

Laura Watts

Zukunftsdesign: Geschichten aus der Handybranche 2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1053>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Watts, Laura: Zukunftsdesign: Geschichten aus der Handybranche. In: Peter Glotz, Stefan Bertschi, Chris Locke (Hg.): *Daumenkultur. Das Mobiltelefon in der Gesellschaft*. Bielefeld: transcript 2006, S. 265–276. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1053>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Zukunftsdesign: Geschichten aus der Handybranche

LAURA WATTS

Prolog

Für Hersteller von Mobilgeräten (Handys, Fotohandys und so weiter) ist die Zukunft eine Frage des Designs: Was lässt sich machen? Was wird kommen? Was wird sich verkaufen lassen? Dabei wird die Zukunft zum Produkt gemacht, zum Artefakt. Sie wird herbeidesignt, und dabei geht in komprimierter Form eine große Zahl notwendiger Kompromisse in den Bereichen Marketing und technische Entwicklung in dieses Zukunftsdesign ein – Kompromisse, die im Verlauf einer oft jahrelangen Produktentwicklung ausgehandelt wurden. Doch welche Arten von Zukunft werden von der Industrie möglich gemacht?

Es folgen zwei kleine Essays, die auf einer viermonatigen ethnographischen Feldstudie im Designstudio eines größeren Handyherstellers, aber auch auf meinen Erfahrungen als industrielle Handydesignerin in den 1990er Jahren basieren. Intendiert ist ein Eingriff in die Zukunftsmöglichkeiten der Mobiltelekommunikationsindustrie¹ – ich möchte etwas bewirken, statt einfach nur die Praktiken der Branche zu analysieren und zu kritisieren. Viele Zitate und Artefakte stammen direkt aus meiner ethnographischen Dokumentation, doch wurden die Ereignisse, Örtlichkeiten, Personen und Prozesse teilweise fiktionalisiert² – zum einen, um die Anonymität der betreffenden Firma zu

1. Als »Eingreif«-Projekt versteht sich mein Text im Sinne von Donna Haraways Begriff der *diffraction*. Haraway verbindet mit dieser Wortzusammenziehung aus *différence* und *interaction* einen generativen Ansatz für Interaktionen und Unterscheidungen; Haraways Gegenbegriff ist *reflection*, das endlose Nachdenken der Kritik (vgl. Haraway 1991). Mein Text ist vielleicht auch eine Antwort auf Haraways Frage: »Was wäre, wenn Untersuchung und Gestaltung von Fiktion und Fakt *explizit* statt verdeckt vonstatten gingen, im selben Raum und in allen Räumen?« (Haraway 1997: 110)

2. Bruno Latour schlägt für Erzählungen, die teils fiktional, teils ethnographisch

wahren, zum anderen, um hervorzuheben, dass die Zukunft sich in ständigem Fluss, in fortwährendem Übergang befindet. Es gibt immer auch andere Möglichkeiten. Es folgen zwei dieser Möglichkeiten: zwei mögliche Firmen an zwei verschiedenen Orten, die zwei mögliche Produkte und zwei mögliche Formen von Zukunft herstellen.

Eine ethnographische Skizze von »M-Phone« in der Nähe von London

Ich saß vor einem leeren kastigen roten Schreibtischteiler und fühlte mich mager und erschöpft. Das ständige laute Geräusch der Klimaanlage, der Fotokopiergeräte und Monitore zerrte unablässig an meinen Nerven. Die Fensterfront in der Ferne, kaum mehr als ein türkisfarbener Schimmer vor dem Himmel jenseits der Fenster, schuf jene Art lebloser Beleuchtung, gegen die selbst die Deckenstrahler nicht ankamen. Ich befand mich in einem Designstudio, und diese Beleuchtungsatmosphäre passte ausgezeichnet zu den Computermonitoren. Aber ich war nicht die Einzige, die sich nach klarem weißen Sonnenlicht sehnte – eine Farbdesignerin hatte mir anvertraut, sie könne farbige Swatches nur miteinander vergleichen (und damit ihre Arbeit tun), wenn sie das Gebäude verlasse.

Mit einem breiten Lächeln (das allerdings immer einen Anflug von Ironie aufwies) tauchte über dem Schreibtischteiler ein Gesicht auf. Es gehörte Brian, dem Design-Abteilungsleiter, meinem unentbehrlichen Verbindungsmann zur Firma. Er trug geometrisch gemusterte Hemden und stellte unermüdlich Enthusiasmus zur Schau.

