

# Auch als Telefon geeignet

Autor(en): **Lüthi, Nick**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **15 (2002)**

Heft 10

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-121952>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Auch als Telefon geeignet

Text: Nick Lüthi  
Fotos: Philippe Schiesser

Die ersten Handys orientierten sich beim Design an Militär- und Polizeifunkgeräten, unentbehrlich war der kiloschwere Sender- bzw. Akkukoffer. Die heutigen Handys sind federleichte Accessoires, die immer kurzlebigeren Design-Moden unterworfen sind. So schnell wie das Design verschleissen sich die Geräte – obschon sie tadellos funktionieren. Nick Lüthi nennt die neuesten Trends und seine vier Favoriten.

• In ästhetischer Hinsicht unterschied sich das Telefon von anderen industriell gefertigten Produkten lange Zeit dadurch, dass es von Modeerscheinungen wenig berührt blieb. Im Wesentlichen sahen die Geräte über Jahrzehnte ähnlich aus – in Erinnerung die schwarzen Bakelit-Apparate, die ihren Dienst unverändert jahrzehntelang versahen. Designrevolutionen blieben aus, wenn man einmal vom legendären «Ericofon» absieht, dem bonbonfarbenen Einhandtelefon von Ericsson aus dem Jahr 1956. Mark-

Siemens «M50»: Ein Handy für die Jugend

Spass und Unterhaltung: Dafür soll das «M50» von Siemens sorgen. Nicht weil im Adressbuch die Telefonnummern der spannendsten und unterhaltsamsten Gesprächspartner gespeichert sind. Nein, die Programmiersprache Java und lustige Games sollens richten. Obwohl das «M50» die Gestalt dessen hat, was der Laie gemeinhin als Handy bezeichnet, steckt weit mehr unter dem Gehäuse, als man vermutet. Dank der Ausrichtung auf ein klar definiertes Publikum macht das «M50» einen kohärenten Eindruck. Auch die Werbebemühungen sind auf jugendliche Käufer abgestimmt. Dazu gehört eine in Flash programmierte und mit dezentem Trip-Hop-Sound unterlegte Website mit interaktiven Möglichkeiten. Java ermöglicht es, Anwendungen und Spiele auch von Dritten aufzuladen. Das kontrastarme Display ist für den wahren Spielgenuss allerdings zu klein. Fazit: Überzeugende Jugendllichkeit mit kleinen Abstrichen.



steine waren die erste Wählscheibe 1923 und das erste Tastaturtelefon 1966. Monopole auf Produktion und Distribution, wie sie in den USA lange die Bell Telephone Company innehatte, konnten wegen der fehlenden Konkurrenz darauf verzichten, ins Design zu investieren. Solange zwei Menschen über Distanz miteinander sprechen konnten, hatte das Unternehmen seine Arbeit gut gemacht.

Neue Bedürfnisse – neues Aussehen

Mit der Mobiltelefonie, die erst vor gut zehn Jahren zu ihrem Siegeszug ansetzte, veränderte sich die Gestaltung der Geräte innen wie aussen grundlegend. Zunächst auf das Telefonieren beschränkt, erfüllten die Mini-Computer zusehends auch andere Kommunikations-Dienste. Dieser Faktor sorgte für entscheidende Veränderungen sowohl bei der Formgebung als auch bei der Bedienung. Obwohl die Möglichkeit technisch schon von Anfang an bestand, entwickelte sich die drahtlose Datenübertragung (vor allem SMS) erst allmählich zu einer Killerapplikation. Mit dem endgültigen Durchbruch von SMS Ende der Neunzigerjahre war klar, dass die Tasten nicht mehr alleine der Eingabe von Telefonnummern, sondern auch von Kurztex-ten zu dienen hatten.

