

Theorie des Konkretismus:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie und Konkretes Design.

Axel Rohlf

Axel Rohlfs (2024): *Theorie des Konkretismus: Konkrete Kunst, Konkrete Poesie und Konkretes Design.*

Meinem Lehrer und Förderer Prof. Eugen Gomringer hochachtungsvoll gewidmet.

Urheberrecht:

Der Autor hat sein Urheberrecht für die hier vorgestellten zehn Möbelentwürfe des Konkreten Designs auch amtlich bei der European Union Intellectual Property Office (EUIPO, Alicante, Spanien) durch Anmeldung von zehn Gemeinschaftsgeschmacksmustern dokumentiert; die entsprechenden EUIPO-Eintragungsnummern können wie folgt angegeben werden:

A-Flex 1 entspricht 015084827.1, A-Flex 2 entspricht 015084827.2, A-Flex 3 entspricht 015084827.3, A-Flex 4 entspricht 015084827.4, A-Flex 5 entspricht 015084827.5, A-Flex 6 entspricht 015084827.6, A-Flex 7 entspricht 015084827.7, A-Flex 8 entspricht 015084827.8, A-Flex 9 entspricht 015084827.9, A-Flex 10 entspricht 015084827.10.

Haftungsausschluss:

Der Autor und die Publizierenden bzw. die Publikationsplattformen dieser Publikation haften nicht für Personen- und Sachschäden, die aufgrund von Gebrauchsobjekten entstehen, die auf Grundlage der hier vorgestellten Möbelentwürfe des Konkreten Designs erstellt werden.

Maßstab:

Bei Ausdruck auf DIN A3 entspricht der im Text angegebene Maßstab dem Maßstab auf dem Papier.

Rohlfs, Axel (* 1971 in Bremen)

- Abgeschlossene Studiengänge: Architektur an der Technischen Universität Berlin (Diplom Ingenieur Architektur), Deutsch + Kunst Lehramt Gymnasium an der Universität Bremen (Master of Education), Immobilienwirtschaft an der Fachhochschule Lippe Detmold (Immobilienwirt)

- Promotion über das Thema "*Produktion und Analyse ästhetischer Ambiguität bildender Kunst*" (2023, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, englische Kurzversion: "*Art, algorithm and ambiguity. Aesthetic ambiguity with regard to metacognition based on visual semiotics, visual rhetoric and Gestalt Psychology*", beide Texte veröffentlicht auf der Online-Plattform der Universitätsbibliothek Heidelberg **www. arthistoricum.net**)

- Tätigkeit als Architekt, Designer, Lehrer, Künstler der Konkreten Kunst und der Konkreten/ Visuellen Poesie, Assistent von Prof. Vera Molnar (Paris) von 2003 bis zu ihrem Tod 2023

- Veröffentlichungen:

siehe website der Deutschen Nationalbibliothek:

www.dnb.de

sowie die eigene website:

www.axel-rohlfs.de

1.0 Das Konkrete in Konkreter Kunst und in Konkreter Poesie

‘**Abstrakt**’ kommt von lateinisch ‘**abstrahere**’ = **abziehen**: abstrakt ist also ein Nach-‘(Ab-)bild’ eines Vor‘bildes’, das durch Abzug von ‘Details’ des Vor‘bildes’ entstand; abstrakt ist also immer ‘**reduzierend-vermittelt-indirekt**’. Selbst ein naturalistisches (Nach-)Abbild ist abstrakt, da es die dritte Dimension vom abgebildeten Dreidimensionalen und auch die räumliche Einbettung des Abgebildeten durch den Bildrandanschnitt abzieht. Letztlich präformiert auch eine Satzlinie (als EINE Verbindung von EINEM Anfang und EINEM Ende) textmedial Abstraktionen = Abzüge von (wohl nur erahnbarer) ‘realer’ Kontingenzen: ‘reale’ Multikausalität und Multifinalität wird zugunsten monokausaler und monofinaler Abstraktionen = Abzüge aufgegeben.

Herkömmliche Poesie löst dieses **Abstraktion-Dilemma der Satzlinie** z.B. durch **rhetorische Tropen** (als Sprach‘bilder’, also als **Kontaminationen** des Gesagten mit einem ausbleibenden, vermittelnd zu interpretierenden Gemeinten) oder durch **Klang-Kontaminationen** des Reimens, durch bearbeitendes Wiederaufgreifen von Motiven in Intertextualität/ Interpicturalität usw.. **Konkrete Poesie** dagegen löst dieses Abstraktion-Dilemma aufgrund Satzlinien-Syntaktik z.B. mittels einer **Flächensyntaktik** oder mittels einer Permutation-Syntaktik auf. ‘**Konkret**’ im Gegensatz zu ‘abstrakt’ ist das, was nicht durch Abzug in einer medialen Vermittlung eines ausbleibenden Vor‘bildes’ entstanden ist; ‘konkret’ ist also das **Direkt-Unvermittelte** z.B. eines realen Steines oder auch von Form-Farb-Strukturen z.B. in der Mediumfläche in Konkreter Kunst und in Konkreter Poesie. Das **Konkrete** sowohl der Konkreten Kunst als auch der Konkreten Poesie ist also das Direkt-Unvermittelte eines im Hinblick auf Perzipierbarkeit Gestalteten, also eines gestalthaft Gruppierbaren. Gestalthaft Gruppierbares basiert auf **syntaktischen Gruppierungskriterien** der **Kontiguität** und der **Similarität**, auf denen sowohl perzipierte Gestalten der Kognition als auch erinnerbare Gestalten der Umwelt beruhen: **Datenorganisation** mittels Kontiguität und Similarität ist nämlich eine Notwendigkeit sowohl für die Kognition als auch für Selbstorganisationsprozesse der Umwelt; Selbstähnlichkeit in einem Baum oder Ähnlichkeit zweier Körperhälften z.B. bedeuten Minimierung von Datenspeicheraufwand. Der ästhetische Wert des Konkreten in Konkreter Kunst und konkreter Poesie (also seines Gebrauch-Mehr-Werts gegenüber dem Konkreten erinnerbarer Gestalten der Umwelt) beruht auf seinem **metakognitiven Spiel mit Gruppierungskriterien**, nicht selten auf **ästhetischer Ambiguität** als einem Gegeneinander-Ausspielen der Gruppierungskriterien oder der Gruppierbarkeiten, wodurch Zeichen- und Kognition-Bewusstheit, also Metakognition entsteht.

Bei einem **konstruierten Bild Konkreter Kunst** könnten z.B. vier konstellative Gruppen vierer verteilter Quadrate in einem Feld aus vier mal vier Quadraten nach Farbsimilarität und -dissimilarität wahrgenommen und unterschieden werden; eine Gruppe aus vier Quadraten bildet dabei jeweils eine **Konstellation** aus, die vier Farb-Gruppen (gruppierbar nach vier Farben) aus jeweils vier verteilten Quadraten sind also vier ineinander bildräumlich ‘verschachtelte’ Konstellationen, so dass sich die Aufmerksamkeit ästhetisch ambig vierfach aufteilt. Nach **Sklovskys** Text „*Kunst als Verfahren*“ aus 1917 ist die Perzeption dadurch „**deautomatisiert**“, auf sich selbst zurückverwiesen, so dass ein metakognitiver Verweis auf Kognition vorliegt. Metakognition (als sich selbst als gestalthaft-gruppierend bewusst gewordene Kognition) erkennt ihre eigenen Grenzen und daher indirekt auch das in ihr **Ausbleibende**, das hinter ihrer Grenze Liegende: Kontingenzen.

Auch in **Konkreter Poesie** gibt es das Konkrete z.B. einer Konstellation: Eine **Konstellation Konkreter Poesie** von Eugen Gomringer teilt ästhetisch ambig die Aufmerksamkeit auf die (hinzudenkbaren und sich sodann kreuzenden mentalen) Verknüpfungslinien zwischen den auf der Blattfläche verteilten Nomen auf. Die **telische Satz-Liniensyntaktik** des alten Poesie-Verses ist hier aufgegeben zugunsten einer **atelischen und konkreten Gehalt-Flächensyntaktik** von Gruppierbarkeiten flächig verteilter Nomen; die Aufmerksamkeit **fluktuiert** zwischen Gruppierbarkeiten, fokussiert also mal die eine, mal die andere Verknüpfungsmöglichkeit: „*die konstellation ist eine ordnung und zugleich ein spielraum mit festen größen. sie erlaubt das spiel, sie erlaubt die reihenbildung der wortbegriffe a, b, c, und deren mögliche variationen. so wird auch beispielsweise die inversion erst in der konstellation zu einer bewegenden größe, zu einem problem.*“ (aus Gomringers Gründungsaufsatz Konkreter Poesie „**vom vers zur konstellation**“ aus 1954, hier zitiert nach seiner Anthologie Konkreter Poesie im Reclam-Verlag, Auflage von 2018, S. 254). Das Konkrete fasst Gomringer dabei wie folgt: „*mit der konstellation wird etwas in die welt gesetzt. sie ist eine realität an sich und kein gedicht über...*“ (ebd., S. 255).

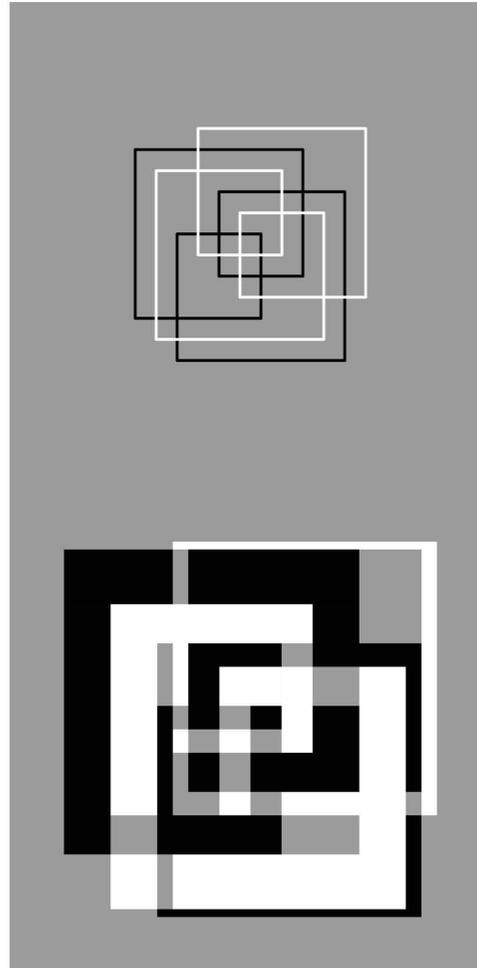
Telisch-lineare Bedeutung der Vers-Linien-Dichtung und **atelischer Gehalt** als Potentialität vielfältiger (ggf. ästhetisch ambig opponierender) Verknüpfungsmöglichkeiten innerhalb der Flächensyntaktik Konkreter Poesie und Konkreter Kunst sind also zu unterscheiden; gleichwohl weist auch herkömmliche Vers-Linien-Dichtung ästhetische Ambiguität als Aufmerksamkeitsaufteilung auf: Reim **kontaminiert** klang-syntaktisch die semantischen Entitäten der Wortbedeutungen, rhetorische Tropen substituieren (ausbleibend zu erdeutendes) Gemeintes durch ein vom Restsatzinhalt deviantes Gesagtes, so dass hier Vermittlungsarbeit zwischen zwei Entitäten der Aufmerksamkeitsteilung (Gesagtes versus Gemeintes) ansetzt, nur eben eingespannt in eine Vers-Linie. Die Vers-Linie präformiert Bedeutung als **Sukzession**, in Konkreter Flächen-Poesie ist dagegen eine **Simultaneität** von Gruppierbarkeiten gegeben. Die weiße Blattfläche wird in Konkreter Poesie zur Einbettung von (Schriftbild- und Kognition-)Objekten: die Semantik eines Worts bündelt viele Merkmalsbestimmungen (Seme als Gruppierungskriterien), die potentiell alle zur interpretativen Vermittlung als Gruppierung zwischen diesen Nomen-Schriftbild-Objekten herangezogen werden können; das Wort als Begriff wird interpretativ in den **Strukturbaum seiner Seme**, in nichtlineare und lineare Sub-Vorstellungen aufgelöst, der **Be-Griff** um das Be-Griffene wird gelockert. Die Seme eines zu korrelierenden Nomens können gemäß der Metasprache **MultiNet** in folgende Klassen unterteilt werden: raum-zeitliche Einbettung, intra- und interobjektive bzw. -situative sowie telische Bezüge und Modalität. Interpretation einer Konstellation der Konkreten Poesie (als Verknüpfungen zwischen den auf der Blattfläche verteilten Nomen) erfolgt hier also in einer Art Fluss-Schema von Möglichkeiten der vermittelnden Gruppierung mittels Samen/ Gruppierungskriterien. Die interpretativen Verknüpfungslinien zu einer Konstellation Gomringers können als Doppelpfeile gedacht werden, so dass sich bei vier verteilten Nomen auf der Blattfläche zwölf mentale, sich kreuzende Verknüpfungseinzelpfeile zwischen ihnen ergeben.

Konkret bei Konkreter Poesie und bei Konkreter Kunst sind also (vorerst syntaktische) Gestalten als Gruppierungen von Gruppierbarem/ Gruppierbaren gemäß syntaktischen Gruppierungskriterien der Similarität und Kontiguität; die Ästhetik beider basiert nicht selten auf Aufmerksamkeitsaufteilung auf konkurrierende Gruppierungsmöglichkeiten, also auf ästhetischer Ambiguität als **deautomatisierende Konterkarierung alltäglicher Gestaltwahrnehmung**, um die Kognition in Richtung von Metakognition zu treiben: zur Wahrnehmung ihrer eigenen kognitiven Gruppierungskriterien, so dass Kognition **'fadenscheinig'** wird und somit auf das in ihr Ausbleibende (**Kontingenz, Potentialität** usw.) verweist. **Alltägliche Kommunikation** wird i.A. ermöglicht durch einfache, eindeutige und abgegrenzte Gestalten = Gruppierbarkeiten; die **Sonderkommunikation „Kunst“ und „Poesie“** dagegen basiert häufig auf a) Vermischung/ **Kontamination** VON und oder oder b) rhetorischen Änderungsoperationen (adiectio, detractio, substitutio, transmutatio als **Devianz** nach **Quintilian**) AN erinnerten oder perzipierbaren Ausgangsgestalten; beide führen zu **ambiger Aufmerksamkeitsaufteilung** auf mehrere vermischte/ kontaminierte Gruppierbarkeiten bzw. auf zwei Folge-Entitäten (**Devianz**: die abweichende Entität 'ars' versus diejenige Entität 'natura', von der abgewichen wird).

Kognitiv wirksame Geometrie ist die Basis der Semiotik: **Linearer Text** aus Wörtern mit Leerstellen zwischen den Wörtern (dargestellt mittels Klang- oder Schrift'bild' und Leerstellen als Trennelementen) basiert auf der **Geometrie der Strichlinie** (Leerstellen und lineare Worteinheiten); das nichtlineare und nichtabbildende **Bild** Konkreter Kunst (als mentaler Index auf Wahrnehmung aus konkurrierend gegeneinander verweisenden Gruppierungskriterien) basiert auf einem **Flächenkontinuum**. Das Flächenkontinuum des Bild-Mediums Konkreter Kunst und des Schrift-Bildes Konkreter Poesie ermöglicht die Evokation eines **mentalen, metakognitiv-zeichenkritischen Raumes**; die Strichlinie des herkömmlichen Text-Mediums ermöglicht dagegen **Zeit-Darstellung** (und aufgrund der Wortsymbole auch: Verneinung, Sprachhandlungen, Darstellung von Hör- oder Riechbarem oder von Allgemeinem usw.).

Konkrete Poesie dagegen bringt das Schrift'bild' weg von der herkömmlichen Verstext-Strichlinienhaftigkeit einer **linearen Be-Deutung** zurück zum flächigen Bild, zur konstellativ-nichtlinearen und reziproken Flächensyntaktik eines **nichtlinearen Gehalts**: zu **Multidirektionalität** z.B. einer Konstellation Gomringers. Konkrete Kunst und Konkrete Poesie führen kognitive Gruppierungskriterien nicht selten in ästhetisch ambiger Konkurrenz vor (also quasi als mental-reziproke Index-Zeichen eines Gegeneinander-Verweisens), haben also einen metakognitiven Gehalt vielfach möglicher und zudem **reziprok-flächiger** Verknüpfung (statt nur unidirektionaler weil verslinearer Vermittlung).

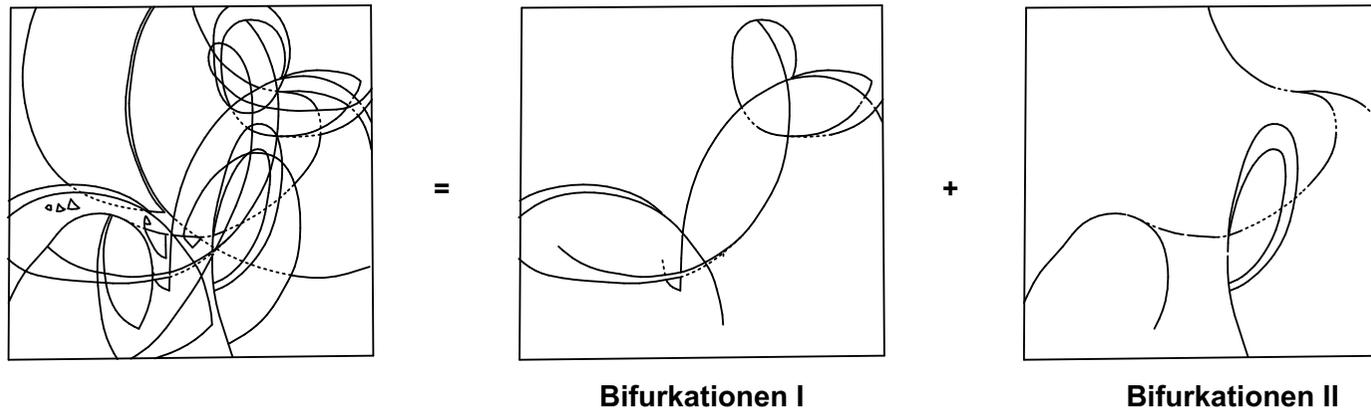
Auf den prinzipiell **reziproken Charakter (wechselseitigen Verweisens) einer Flächensyntaktik** verweist mein auf dieser Seite gezeigtes Bild Konkreter Kunst „OT 33“ zweier reziprok einander formenden Endlosteilknoten eines Doppelknotens: die Dicke des kreuzenden Teilknotens bestimmt die Länge des von ihm gekreuzten anderen Teilknotens. Die Teilknoten entwickeln sich so ineinander mäandrierend zu etwas ästhetisch Ambigem weil 'flächig' bis 'linear' Anmutendem; das Grau der 'Überlagerungsflächen' des weißen mit dem schwarzen Teilknoten ist identisch mit dem Grau des Grundes 'hinter' dem Doppelknoten, Figur und Grund sind also hier farblich kontaminiert, Teilknoten und Teilknoten ebenfalls in den Überlagerungsflächen (in einer Wort-Konstellation Gomringers gibt es auch **Kontamination** mittels Kreuzungen: z.B. zwölf sich kreuzende Verknüpfungslinien zwischen vier flächig verteilten Nomen).



Axel Rohlf's: **OT 33** (Oberflächen- und Tiefenstruktur eines Doppelknotens No. 33), Acryl auf Leinwand, 100 x 50cm, 2013;
vgl. meinen Katalog "*Tiefen- und Oberflächenstruktur von 66 Doppelknoten*" (2013, siehe www.dnb.de).