»Fertig?«, fragte er.

»Absolut.«

Brian hatte sich bereit erklärt, mir um elf Uhr (inzwischen war es halb zwei geworden) einen Kurzvortrag über die Zukunftsdesign-Strategie der Firma zu halten. Mit meiner genehmigten ethnographischen Minimalausrüstung, einem Bleistift und einem zerfledderten Notizblock, ging ich mit Brian zum Sitzungszimmer am entfernten Ende des Studios.

Es war ein markanter Ortswechsel – vom Rückgrat der Kabelleitungen, die von der Decke herabhingen, in die eher abstoßende Masse grauer und gelber Kabel, die über die Stühle, den Fußboden und an den Wänden entlang quollen. Diese vielen Netz- und Stromkabel schienen ein allgemeines Bedürfnis zu befriedigen: immer wieder schleichend in die Kreatur in ihrer aller Mitte einzudringen – die Firma. »Sitzung«, das war meistens ein unangenehmer, schwieriger Ba-

sind, den Genrebegriff *scientifiction* vor. Man vergleiche seine Geschichte des Aramis-Transportsystems (Latour 1996).

lanceakt aus rhythmischen Unterbrechungen und Verhandlungen mit anderen Abteilungen der Gesamtfirma – mehr noch als mit den anwesenden Sitzungsteilnehmern. Brian opferte jetzt großzügig seine Zeit, um mir so viel wie möglich aus einer persönlichen Präsentation für eine Sitzung im geschlossenen Kreis der Abteilungsleiter zu vermitteln. Doch schon als er den Sitzungsraum betrat, klingelte sein Handy. Er ließ mich allein. Er kam wieder, lächelte, und erneut klingelte sein Handy. Im Studio kamen und gingen unentwegt Menschen, reale wie virtuelle. Ihre Existenz wurde vom Puls der Firma bestimmt. Sie kamen und gingen wie Ebbe und Flut, weltweit. Endlich legte Brian sein Handy beiseite, ging zur Leinwand und zum Projektor und begann, schnell rund hundert Powerpoint-Folien aus einer kürzlich vorgestellten Präsentation an die Wand zu projizieren.

»Okay, das hier stammt von unserer Marktforschungsgruppe. Im Grunde haben die sozialen Trends für die Technologie in den nächsten rund fünf Jahren alle mit *Geschichtenerzählen*, *Mitteilungsbedürfnis* und *Neu-Erleben* zu tun.« Diese drei Worte tauchten auch als Slogan auf einem Chart auf, der mit komplexen unscharfen Grafiken vollgepackt war. »Darum geht es uns vor allem: Wie können wir den Leuten helfen zu erzählen, sich mitzuteilen und ihr Leben neu zu erleben?«

Auf Knopfdruck erschien die nächste Folie. »Die physischen Kontexte werden sich für die Konsumenten noch weiter verwischen«, las er achselzuckend. »Versteht sich doch eigentlich von selbst.«

Knopfdruck. Nächste Folie. »Es bilden sich neue Gemeinschaften.« Auch hier hatte er nichts hinzuzufügen. Er drückte aufs Tempo, überblendete die nächsten Folien in schneller Folge und hielt von Zeit zu Zeit bei einer besonderen Phrase oder Idee inne.

Das alles war nichts Besonderes (die feineren Nuancen waren zweifellos in der hektischen Abfolge der Folien untergegangen), aber aufgrund meiner eigenen jahrelangen Branchenkenntnis erkannte ich schon, worauf das alles hinauslief: Die Mobiltelekommunikationsindustrie war (immer) noch nicht im Geschäft der guten alten Telefonie angekommen, sondern widmete sich dem feineren und angenehmeren Geschäft des Aufbaus von Beziehungen und Gemeinschaften. Ich erahnte darin ein technologisch-deterministisches Argument, so als würde das Vorhandensein eines Mobilfunknetzes automatisch zu neuen sozialen Beziehungen führen und damit auch zu einem neuen Verbindungsaufkommen (mehr Telefonate, mehr SMS-Botschaften und mehr Geschäftsaufkommen für die Branche).