Das veränderte Anforderungsprofil an die Tastatur stellte die Design-Abteilungen der Gerätehersteller vor neue Aufgaben, die bis heute höchst unterschiedlich gelöst werden. Während ein Grossteil der Geräte weiterhin mit dem traditionellen Zwölf-Tasten-Block (zehn Ziffern, Stern und Raute) sowie drei bis sechs ergänzenden Funktionstasten auskommt, werden bei Geräten, die speziell für die Texteingabe optimiert sind, andere Anordnungen bevorzugt. Auf das Aussehen hat dies einen entscheidenden Einfluss, wenn man die dreissig Tasten in «Qwertz»-Anordnung auf einem Handy einigermaßen benutzerfreundlich anordnen will. Prominentester Vertreter dieser Gattung ist der «Communicator» von Nokia, der in seiner aufklappbaren Bri-

Samsung «SGH-S100»: Das Futuristische

Fernost lässt grüssen. Das Modell «SGH-S100» des koreanischen Unterhaltungselektronik-Konzerns Samsung gleicht jenen in Japan verbreiteten Geräten, die dort für das «mobile Internet» i-Mode verwendet werden. Die Tastaturabdeckung gibt aufgeklappt ein grosses Farbdisplay frei, das insbesondere für Java-Anwendungen (siehe Siemens «M50») von elementarem Nutzen ist. Mit einem Zweitbildschirmchen, das auf der Aussenseite des Geräts auch dann sichtbar ist, wenn die Klappe geschlossen ist, versucht sich Samsung seit einer Weile von der Konkurrenz abzuheben. Eindeutiges Plus für den Nutzer ist die Tastatur: Grosse Tasten mit einem deutlich spürbaren Druckpunkt sorgen dafür, dass man sich nicht vertippt. Auch die Menü-Führung ist dank einer straff hierarchischen Organisation benutzerfreundlich. Fazit: In jeder Hinsicht ein solides Gerät, und dazu ein Hauch von Zukunft.





kettform eher einem Handheld-Computer als einem Handy gleicht. Das Beispiel der Tastatur zeigt, wie beim Handy-Design neue technische Möglichkeiten die schon eingeführten Standards nicht beseitigen. So ist das Verfassen von Kurztexten mit dem Zwölfstastensystem ziemlich umständlich. Hat sich ein Standard etabliert, sind es danach in erster Linie Äusserlichkeiten und Attribute, deren Neugestaltung den Verkaufserfolg garantieren sollen. Entsprechend beschreibt die deutsche Industrial-Design-Agentur (Designaffairs), die unter anderem für die Gestaltung der Handys von Siemens zuständig ist, diesen Prozess: «Bei der Gestaltung ... orientieren wir uns an Lifestyle-Segmenten, die wir auf Grund von Trend- und Marktstudien sowie auf der Beobachtung und der Analyse des Nutzerverhaltens definiert haben.»

Die am meisten umworbene Kundengruppe sind Jugendliche und junge Erwachsene, die mit dem Erstkauf eines Handys an eine bestimmte Marke gebunden werden sollen. Entscheidungshilfen dabei sind neben der Vorliebe zu Peergroups und zum Netzbetreiber, der das Gerät lanciert, die so genannten Features des Geräts, seine Ausstattung mit Zusatzfunktionen wie Spielen, Kalender, Schnittstellen zu Nachrichtendiensten und Ähnlichem. Hier entstehen sowohl bei der Hard- wie bei der Software Designaufgaben. Damit nämlich ein elektronisches Spielchen unter einigermassen annehmbaren Bedingungen gespielt werden kann, muss das Display eine bestimmte Minimalgrösse aufweisen. Wie und wo der Bildschirm platziert ist, hat wiederum einen entscheidenden Einfluss auf das Erscheinungsbild des gesamten Geräts. Und was schliesslich auf dem Bildschirm erscheint und wie man es drauf holt, interessiert die (Playstation)- und (Supermario)-konditionierte Jugend am meisten.

Neben der Tastatur ist der Bildschirm jenes Element, das der Miniaturisierung der Handys Grenzen setzt. Inzwischen scheint das untere Ende der Skala erreicht zu sein.

Galt es vor noch nicht allzu langer Zeit als schick, ein möglichst kleines Handy präsentieren zu können, so ist inzwischen der Miniaturisierungs- dem Featurefetischismus gewichen. WAP, GPRS, Radio, Fotokamera, Terminplaner und Menstruationskalender sind nur einige der vielen Dienste, die ein Handy heute zu bieten hat.