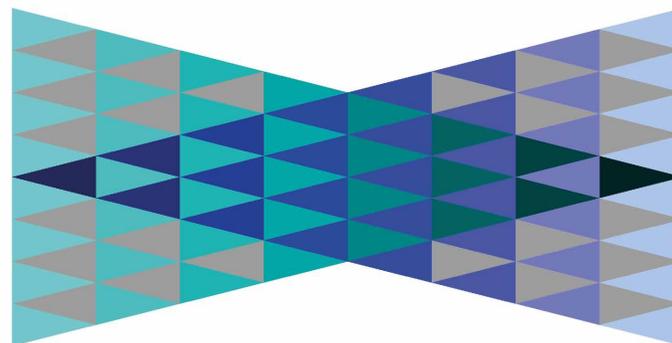
Eugen Gomringer unterscheidet in seinem Text „*definitionen zur visuellen poesie*“ aus 1972 (vgl. ebd., S. 257ff.) innerhalb der Konkreten Poesie neben der benannten „konstellation“ auch noch die zwei folgenden Typen einer **konkreten Flächen-Syntaktik**, die an Konkrete Kunst anknüpfbar ist:

1) Ideogramme; in seinem Beispiel für ein Ideogramm „*wind*“ (vgl. ebd. S.93) montiert Gomringer die Buchstaben von vier Schriftbildern ‚wind‘ diagonal so ineinander, dass sich mögliche **Bifurkationen der Lesrichtung** innerhalb dieser Buchstaben-Schriftbild-Konstruktion ergeben, also direkt vorgeführt eine ästhetisch ambige Aufspaltung der Aufmerksamkeit in einer Art ‚Labyrinth‘ vieler denkbarer Leseweg-Aufspaltungen; ein Buchstabe kann also mehreren ‚wind‘-Wort-Entitäten angehören (Typ der ästhetischen Ambiguität: Kontamination mehrerer Lese-Linien bzw. mehrerer Wort-Entitäten). Frantisek Kupkas nichtgegenständliches Bild „*Amorpha*“ aus 1912 basiert ebenfalls auf dieser **konkreten und ästhetisch ambigen Geometrie der Bifurkation als visualisierter Aufmerksamkeitsteilung**; hier ist eine Konturlinien-Analyse dieses Bildes:

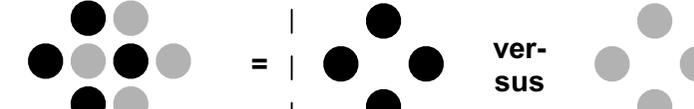
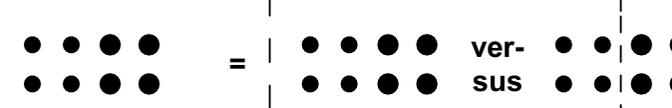


Rekonstruktion von Frantisek Kupka: *Amorpha - Fuge in zwei Farben* (1912, farbige Malerei, Öl auf Leinwand, 211 x 220cm, Nationalgalerie Prag)

2) Palindrome der Konkreten Poesie sind auf den ersten Blick satzlinear, jedoch sind sie auch rückwärts lesbar (mit gleichem oder anderem Sinn), es ergibt sich also eine **geometrisch-konkrete Kontamination zweier möglicher Lesrichtungen vorwärts versus rückwärts**, wie in diesem Beispiel von André Thomkins: „*dogma I am god*“. Ähnlich hierzu wäre in Konkreter Kunst mein Werk „*Inverse Farbsequenzdurchdringung*“ (2004 - 2018):



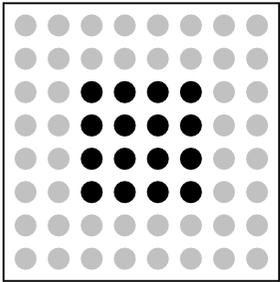
Es gibt **sieben Arten ästhetisch ambiger Flächensyntaktik in Konkreter Poesie und in Konkreter Kunst**, wobei vier Arten auf Veränderung als Abweichung (**Devianz**) von einem Schema beruhen und drei Arten auf Mischung (**Kontamination**) von Gruppierbarkeiten aufgrund Gruppierungskriterien. Die vier **Devianz-Operationstypen ästhetischer Ambiguität** (als 'Treiben der Aufmerksamkeit auf die zwei Seiten 'ars' versus 'natura') basieren auf der Rhetorik des Quintilian; jedoch kann eine zweite Entität in eine erste Entität ('natura') durch adiectio oder substitutio **integriert** werden, so dass das Ergebnis eine Kontamination aus Devianzoperation ist (daher der Überlappungsbereich (*) in der Tabelle):

Kognitive Objekte:	Operation, um Ästhetische Ambiguität (aus der Opposition zweier kognitiver Entitäten) zu produzieren	Kognitive Entitäten in Opposition
Syntaktik/ Perzeption eines Werks	Syntaktisches detractio (Fokus auf Modalität: 'ein fehlendes Teilstück')	
	Syntaktisches transmutatio (Fokus auf Relationalität: 'ein gedrehtes Teilstück')	
	Syntaktisches adiectio (Fokus auf Quantität: 'ein Teilstück zu viel')	
	Syntaktisches substitutio (Fokus auf Qualität: 'ein Teilstück ist anders')	
	Hybrid H (Fluktuation der Aufmerksamkeit > Reziprozität u. Relativität von Gruppierungskriterien)	
	Mischung M (Fluktuation der Aufmerksamkeit > Reziprozität u. Relativität von Gruppierungskriterien)	
	Minimale Differenz MD (Fluktuation der Aufmerksamkeit, Reziprozität u. Relativität von Kriterien)	

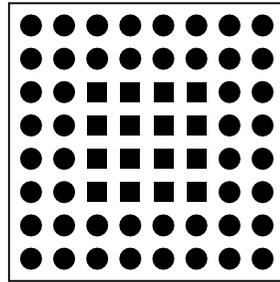
Syntaktische Devianz von einem Schema als ein Spiel mit Kognition (*)

Syntaktische Kontamination

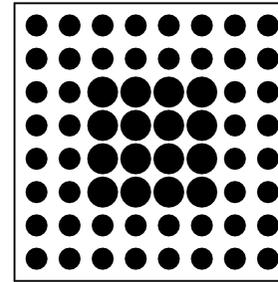
Folgende **acht syntaktische Gruppierungskriterien** (S1 bis S4 und K1 bis K4) ermöglichen diese sieben Arten ästhetisch ambiger Flächensyntaktik in Konkreter Poesie (als Schriftbild-Flächensyntaktik) und in Konkreter Kunst:



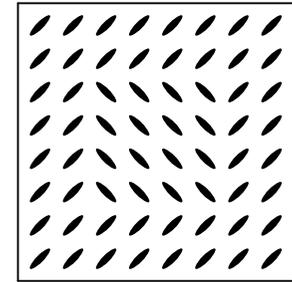
Gestaltprinzip der
Similarität von
Farbe (S1)



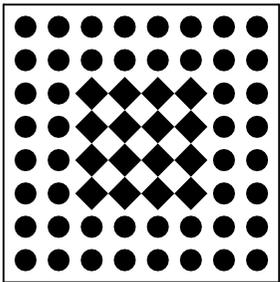
Gestaltprinzip der
Similarität von
Form (S2)



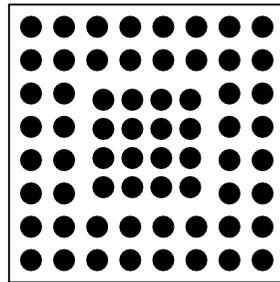
Gestaltprinzip der
Similarität von
Größe (S3)



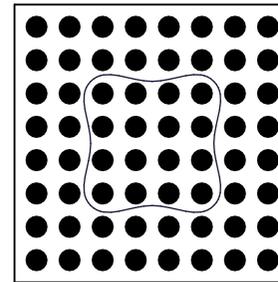
Gestaltprinzip der
Similarität von
Orientierung (S4)



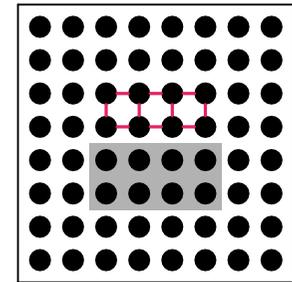
Gestaltprinzip der
Kontiguität durch
Linienkontinuität, also
Linienrichtungsindex (K1):



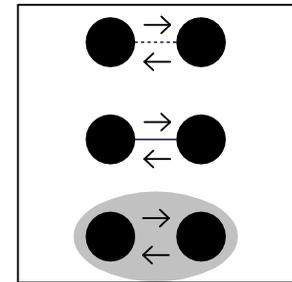
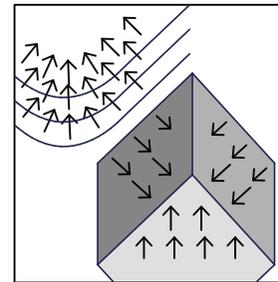
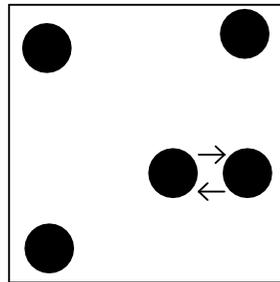
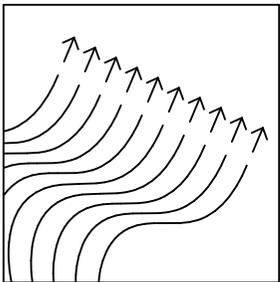
Gestaltprinzip der
Kontiguität durch
Nähe, also
(umgebungsrelativer und
reziproker)
Abstandsindex (K2):



Gestaltprinzip der
Kontiguität durch
Linienumfassung,
also (mitunter
zweiseitiger)
Linienradialindex (K3):



Gestaltprinzip der Konti-
guität durch Punkt-/ Li-
nien-/ Flächenverbindung
also (umgebungs-
relativer und reziproker)
Anschlussindex (K4):



Ein kognitives Gruppieren dieser jeweils 64 Wahrnehmungselemente (mittels der acht syntaktischen Gruppierungskriterien) hin zu der Information 'Figur' ('vor' einem 'Grund' mit weniger Aufmerksamkeitsbindung) verbraucht weniger Datenmenge im Kopf als 64 nicht gruppierte Elemente eines Bildes. Das ist die **informationstheoretische Basis der Ästhetischen Ambiguität** (definiert als Verschränken von mindestens zwei Gruppierbarkeiten als Datenpaketen); die **Datenverarbeitung zu Datenpaketen mittels vereinfachender Gruppierung** wird bei ästhetisch ambigen Kunstwerken konterkariert: die Aufmerksamkeit wird auf mindestens zwei kognitive Entitäten/ Datenpakete aufgeteilt (lateinisch 'ambigere' = nach zwei Seiten hin treiben, hier gemeint: ein ambiges Treiben der Aufmerksamkeit auf zwei Seiten/ zwei Datenpakete); statt Daten-VerEINFachung erfolgt ambige VerZWEIfachung, VerDREIfachung usw., um metakognitiv auf kognitive Gruppierung selbst als Prinzip zu verweisen.

Der oben dargestellte **Bildparameter K1** kann in Richtung einer Linie oder einer Fläche visuell wirksam werden, da ja eine Fläche als Schar von Linien gedacht werden kann (s. erstes Bild in letzter Bild-Zeile auf Seite 6); der **Bildparameter K3** dagegen kann auf der Innenseite einer gekrümmten oder abknickenden Linie, einer gekrümmten oder zweier/ dreier abknickenden Flächen (Quader-Innenecke) wirken (s. drittes Bild in letzter Bild-Zeile).

V.a. die Bildparameter S1 bis S4 sind die Basis **nichtlinearer Wahrnehmungen** des Kunstwerks, da die Wahrnehmung Ähnliches auch nichtlinear zu gruppieren vermag; die Bildparameter K1 bis K4 dagegen sind Basis v.a. indexikalisch-linearer Wahrnehmungen. Zur klar gestalteten **Abgrenzung einer Gruppierung X** aus Bildelementen kann man **Dissimilaritäten** und **Diskontiguitäten** zur Umgebung dieser Gruppierung als kognitiv merkliche Abgrenzung erzeugen; Dissimilaritäten nennt man auch **"Kontraste"**. **Farbkontraste** (> DisS1) erreicht man man durch Wahl zweier Farben, die im **mental Raum der Farbkugel** (Farbkreis-Äquator mit weißem und schwarzem Pol) opponierende Positionen besetzen; nach **Johannes Itten** gibt es z.B. den Komplementärkontrast (gegenüberliegender Positionen im Äquator der Farbkugel), den Helligkeitskontrast (über den Äquator hinweg), den Kalt-Warm-Kontrast (der gegenüberliegenden Äquatorbereiche türkis versus dunkelorange), den Qualitätskontrast (Äquator gegen Nicht-Äquator) usw.. **Formkontraste** basieren auf Symmetrie/ Asymmetrie (> S2), Anzahl von Konturlinienknickpunkten, Homogenitätsgrad usw..

Schon in den obigen acht Bildschemata für die syntaktischen Gruppierungskriterien S1- S4 und K1- K4 kann ein ästhetisch ambiges Fluktuieren der Aufmerksamkeit zwischen diversen Angeboten zur Gruppierung festgestellt werden, wenn z.B. beim Fall S2 die Ähnlichkeit der Farbe (> S1) von 'Quasi-Figur' (16 Elemente in der Mitte) zu 'Quasi-Grund' (48 Elemente ringsum) dazu führt, dass S1 **versus** (Dis)S2 konkurrieren, also eine ambige Zweifelt im Bewusstsein erzeugt wird:

eine visuell 'Grund' und 'Figur' vereinigende Farbe 'schwarz' (S1), aber unterschiedliche, trennbare Formen (DisS2) 'Quadrate' versus 'Kreise'.

Gestaltprinzipien tauchen als Bildparameter also zumeist gleichzeitig in einem Bild auf und **interagieren** dann immer; **optische Täuschungen** basieren auf dieser **Interaktion von syntaktischen Gruppierungskriterien**, die zu einer Fluktuation zwischen Assimilation aufs Bildganze und Isolation eines Bildteilbereichs führen, zu zwei ambig opponierenden Wahrnehmungen 'Schein' aus Assimilation versus 'Wirklichkeit' aus Isolation. Jedoch kann durch eine markante Ausprägung eines Bildparameters derselbige in seiner Wirkung "angesteuert", also einzeln in einem Bildexperiment der Bildparametervariation betrachtet werden; dann lässt sich z.B. schreiben:

S1-Bildparameterausprägung einer ersten Gruppe (= S1.1) opponiert **versus** eine S1-Bildparameterausprägung einer zweiten Gruppe (= S1.2).

Für alle sieben Arten ästhetisch ambiger Flächensyntaktik in Konkreter Kunst und in Konkreter Poesie werden nun Beispiele meiner Konkreten Poesie angeführt; als Devianz-Beispiele Konkreter Kunst könnte man sich jeweils eine redundante Struktur (wie das Quadrat als 'natura' aus Redundanz oben in der Tabelle) vorstellen, an die etwas angefügt, aus der ein Teil entnommen oder herausgedreht oder ersetzt ist ('ars'):

a) **Syntaktisches detractio** („aufschub“, aus meinem Band *“through”*, S. 57, 2008) sowie (*“ich bin redundant”*, aus meinem Band *“what you see is what you get”*, S.23, 2006; bei diesem Satz ersteht schrittweise und ambig aus dem ersten Satz ein zweiter: *“i bi du da”* = bayrisch für *“ich bin du da”*):

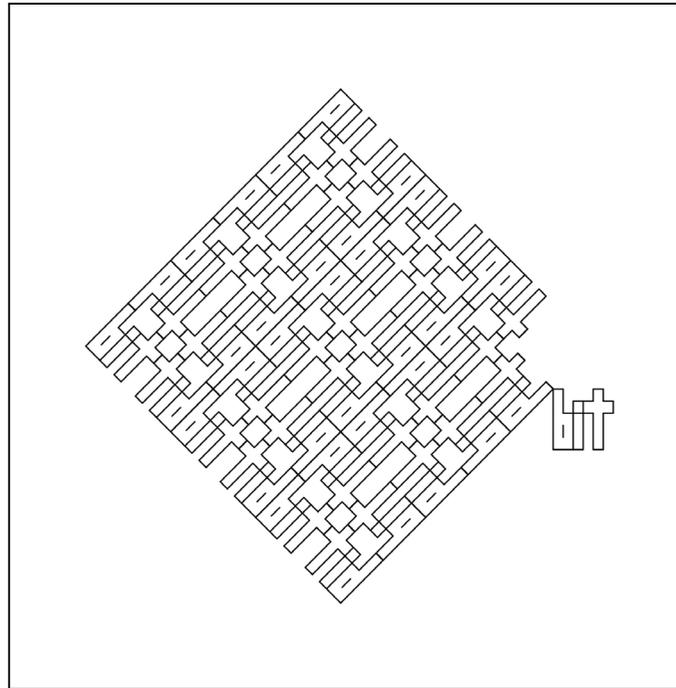
aufschub aufschub aufschub
 aufschub aufschub aufschub
 aufschub aufschub

ich bin redundant
 ich bi redundant
 ich bi redunda t
 ich bi redu da t
 ich bi redu da
 ich bi edu da
 ic bi edu da
 i bi edu da
 i bi du da

b) **Syntaktisches adiectio** („etwas in alles übersetzen“, aus meinem Band *„... und zum dritten“*, S. 67, 2011):

ETWAS IN ALLES UEBERSETZEN
 E P W A S I N A L L E S U E B E R S E T Z E N
 E P W A S I N A L L E S U E B E R S E T Z E N
 E P W A S I N A L L E S U E B E R S E T Z E N

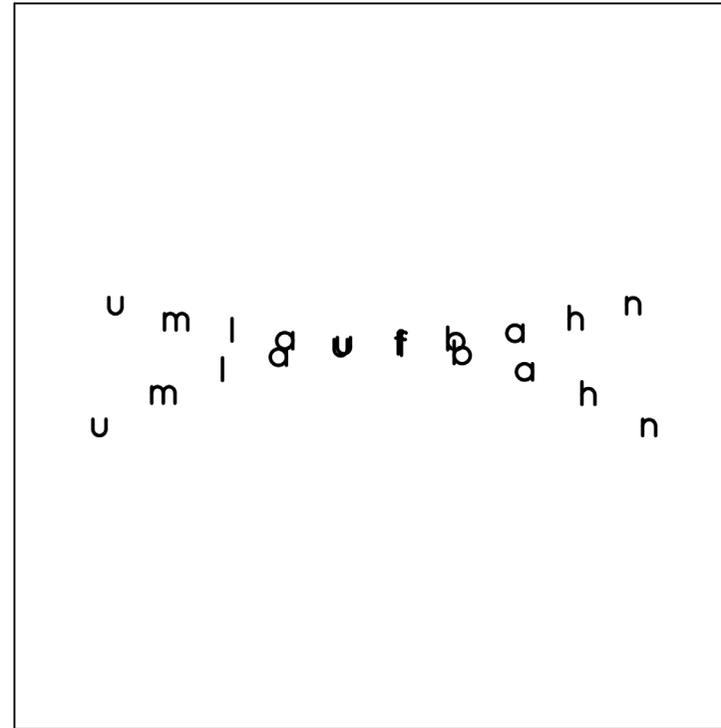
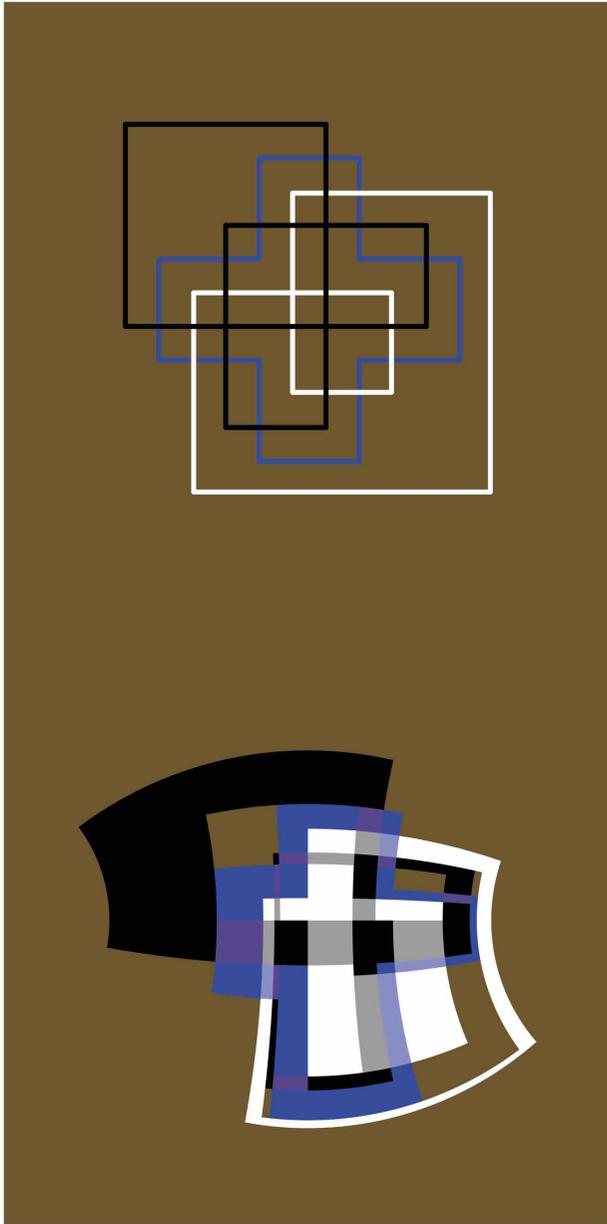
c) Syntaktisches transmutatio („bit“, aus meinem Band „through“, S.33, 2008):



