



DIE SPRACHEN DES MATERIALS

Herausgegeben von

Friedrich Weltzien und Martin Scholz

REIMER

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Gedruckt mit der Unterstützung der Hochschule Hannover, Fakultät III – Medien,
Information und Design.

Layout: Saskia Plankert
Satz: Marcus Windus
Umschlaggestaltung: Saskia Plankert
Umschlagabbildung: Foto ©iStock.com/sanjatosi
Lektorat: Saskia Plankert, Carolin Scheler, Friedrich Weltzien
Redaktion: Saskia Plankert

Druck: druckhaus köthen GmbH & Co. KG · Köthen

Papiere: Inhalt

90 g/m² LIBRETTO 125, 1,25 faches Volumen, Offset, gelblichweiß
80 g/m² ALSTER 150, 1,5 faches Volumen Werkdruck, brillantweiß
100 g/m² EVERPRINT PREMIUM, 1,34 faches Volumen, Recycling, weiß
90 g/m² CREATIVE PRINT, 1,4 faches Volumen, Recycling, champagner
100 g/m² ASPERO PLUS, 1,8 faches Volumen, Design, natural
120 g/m² CREATIVE PRINT, 1,4 faches Volumen, Recycling, champagner
120 g/m² ASPERO, 1,5 faches Volumen, Design, white

Vorsatz

120 g/m² PASSAT, hochweiß gerippt

Geliefert von Geese Papier, Henstedt-Ulzburg, www.geese.de.

Schriften: Myriad Pro, Adobe Garamond Pro

© 2016 by Dietrich Reimer Verlag GmbH · Berlin
www.reimer-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany
Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier

ISBN 978-3-496-01560-4

INHALT

- 9 Friedrich Weltzien und Martin Scholz**
Vorwort: Was das Material über das Design erzählt

DAS MATERIAL ALS INDIVIDUUM

- 17 Franziska Müller-Reissmann**
Haare, Pilze, Asbest. Bedeutungsebenen von Werkstoffen im Kontext der Produktgestaltung
- 37 Gunnar Spellmeyer**
Materialimpulse. Wie sich das entwerferische Denken mit dem Material formt
- 47 Katharina Tietze**
Schein und Wert. Goldleder als Material für Abendschuhe in den 1930er Jahren

MATERIALITÄT UND MEDIALITÄT

- 63 Rolf Sachsse**
Beton Stahl Glas im Bild. Die Etablierung moderner Architektur durch die analoge Fotografie
- 79 Sabine an Huef**
Ein Versuch zur Darstellung der logischen Kohärenz von Material und Materialität eines Buches und dessen Gestalt. Aus der Sicht der Buchgestaltung
- 85 Stefan Wölwer**
The Material of Things
- 99 Patrick Rupert-Kruse**
(Digitale) repräsentationale Materialität. Mediale Sinnlichkeit zwischen somatischer Imagination und immersiven Interfaces

KÖRPER – FUNKTION – PROZESS

- 119 Marcel Finke**
Ambivalente Gischt. Fluide Schäume in Alltag und Kunst
- 141 Judith Gerdson**
Der amerikanische Körper und die Mode zwischen Sozialdistinktion und Schönheitsnorm. Die Strategie von Rick Owens
- 153 Ute Heuer**
Achromatische Farbwahrnehmung. Über die Bedeutung des Farbraumes.
Eine künstlerisch-zeichnerische Untersuchung zum Helligkeitsverlauf der Farbe
- 167 Julia Wolf**
»Smart Tools for Smart Design«. Synergien zwischen Design und Technologie
am Beispiel von Smart Materials

NARRATION UND DIE ERZEUGUNG VON SINN

- 183 Julia-Maria Blesin und Wiebke Möhring**
Wissenschaftliche Innovationen als narrativer Gegenstand. Kommunikative
Herausforderungen von biobasiertem Kunststoff an die Wissenschafts-
kommunikation
- 203 Zakiah Omar, Hanno Baethe und Antonio Stilo
im Gespräch mit Friedrich Weltzien**
Maiin-Maiin. Wie man das Material zum Sprechen bringt
- 213 Olga Moskatova**
Material und Bedeutung. Eine praxeologische Deplatzierung
signifikatorischer Prozesse
- 229 Friedrich Weltzien**
»Material Agency« und die Lebendigkeit der Dinge
- 243 Autorinnen und Autoren**
- 249 Farbtafeln**