Wir gingen noch mehrere andere Folien durch, bis Brian schließlich mit einem ganzen Wust von Grafiken aufhörte. Das war's. Meine Hand schmerzte vom Mitschreiben, aber eigentlich war mir klar, dass ich diese Notizen nicht würde behalten dürfen. Denn die Powerpoint-Folien waren firmenpolitisch viel zu heikel, als dass ich eine Kopie davon hätte besitzen dürfen. Ich hatte festgehalten, was als strategische

Ausrichtung der Firma galt, aber nun lautete die Frage: Wie würde sich diese Strategie in Geräte umsetzen lassen? Wie konnten Präsentation und Politik Eingang in ein Produkt finden?

Es war an der Zeit, dass ich mich weiter umsah. – Beim Schreiben dieses teils fiktionalen Berichts füge ich verschiedene Fragmente meiner ethnographischen Feldstudie, füge ich viele Zeiten und Orte zu einer einzigen Erzählung zusammen, einer Fabel, die auf nur einem Teil des Materials und auf historischen Fragmenten basiert, jedoch nicht frei erfunden ist. Das Treffen mit Brian, einem Design-Abteilungsleiter, war ein solches Fragment; ein Zufallsgespräch mit einem Industriedesigner wird ein weiteres Bruchstück sein. Als Brian sich mit einem weiteren Telefonat ausblendete, eilte ich zurück ins Studio und umkurvte die Schreibtischteiler, rote standardisierte Kästen, um in den Bereich der Industriedesigner zu gelangen. Als ich auf seinen Schreibtisch zusteuerte, sprang Andy, der auf einem Sofa in der Bibliothek herumgelungert hatte, plötzlich an meine Seite – freundlich (wie immer), aber auch ein wenig misstrauisch (wie immer).

Wir tauschten Freundlichkeiten aus, als ich auf der Suche nach anregendem »Strandgut« seinen Schreibtisch musterte: eine reich verzierte japanische Getränkedose stand neben seinem Monitor auf einem Papierstapel, und eine kleine Legion aus Manga-Spielzeugfiguren hielt dort permanent Wache. Besonders angetan hatte es mir indes eine zierliche weiß satinierte Glasschale, in der einige polierte Quarzit-Kieselsteine lagen. In nahm einen dieser Steine in meine Hand (siehe Abbildung 1) und fragte Andy, was er zu bedeuten habe. Er sagte, er habe sich im Zusammenhang mit einem kürzlich erarbeiteten Fotohandydesign für die Oberflächentextur der Schale und der Steine interessiert. Ich fragte ihn nach weiteren Einzelheiten des Projekts, und er entwarf mir die folgende kleine Geschichte. Dabei strich er sich, während er sprach, über seinen schwarzen Ziegenbart.

»Die obere Managementebene setzt die Prioritäten und strategischen Vorgaben für das Projekt: Macht es groß und macht es klein! So gelangt das Projekt auf die mittlere Managementebene, an die Abteilungsleiter für Design und Mechanik, und die sagen dann uns: Macht es groß und macht es klein! Und wir kratzen uns am Kopf und geben uns alle Mühe, wenden uns dann wieder ans mittlere Management und sagen: Gut, wir können es groß machen und machen's dann groß, oder wir können's klein machen und machen es dann klein. Das mittlere Management wendet sich ans obere Management, das als neue Parole ausgibt: Nein, wir brauchen es wirklich groß *und* klein. Also sagt das mittlere Management: Okay, wir versuchen's und sagen den Jungs, sie sollen sich noch mehr Mühe geben. Also machen wir uns an die Arbeit, und das Ganze beginnt von vorn, bis uns die Bosse irgendwann anschreien. Und dann sagen sie uns: Oh, jetzt wollen wir's aber lieber dünn haben, das ist die neue Priorität.«

Abbildung 1: Dieser Quarzitstein stammt vom Schreibtisch eines Designers am Ort meiner ethnographischen Feldstudie.



Das war eine großartige Parabel, mit Nachdruck erzählt, und ich dankte Andy. Allerdings war ich bezüglich des Verhältnisses zwischen dieser Geschichte aus dem praktischen Designeralltag und Brians Vortrag über die Management-Strategie ein wenig ratlos. Gab es überhaupt eine Transfermöglichkeit? Während ich noch darüber sinnierte, fragte mich Andy, ob ich das gerade eingetroffene neueste Modell eines Fotohandys sehen wolle. Natürlich wollte ich. Er zog eine Schublade auf, nahm einen kleinen harten schwarzen Kasten heraus und stellte ihn auf den Schreibtisch. Er machte den Deckel auf, und zum Vorschein kamen zwei glitzernde weiße Fotohandymodelle in grauer Schaumstoffhalterung.