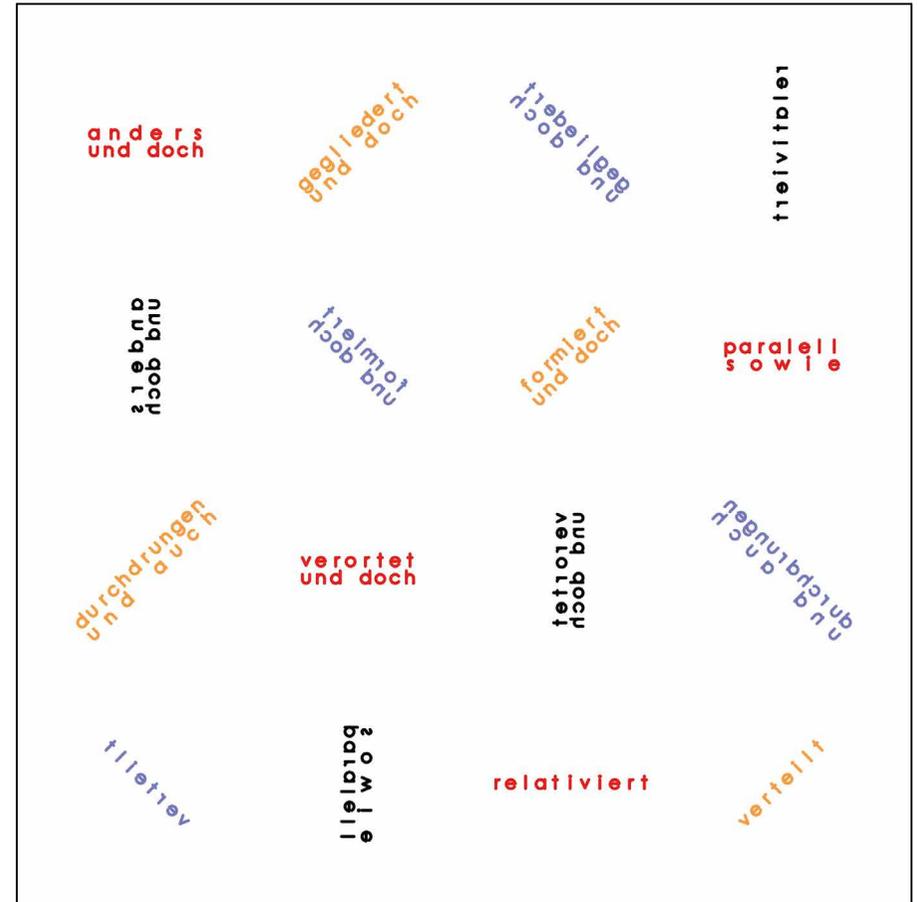
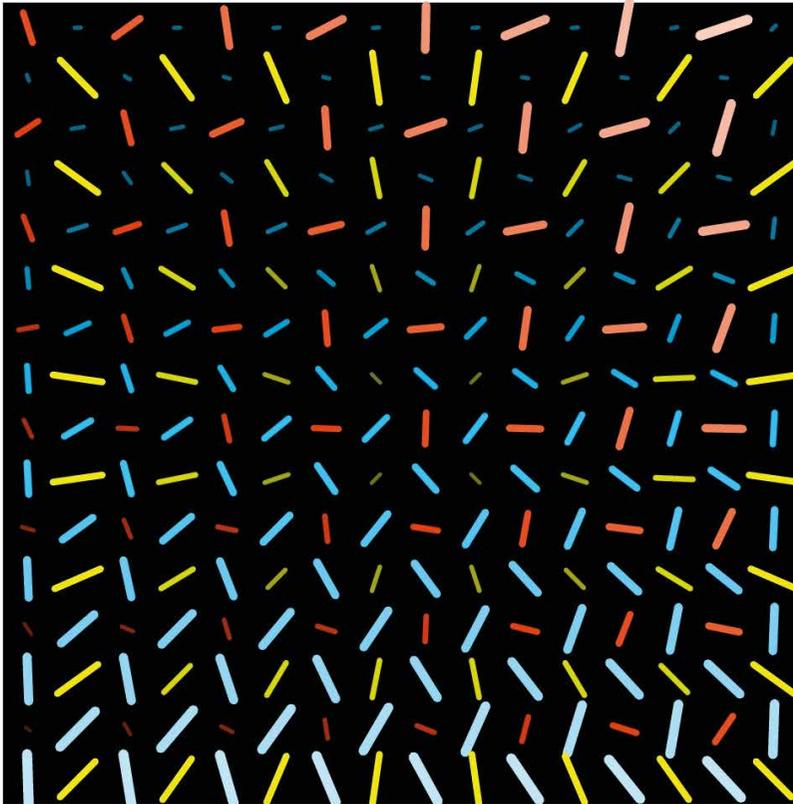
d) Syntaktisches substitutio („ausfüllen-umfassen“, aus meinem Band „through“, S. 29, 2008);

ausfüllen ausfüllen ausfüllen
ausfüllen umfassen ausfüllen
ausfüllen ausfüllen ausfüllen

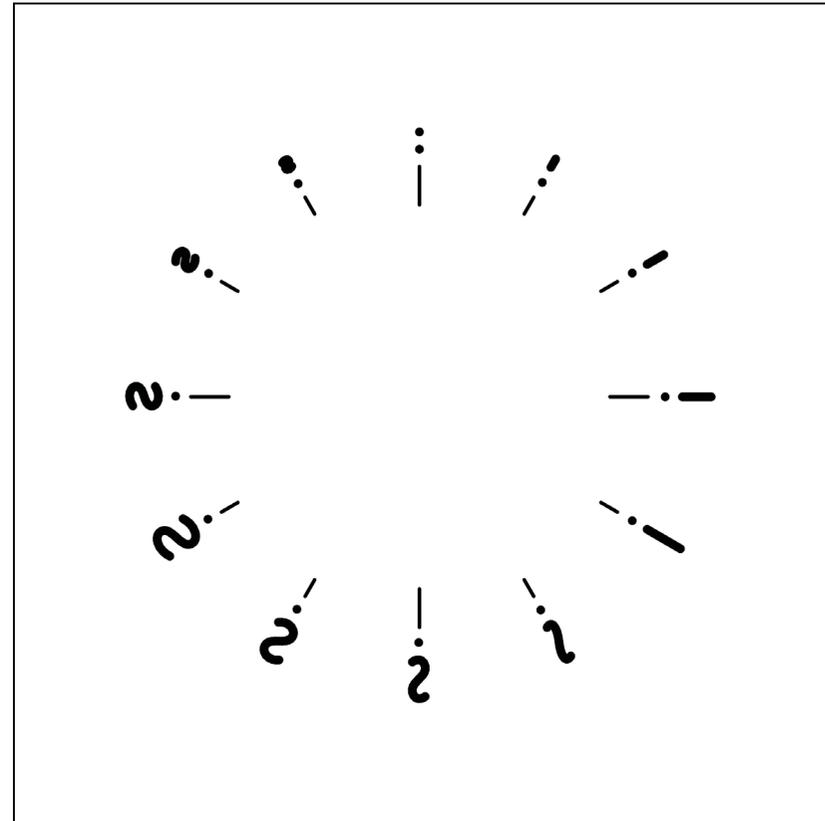
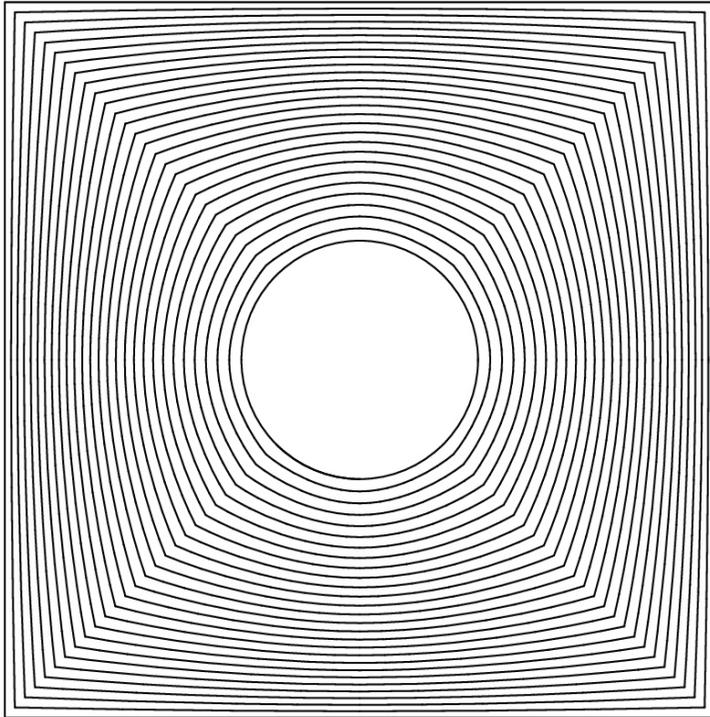
e) Ineinander-Kontamination syntaktischer Gruppierungen MIT gemeinsamen (Bild- bzw. Schriftbild-)Elementen (e1) "Tripelknoten 17 - 40 - 46", 2023, als Beispiel meiner Konkreten Kunst und e2) „umlaufbahn“, aus meinem Band „what you see is what you get“, S.38, 2006, als Beispiel Konkreter Poesie):



f) **Durcheinander-Kontamination syntaktischer Gruppierungen OHNE gemeinsame (Bild- bzw. Schriftbild-)Elemente** (f1) „Polyperspectivity PP10“ (2020) als Beispiel meiner Konkreten Kunst, f2) „anders und doch...“ (aus meinem Band „what you see is what you get“, S. 81, 2003):



g) **Kontamination von Entitäten über minimale syntaktische Differenz(-stufen) beider zueinander** (g1) *"für riemann"* aus meinem Poesie-Band *„through“*, S. 52, 2008 als Zwischenform zwischen Konkreter Kunst und Konkreter Poesie und g2) *„Bühler“*, aus meinem Band *„through“*, S. 62, 2008 als Beispiel rein Konkreter Poesie):



Alle Bände meiner Konkreten Kunst und meiner Konkreten/ Visuellen Poesie sind online zugänglich über die Website der Deutschen Nationalbibliothek (www.dnb.de).

2.0 Das Konkrete im Konkreten Design

"Nicht anklopfen. - Die Technisierung macht einstweilen die Gesten präzise und roh und damit die Menschen. Sie treibt aus den Gebärden alles Zögern aus, allen Bedacht, alle Gesittung. Sie unterstellt sie den unversöhnlichen, gleichsam gesichtslosen Anforderungen der Dinge. So wird etwa verlernt, leise, behutsam und doch fest eine Tür zu schließen. Die von Autos und Frigidaires muß man zuwerfen, andere haben die Tendenz, von selber einzuschnappen und so die Eintretenden zu der Unmanier anzuhalten, nicht hinter sich zu blicken, nicht das Hausinnere zu wahren, das sie aufnimmt. Man wird dem neuen Menschentypus nicht gerecht ohne das Bewußtsein davon, was ihm unablässig, bis in die geheimsten Innervationen hinein, von den Dingen der Umwelt widerfährt. Was bedeutet es fürs Subjekt, daß es keine Fensterflügel mehr gibt, die sich öffnen ließen, sondern nur noch grob aufzuschiebende Scheiben, keine sachten Türklinken sondern drehbare Knöpfe, keinen Vorplatz, keine Schwelle gegen die Straße, keine Mauer um den Garten? Und welchen Chauffierenden hätten nicht schon die Kräfte seines Motors in Versuchung geführt, das Ungeziefer der Straße, Passanten, Kinder und Radfahrer, zuschanden zu fahren? In den Bewegungen, welche die Maschinen von den sie Bedienenden verlangen, liegt schon das Gewaltsame, Zuschlagende, stoßweis Unaufhörliche der faschistischen Mißhandlungen. Am Absterben der Erfahrung trägt Schuld nicht zum letzten, daß die Dinge unterm Gesetz ihrer reinen Zweckmäßigkeit eine Form annehmen, die den Umgang mit ihnen auf bloße Handhabung beschränkt, ohne einen Überschuß, sei's an Freiheit des Verhaltens, sei's an Selbständigkeit des Dinges zu dulden, der als Erfahrungskern überlebt, weil er nicht verzehrt wird vom Augenblick der Aktion."
(Theodor W. Adorno (1951): *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, Abschnitt Nr. 19).

Abstrakt und Konkret sind **skalär** gegensätzlich - auch im Bereich des Designs als Vorbereitung von abstrakt-reduzierten oder aber besser von konkret-maximalen **Gebrauch- und Last- und Seh-Erfahrungen** ausgehend von der **Zwischenwelt zwischen eigenem Körper und Gebrauchsobjekt**:

Abstrakt kommt von lateinisch 'abstrahere' = abziehen von Bestandteilen aus einem **Vor-Bild/ 'Vor-Objekt'** als einer Ausgangsgestalt, deren Gehalt durch Abzug von Bestandteilen zu einem **Nach-Bild', einem mittelbaren 'Nach-Objekt'** reduziert wird; das Ausgangskonzept, an das eine reduzierende Abstraktion an-greift, ist eine erinnerbare Gestalt, also ein erinnerbares **Ausgangskonzept der Semantik** bei Ikon-Abbildern oder ein erinnerbares **Ausgangskonzept einer Handlung der Pragmatik**. Im Bereich der Pragmatik von Gebrauchsgegenständen (Design) gibt es immer als kontingenten Ausgangsraum die 'Zwischenwelt' (vgl. Philosophie Maurice Merleau-Pontys) einer wechselseitigen Durchdringung von Körperbewusstsein und Objektwelt; von dieser **Zwischenwelt-Kontingenz** (als Potentialität einer maximalen Kontingenz-Erfahrung dreier überlappender Bereiche Gebrauchen-Lastabtragen-Sehen im borromäischen Knoten) werden dann im **abstrakten Design** Erfahrungsbestandteile wie der **'Überschuss an Freiheit des Verhaltens oder an Selbständigkeit des Dinges als bleibender Erfahrungskern'** (nach Adornos obigem Zitat) abgezogen, z.B. mittels Technisierung oder Unsichtbarmachen des Lastabtrags. 'Abstrakt' bedeutet also immer **reduzierend-mittelbar**, denn es gibt in der Abstraktion eine (Bestandteile abziehende) **Vermittlung**:

- a) zwischen detailreicherem **'Ausgang-Objekt'** und abstrakt-ärmeren **'Nach-Objekt'** im **Abbild** bzw.
- b) zwischen detailreicherer **'Ausgang-Situation Zwischenwelt'** und abstrakt-ärmerer **'Nach-Situation'** im **abstrakten Design**.

Konkret ist das **Unmittelbare-Unvermittelte-Unreduzierte** z.B. von syntaktischen Perzepten mittels syntaktischer Gruppierungskriterien der Geometrien in Konkreter Kunst und in Konkreter Poesie (siehe oben) oder eben das Unmittelbare der Zwischenwelt-Kontingenz zwischen Körper und Gebrauchsobjekt. Auch Design kann also abstrakt oder konkret sein, je nachdem, ob aus potentiell sinnlich-erfahrungsreich-kontingenten Aktiozepten Sinnesreize (wie in der von Adorno beschriebenen Technisierung der modernen Umwelt) abgezogen (= abstrahiert) werden oder nicht.

Man kann **drei Teil-Aktiozepte des Gebrauchs von designten Gebrauchsgegenständen** in Anlehnung an **Vitruv** definieren:

- a) **Aktiozepte des Erfahrens von Lastabtrag**: **'firmitas'** nach Vitruv, redefiniert als Aktiozepte des (konkreter Mehr- oder abstrakter Weniger-)Spürens und Sehens des Kräfte-Flusses am Gebrauchsobjekt,
- b) **Aktiozepte des körperlichen Gebrauchs**: **'utilitas'** nach Vitruv, redefiniert als Aktiozepte der (konkreter-mehr oder abstrakter-weniger) freien und sinnlich erfahrbaren Körperhandlungen am Gebrauchsobjekt sowie
- c) **Aktiozepte schematisch geeinter Nachvollziehbarkeit von Lastabtrag mit Gebrauch**: **'venustas'** nach Vitruv, redefiniert über den Begriff des visuellen Schemas; Schema verstanden - in Anlehnung an Kant- als zwischen Raum und Zeit vermittelnde und auch im Gebrauchsobjekt 'prozessual ablesbar' gemachte Körperraum-Bewegungszeit-Idee.

Meine zehn Möbelentwürfe in diesem Band (die alle auf dem Lastabtrag-Gebrauch-Seh-Grundmodul 'A-Flex' basieren) sollen die Idee des Konkreten Designs (als **maximal möglich sinnliche und schematisch geeinte Erfahrbarkeit dieser drei Aktiozepte ineinander**) veranschaulichen:

A) **Lastabtrag** wird in diesen Entwürfen sinnlich uneingeschränkt-direkt-konkret erfahrbar durch **anschauliche und spürbare Statik-Zergliederung der Möbel** in Druck-Platten, Zug-Gurte und Gelenk-Scharniere (analog erfahrbar zum Körper mit Druck-Knochen, Zug-Muskeln und Zug-Sehnen sowie Knochengelenken als 'Quasi-Scharniere'); **Körper selbstwahrnehmung** ist Teil der Zwischenwelt-Kontingenz aus Bewusstsein/ gebrauchendem Subjekt und gebrauchtem Objekt, da der Körper sich selbst auch teilweise Objekt ist. Abstraktes Design dagegen verdeckt seine Statik unter Polsterung (zieht Sichtbarkeit ab) und seine Statik besteht zumeist aus unanschaulich-massiven Rahmenverbindungen statt anschaulicher Statik-Zergliederung in Zug- und Druckelemente.