VORWORT

Friedrich Weltzien und Martin Scholz

WAS DAS MATERIAL ÜBER DAS DESIGN ERZÄHLT

VORWORT VON FRIEDRICH WELTZIEN UND MARTIN SCHOLZ

Auch theoretische Diskurse unterliegen Moden und folgen dem Zeitgeist. Als das vergangene Jahrhundert sich seinem Ende zuneigte, waren die Folgeerscheinungen der digitalen Revolution frisch und beeindruckend. Das Material der Welt schien obsolet geworden zu sein und sich aufzulösen in seinen virtuellen Simulakren und Simulationen.¹ Man träumte von Büros ohne Papier und holografischen Raumgestaltungen. Das paradigmatische Motiv des Designers, der als »ästhetischer Arbeiter«² ganz materialvergessen nur noch Oberflächen modelliert, fand 1995 der Kulturwissenschaftler Gernot Böhme in der Spanplatte. Nur das Furnier, aufgeleimt auf eine Form, generiert Aussage und Bedeutung – das darunterliegende Material aber werde zunehmend gleichgültig. Es schien das Zeitalter der Entmaterialisierung gekommen. Wolfgang Welsch beschreibt dieses Phänomen der ›Leichtigkeit des Seins‹, die durch eine zunehmenden Digitalisierung gerade der Bildmedien in den 1990er Jahren in Gang gesetzt wurde, mit den Worten:

»Im elektronischen Raum scheinen die Körper ihre Trägheit, Widerständigkeit und Massivität verloren zu haben. Sie sind leicht geworden und vollführen bizarre und bezaubernde Bewegungen. Der elektronische Bildraum hat etwas von der Schwerelosigkeit des Raumschiffs. Alles hat das Flair des Virtuellen, es könnte auch anders sein oder werden.«³

Für den Entwurfsprozess spielte das Material offenbar keine Rolle mehr, da alles beliebig veränderbar ist. Oberflächen werden im Computer in einer Bibliothek als Textur erst visuell gefunden und dann per Mausklick zugeteilt, aufgebracht und verliehen. Die visuelle Erscheinung des Materials ist seit den 1990ern gerade keine Eigenschaft des darunter liegenden Werkstoffes mehr.

In der Designpraxis hält dieser Trend an. Die Möglichkeiten der aktuellen Software geben die Grenzen des Machbaren vor und 3D-Drucker erstellen längst nicht mehr nur rapide Prototypen, sondern plotten verkaufbare Produkte aus, für die spezifische Materialeigenschaften keine gestalterische Limitation darstellen. Trotz-

1 Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*, übers. v. Lothar Kurzawa und Volker Schaefer, Berlin 1978; Lyotard, Jean-François mit anderen: *Immaterialität und Postmoderne*, Berlin 1985.

2 Böhme, Gernot: Der Glanz des Materials. Zur Kritik der ästhetischen Ökonomie, in: ders.: *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt am Main 1995, S. 49–65, hier S. 57.

3 Welsch, Wolfgang: Immaterialisierung und Rematerialisierung. Zu den Aufgaben des Design in einer Welt der elektronischen Medien, in: Der Rektor (Hg.): *Virtualität contra Realität? 16. Designwissenschaftliches Kolloquium*, Burg Giebichenstein Hochschule für Kunst und Design Halle/Saale, 19. bis 21. Oktober 1995. Halle/Saale 1995, S. 229.

dem ist unsere Welt nicht durch ihre eigene Simulation aus Spanplatten ersetzt worden. Erstaunlicherweise hat sich ein Bewusstsein für Stoff und Substanz, ein Bedürfnis nach Tiefe und Präsenz, eine Valorisierung von Körperlichkeit und Sinnlichkeit – kurzum, ein Fokus auf Materialität – herausgebildet. Dieser Eindruck muss zumindest entstehen, wenn man die Schwerpunkte in Theorie und Forschung betrachtet, die sich im neuen Millennium innerhalb der Geisteswissenschaften für kreative Prozesse interessieren.