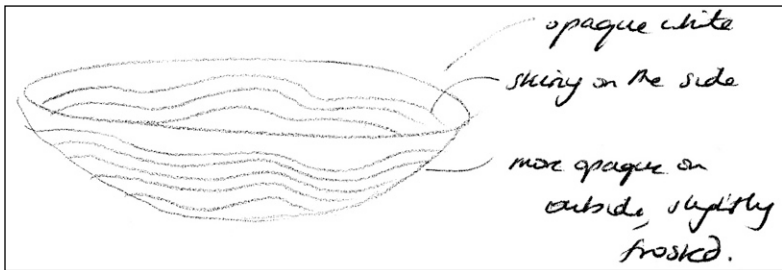
»Die kosten jedes rund fünftausend. Ich glaube, es sind die teuersten Modelle, die wir jemals hergestellt haben.«

Er nahm eines heraus und ließ seine Finger über die satinierte weiße Oberfläche gleiten. Ich wusste, das Modell war aus Holz und so behandelt worden, dass es wie Metall und Plastik aussah; ich wusste aus meiner eigenen Erfahrung als Designerin, dass es sich ein wenig warm anfühlte. Und doch war es verführerisch. Ich sah mir nochmals die weiße Glasschale und die halb durchsichtigen Steine an und spürte etwas von ihrem Leuchten in der sanften weißen Form des Modells. So, wie der glatte Kieselstein in meiner Hand meine Finger dazu verleitete, fast geistesabwesend an einer kleinen unebenen Stelle herumzureiben, verlangten auch die abgeschrägten Kanten und der Feinschliff des Mo-

dells nach einer Berührung. Doch ich wurde gebeten, die Oberflächen der Modelle nicht zu berühren, sie nicht einmal meinem Atem auszusetzen. Die Sache mit dem Berührungsverbot hatte das Management ausdrücklich entschieden. Bei Verbrauchertests mit neuen Designs in Fokusgruppen verwendete man oft nur schlichte Blockmodelle und einige Illustrationen (wobei Ergebnisse herauskamen, die je nach Situation ernsthaft vertreten und/oder im Stillen bespöttelt wurden). Die teuren, vollkommen ausgearbeiteten Modelle, wie ich sie jetzt sah, waren allein dazu gedacht, die Firmenleitung und wichtige Kunden zu beeindrucken, denn sie, und nicht die Verbraucher, waren die Mobilfunkbetreiber – daran wurde ich ständig erinnert.

Noch ganz im Banne der Modelle skizzierte ich schnell die mattweiß satinierte Glasschüssel auf Andys Schreibtisch (siehe Abbildung 2), bedankte mich nochmals bei ihm und schlich davon – zurück zu meinem vorübergehend genutzten Schreibtischabteil mit den elenden Dauergeräuschen. Den sanften Quarzitstein hielt ich geistesabwesend noch in der Hand.

Abbildung 2: Feldskizze einer Mattglasschale, die ich auf dem Schreibtisch eines Designers am Ort meiner ethnographischen Feldstudie fand.



Eine ethnographische Skizze von »Sand14« auf den Orkneyinseln

»Hallo, guten Tag.«

Ich sah auf, als Annes strahlende Gestalt mit breitem Lächeln und rotem Schopf in den kleinen Raum gekrochen kam. Seit ich am frühen Morgen dieses Tages während eines heftigen Wolkenbruchs hier angekommen war, hatte ich mich an der kuriosen Herdstelle in der Mitte des Raumes aufgehalten, um dem schwarzen Torf beim Verglühen zuzusehen und beim Frühstück meine Füße zu wärmen. Ich befand mich auf dem Orkneyinseln vor der Nordküste Schottlands, noch jenseits

von John O'Groats – ein baumloser, wilder Ort in brodelnder See, mit niedrigem Himmel und prähistorischem Ambiente.

»Wir dachten schon, der Regen heute Morgen hätte Sie durchbohrt. Das waren ja fast Stahlstangen aus Wasser.«

Ich grinste. Es war unmöglich, nicht zu grinsen, wenn Anne sprach. Ihr überbordendes Temperament wirkte ansteckend.