B) **Körperlicher Gebrauch** wird in diesen Entwürfen sinnlich uneingeschränkt-direkt-konkret erfahrbar durch **flexibel-orthesenhafte Einstellbarkeit der Möbel hin auf den sich freier bewegenden Körper**, durch Veränderbarkeit von Winkeln und Höhen der Möbelstücke: ein A-Flex-Modul besteht aus zwei Druckplatten, verbunden durch ein Gelenk-Scharnier, im Winkel gehalten durch einen Zug-Zurrurt, dessen Spannweite verändert werden kann. Abstraktes Design dagegen zwingt dem flexiblen Menschenkörper eine Unflexibilität auf, die Fülle möglicher Körperhaltungen wird reduziert, der Körper **prothesenhaft diszipliniert** (vgl. Michel Foucault). Abstraktes Design (als Unflexibilität von Möbel und auch Körper im fixierenden Möbel) steht im Widerspruch auch zur neueren orthopädischen Erkenntnis: **'Die nächste Körperhaltung ist die beste!'** Abstraktes Design schafft also unflexible **Quasi-Prothesen** aus fixen und fixierenden Rahmenverbindungen für einen bewegungsunfreien Körper; Konkretes Design dagegen konstruiert (in Analogie zur Körperstatik aus Gelenkverbindungen) flexible **Quasi-Orthesen** für den bewegungsfreien Körper, der sowohl sich selbst im Gebrauchsobjekt wahrnimmt als auch eine Eigen- und Gegensinnigkeit des Objekts (im Sinne des obigen Adorno-Zitats).

C) **Geeinte Wahrnehmung von Lastabtrag MIT Gebrauch** wird sinnlich uneingeschränkt-direkt-konkret erfahrbar durch die **flexible Mechanik-Zergliederung der Möbel** (als ablesbarer Lastabtrag), die schon visuell-geometrisch nachvollzogen werden kann: nur durch Scharniere punktuell verbundene und zudem linienartig-dünne Platten und linienartig-dünne Zurrurte, die einem prototypisch-ideellem Schema gleich erscheinen, weshalb ich von **schematisch geeinter Nachvollziehbarkeit von Lastabtrag mit Gebrauch** spreche. Sehen (des Schemas) beinhaltet das abtastend-sukzessive und auch das simultan-geeinte Sehen.

Daher kann man folgende vier **Arbeitshypothesen zu einer Theorie des Konkreten Designs** formulieren:

(1) Design von Gebrauchsobjekten kann in Anlehnung an Vitruv als **borromäischer Knoten** aus drei (größer oder kleiner gestaltbaren) Teil-Aktiozept-Erfahrungsbereichen definiert werden:

a) mehr oder weniger Erfahren des Körper-Lasteintrags MIT Objekt-Lastabtrag,

b) mehr oder weniger Erfahren der Körper-Nutzungsbewegung MIT Objektbewegung und

c) mehr oder weniger schematisch geeintes Nachvollziehen der eigentlich kontingenten Körperraum-Objektnutzungszeit-Zwischenwelt

MIT vier (größer oder kleiner gestaltbaren) Schnittmengen dieser drei Erfahrungsbereiche.

Der Begriff 'Bereich' meint dabei die Möglichkeit einer **visuellen Ablesbarkeit und einer sinnlich-körperlichen Erlebbarkeit** von einem nach a) bis c) zuzuordnenden Teil-Gehalt des Designs; der Begriff 'Schnittmengen von Bereichen' soll dabei die simultan-interdependente visuelle Ablesbarkeit und körperliche Erlebbarkeit mindestens zweier Bereichsthemen 'ineinander' andeuten:

Wird der Lastenfluss im Objekt erfahrbar simultan MIT der körperlichen Nutzung des Objekts z.B. mittels variierender Erfahrbarkeit eines in der Nutzung verstellbaren Lastenflusses (Schnittmenge aus a) + b))? Wird körperliche Nutzung vom Objekt durch schematische Visualisierung derselben antizipierbar gemacht (Schnittmenge aus b) plus c))? Wird der Lastenfluss im Objekt auch visuell-schematisch erfahrbar gemacht (Schnittmenge aus a) plus c))? Das ist erreichbar durch Dimensionierungen in zergliederten Objektgeometrien, an denen Objekt-Analogien zur Mechanik des menschlichen Körpers ablesbar werden: Zug-Muskeln = dünner, textiler Zurrurt, Druck-Knochen = dickere Holz-Funierplatten und Gelenke = Metallscharniere.

(2) **Abstraktes Design versus Konkretes Design** sind gegensätzlich-skaläre Grundtendenzen im Design:

Konkretes Design weitet die drei Erfahrungsbereiche und auch die vier Schnittmengen der drei Knotenbereiche in einem **interdependenten Zusammenspiel prozessual** auf, so dass diese vier Spannungs- und Vermittlungsbereiche (und damit der borromäische Knoten von Design selbst) **deautomatisierend-metakognitiv** erfahrbar werden.

Abstraktes Design dagegen reduziert alle potentiellen Größen der drei Erfahrungsbereiche mit vier Schnittmengen, bis nur noch punktuelle Berührungen dreier - nunmehr isolierter und verkleinerter - Erfahrung-Kreisbereiche übrig bleiben; die potentiell denkbare Erfahrbarkeit der drei Bereiche und ihres Zusammenspiels wird reduziert und damit das Gesamt-Erlebnis in isolierte Teilbereiche abstrahiert: unsichtbar-unfühlbarer Lastein- und -abtrag, Fixierung des Körpers oder (anfällige!) Technisierung im Hinblick auf "*Convenience*" sowie Aufmerksamkeit erregender (daher mitunter ikonisch-abbildender) "*Look*" (inmitten unserer massenmedialen Aufmerksamkeitsökonomie) statt schematisch geeintes (also auch intellektuelles) konkretes Nachvollziehen. Konkret-sinnlich-prozessuale Erlebbarkeit (von Lastenfluss, Nutzung und Ideen-Schema als konkret-visuell-intellektuelle Ablesbarkeit dieses Situation-Ganzen) im konkreten Design stehen dem abstraktem Design (mit Wegwerfprodukten einer sich abnutzenden Aufmerksamkeitserregung und Automatisierung) gegenüber.

(3) **Abstraktes Design** reduziert also die potentiell denkbare Erfahrung mit Gebrauchsobjekten (als Zusammenspiel von Kognitionen im 'Integrationsmedium Körper' ohne Hierarchisierung in Subjekt und Objekt sowie in Figur und Grund), seine Teilbereiche dabei isolierend (lateinisch 'abstrahere' für deutsch 'abziehen'); es zieht aus dem maximal denkbaren Potential verschränkter Erfahrungen ab:

(a) **abstrakte Reduktion der Potentialität im Bereich der Mechanik des Objekts:** Mechanik wird zu immobiler Statik (z.B. statisch nicht ablesbare und erlebbare, abstrakt-fixe Rahmenverbindungen statt statisch-konkret-zergliedert ablesbarer und erlebbar flexibler Gelenkverbindungen mit - dem Menschenkörpergewicht nachgebenden - Zug- und Druckelementen),

(b) **abstrakte Reduktion der Potentialität der Körperbewegung des Nutzers:** seine Bewegungsfreiheit wird auf genau vorbestimmte Bewegungen beschränkt,

(c) **abstrakte Reduktion der Potentialität der ästhetisch ambigen Erfahrung (von Kontingenz):** die vier (per se ambigen) Überlappungszonen der drei reduzierten Erfahrungsbereiche (im oben beschriebenen borromäischen Knoten) werden auf Punktberührungen beschränkt; vorbestimmte und isolierte, nur eingeschränkt erfahrbare Teil-Funktionen sind die Folge: abstrakt schnelles Sehen des Aufmerksamkeit erregenden "*Looks*" neben abstrakt vorprogrammiertem Nutzen in "*Convenience*" neben abstrakt verdecktem Lastabtrag in einer "*Monoform*". Diese abstrakte Punktualisierung statt konkreter Schnittweltenbildung ist besonders stark natürlich bei Motorisierung (wie in Adornos Text oben beschrieben) und bei Verstecken der Statik. Abstraktes Design isoliert die drei Knoten-Bereiche, indem es *venustas* als Dekoration oder Werbung auffasst, *firmitas* unablesbar macht und *utilitas* nur in einem Standbild anstelle eines Prozesses ermöglicht. Mit "*Look*" durch modenabhängige Dekoration, "*Convenience*" durch anfällige Automatisierung und starrer "*Monoform*" von (z.B. Plastik-Guss-) **Möbel-Skulptur-Prothesen** ist eine enorme **Müllproduktion** verbunden, da nicht Einzelteile ausgetauscht bzw. recycelt werden können; bei der hier propagierten konkreten Modularisierung ist das aber möglich.

(4) **Konkretes Design** ermöglicht dagegen im Sinne des obigen Adorno-Zitats **sinnliche Freiheit im Umgang mit dem entworfenen Objekt** sowie **Selbständigkeit des Objekts** (als seine auf Körpergewicht 'antwortende' Nachgiebigkeit bis Widerborstigkeit), die als **Mechanik-, Nutzung-, Wahrnehmung- aber auch als Fertigung-Zusammenspielform** ablesbar und erlebbar sind: Die **Do-It-Yourself-Baumöglichkeit** bzw. **Demontierbarkeit** und **Teilaustauschbarkeit** der hier vorgestellten Möbelentwürfe fügt dem borromäischen Knoten einen vierten Teil-Bereich zu- die nunmehr ables- und erlebbare **Fertigung-Spielform**, die den Design-Nutzung-Prozess deautomatisierend ausweitet auf die **Zeit vor und nach der Nutzung des Objektes**. Dieses Konkrete Design wird m.E. erreicht in den zehn folgenden eigenen Möbel-Beispielen mittels einer mechanischen Modularisierung in Gelenk-Scharniere, Druck-Platten und Zug-Zurrgurten; durch eine solche mechanische Modularisierung mit Wiederverwendbarkeit der Module werden der Apekt der Ables- und Erlebbarkeit von Körper-Objekt-Mechanik und auch der **ökologische Aspekt** berücksichtigt. In den nun folgenden, von mir konzipierten und realisierten zehn Werk-Beispielen für Konkretes Design ist meines Erachtens der **'Überschuss an Freiheit des Verhaltens und an Selbständigkeit des Dinges als bleibender Erfahrungskern'** (nach Adornos obigem Zitat) bewahrt:

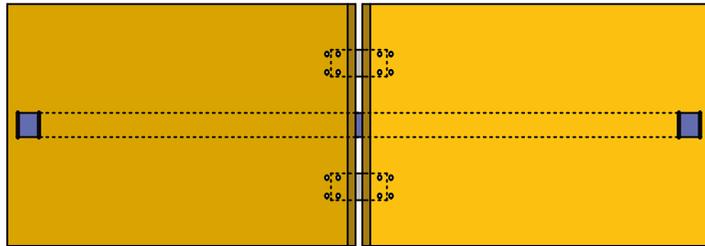
A) **firmitas:** die der Körperlast nachgebenden und doch eigensinnigen Möbelobjekte machen **Lastabtrag als Wechselspiel aus Belasten und Lastabtragen prozessual** sowohl visuell als auch tastend-fühlend in einer Art Orthese (statt Prothese im abstrakten Design) maximal sinnlich erfahrbar;

B) **utilitas:** die realisierten Möbelentwürfe gehen von dem menschlichen Körper (mit Knochen, Muskeln und Gelenken) aus, im Hinblick auf maximale Winkel- und Höhenflexibilität von Körper wie Objekt, so dass **maximale Bewegungsfreiheit** im Verhalten zum Gebrauchsobjekt erreicht ist;

C) **venustas:** die Möbelobjekte sind dank der hochbelastbar-elastischen Holz-Multiplex-Platten, großer sichtbarer Stahl-Scharniere und textiler Zug-Zurrgurte maximal visuell differenziert und doch liniendünn-zeichenhaft-schematisch sowie **selbsterklärend**, so dass schon visuell und dann auch prozessual variierend nutzend sowohl Lastabtrag/ *firmitas* als auch Gebrauch/ *utilitas* maximal sinnlich erfahrbar gemacht werden.

Konkretes Design: Grundmodul des Möbelsystems A-Flex

Aufsicht



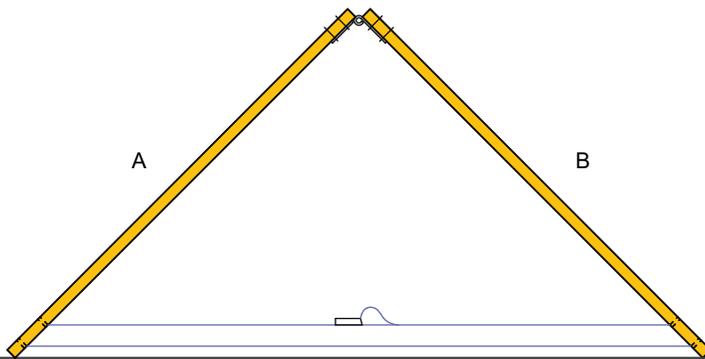
A

B



Seitensicht 1

Seitensicht 2



A

B

Möbelsystem A-Flex: Grundmodul
Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3)
Urheber: Axel Rohlfis (2017)

Legende:

- A Multiplex-Platte mit 2 Bohrschlitzten für Zurrurgurt
- B Multiplex-Platte mit 2 Bohrschlitzten für Zurrurgurt

 2 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit jeweils acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm

 Zurrurgurt Xcm x Ycm

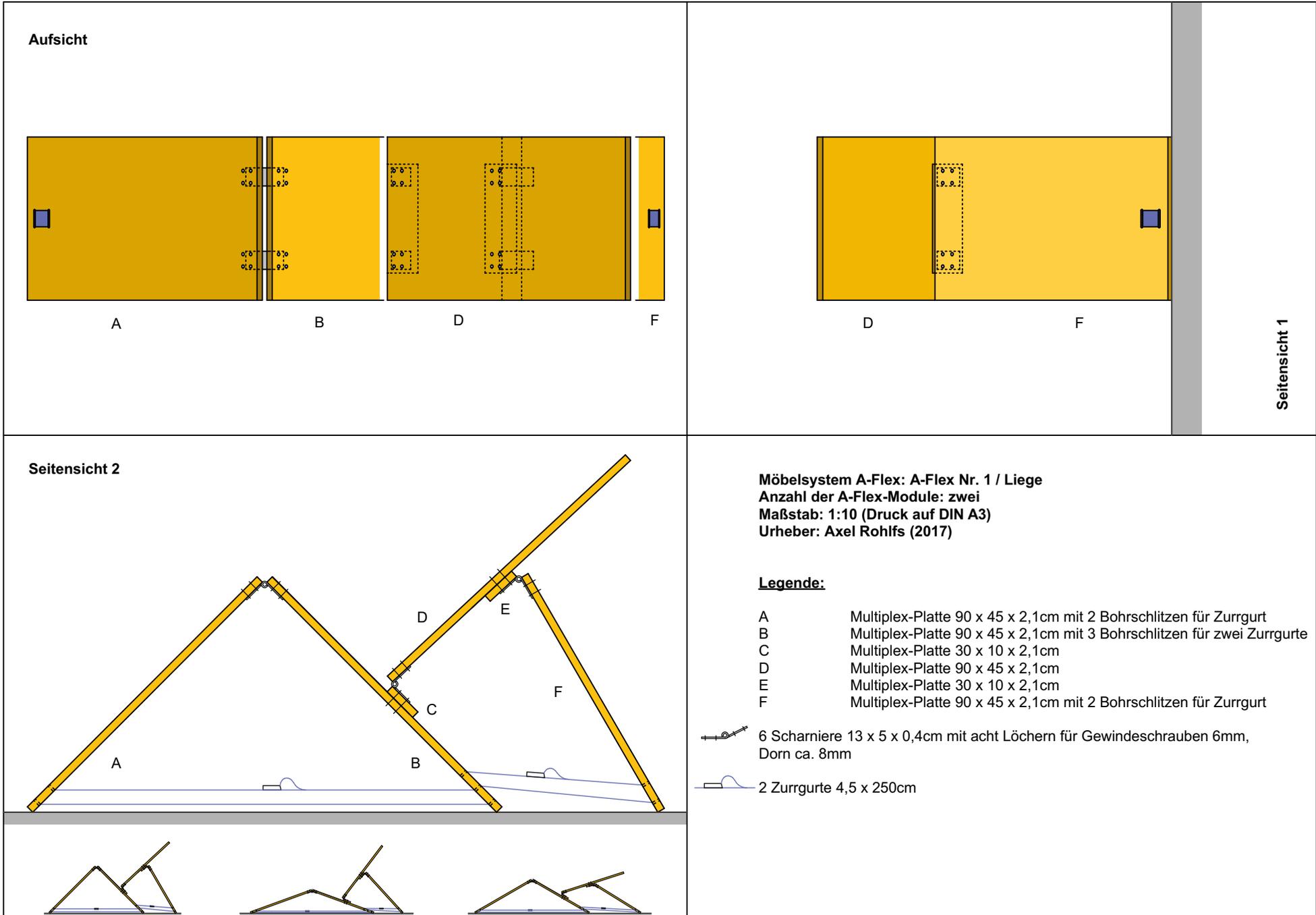
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 1 / Liege