Mit materialikonografischen Forschungen hat innerhalb der Kunstgeschichte Monika Wagner in Hamburg starke Akzente gesetzt⁴, das Graduiertenkolleg »Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses« an der Universität der Künste in Berlin hat insbesondere die dynamischen und performativen Effekte von Materialität untersucht⁵, die Zusammenhänge von Material, Ding und Episteme wurden geradezu zu einem Merkmal avancierter deutschsprachiger Theoriebildung.⁶ Die Designtheorie nimmt in diesem Konzert eine hervorgehobene Position ein.⁷ Während die ästhetische Theorie der Hochkunst noch lange an der Vorstellung festhielt, der Stoff möge von der Form verschlungen werden, Gestaltung sei ein Ringen mit und ein Kampf gegen das Material, war in den Diskursen der angewandten Kunst das Material jeher bedeutsamer.⁸ Materialgerechtigkeit, Materialstimmung, Materialsprache sind Begriffe, die in den Bauhütten und Dekorationsgewerben wie auch in der Architekturtheorie benutzt wurden.⁹

Der so genannte »material turn« in den Kulturwissenschaften, der auch gute Zusammenstellungen von Quellentexten hervorgebracht hat, kann insofern der Designtheorie nur in die Karten spielen.¹⁰ Aber auch wenn eine allmählich zunehmende Durchläs-

4 Wagner, Monika: *ABC des Materials. Blätter des Archivs zur Erforschung der Materialikonografie*, Hamburg 1998–2001; dies.: *Das Material der Kunst. Eine andere Geschichte der Moderne*, München 2013 (2001); dies., Rübel, Dietmar/Hackenschmidt, Sebastian (Hg.): *Lexikon des künstlerischen Materials. Werkstoffe der modernen Kunst von Abfall bis Zinn*, München 2010.

5 Haus, Andreas/Hofmann, Franck/Söll, Änne (Hg.): *Material im Prozess. Strategien ästhetischer Produktivität*, Berlin 2001.

6 Um nur einige Bände zu nennen, die im vorliegenden Kontext von Bedeutung sind: Gumbrecht, Hans Ulrich/Pfeiffer, Karl Ludwig (Hg.): *Materialität der Kommunikation*, Frankfurt am Main 1988; Raff, Thomas: *Die Sprache der Materialien. Anleitung zu einer Ikonologie der Werkstoffe*, München 1994; Didi-Huberman, George (Hg.): *Die Ordnung des Materials*, Berlin 1999; Fuhrmeister, Christian: *Beton. Klinker. Granit. Material Macht Politik. Eine Materialikonographie*, Berlin 2001; Mersch, Dieter: *Was sich zeigt. Materialität, Präsenz, Ereignis*, München 2002; Bath, Corinna/Bauer, Yvonne/Bock von Wülflingen, Bettina u. a. (Hg.): *Materialität denken. Studien zur technologischen Verkörperung – Hybride Artefakte, posthumane Körper*, Bielefeld 2005; Finke, Marcel/Halawa, Mark A. (Hg.): *Materialität und Bildlichkeit. Visuelle Artefakte zwischen Aisthesis und Semiosis*, Berlin 2012; Strössl, Thomas/Kleinschmidt, Christoph/Mohs, Johanne (Hg.): *Das Zusammenspiel der Materialien in den Künsten. Theorien, Praktiken, Perspektiven*, Bielefeld 2013.

7 Unterschiedliche Zugänge zum Material im Design repräsentieren etwa folgende Bände: Elena-Wachs, Marina: *Material Mind. Neue Materialien in Design, Kunst und Architektur*, Hamburg 2008; Kula, Daniel/Ternau, Élodie: *Materialogy: Handbuch für Kreative, Materialien und Technologien*, Basel 2009.

8 Bandmann, Günter: Der Wandel der Materialbewertung in der Kunsttheorie des 19. Jahrhunderts, in: Koopmann, Helmut/Schmoll, Josef Adolf gen. Eisenwerth (Hg.): *Beiträge zur Theorie der Künste im 19. Jahrhundert*, Bd. 1, Frankfurt am Main 1971, S. 129–157.