Verstohlen zupfte ich an meinen Hosenbeinen, die immer noch etwas durchnässt waren. »Ich glaube, ich war dem Regen nur dreißig Sekunden ausgesetzt, aber er drang unter meinen Regenschirm.«

»Och, was wollen Sie denn auch mit einem Regenschirm?« Anne machte eine wegwerfende Handbewegung. »Hier auf den Orkneys pladdert es fast waagrecht. Hier braucht man einen Schutzschild, keinen Regenschirm!«

Wir lachten, während in meiner Phantasie ganze Brigaden von Orkney-Bewohnern mit tropfnassen Schutzschilden herummarschierten.

»Richard hat gerade den Vorschlag gemacht, dass wir zum Kaffee alle in die Mühle fahren sollten; würden Sie gerne mitkommen?«

Wunderbar, ein Meeting, eine Gelegenheit, zu sehen, wie die Firma in der Praxis funktionierte. »Ja, unbedingt.« Ich griff unter den Holzstuhl, um meinen Rucksack hervorzuholen, dessen Taschen mit Aufnahmegeräten vollgepackt waren, und erhob mich etwas zögernd von meinem feuergewärmten Platz. In Sand¹⁴ war es Tradition, dass das Feuer im Haus in Gang gehalten wurde; so warf ich noch ein Brikett in den Herd und verließ das seltsame kleine »Haus« – wobei ich den Torfgeruch so lange wie möglich in meinen Lungen hielt. Das kleine Steingebäude, das nur aus zwei Räumen bestand, einem unteren und einem oberen, bildete die Achse des hellen ultramodernen Innenraums einer grasbewachsenen Kuppel.³ Anne und ich wandten uns nach Süden, vorbei an Pflanzen, Spotlights, Pinnbrettern und all den anderen eher gewöhnlichen oder ungewöhnlichen Accessoires des Firmenlebens; wir verließen die Kuppel des Hauptarbeitsbereichs, um nach draußen ins Foyer zu gelangen.

Vor dem Gebäude hatte sich bereits eine kleine Gruppe versammelt. Richard, der professorale Geschäftsführer der Firma, wippte nervös von einem Fuß auf den anderen. Sehr schnell sprechend unterhielt er sich mit Simon, der seinerseits ganz ruhig Notizen und Skizzen machte. George(ina), elegant auf einem abgeschabten schwarzen Sofa drapiert, ignorierte alle und starrte aus der Eingangstür, direkt den Weg entlang, der zu den riesigen steinzeitlichen Monolithen im dahinter liegenden Feld führte. Doch als Anne und ich in ihr Blickfeld gerieten, sprang sie auf und dirigierte uns alle in Nullkommanichts mit geschäftlicher Effizienz aus der Tür, den Weg entlang und in den Fir-

3. Vgl. Richards 1996 zu weiteren Informationen über die architektonischen Prinzipien, die beim Bau von »Sand¹⁴« zum Tragen kamen.

men»bus« (einen ramponierten Landrover, in dem Ersatzteile auf dem Boden hin und her rollten).

Als wir die nasse Meile der Straße zum Café entlangfuhren, tauchten wir in eine völlig andere Welt ein. Sand¹⁴ lag in einem der größten prähistorischen Denkmalkomplexe der Welt. Es war Teil eines fünftausend Jahre alten Architekturprojekts. Auf dem Feld gegenüber der großen Gras- und Schiefer-Kuppel des Firmengebäudes standen drei 7 Meter hohe Monolithe, die einst Teil eines Steinkreises gewesen waren. Auf unserem Weg nach Osten kamen wir am dunklen Eingang zu einem großen Hügelgrab vorbei, an den Resten eines neolithischen Dorfes, an einem weiteren stehenden Monolith; und auf den etwas entfernteren Hügeln um uns herum standen, jenseits des regenverhangenen Nebels, beinahe im Kreis viele weitere aufgerichtete Steine. Sie blieben immer am Rande des Horizonts sichtbar.

Als wir uns im Café in der alten Mühle niedergelassen hatten, hielt Richard wie üblich Hof. Seine seltsam abgeschabte Aktentasche quoll über auf den Tisch. Er neigte sich etwas verstohlen nach vorn, über seinen Tee gebeugt. Während er sprach, hoben und senkten sich seine Augenbrauen.