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 1 / Liege

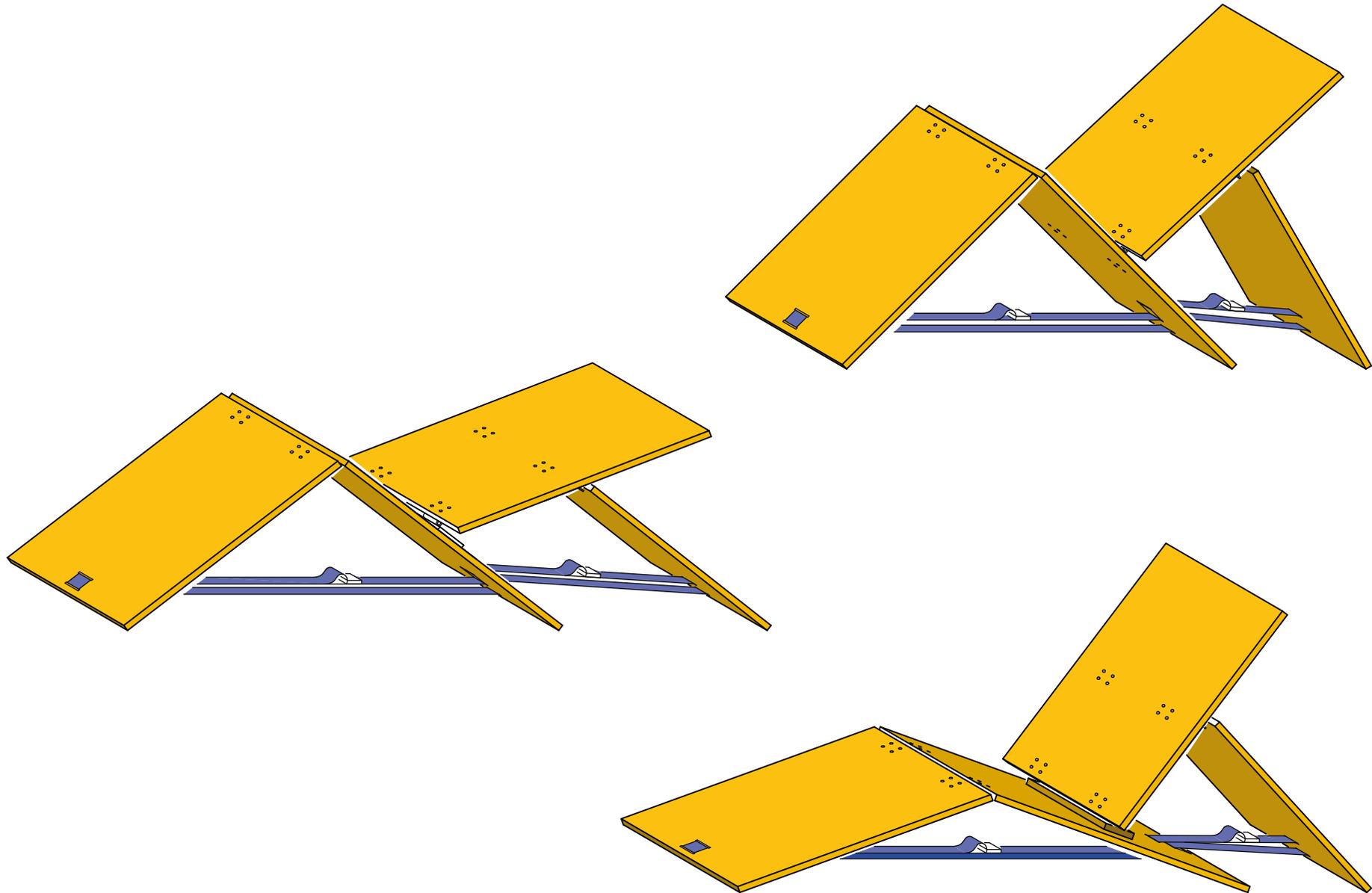


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 1 / Liege



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 1 / Liege

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



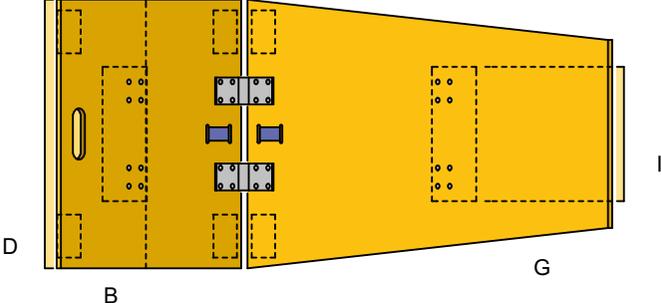
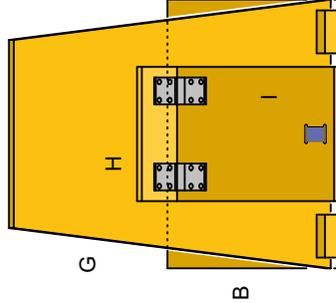
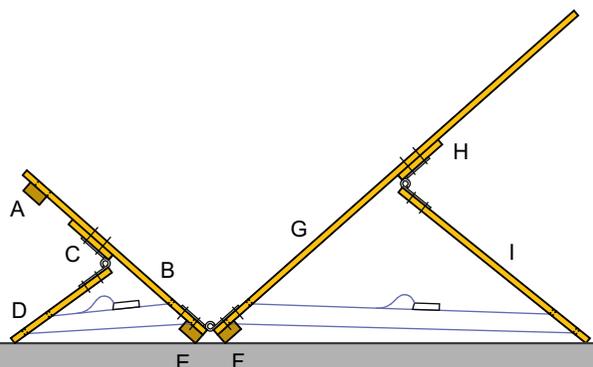
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 2 / Bodenstuhl



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 2 / Bodenstuhl

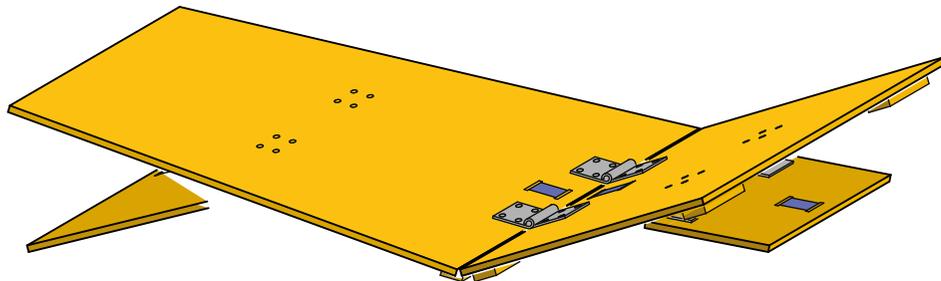
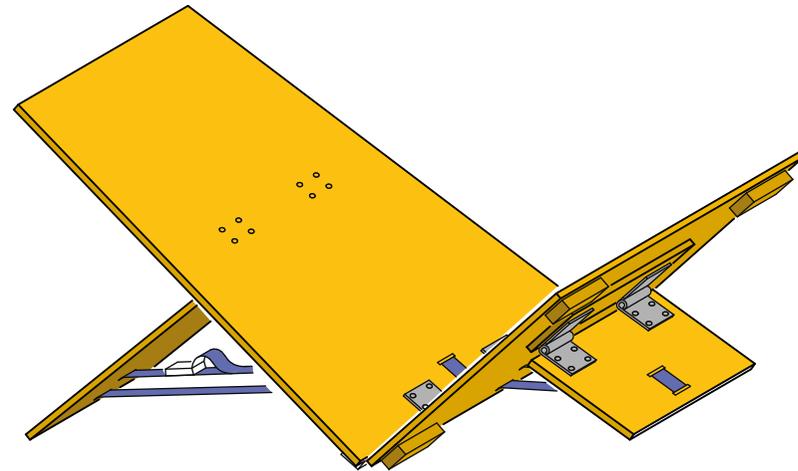
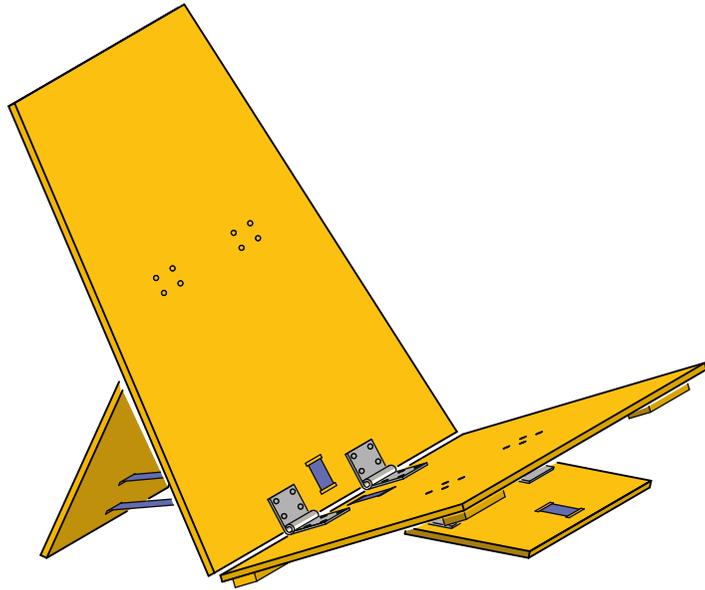


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 2 / Bodenstuhl

<p>Aufsicht</p> 	 <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Seitensicht 1</p>
<p>Seitensicht 2</p> 	<p>Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 2 / Bodenstuhl Anzahl der A-Flex-Module: zwei Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3) Urheber: Axel Rohlf (2017)</p> <p>Legende:</p> <ul style="list-style-type: none"> A, E, F Multiplex-Platte 4 x 8 x 2,1cm aufgeleimt und aufgeschraubt B Multiplex-Platte 45 x 50 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitz für Zurringurt sowie Bohrloch für Hand zum Tragen (3cm auf 9,5cm) C Multiplex-Platte 10 x 25 x 1,8cm D Multiplex-Platte 23 x 50 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitz für Zurringurt G Multiplex-Platte 90 x 50 (unten) bzw. 35 (oben) x 1,2cm mit 2 Bohrschlitz für Zurringurt, Verjüngung wegen Bauchlage mit Armfreiheit H Multiplex-Platte 10 x 25 x 1,8cm I Multiplex-Platte 45 x 25 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitz für Zurringurt <ul style="list-style-type: none">  6 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm  2 Zurringurte 2,5 x 250cm

Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 2 / Bodenstuhl

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel, das Objekt kann auch in der Bauchlage genutzt werden)



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 3 / Arm- und Lehnstuhl

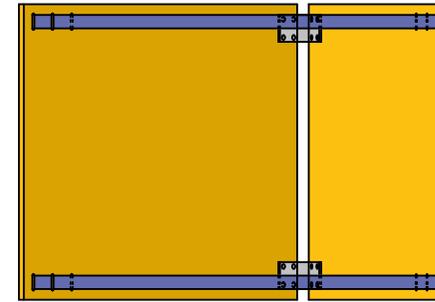
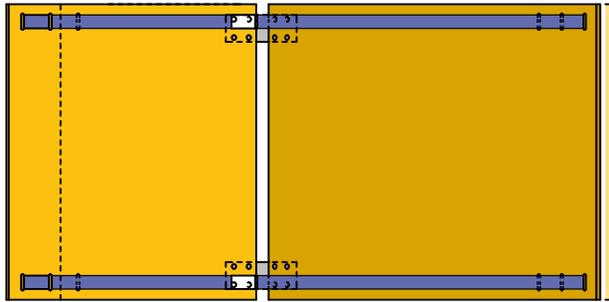


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 3 / Arm- und Lehnstuhl



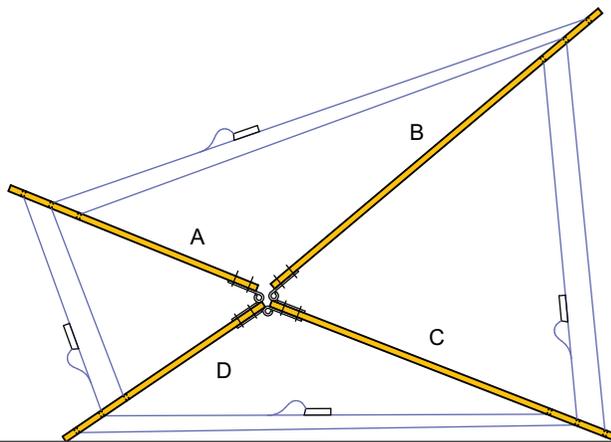
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 3 / Arm- und Lehnstuhl

Aufsicht



Seitensicht 1

Seitensicht 2



Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr.3 / Arm- und Lehnstuhl

Anzahl der A-Flex-Module: vier

Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3)

Urheber: Axel Rohlf (2017)

Legende:

- A Multiplex-Platte 50 x 55 x 1,2cm mit 6 Bohrschlitzen für 4 Zurrgurte
- B Multiplex-Platte 80 x 55 x 1,2cm mit 6 Bohrschlitzen für 4 Zurrgurte
- C Multiplex-Platte 70 x 55 x 1,2cm mit 6 Bohrschlitzen für 4 Zurrgurte
- D Multiplex-Platte 45 x 55 x 1,2cm mit 6 Bohrschlitzen für 4 Zurrgurte

 6 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm

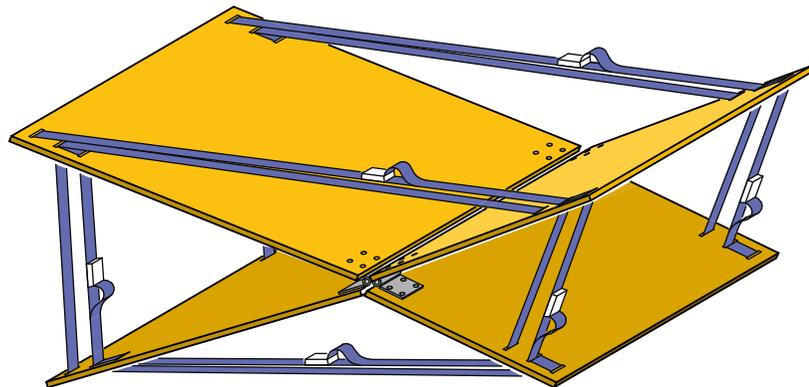
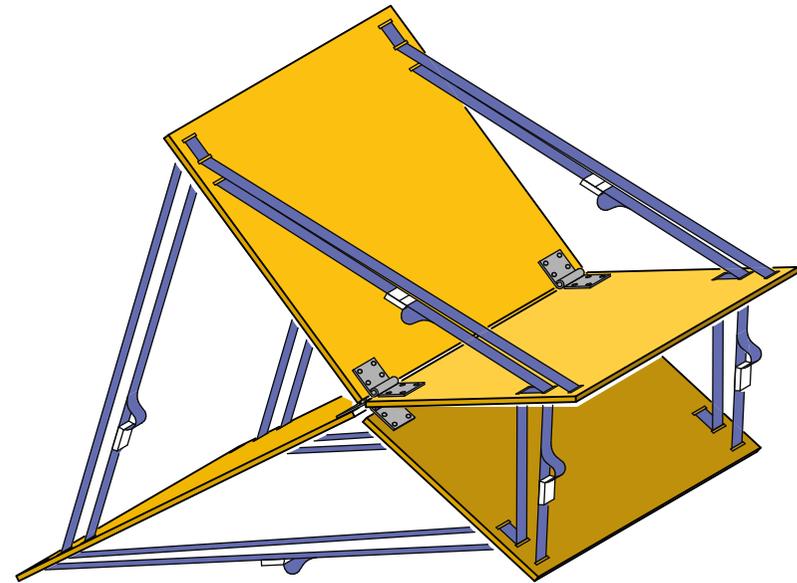
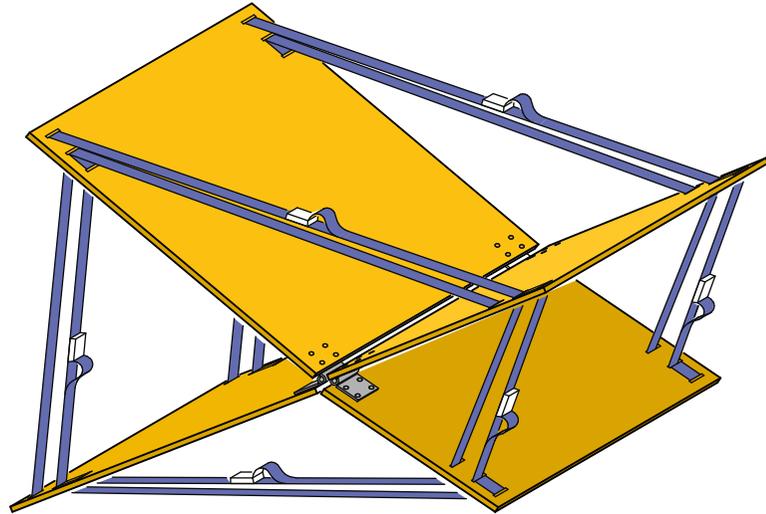
 8 Zurrgurte 2,5 x 250cm

Randabstand vom Mittelpunkt der Lochbohrung bei A und B um einen Zentimeter reduziert wegen Bewegungsfreiheit der Platten.



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 3 / Arm- und Lehnstuhl

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel, das Objekt kann auch um 180° gedreht genutzt werden)



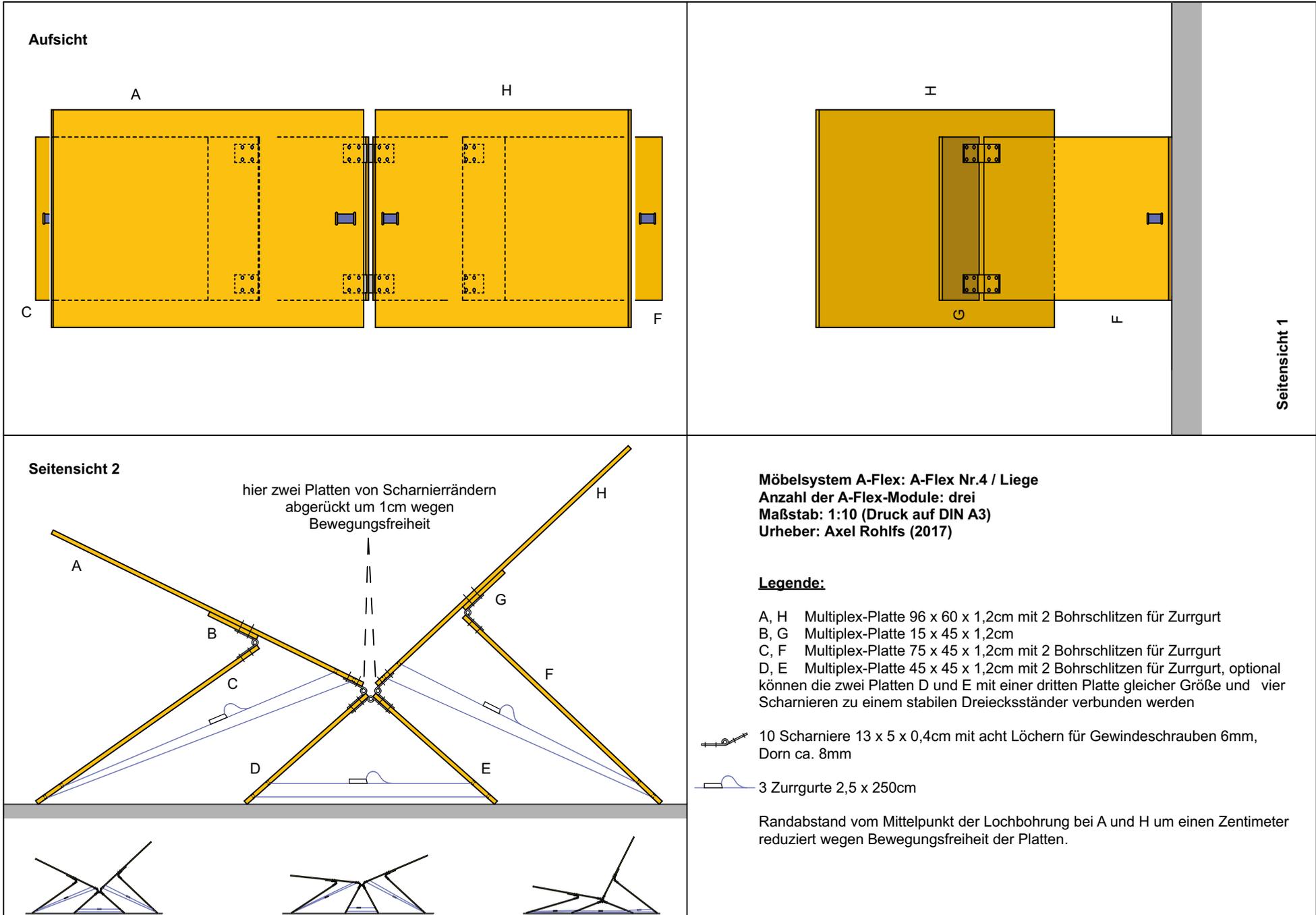
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 4 / Liege