9 Wagner, Monika: »Materialgerechtigkeit«. Debatten um Werkstoffe in der Architektur des 19. und frühen 20. Jahrhunderts, in: *ICOMOS. Hefte des Deutschen Nationalkomitees*, Bd. 39, 2003, S. 135–138. Online einsehbar unter <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/icomoshefte/article/view/20984/14756> [22.02.2016].

10 Zum Begriff des »material turn« vgl. die Beiträge von Müller-Reissman, Rupert-Kruse und Weltzien im vorliegenden Band. Ausgezeichnete Zusammenstellungen von Quellentexten liegen hier vor: Rübel, Dietmar/Wagner, Monika/Wolff, Vera (Hg.): *Materialästhetik. Quellentexte zu Kunst, Design und Architektur*, Berlin 2005; Köhler, Sigrid G./Siebenpfeiffer, Hania/Wagner-Egelhaaf, Martina (Hg.): *Materie. Grundlagentexte zur Theoriegeschichte*, Frankfurt am Main 2013.

sigkeit der Theoriegrenze zwischen freier und angewandter Kunst, zwischen »high« und »low«, zwischen White Cube und Produktentwicklung festzustellen ist, so werden doch durch Distinktionsreflexe nach wie vor enorme Kapazitäten der Erkenntnis verschenkt. Der vorliegende Band möchte hier ansetzen. Interdisziplinarität im besten Sinne verliert nichts, wenn sie aus dem Vergleich, aus dem Kontrast oder aus dem Wettbewerb Einsichten bezieht, die jede Form kreativer Praktiken erhellen. So soll er Wissenschaftler wie Studierende, KünstlerInnen wie DesignerInnen, Spezialisten und Interessierte gleichermaßen ansprechen und inspirieren, einen Beitrag zur Debatte liefern und einen Einstieg in die Thematik bieten.

Die Beiträge, die hier versammelt sind, gehen zurück auf das zweite Kurt-Schwitters-Symposium für Designtheorie, das am 15. und 16. Oktober 2015 unter der Überschrift »talking material. Narrative des Materials« an der Fakultät III, Medien, Information und Design, der Hochschule Hannover stattfand.¹¹ Praktiker wie Theoretiker aus unterschiedlichen Disziplinen und Fächern haben sich hierbei zu Wort gemeldet. Diese Nähe zwischen Theorie und Praxis, zwischen Reflexion und Erfahrung soll auch in der Gestaltung der Publikation zum Ausdruck kommen. Wie das Material mitarbeitet an den Strategien, den Theorien und den Narrativen, wird durch eine Variationsbreite unterschiedlicher Papiere spürbar. Farbe, Haptik, Gewicht, Geruch und Opazität variieren zwischen den einzelnen Druckbögen und bringen über diese Differenz das Material Papier, aus dem das Buch besteht und das die schriftlichen und bildlichen Informationen trägt, ins Bewusstsein der Leserinnen und Leser.

Denn soviel steht fest: Materialsensibilität kann über geistige oder rationale Prozesse nicht vollständig eingeholt werden. Die körperliche Bedingtheit aller menschlichen Aktivitäten (nicht nur der kreativen), die niemals in einer isolierten Situation, sondern immer in Auseinandersetzung mit anderen Körpern, Instrumenten, Techniken, Dingen und Materialien stattfinden, die ihrerseits wiederum alle innerhalb des zeitlichen und räumlichen Kontinuums der Umwelt miteinander interagieren – diese körperliche Bedingtheit muss erfahren, nicht nur gedacht werden. Eine angemessene Wirklichkeitserfahrung des Menschen besteht also immer aus beiden Welten, der körperlichen und der virtuellen:

»Gerade die mediale Untangierbarkeit, die Souveränität und Eigensinnigkeit der Körper entdecken wir gegenwärtig im Kontrast zur Mediatisierung der Welt neu. [...] Der Leib ist ein konservatives Element, und er bleibt eine Bedingung all unserer Vollzüge.«¹²

Kommunikation ist ohne Sinnlichkeit unmöglich, aber ohne Nachdenken wüsste ich nicht, was ich eigentlich kommunizieren will. Darum sind Design und Designtheorie letztlich zwei Erscheinungsweisen einer identischen Praktik und im Grunde Ausdruck des Wunsches, miteinander zu leben und eine Welt zu teilen. Design erhält als (gesellschaftliche) Praxis erst dadurch einen Sinn, dass es über Wahrnehmbarkeit, also Material, einem Sachverhalt eine Bedeutung zuschreibt. Letztlich steht das Material dann für eine Bedeutung.