»Ich muss schon sagen, deren Skizzen haben mich doch etwas in Erstaunen versetzt«, begann er, und ich erinnerte mich schnell, dass Richard gerade einer Londoner Designberatungsfirma einen Besuch abgestattet hatte. »Die Illustration des 4G-Telefons, die ich zu sehen bekam, sah meiner Meinung nach eher aus wie eine Requisite aus einem B-Movie aus den fünfziger Jahren.«

»Das ist diese ganze Retro-Geschichte«, kommentierte George, und sie klang dabei gelangweilt und frustriert. »Silber und weiß, aufblinkendes Licht, zwiebelartige Kurven. Einfach total uninspiriert. Man setzt sich überhaupt nicht mit der Welt auseinander, sondern phantasiert nur über Stile der Vergangenheit herum. Wie ich das hasse.«

Doch Richard ließ sich nicht beirren; seine Finger arbeiteten in der Luft, als hantierte er mit einem Zauberstab. »Also, ich bin dann in die British Library marschiert. Das war mir gar nicht so klar gewesen, aber Tim Ingolds neuere Arbeiten über die multisinnliche Kommunikation setzen sich teilweise mit der Bedeutung der ›gelebten Erfahrung‹ auseinander, im Gegensatz zur Versachlichung der Sinne.⁴ Ich glaube, das ist für uns von ganz entscheidender Bedeutung. Was wir machen, ist eine Transformation, oder besser gesagt eine Übersetzung⁵ – eine

4. Vgl. Ingold 2000: 243-287.

5. In der Soziologie der (nichtsprachlichen) Übersetzung (auch als Actor-Network-Theory bekannt) schließt die Vorstellung von »Übersetzung« auch das Verständnis ein, dass Dinge nicht unverändert bleiben, wenn sie anderswohin übertragen werden. Vielmehr verändert die Praxis, sollten sich die Beziehungen ändern, in denen ein »Ding« eingebettet ist, mit Notwendigkeit auch das Ding selbst (vgl. Law/Hassard 1999).

Erfahrung der Welt, nicht der individuellen Sinne. Zentral ist die Transformation, mehr noch als die Transmission. Bei unserer Arbeit geht es in Wirklichkeit darum, wie man durch Silizium-Halbleiter und Funkwellen eine Erfahrung in etwas Anderes transformiert.«

»Hoffentlich in etwas nicht weniger Magisches...«, murmelte Anne.

»Aber wir haben uns doch in letzter Zeit auf Haptik und Kraft-Feedback konzentriert«, wandte Simon, der Interface-Designer ein. Er sah besorgt aus.

»Ach, mach dir mal keine Sorgen. Das ist definitiv keine Kursänderung. Ich denke, in unseren Köpfen muss einfach nur völlige Klarheit darüber herrschen, dass wir nicht, dass wir *nicht*« – er sagte dies mit großem Nachdruck – »ein multisinnliches Kommunikationsgerät entwerfen, als eine Art Evolution von Telefon und Fotohandy. Das wäre völlig verkehrt. Was wir tun, ist generativ. Wir versuchen, einen kleinen Teil der Welt in etwas Anderes zu übersetzen, und dieses Andere wird hoffentlich etwas sein, das ein wenig außergewöhnlich ist.« Plötzlich huschte ein schnelles Grinsen über sein Gesicht. »Ich denke mal, es ist mehr wie Malerei.«

»Ich denke, es ist überhaupt nichts dergleichen, Richard«, sagte George pikiert. »Okay, ich kann ja noch akzeptieren, dass es wie die Fotografie sein könnte, die ja eine recht bizarre Übersetzung der Welt in ein flaches, zeitloses Rechteck mit einem einzigen Blickwinkel ist.⁶ Aber es ist nicht Kunst. Geschichtenerzählen vielleicht, aber nicht Malerei.«

Eine Zeit lang ging die Unterhaltung zwischen den dreien hin und her, während Anne und ich, die beiden Anthropologinnen, so etwas wie ein ruhender Pol waren.

Schließlich fragte George, die als Künstlerin und Geschäftsfrau stets auf den springenden Punkten bestand, Richard, wie er sein Designkonzept denn der Mobiltelekommunikationsindustrie nahebringen wolle.

Richard zwinkerte uns anderen am Tisch verschwörerisch zu, als er eines der vor ihm ausgebreiteten Papiere zu George über den Tisch schob. Darauf standen, mit dicken Bleistiftstrichen hingekritzelt, die Worte: Geschichtenerzählen, Mitteilungsbedürfnis und Neu-Erleben.

