



TEAMGEIST.

Matthias Peschke, Katja Bernegger und Alexander Peschke führen das Designbüro Peschke.

Arbeit, Mensch, Maschine

Das Wiener Designbüro Peschke widmet sich gern einer Aufgabe: dem Menschen.

Vor allem, wenn sie intensiv mit Maschinen zu tun haben.

Text: Norbert Philipp Porträt: Christine Pichler

Designer? In den 1970ern hielten das viele noch für so eine Art Dekorateure. Irgendwas mit Textilien wahrscheinlich, dachten die meisten. Da half auch die plötzliche Selbstdefinition „Industriedesigner“ nicht wirklich gegen Vorurteil und Unkenntnis. Das spürte auch Matthias Peschke, als er sich 1973 selbstständig machte. 50 Jahre später ist Design beinahe zur gestalterischen Universaldisziplin avanciert. Aber ebenfalls weitgehend unter Ausschluss der öffentlichen Wahrnehmung.

Doch noch ein paar andere Konstanten ziehen sich bei Peschke durch eine lange Unternehmensgeschichte und gleichzeitig durch das Büro im Souterrain, in der Sternwartestraße im Wiener Cottageviertel: „Es dreht sich letztendlich immer um den Menschen“, sind sich Matthias Peschke und sein Sohn Alexander Peschke einig. Sie gestalten Dinge, ja. Aber vor allem auch die Beziehung der Menschen zu den Dingen. Nämlich wie sie in Kontakt mit ihnen treten, auf sie reagieren, sie benutzen und vor allem auch, wie sie sich dabei fühlen, wenn sie es tun.

Konsequente Linie. Der „Mensch“ bleibt bei Peschke unverrückt im Fokus. Selbst wenn die konkreten Gestaltungsaufgaben, denen sich das Designbüro stellt, mehr und mehr die Maschinen sind. Auch jene, die Dinge herstellen, die sich die Spezies „Konsument“ später aus dem Handel holt. Botschafter der Marke bleibt das Design so oder so, egal ob es sich an die Hersteller der Dinge richtet. Oder gleich direkt an die Konsumenten. Wie etwa die „Consumer Electronics“, die Peschke formal



STEUERUNG.
Auch mit den
Kontrollpanels
von Maschinen
beschäftigt sich
Peschke. Wie hier
für die Firma Engel.

viele Jahre für die Firma AKG definiert hat. Die Linien, die Peschke damals hauptsächlich mit Blei- oder mit dem Filzstift zog, unterstrichen stilistisch vor allem eines: die technische Brillanz der Mikrofone und Kopfhörer, die sich da über Jahre ganz analog auf Papier visualisierten. „Ich kann mich noch gut an diesen Geruch der Filzstifte erinnern, der in der Luft lag. Jedes Mal, wenn ich nach unten ins Büro meines Vaters kam“, erzählt der Sohn Alexander Peschke. Aufgewachsen ist er zwangsläufig mit Design, die Familie wohnt oben im Haus. Er selbst studierte Mediendesign, bevor er sich schließlich auch an einem Schreibtisch im Souterrain niederließ. Dafür aber mit einem ganz anderen Design-Werkzeugkoffer als sein Vater, mit ganz neuen digitalen Mitteln der Visualisierung.

Toolbox. Beschleunigt hat die Digitalisierung alles, ganz klar. Im Gestaltungsalltag vor allem aber auch das klassische Design-Pingpong zwischen Gestalter und Kunde. Früher, in den 1970er-Jahren, musste man aktualisierte Entwürfe noch dem Lokführer nach Linz mitgeben für ein bisschen Trinkgeld. Heute ist die neue Version des Entwurfs in der Sekunde dort, wo sie hinmuss. Doch die analoge Skizze sei im Designprozess trotzdem relevant, meint Matthias Peschke. Denn sie bleibt als Skizze, als Vorentwurf, als Rohversion erkennbar. Die digitalen Renderings hingegen vermitteln oft ein allzu naturalistisches Bild: Als wäre alles schon fertig gedacht, wenn der Prozess noch gar nicht begonnen hat.



„Wir wollen
die
Bedingungen
für die
Menschen
verbessern.“

MICHAELKRUIK
— LUXURY CONCEPT —



 **ROBERTO COIN**

1130 Wien • Lainzer Strasse 3-5
01/876 76 78 • hietzing@uhrenkruzik.at

www.juwelier-kruzik.at

 Instagram @juwelierkruzik

SKIZZENHAFT. Viele Jahre nahmen beim Designbüro Peschke auch die Kopfhörer von AKG Gestalt an: Design als Markenbotschafter.



