimmt so nicht. Sie werden ein Asus-Notebook immer als solches erkennen, genau wie eines von Acer oder Lenovo. Wobei ich Ihnen teilweise Recht gebe, denn wir Designer sind alle recht limitiert in unseren Möglichkeiten: Display und Tastatur bestimmen die Abmessungen, die Wär-

meabgabe der CPU entscheidet über die Notebook-Dicke. Diese Eckdaten schränken den Gestaltungsspielraum von uns Designern ein Stück weit ein.

Wie könnten Sie diesen Zwängen entkommen?

Dazu bräuchten wir Alternativen zu Display und Tastatur. Wir bei Asus experimentieren daher zum Beispiel mit Gesten- und Spracherkennung, um so Keyboards überflüssig zu machen. Mit Brennstoffzellen als Akku- und Flashspeichern als Festplattenersatz sind zudem wieder andere Bauformen möglich.

Reagiert Asus lediglich auf Design-Trends, oder setzen Sie selbst welche?

Noch reagieren wir, wenn auch nicht auf Design-Trends. Wir versuchen vielmehr, technisch Hippestes aufzunehmen. So haben wir schon länger eine Web-Cam in die Geräte integriert, weil wir an den Erfolg von Blogs glaubten.

Zukünftig wollen Sie aber auch selbst Trends setzen?



»Kein Mensch will noch mehr Hardware im Wohnzimmer, egal wie schön sie gestaltet ist.«



meistens auf jeden Fall. Asus hat hier eine sehr langfristige Strategie. Unser Plan sieht vor, dass wir in knapp zehn Jahren so weit sind, die ganze Industrie in Sachen Design zu beeinflussen, so wie Apple es heute tut. Dann wird Asus-Design die Technik bestimmen und nicht mehr umgekehrt.

Ist Apple ein Wunsch-Arbeitgeber für Sie?

Ja und nein. Natürlich träumt jeder Designer davon, an einflussreichen Produkten wie dem iPod mitzuarbeiten. Andererseits ist die kreative Freiheit bei Firmen wie Asus höher, weil es keine derart restriktiven Vorgaben von oben gibt.

Was fasziniert Sie im Moment am meisten hinsichtlich Ihrer Arbeit als Designer?

Am interessantesten ist es, mit neuen Materialien zu experimentieren. Kunststoff ist praktisch, aber langweilig. Oberflächen aus Leder oder Holz sind viel ansprechender, auch für Notebooks.

Die technischen Probleme, die diese Materialien mit sich bringen, sind aber nicht ohne. Für unsere lederbezogenen Geräte haben wir 20 neue Patente bekommen, nur allein für die Oberflächenverarbeitung.

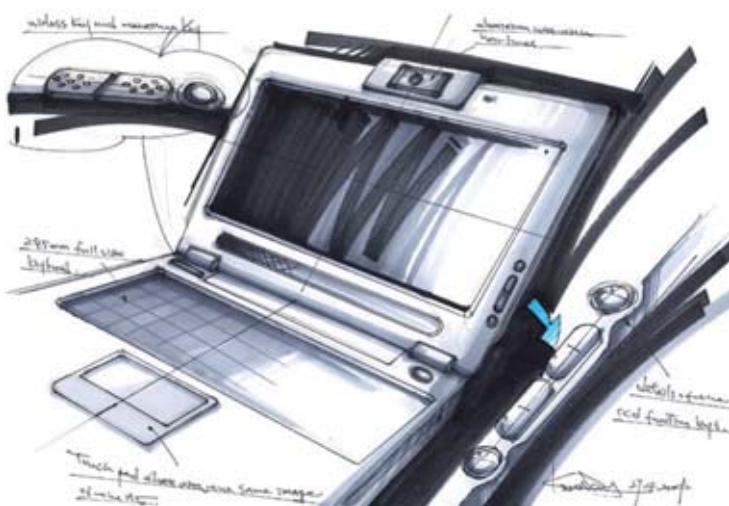
Wie muss der perfekte Wohnzimmer-PC aussehen?

Am besten gar nicht, man darf ihn nicht sehen. Kein Mensch will noch mehr Hardware im Wohnzimmer, egal wie schön sie gestaltet ist. Auch ich nicht.

Aber alle Welt, Asus inklusive, spricht über das Zusammenwachsen von TV und PC.

Ich will diese Konvergenz ja nicht verhindern, im Gegenteil. Aber warum muss der PC eigenständig bleiben? Der Fernseher soll das dominierende Stück Technik bleiben. Der PC findet doch locker im TV-Gehäuse Platz. Egal ob der unsichtbare Rechner aus Intel-, AMD oder speziellen Multimedia-Komponenten zusammengebaut wird.

URI



Designer at Work: Skizzen wie diese sind die Grundlage für die Produkte, die wir täglich in unseren Händen halten