George las die Worte und lachte. »Brillant. Da, das wird ihnen gefallen.«

Als wir zum »Haus« zurückkehrten (niemand sprach vom Firmengelände als einem »Büro«), hielt ich mich an Simon, weil ich unbedingt verstehen wollte, welche Auswirkungen diese neueste Entwicklung auf das Interface-Design haben könnte. Wir gingen um den Torbogen des

6. David Hockney erkundet diese Transformation der Welt durch die Fotografie in seiner eigenen künstlerischen Praxis. Vgl. seine Diskussion des Themas in Hockney/Joyce 2002.

gefliesten Korridors herum in das zentrale Kuppel-Atrium – stets strahlend erleuchtet, eine Symphonie aus Sandstein, Richtstrahlern und Glas. Simon hatte vor der Glaswand ein paar Tische aufgestellt und auf dem Fußboden Papiere ausgebreitet. Im Hintergrund sah man den Nebel und dahinter den See. Ich musterte seinen Schreibtisch: jede Menge Papier und Stifte, ein altes CD-Abspielgerät mit zerschlossenen Kopfhörern.

Auf seinem Stuhl stand eine der weiß satinierten Glasschalen (siehe Abbildung 2), immer noch mit Trinkschokolade gefüllt, als Überrest eines französischen Frühstücks – solche Schalen wurden hier immer für Trinkschokolade benutzt, aber ich war mir nicht sicher warum. Es stand auch ein großes Laptop dort, geschlossen und ans Fenster gelehnt. Auf dem Verschluss lag ein polierter Quarzitstein (siehe Abbildung 1). Ich nahm diesen Kieselstein auf und fragte Simon, ob er eine besondere Bedeutung habe.

»Das müssen Sie selbst fühlen«, antwortete er.

Ich nahm den Stein zwischen Daumen und Zeigefinger und rieb seine Oberfläche, versuchte, etwas Unerwartetes zu ertasten. Ich spürte die Kälte, die Glätte, aber auch eine leichte Bruchstelle an der Oberfläche, die meinen Daumen anzog.

»Sie spüren die Bruchstelle?«

Ich nickte.

»Nun, sie ist es, die mich wirklich interessiert. Unvollkommenheit zieht Ihre Finger an, nicht wahr? Aber es ist die Farbe, die Transparenz des polierten Steins, die Ihre Aufmerksamkeit erregt.«

»Und wie führt das zu einem Handy?«, fragte ich gespannt.

Er kramte auf seinem Schreibtisch herum und zog ein paar Landkarten beiseite, bis ein seltsames glänzend schwarzes Objekt zum Vorschein kam, das die Form eines abgerundeten, elegant gestalteten »T«-Buchstabens hatte. Dieses Objekt war nicht gänzlich schwarz, in der Tiefe enthielt es blassweiße Adern. Auch war es nicht vollkommen glatt, sondern im oberen Teil mit einem Gittermuster aufgeraut. Simon hielt die Karten hoch, damit ich das Objekt greifen konnte. Der Schaft fügte sich leicht und harmonisch zwischen meine Finger und der Griff schmiegte sich bequem an meine Handfläche an. Es war, als hielte ich eine Art Designer-Flaschenöffner in der Hand. Die seidige Oberfläche fühlte sich an wie von der Sonne erwärmter Marmor – schwer, aber ein wunderschönes Gefühl in der Hand. Instinktiv drückte ich das Objekt zusammen und spürte das Nachgeben von zwei Druckflächen unter meinen Fingergelenken. Am einen Ende leuchtete ein Licht auf, das auf den Fußboden gerichtet war. Und dann begannen außergewöhnliche Wellen von etwas, das sich wie kaltes Wasser anfühlte, an meinen Fingern auf und ab zu strömen. Es war köstlich. Ich bemerkte, dass im Licht auf dem Teppichboden ein blauer Fleck zu erkennen war und hielt meine andere Handfläche in den Lichtkegel, um ihn klarer zu fo-

kussieren. Jetzt sah ich das Bild von jemandes Hand, die in plätschern-dem Wasser hing, und hörte eine leicht verzerrte Stimme aus dem Objekt flüstern: »Spürst du das?«

Ich konnte es spüren.

Ich wusste nicht, was ich sagen sollte, ließ das Gerät beinahe fallen und gab es dann Simon zurück. »Das ist ja ...« Ich gab es auf, weiter nach passenden Worten zu suchen.