11 Vgl. <http://www.theoriestudenten.de/Symposien/02-2014-Konzeption.html> [23.05.2016].

12 Welsch, *Immaterialisierung und Rematerialisierung* (wie Anm. 3), S. 233.

Ein Narrativ ist in unserem Verständnis ein Motiv, ein Topos, ein erzählerisches Element, das eine Bedeutung, einen Sinn oder eine Aussage transportiert. Ein Narrativ strukturiert, modelliert und formatiert eine Aussage oder eine Geschichte. Um das weite Feld der Materialfragen im Gestaltungskontext auf eine handhabbare Größe zu beschränken, haben wir die kommunikativen Potentiale des Materials in den Fokus gerückt: Designgeschichten im vielfachen Sinn des Wortes. Es wird gefragt, wie Material Bedeutung, Wert oder Sinn erzeugt und wie über und durch Material gesprochen werden kann, vielleicht auch, was am Material beschwiegen werden muss. Auf welche Weise ist ein Material in der Lage, Geschichten zu erzählen und ein Artefakt mit Aura aufzuladen?

Kurt Schwitters, der Namenspatron der Tagungsreihe, ist einschlägiger Experte für eine kreative Praxis, die von der Materialästhetik ausgeht und sich von den Vorschlägen und Möglichkeiten des Stoffes leiten lässt.¹³ Die Aufmerksamkeit für das dingliche Gegenüber, die geschärfte Wahrnehmung sinnlicher Eindrücke und das feine Gehör für die Sprachen des Materials kann man als eine unverzichtbare Grundlage seiner schöpferischen Einfälle annehmen. Er war in der Lage, die Ausdrucksqualität eines Leinenfetzens auf der Straße zu erfassen oder der Staubfluse unterm Stuhl, er konnte die Dreckspur an der Hauswand oder die rostige Struktur am Garagentor entziffern. Insofern steht der Name Kurt Schwitters auch für das lustvolle, das unkonventionelle und innovative, auf jeden Fall das spielerische Moment in diesem Zugang zur Kreativität.

Für die Drucklegung sind die Beiträge in vier Kapitel zusammengefasst worden. »Material als Individuum« vereint jene Aufsätze, die sich einzelnen Substanzen widmen. Wie sich Sinn-Assoziationen und Wertzuschreibungen in kulturellen und historischen Kontexten wandeln, wie sie genutzt werden, um Aussagen zu machen, oder Entwurfs- und Produktionsprozesse gar initialisieren, das untersuchen die Konservatorin und Restauratorin Franziska Müller-Reissmann, der Produktdesigner Gunnar Spellmeyer sowie die Bekleidungsdesignerin Katharina Tietze.

Das zweite Kapitel widmet sich dem Zusammenhang von »Materialität und Medialität«. Hier werden Fragen verfolgt, wie das Material selbst als Medium fungiert oder wie sich Narrative des Materials mit der Übersetzung in fotografische oder elektronische Medien verändern. Der Fotograf und Designtheoretiker Rolf Sachsse, die Grafikerin und Buchgestalterin Sabine an Huef, der Interaction Designer Stefan Wölwer und der Medientheoretiker Patrick Rupert-Kruse teilen sich diese Einheit.

»Körper – Funktion – Prozess« lautet die Überschrift des dritten Kapitels. Der Kunstwissenschaftler Marcel Finke, die Kunsthistorikerin und Modetheoretikerin Judith Gerdsen, die Künstlerin Ute Heuer und die Industrie-Designerin und Designforscherin Julia Wolf eint der Blick auf performative Zusammenhänge, die sich zwischen dem menschlichen Körper und Materialien entspinnen oder die sich zwischen der Körperlichkeit des Materials und bestimmten Funktionsweisen finden lassen. Hier geraten insbesondere auch zeitliche Abläufe in den Brennpunkt der Untersuchung.