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 4 / Liege

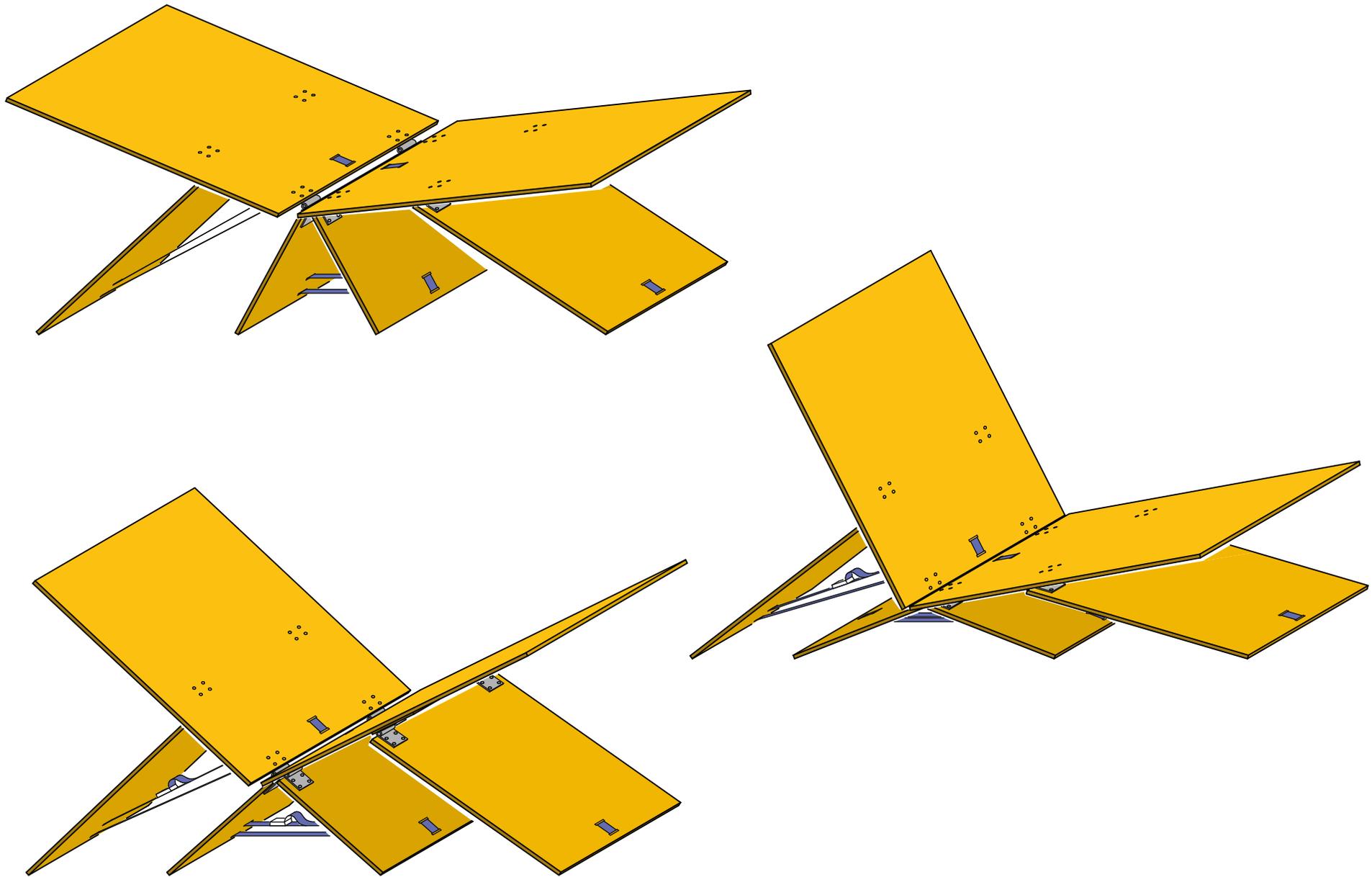


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 4 / Liege



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 4 / Liege

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



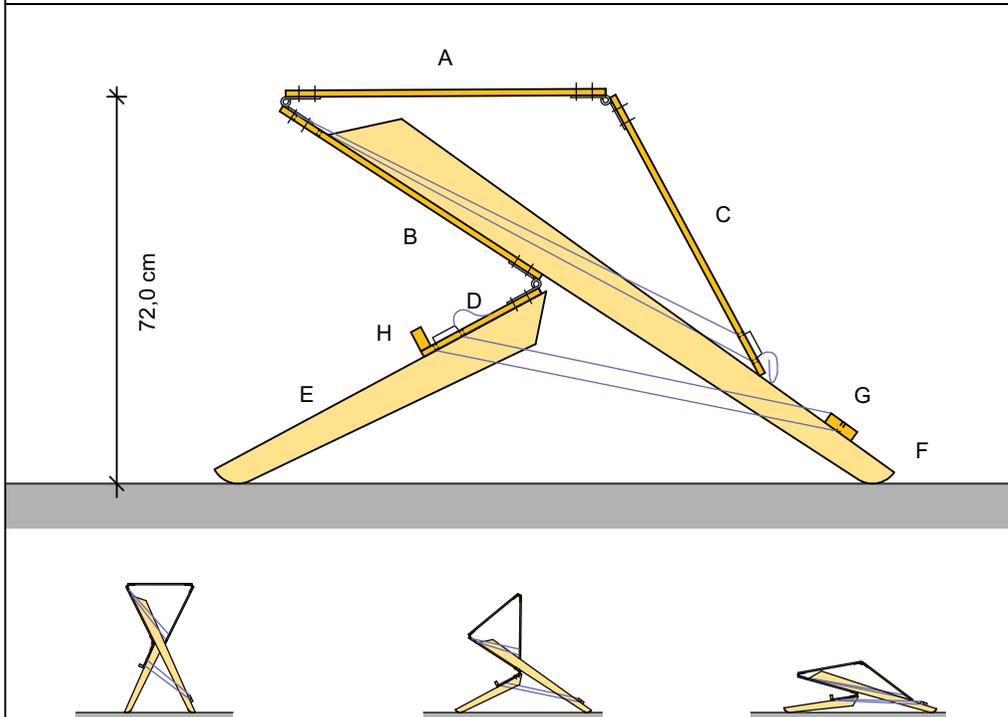
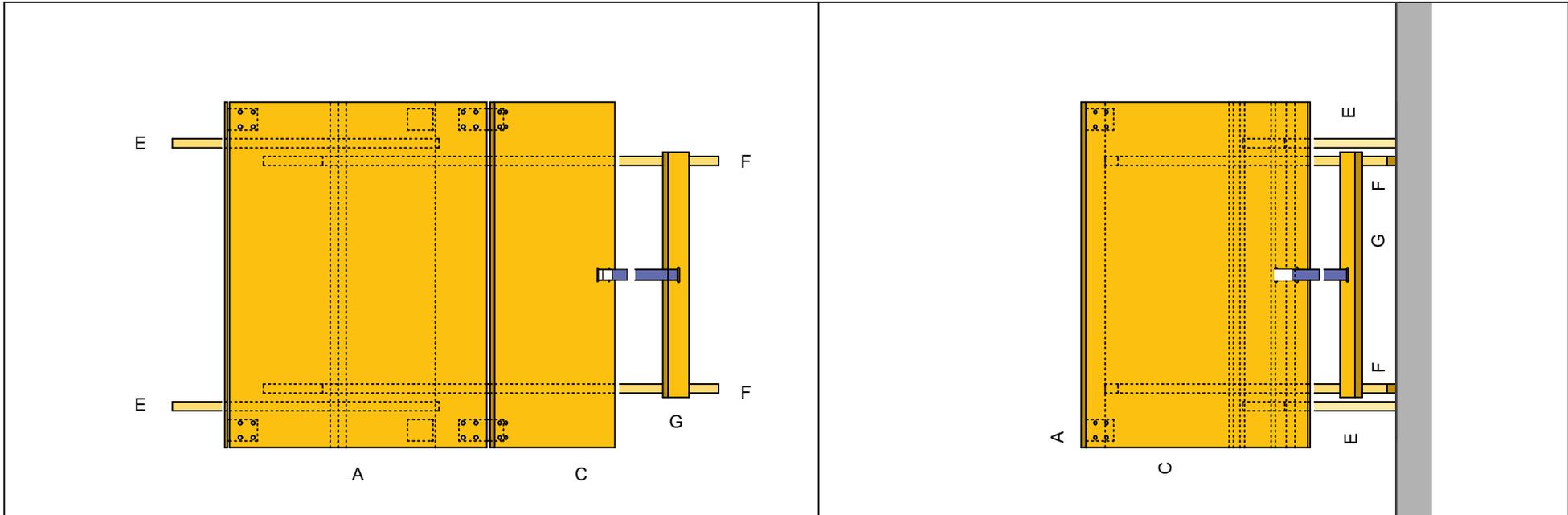
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 5 / Klappptisch



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 5 / Klappptisch



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 5 / Klappptisch



Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr.5 / Klappptisch
Anzahl der A-Flex-Module: zwei
Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3)
Urheber: Axel Rohlf (2017 - 2022)

Legende:

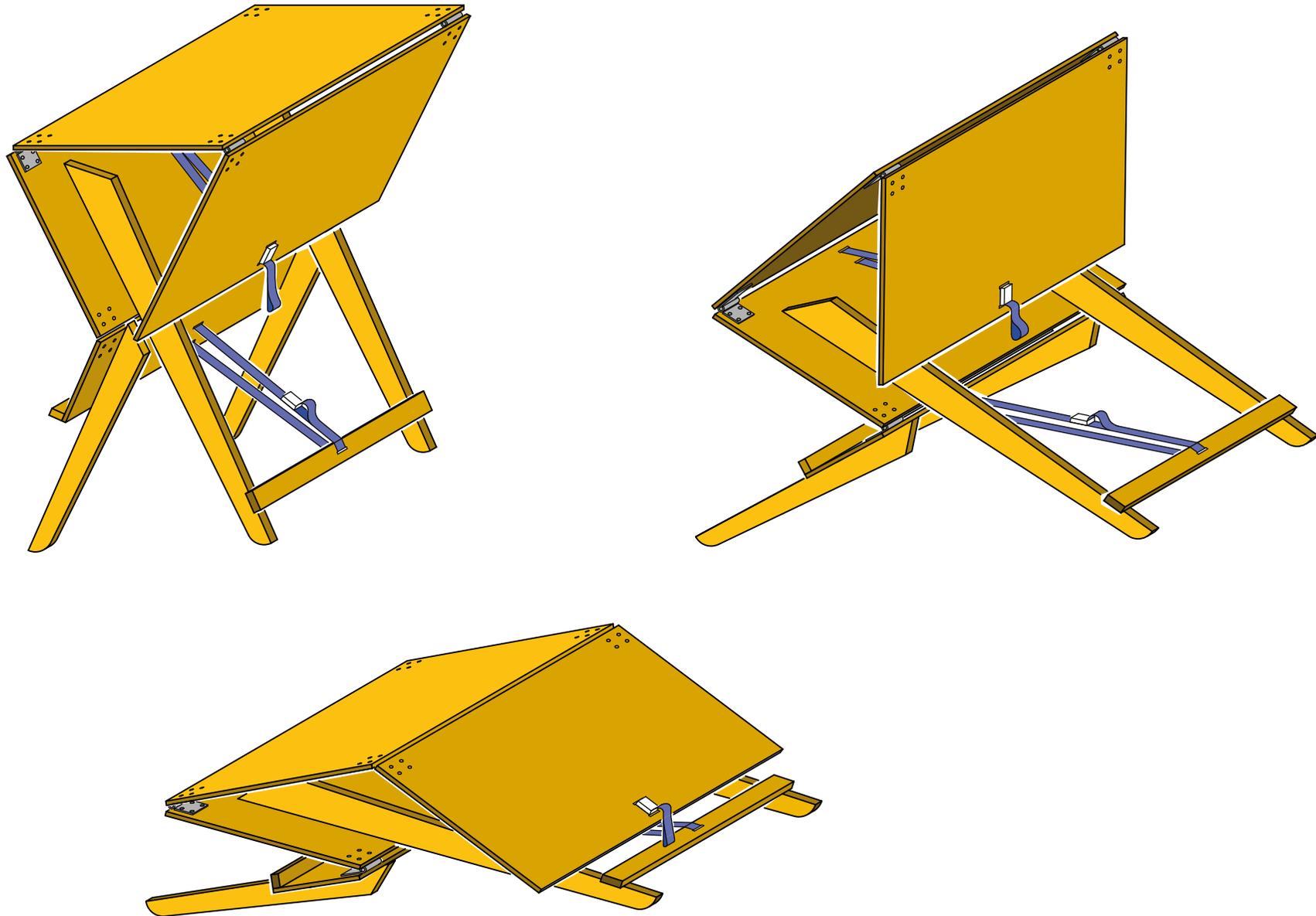
- A 1x Multiplex-Platte 60 x 80 x 1,2cm
- B 1x Multiplex-Platte 57,9 x 80 x 1,2 cm
- C 1x Multiplex-Platte 58,9 x 80 x 1,2cm
- D 1x Multiplex-Platte 25 x 80 x 1,2cm
- E 2x Multiplex-Platte als Fuß, aufgeleimt und -geschraubt auf D
- F 2x Multiplex-Platte als Fuß, aufgeleimt und -geschraubt auf B
- G 1x Multiplex-Platte 6 x 56,8 x 2,1cm, aufgeleimt und -geschraubt auf F mit einem Bohrschlit in der Mitte für Zurrurt
- H 1x Multiplex-Platte 4 x 80 x 2,1cm, aufgeleimt und -geschraubt auf D als Versteifung der Platte D im Hinblick auf Zurrurt

6 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm

2 Zurrurte (2,5 x 250cm und 2,5 x 400cm)

Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 5 / Klappptisch

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 6 / Liegestuhl

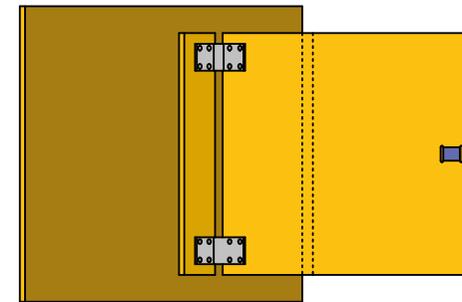
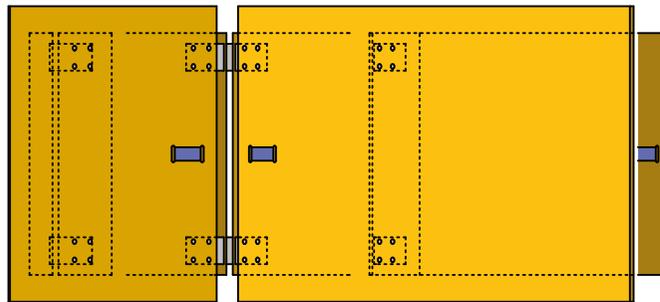


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 6 / Liegestuhl



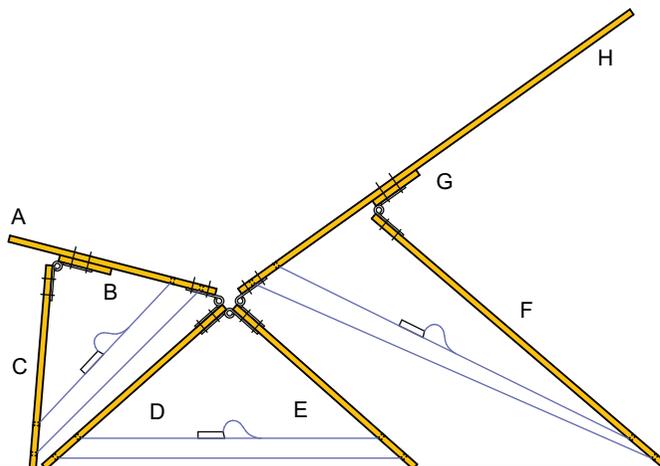
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 6 / Liegestuhl

Aufsicht



Seitensicht 1

Seitensicht 2



Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr.6 / Liegestuhl

Anzahl der A-Flex-Module: drei

Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3)

Urheber: Axel Rohlf (2017)

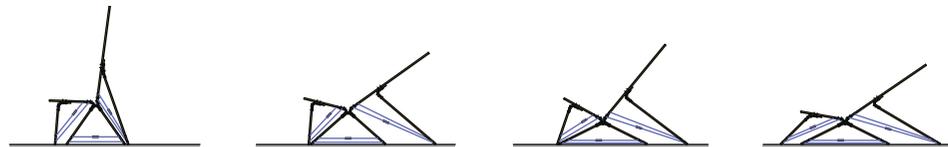
Legende:

- A Multiplex-Platte 40 x 55 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurt
- B Multiplex-Platte 10 x 45 x 1,2cm
- C Multiplex-Platte 38 x 45 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurt
- D, E Multiplex-Platte 45 x 45 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurt
- F Multiplex-Platte 72 x 45 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurt
- G Multiplex-Platte 10 x 45 x 1,2cm
- H Multiplex-Platte 90 x 55 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurt

 10 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm

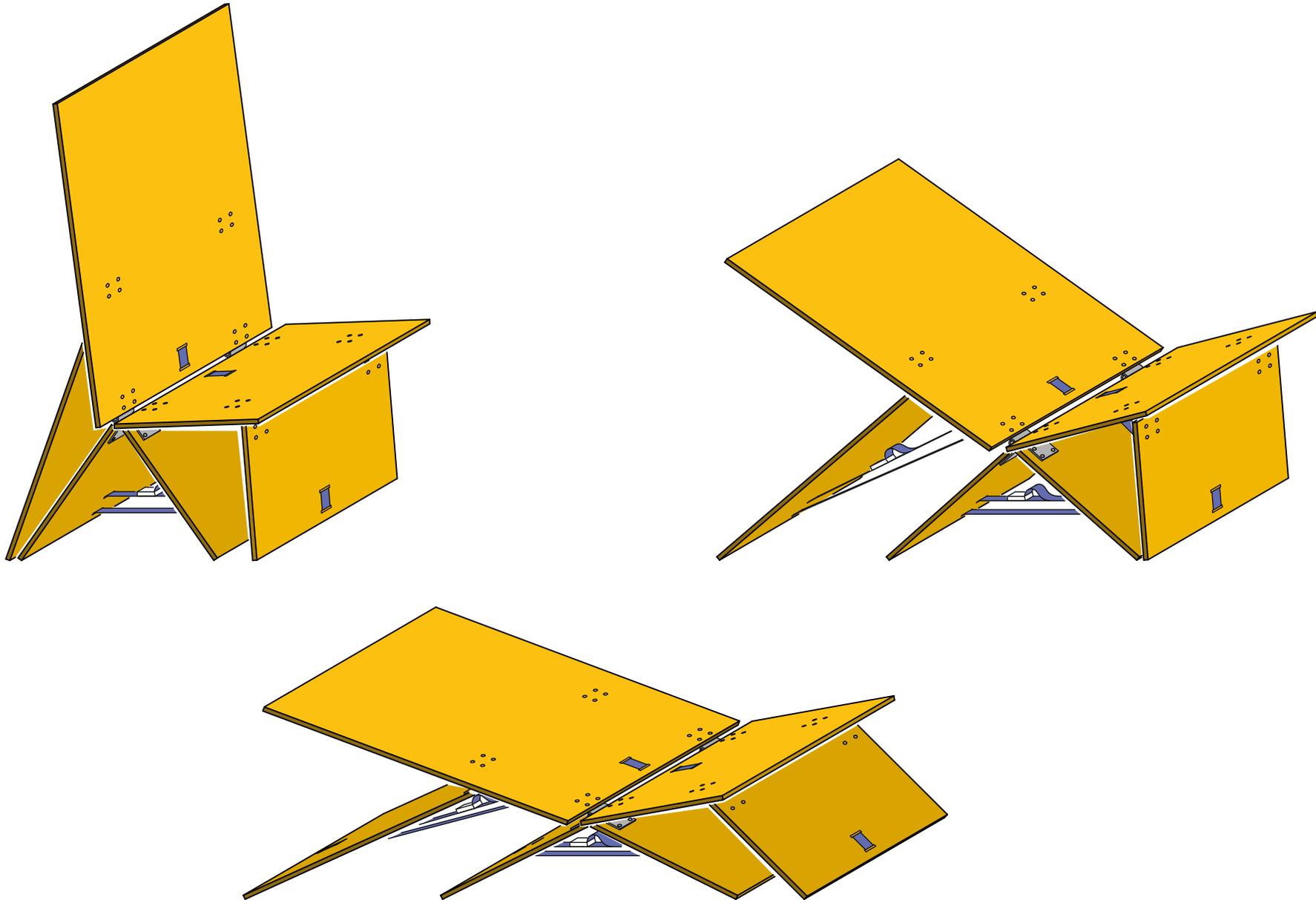
 3 Zurrurte 2,5 x 250cm

Randabstand vom Mittelpunkt der Lochbohrung bei A und H um einen Zentimeter reduziert wegen Bewegungsfreiheit der Platten.