Simon grinste. »Ist das nicht einfach ...?«

Epilog

Diese beiden ethnographischen Berichte aus meinem Forschungsprojekt basieren auf Materialien, Artefakten und Worten, die ich während meiner vier Monate in einem Mobiltelekommunikations-Designstudio dokumentiert habe. Beide Berichte sind teilweise fiktional, keiner von beiden ist »wahr«. Doch einen »wahren« Bericht kann es auch niemals geben. Es gibt nur Fragmente eines Archivs: aus dem Zusammenhang gerissene Notizen und verfallende Artefakte, alles mit einer Art »poetischer Archäologie« zu einem möglichen Ganzen zusammengefügt.⁷ Oder, wie Marilyn Strathern sagt: Es gibt immer nur Teile, die nicht Teil irgendeines Ganzen sind.⁸ Alles, was von meinen vier Monaten geblieben ist, sind meine Erinnerungen (immer subjektiv), meine Notizen (immer historisch) und eine Sammlung von Funden (immer archäologisch). Im Raum zwischen meinen Erlebnissen dieser Augenblicke und der Archäologie meiner Unterlagen besteht die Möglichkeit für multiple Berichte und multiple Geschichten, die sich erzählen lassen.⁹ Indem ich eine Mobiltelefongesellschaft dokumentierend verfolgte, schuf ich auch die Möglichkeit für andere derartige Firmen. So wird die Zukunft bei M-Phone als eine Frage der Größe behandelt und gestaltet, bei Sand14 als eine Frage des sinnlichen Erlebnisses. »Gemacht« wird die Zukunft bei Sand14 in den Nebeln und Monolithen der Orkneyinseln, bei M-Phone in den pulsierenden Netzwerken und im Getöse von Klimaanlageanlagen in der Nähe von London. Unterschiedliche Orte und ver-

7. »Poetische Archäologie« bezeichnet einen stärker sinnlich geprägten Ansatz zur Schaffung archäologischer Berichte aus Belegfragmenten, wie ihn Michael Shanks (1992) entworfen und erörtert hat.

8. Vgl. Strathern 1992: 90-115.

9. Mit dem Begriff »multipel« beziehe ich mich auf Annemarie Mols Arbeiten zur medizinischen Anthropologie. An einem Beispiel zeigt Mol, dass die multiplen medizinischen Praktiken, die bei der Diagnose von Arthrosklerose eingesetzt werden (z.B. Röntgenaufnahmen und Blutuntersuchungen), multiple Versionen der Krankheit produzieren. Demzufolge gibt es »mehr als eine und weniger als viele« Arthrosklerosen (vgl. Mol 2002).

schiedene Praktiken sorgen für unterschiedliche Handyprodukte – und für unterschiedliche Formen der Zukunft in der Mobiltelekommunikationsbranche.

Das Vorliegende ist nur eine kleine Ausgrabung der Zukunft von Teilen der Mobiltelekommunikationsindustrie – eine Konstruktion von Möglichkeiten auf der Grundlage fragmentarischer Belege. Es ist eine praktische Form der Zukunftsarchäologie.

Danksagung

Mein Dank gilt den vielen Kollegen, die Vorentwürfe dieses Beitrags gelesen und kommentiert haben, besonders John Law und Lucy Suchman. Ermöglicht wurden meine Forschungen durch die Unterstützung des Sir Richard Stapley Educational Trusts, des Newby Trusts und des Kathleen and Margery Elliott Scholarship Trusts.

Literatur

- Haraway, Donna J. (1991)**, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, London: Free Association Books.
- Haraway, Donna J. (1997)**, *Modest_Witness@Second_Millennium: Female-Man-© Meets _OncoMouse™*, London/New York: Routledge.
- Hockney, David/Joyce, Paul (2002)**, *Hockney on ›Art‹: Conversations with Paul Joyce*, Boston/London: Little, Brown.
- Ingold, Tim (2000)**, *The Perception of the Environment: Essays in Livelihood, Dwelling and Skill*, London/New York: Routledge.
- Latour, Bruno (1996)**, *Aramis, or the Love of Technology*, Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Law, John/Hassard, John (Hg.) (1999)**, *Actor-Network Theory and After*, Oxford: Blackwell.
- Mol, Anemarie (2002)**, *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*, Durham, NC: Duke University Press.
- Richards, Colin (1996)**, »Monuments as Landscape: Creating the Centre of the World in Late Neolithic Orkney«, in: *World Archaeology* 28 (2), S. 190-208.
- Shanks, Michael (1992)**, *Experiencing the Past: On the Character of Archaeology*, London/New York: Routledge.
- Strathern, Marilyn (1992)**, *Reproducing the Future: Essays on Anthropology, Kinship and the New Reproductive Technologies*, Manchester: Manchester University Press.