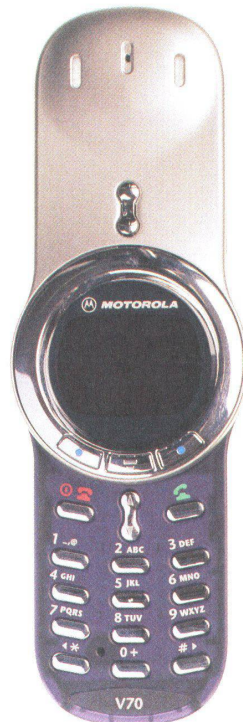
Im Gegensatz zur trägen, von Monopolen geprägten Entwicklung der Festnetztelefone beschleunigt das Ringen um die beste Kombination der Anwendungen die Designzyklen der Handys. Jeder Hersteller versucht die Zukunft vorwegzunehmen und setzt auf eine bestimmte Karte, der er zutraut, dass sie sich mittelfristig zur Killerapplikation entwickelt. Nicht selten vertraut man dabei auf die Kraft der Zukunftsentwürfe aus der Sciencefiction-Abteilung der Filmbranche. Praktisch jeder grosse Handyhersteller hat in den vergangenen fünf Jahren eines seiner neuen Geräte mittels Product-Placement in einem Hollywood-Streifen lanciert. Jüngstes Beispiel: Nokia hat in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg für dessen neusten Film (Minority Report) futuristische Handy-Prototypen entworfen, die im Film mit dem Firmenlogo zu sehen sind. Gleichzeitig mit dem Filmstart in den USA wurde das neue Modell 7650 auf den Markt gebracht.

### Schnell lanciert, schnell vergessen

So schnell Nokia neue Geräte lanciert, so schnell hat die Firma indessen frühere Modelle (vergessen). Wer für ein vierjähriges Nokia-Handy einen neuen Akku braucht, muss sich zuerst auf eine Odyssee und dann auf drei Wochen Lieferfrist gefasst machen. Die Verkäufer verstehen nicht, dass sich jemand darüber aufregt, für ein «so altes Gerät» nicht sofort das wichtigste Verschleissstück zu erhalten. Ob Nokia mit diesem schlechten Ersatzteil-Service die Kundinnen und Kunden sanft zum Kauf eines neuen Gerätes anhalten will? • Die Handy-Modelle wurden freundlicherweise vom Swisscom Shop in Zürich zur Verfügung gestellt.

#### Nokia (7650): Wer will telefotografieren?

Das Äussere nüchtern und unspektakulär, das Innenleben zukunftssträchtig: Nokia orientiert sich an den Funktionen, die das Gerät beherrscht. Eine davon ist MMS. Der multimediafähige Nachfolgestandard zu den SMS-Textmitteilungen erfordert jedoch grössere und vor allem farbige Displays. Entsprechend wirkt sich denn die 3,5 x 4 Zentimeter grosse und frontseitig angebrachte Bildschirmfläche auf das Aussehen aus. Auf der Rückseite befindet sich mit der Kameralinse die wichtigste Neuerung. Ausser telefonieren kann man mit diesem Handy nun auch fotografieren. Es sind zwar nur Schnapsschüsse möglich, aber egal. Die Möglichkeit alleine macht's schliesslich aus. Der Datenspeicher ist auf 3,6 Megabyte beschränkt und lässt sich nicht erweitern. Man wird den Eindruck nicht los, dass hier alles reingepackt worden ist, was derzeit in einem Handy Platz findet. Fazit: Zu viel des Guten ist leider auch zu viel.



#### Motorola (V70): Design bis zum Abwinken

«Gutes Design ist gutes Design ist gutes Design.» Wie kein anderes Unternehmen bemüht Motorola dieses an Belieblichkeit kaum zu übertreffende Motto für die Bewerbung seines Modells (V70). Gemeint ist eine mehr oder weniger originelle Fassadengestaltung. Für die Rufannahme wird das Display gedreht. Dessen Anzeige ist weiss auf schwarz, mit einer bläulichen Beleuchtung. Dank der Verwendung von Leichtmetall wiegt das Gerät nur gerade achtzig Gramm, was allerdings zur Folge hat, dass der kleine Akku bloss über 140 Stunden Betriebsbereitschaft verfügt. Vom Miniaturisierungswahn ebenfalls negativ beeinflusst ist die Grösse des Displays. Auf den 17 x 24 Millimetern werden im lesefreundlichen Zoom-Modus nur zwei Textzeilen angezeigt. Ansonsten beherrscht das (V70) alles, was heute State of the Art ist: WAP, GPRS und Pipapo. Fazit: Originelles Ausstellungsobjekt, für den Alltag mit zu grossen Mängeln behaftet.