LICHTLINIE. Für ZKW entwickelte Peschke das Design von sogenannten Scheinwerfer-Demonstratoren.



→ Auch die künstliche Intelligenz ist ein Neuzugang in der digitalen Toolbox. Den Designer kann sie nicht ersetzen, „denn die KI kann keine Entscheidungen treffen. Und darum geht es im Designprozess vor allem“, erklärt Alexander Peschke. Dafür könne man per KI schnell in neue Inspirationswelten hüpfen - wenn man richtig „promptet“. Doch das ersetzt nicht die penible Entwurfsarbeit. Denn die muss sich ja akkurat einfügen in eine harte Realität, die da oft heißt: komplexe technische Vorgaben, schmale Budgets, enge Deadlines. Den Stift zückt Peschke trotzdem regelmäßig. Auch, um radikal durchzustreichen: „Es gehört eben zu unseren Aufgaben, Prozesse zu hinterfragen“, erzählt Mitgeschäftsführerin Katja Bernegger. Und das kann man nach intensivem Zuhören in unzähligen Workshops umso besser.

Schnittstellen. Seit dem steinzeitlichen Faustkeil ist viel passiert. Manchen gilt dieser als erstes Designobjekt überhaupt. Das erste Werkzeug des Homo erectus war es jedenfalls. Und „erectus“ steht der Mensch noch immer vor seinen Werkzeugen, wenn auch öfter mit Rückenschmerzen. Nur dass sie heute oft zu komplexen Maschinen ausgeartet sind. „Wir kümmern uns darum, wie der Mensch in Kontakt mit der Maschine tritt. Egal, ob es ein kleines Gerät am Labortisch ist oder eine riesige Maschine in der Produktionshalle“, erklärt

Matthias Peschke. Jedenfalls grätscht an diesen sensiblen Schnittstellen das Design besonders effektiv hinein. Dafür hat sich das Büro Peschke selbst auch das Kompetenzfeld „User Interface Design“ angeeignet und ausgebaut. „Es gehört zu unserer Arbeit, die Bedingungen der Arbeit und der Herstellung zu verbessern. Im zweidimensionalen wie auch im dreidimensionalen Bereich“, sagt Peschke. Und so stöbern sie fleißig durch ergonomische Studien, führen Interviews mit Design-Betroffenen, jenen, die an den Maschinen stehen, tauchen tief ein in die Logik der Dinge, in den technischen und logistischen Kontext. Doch von all der Komplexität soll der Anwender möglichst nichts mitbekommen: „Er soll intuitiv wissen, was zu tun ist. Wie im besten Fall bei einem gut gestalteten Fahrscheinautomaten“, sagt Matthias Peschke. Nicht nur im öffentlichen Raum, auch im Produktionsalltag ist

„Design ist immer auch eine Geste. Im besten Fall eine freundliche.“

die Gestaltung bemüht, möglichst zu entlasten: kognitiv einerseits, wenn allzu viele Daten und Informationen auf einmal auf einen einprasseln. Andererseits natürlich: körperlich. Bei Entwürfen für den Spritzgießmaschinen-Hersteller Engel etwa war schnell klar: „Ein Abstellplatz für den Fuß, wie am Bartresen etwa, kann schon eine große Stütze sein“, erzählt Alexander Peschke. Ebenso ein Haltegriff. Oder dass die Steuerung sich individuell in der Höhe anpassen lässt.

Überblick. Bei anderen Maschinen legte Peschke die physischen Kontaktpunkte und -flächen bewusst gewölbt und gebogen an. Damit sich die Menschen körperlich nicht so sehr verbiegen müssen. „Auch in der Nachtschicht, im Stress, ist es manchmal schwierig, mehrere Maschinen zugleich im Auge zu behalten“, weiß Alexander Peschke. Da helfen schon einfache visuelle Designinterventionen. Wie etwa simple große grüne Haken auf den Displays, die aus der Entfernung stumm rufen: Alles o. k.! Allein das senkt den Stresslevel. Und noch mehr: die Frustrationsrate beim Mitarbeiter. Und die Fehlerquote noch dazu. So steuert man über das Display etwa, also auch über das User-Interface-Design, nicht nur die Maschine selbst und den Produktionsprozess. Sondern vor allem auch ziemlich entscheidende Faktoren für den Hersteller: die Produktivität. Und natürlich: die Kosten. Ganz nebenbei funktioniert die Gestaltung auch auf einer emotionalen Ebene: „Gutes Design ist auch eine Geste“, sagt Matthias Peschke. Im besten Fall eine freundliche. Gegenüber den Mitarbeitern. Und natürlich auch gegenüber den Konsumenten. ✕