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 6 / Liegestuhl

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



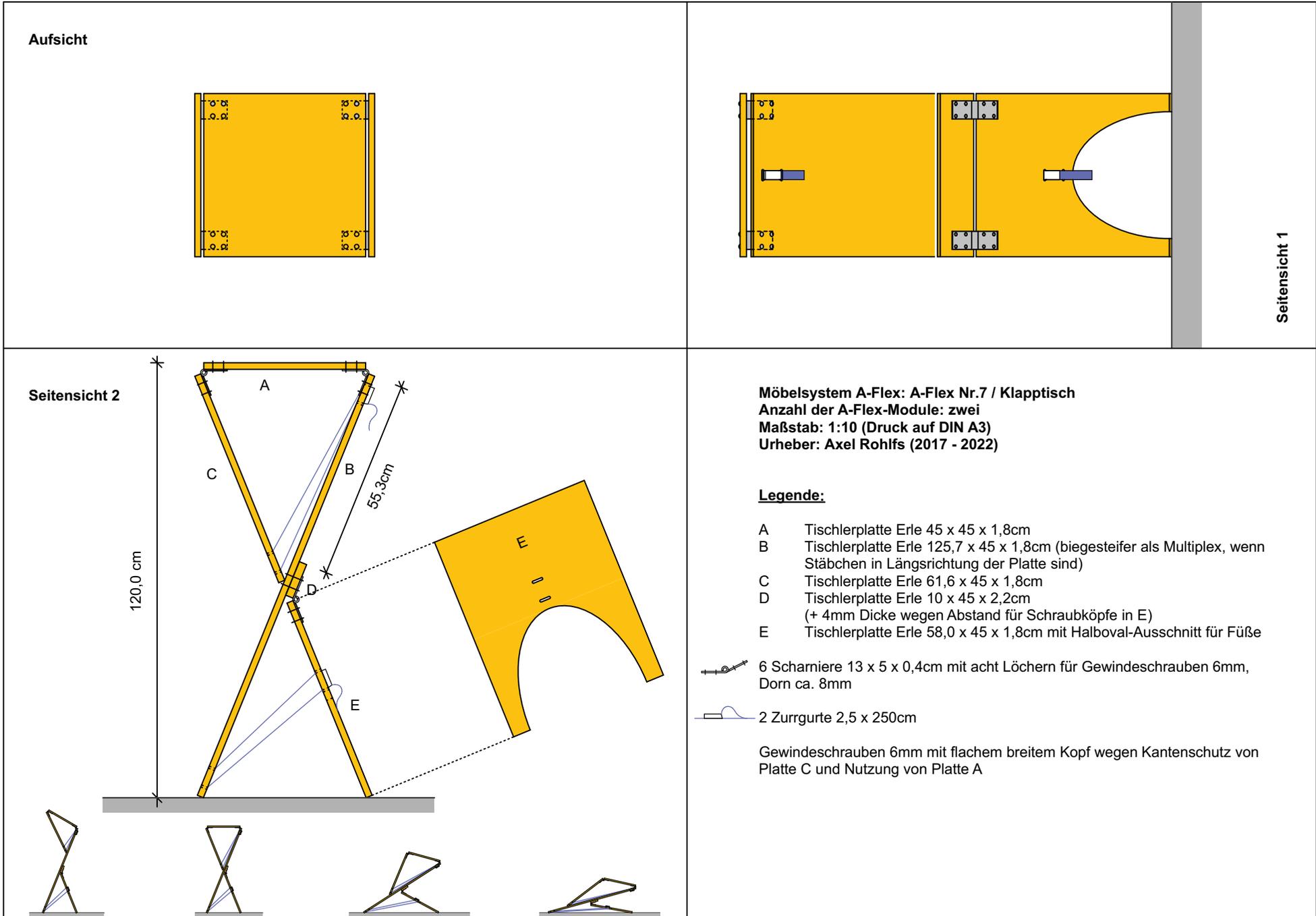
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 7 / Klappptisch



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 7 / Klapptisch

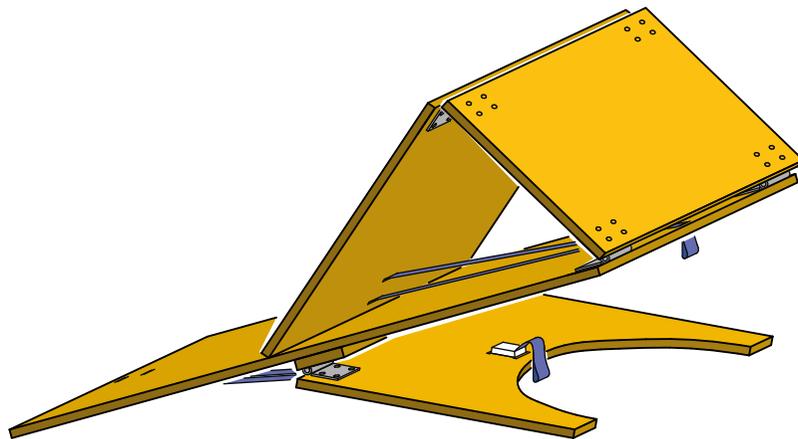
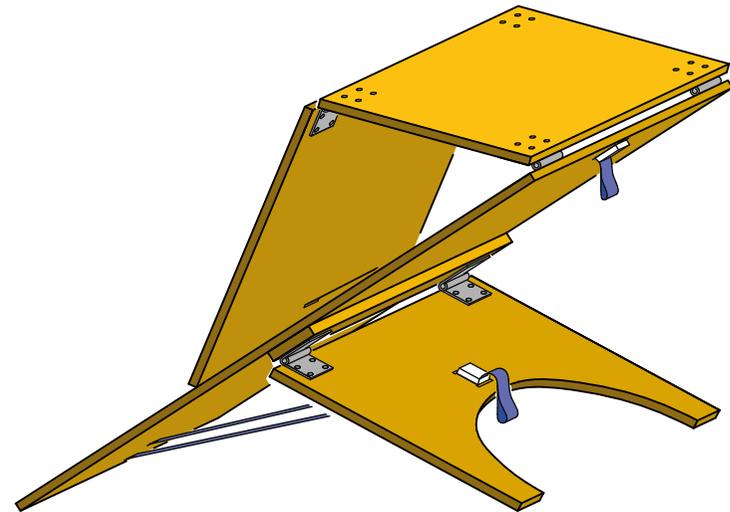
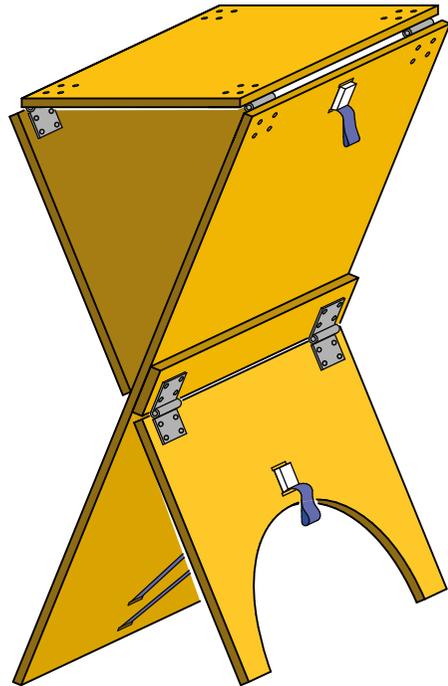


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 7 / Klappptisch



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 7 / Klappptisch

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



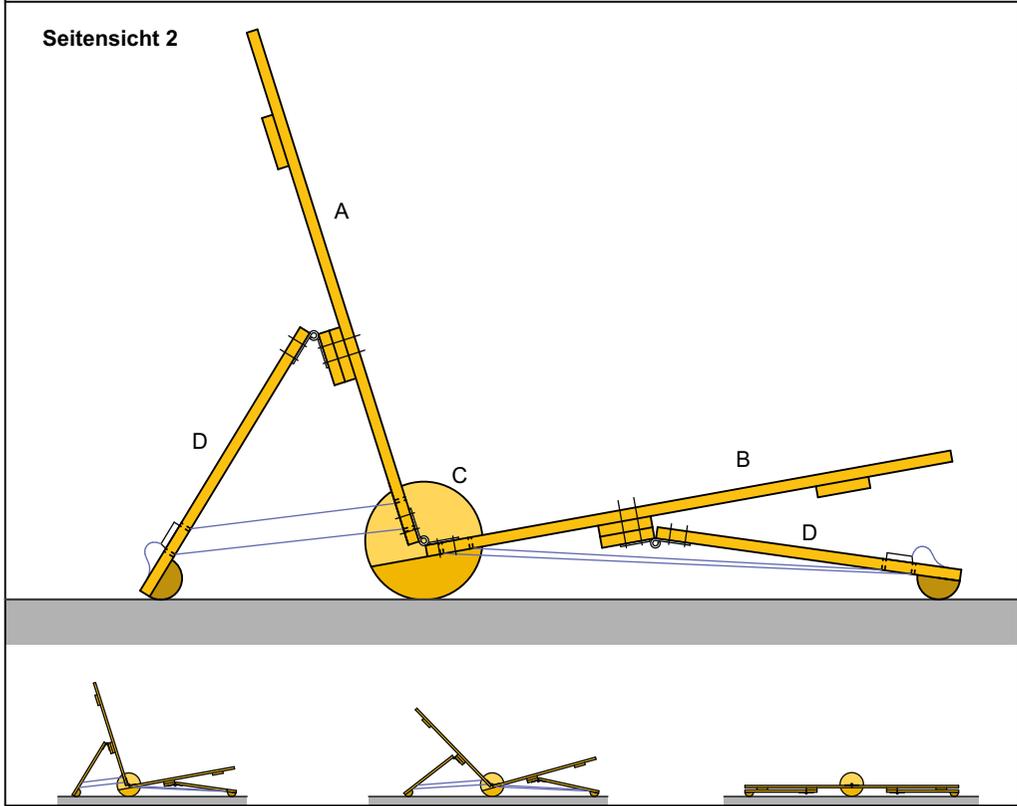
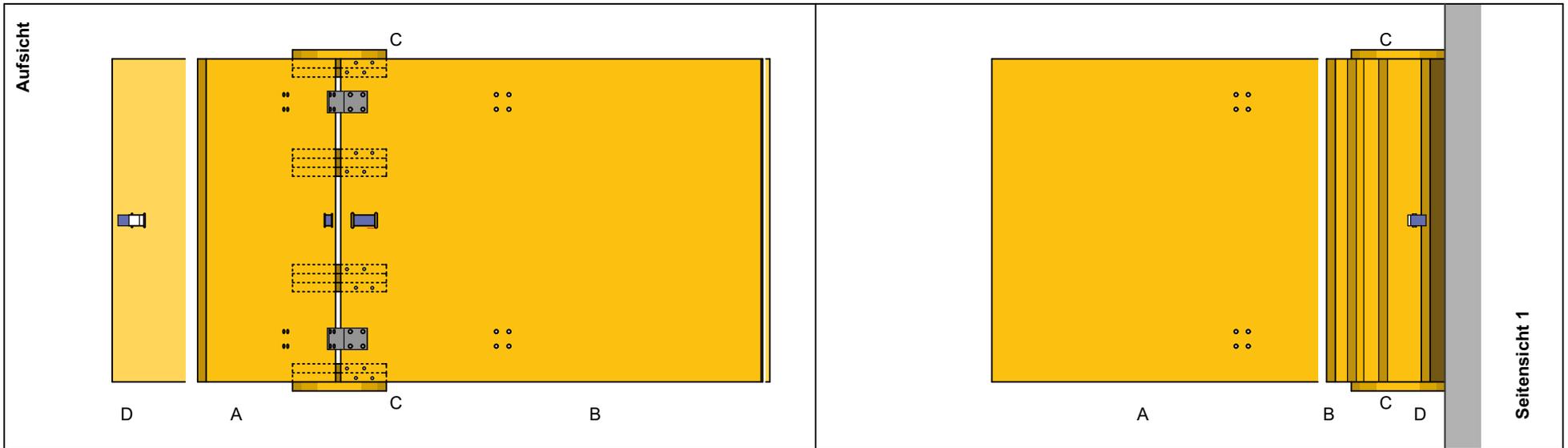
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 8 / Bett



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 8 / Bett



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 8 / Bett



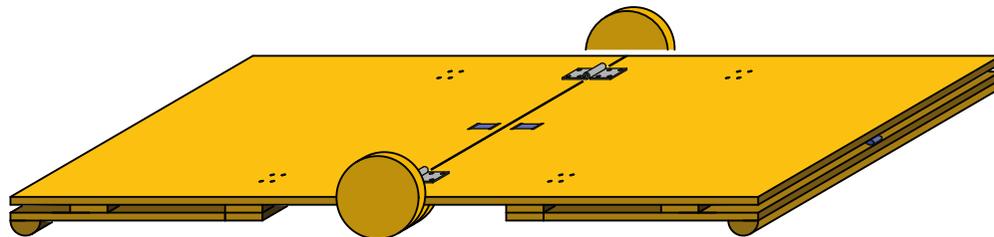
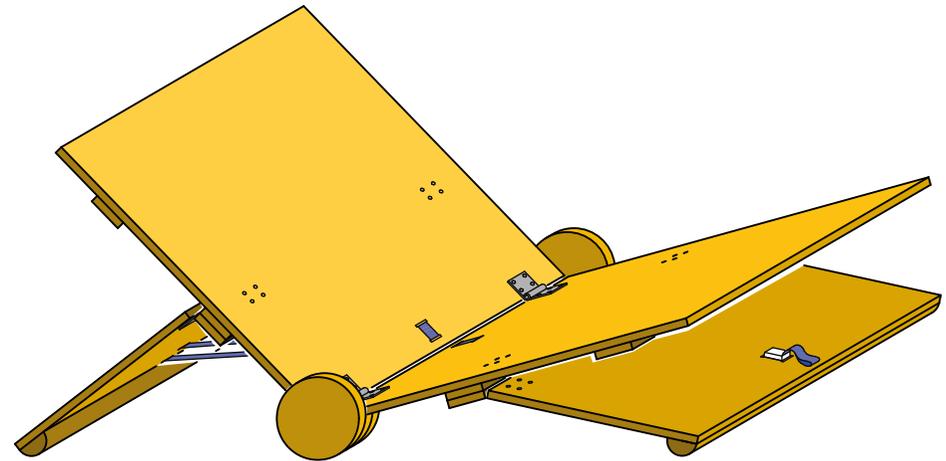
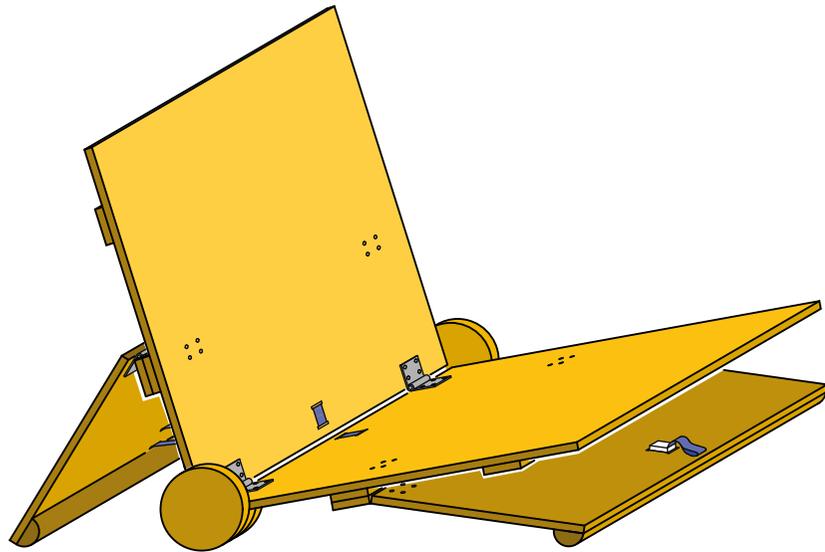
Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr.8 / Bett
Anzahl der A-Flex-Module: zwei
Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3)
Urheber: Axel Rohlf (2024)

Legende:

- A Multiplex-Platte 100 x 75 x 2,1cm mit drei aufgeschraubten Distanzplatten 10 x 75 x 2,1cm
 - B Multiplex-Platte 100 x 75 x 2,1cm mit drei aufgeschraubten Distanzplatten 10 x 75 x 2,1cm und vier kraftschlüssig montierten, kreisförmigen Multiplex-Plattenauflegern d= 22cm (2 Kreisplatten und 10 Kreissegmentplatten)
 - C kreisförmige Multiplex-Platte d= 22cm mit der Materialdicke 2,1cm, zweimal zwecks Auflagerung der zwei Liegeplatten aufgedoppelt
 - D Multiplex-Platte 57,5 x 75 x 2,1cm mit einem aufgeschraubten Halbrundholz d= 80mm (Oberkante abgeflacht zum Aufschrauben unter Platte) als Auflager
-  6 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit jeweils acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm
-  2 Zurrgurte 2,5cm x 250cm, laufen durch Schlitze in den Multiplexplatten A, B und 2x D

Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 8 / Bett

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 9 / Stuhl

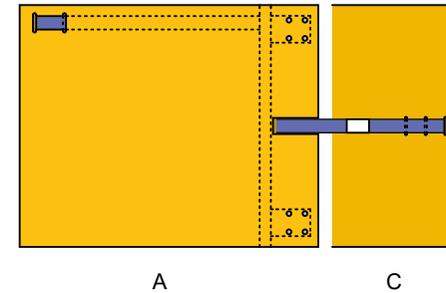
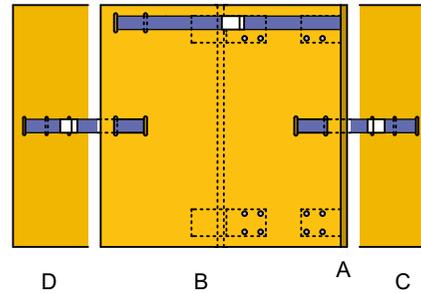


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 9 / Stuhl



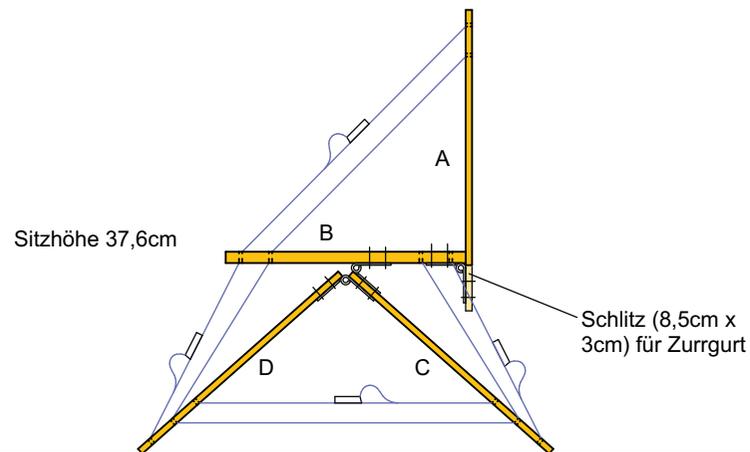
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 9 / Stuhl

Aufsicht



Seitensicht 1

Seitensicht 2



Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr.9 / Stuhl

Anzahl der A-Flex-Module: vier

Maßstab: 1:10 (Druck auf DIN A3)

Urheber: Axel Rohlf (2023)

Legende:

- A Multiplex-Platte 56 x 45 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurgurt mit Schlitz (8,5cm x 3cm) für Zurrurgurt
- B Multiplex-Platte 45 x 45 x 2,1cm mit 6 Bohrschlitzen für 3 Zurrgurte
- C, D Multiplex-Platte 50 x 45 x 1,2cm mit 2 Bohrschlitzen für Zurrurgurt