Zum Abschluss folgt das Kapitel »Narration und die Erzeugung von Sinn«. Wie Material als Kommunikator funktioniert, wie man es zum Sprechen bringt und welche Narrative dann zur Disposition stehen, sind die Leitfragen dieses Blocks. Dessen

13 Wiesing, Lambert: Bilder – Collagen – Videoclips. Das Materialkonzept von Kurt Schwitters, in: Naumann, Barbara/Strässle, Thomas/Torra-Mattenklott, Caroline (Hg.): *Stoffe. Zur Geschichte der Materialität in Künsten und Wissenschaften*, Zürich 2006, S. 247–260.

nehmen sich die Kommunikationswissenschaftlerinnen Julia-Maria Blesin und Wiebke Möhring, die Designer und Programmierer Zakiah Omar, Hanno Baethe und Antonio Stilo, die Kommunikations- und Filmwissenschaftlerin Olga Moskatova sowie der Kunst- und Kulturwissenschaftler Friedrich Weltzien an.

Vor zehn Jahren riefen Peter Weibel und Bruno Latour im Karlsruher Zentrum für Kunst und Medien: »Back to Things!«¹⁴ Damit gossen sie Wasser auf die Mühlen des »material turn« und zeigten die Durchlässigkeit der Grenzen zwischen diskursiven und kreativen Praktiken, zwischen Kunst und Design, zwischen Politik und Wissenschaft. Der schöpferische Umgang mit dem Material zeitigt, das wird seither immer deutlicher, auch politische und soziale Konsequenzen. Design kann insofern auch die genuin menschlichen Qualitäten wie Sensibilität, Empathie und Einfühlung fördern und stimulieren. Was die Philosophin Daisy Radner »Heterophänomenologie«¹⁵ genannt hat und womit sie die Fähigkeit meinte, die Welt aus der Perspektive eines anderen Wesens zu sehen, diese Technik können Gestalter auch auf die Dinge anwenden: versuchsweise in die Rolle des Materials schlüpfen und sehen, was dann passiert. Just das tun wir hier: Dieses Buch materialisieren und sehen, was dann passiert.

DANKSAGUNG

Zwar sind Materialien selbsttätig, ein Buch entsteht aber trotzdem nicht von selbst. Es verdankt sich der selbstlosen Hilfe und Unterstützung vieler Menschen und Institutionen. Die Hochschule Hannover und mit ihr die Fakultät III Medien, Information und Design hat wieder – wie schon bei »Design und Krieg«¹⁶ – Tagung und Publikation großzügig unterstützt. Unser Dank geht auch an den Dietrich Reimer Verlag Berlin. Beate Behrens und ihr Team, Anna Felmy und Marie-Christin Selig, haben das Projekt in vertrauter Professionalität und großem Verständnis begleitet und realisiert. Besonders dankbar sind wir auch Sabine Reister von der Firma Ernst A. Geese GmbH, die in ausgesprochen großzügiger Weise nicht nur die Papiere bereitgestellt hat, sondern beratend und unterstützend jederzeit ansprechbar war. Ohne die Beiträgerinnen und Beiträger hätten wir allerdings nichts zu drucken gehabt: für die schnelle Lieferung der qualitätsvollen Texte ist nicht genug zu danken.

Die redaktionellen Aufgaben haben mit ebenso hoher Präzision wie Geduld Saskia Plankert und Carolin Scheler auf sich genommen. Zudem gebührt Saskia Plankert Dank für die Umschlaggestaltung sowie Layout und Satz des Buches, die umsichtig von Marcus Windus unterstützt wurde.

14 Latour, Bruno: From Realpolitik to Dingpolitik. Or How to Make Things Public, in: Latour, Bruno/Weibel, Peter (Hg.): *Making Things Public. Atmospheres of Democracy*, Karlsruhe 2005, S. 4–31, hier S. 14.

15 Radner, Daisy: Heterophänomenologie. Wie wir etwas über die Vögel und die Bienen lernen, in: Peller, Dominik/Wild, Markus (Hg.): *Der Geist der Tiere. Philosophische Texte zu einer aktuellen Diskussion*, Frankfurt am Main 2005, S. 408–426.

16 Scholz, Martin/Weltzien, Friedrich (Hg.): *Design und Krieg*, Berlin 2015.