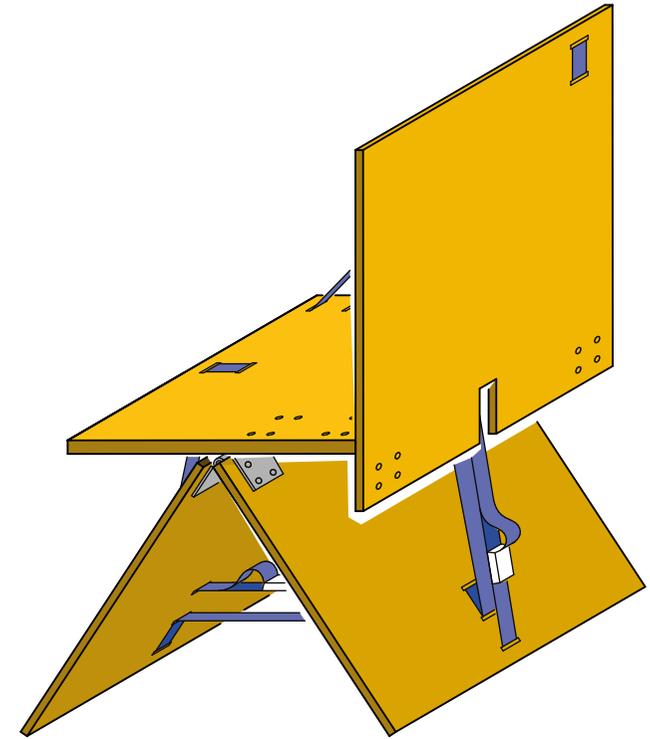
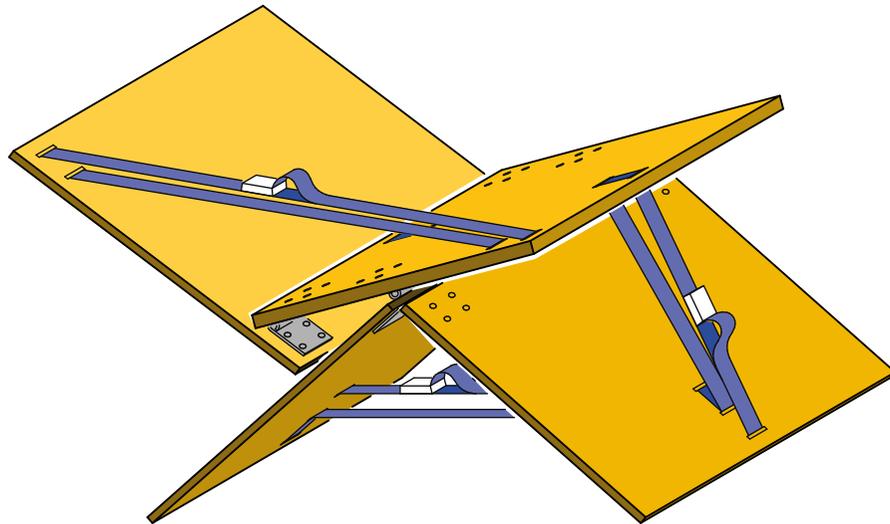
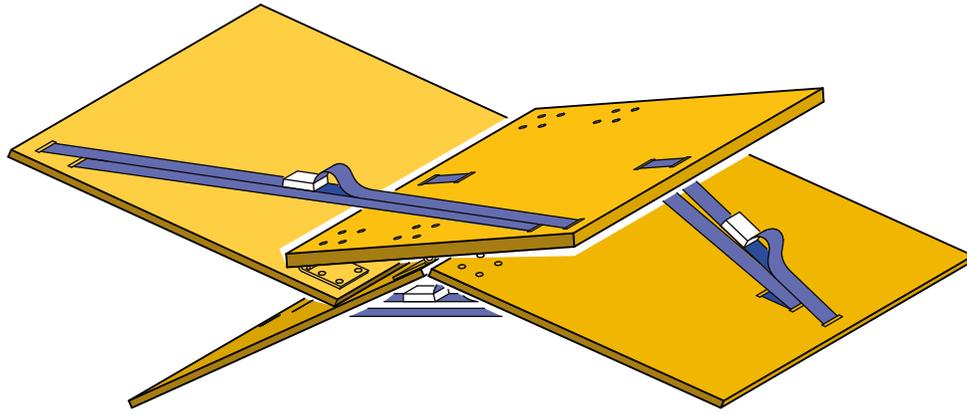
 6 Scharniere 13 x 5 x 0,4cm mit acht Löchern für Gewindeschrauben 6mm, Dorn ca. 8mm

 4 Zurrgurte 2,5 x 250cm



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 9 / Stuhl

Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel)



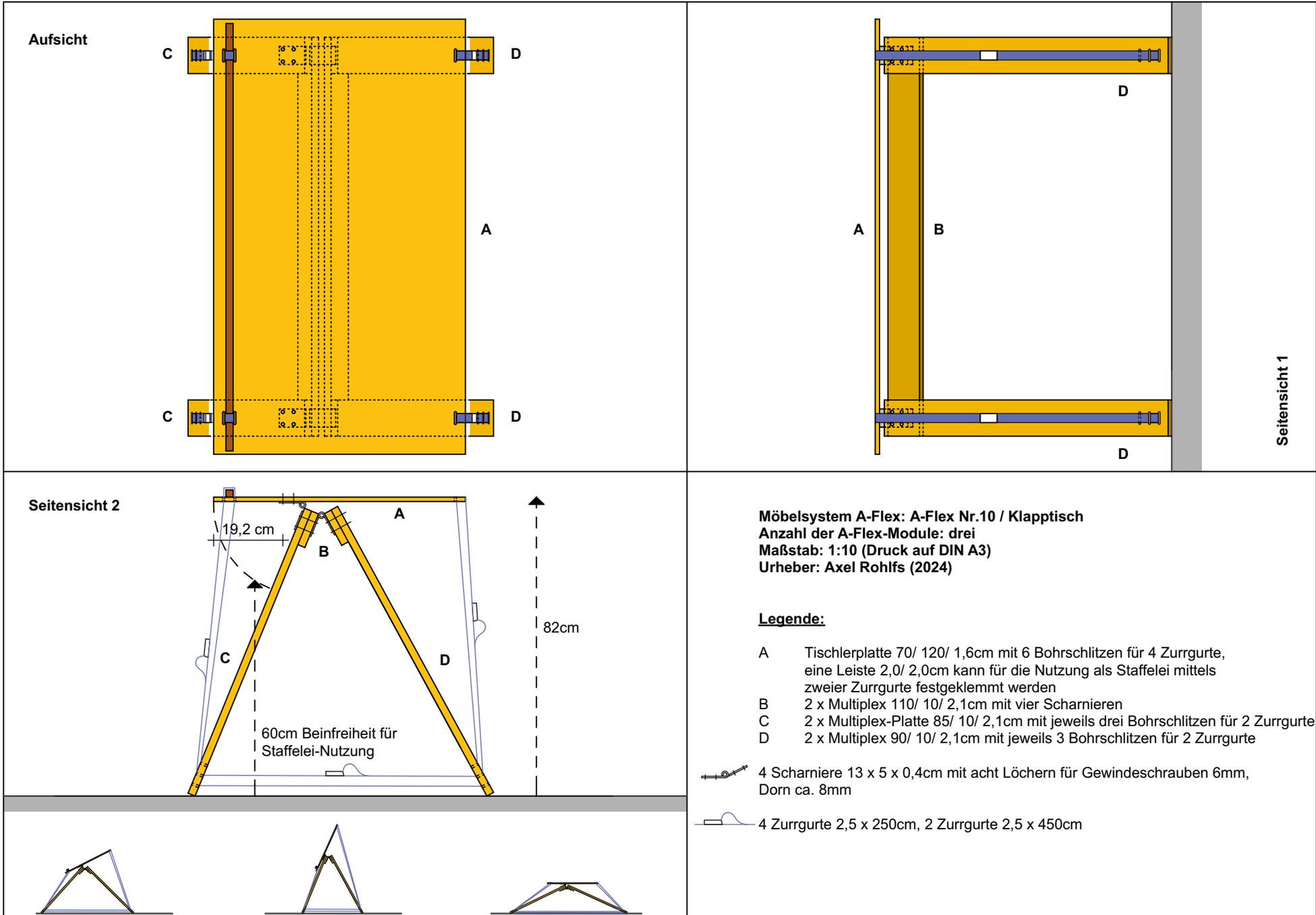
Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 10 / Klapptisch



Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 10 / Klapptisch

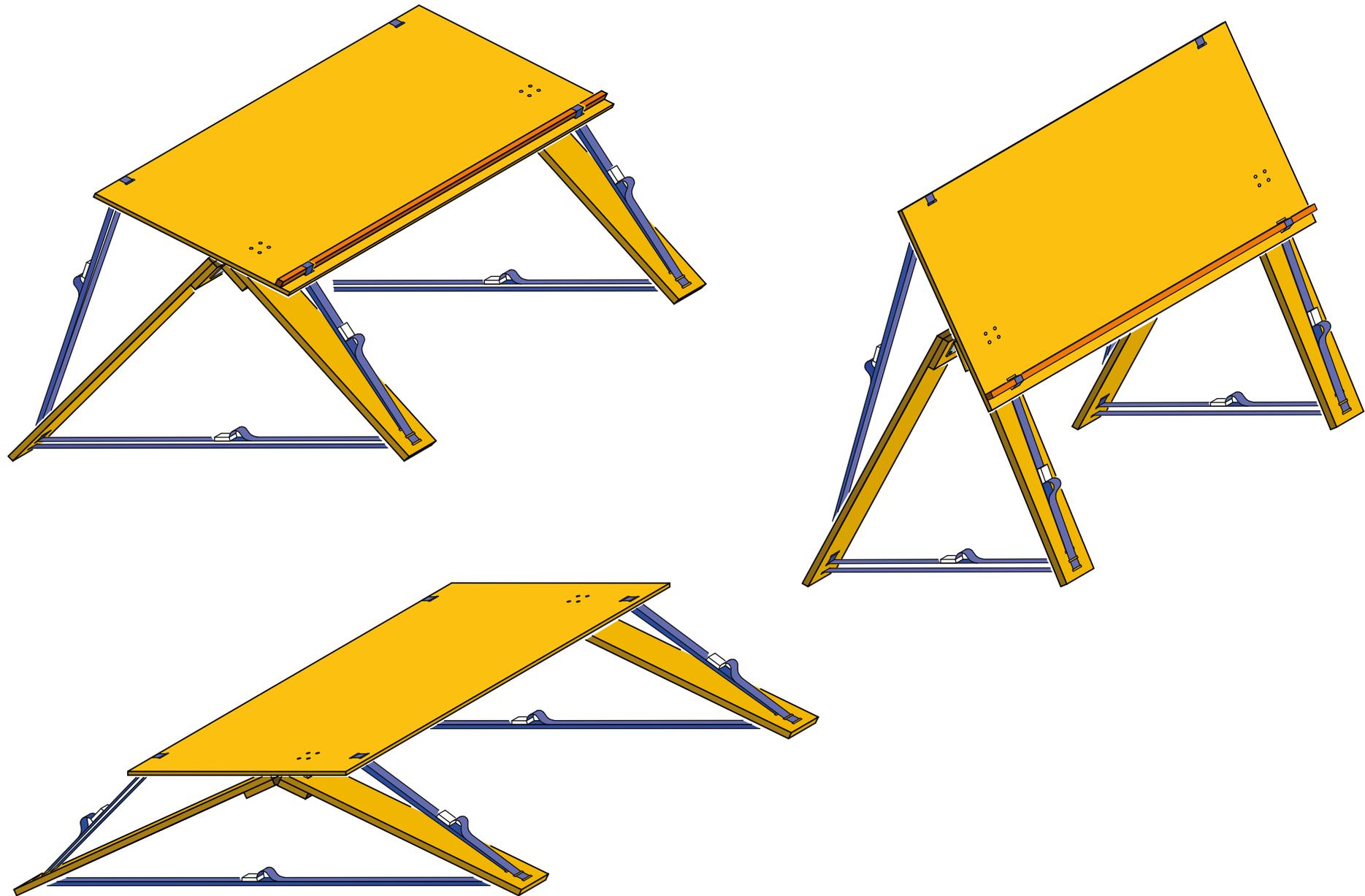


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 10 / Klappptisch

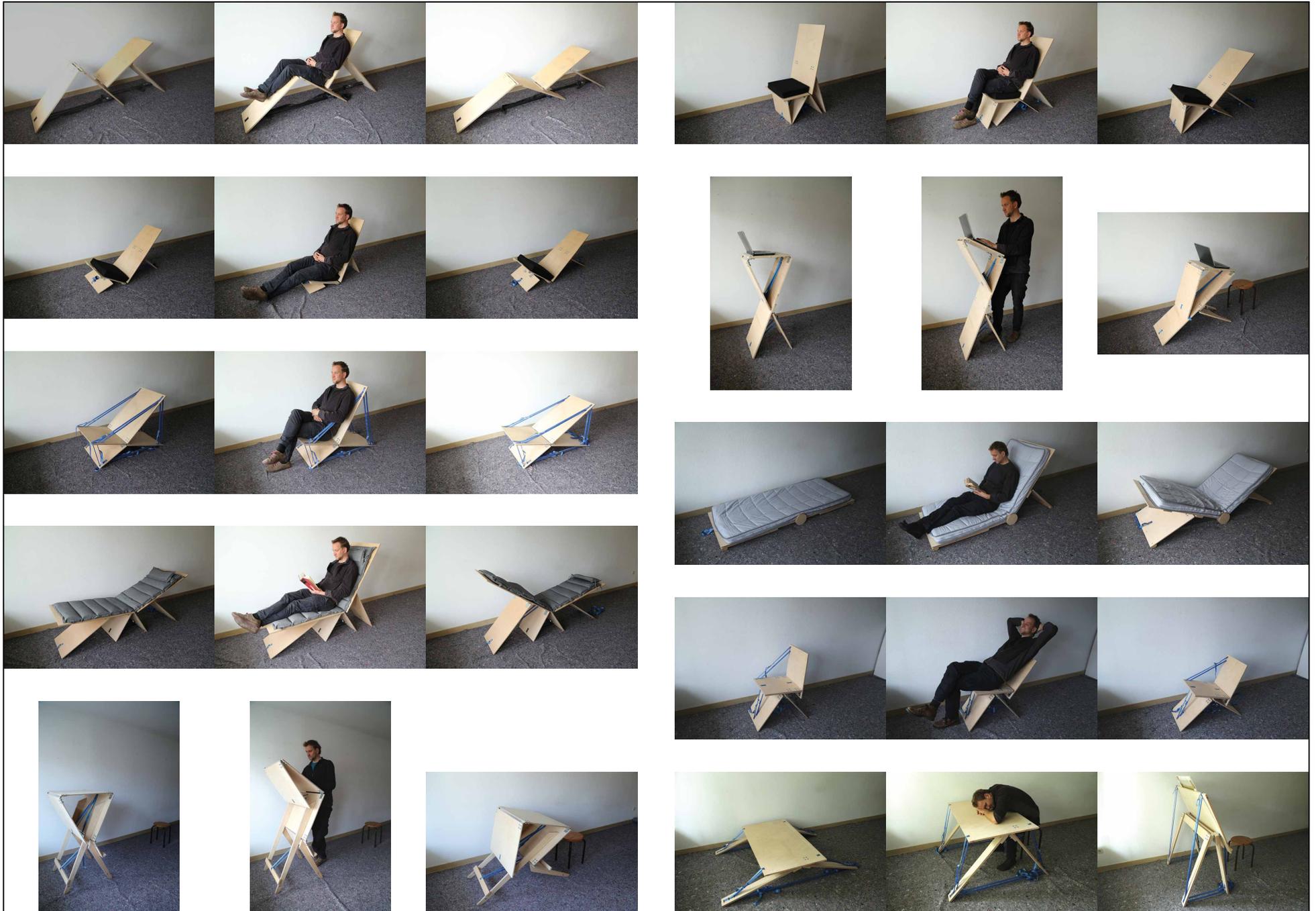


Konkretes Design: Möbelsystem A-Flex: A-Flex Nr. 10 / Klappptisch

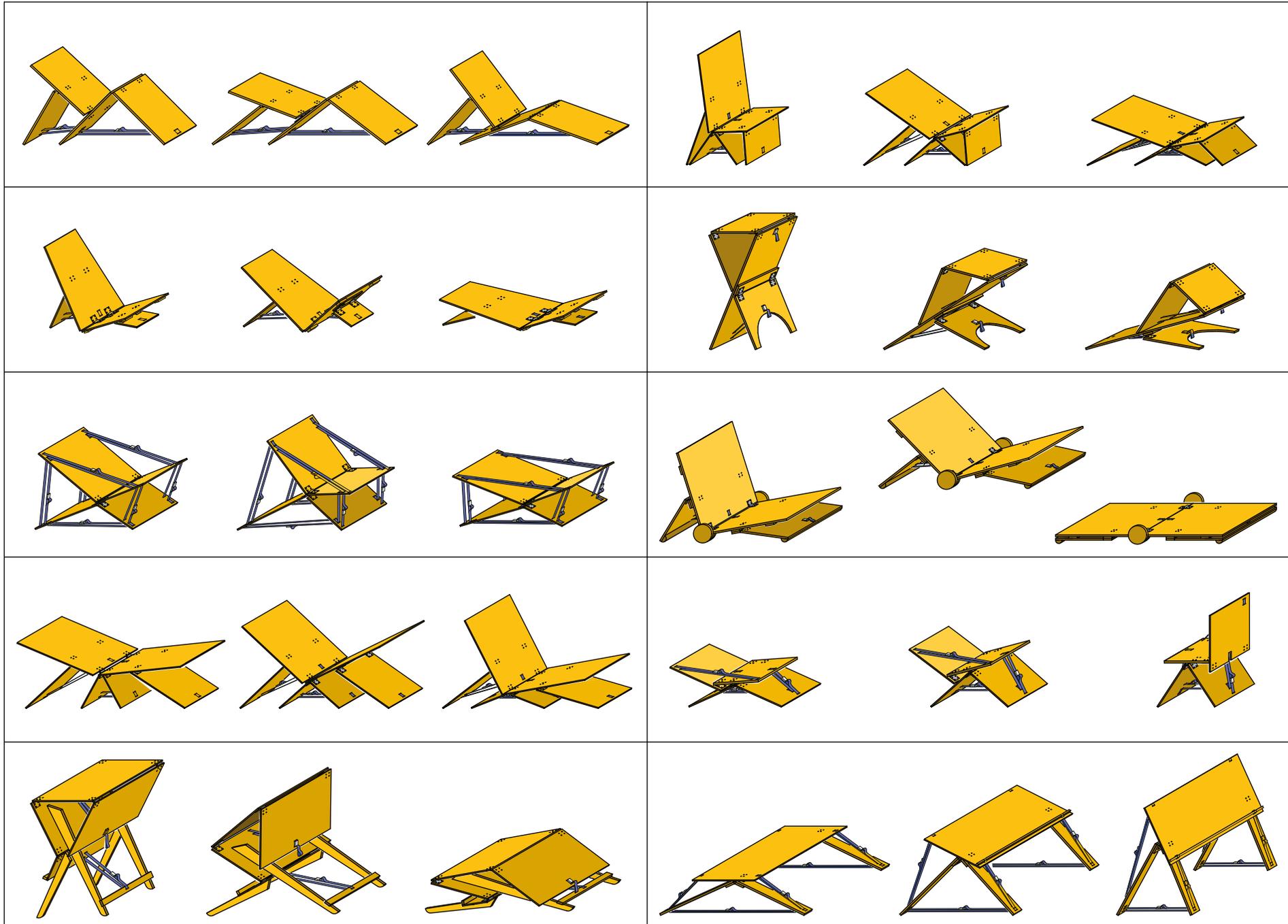
Parallelprojektionen - Beispiele für mögliche Winkel (es gibt eine stufenlose Verstellbarkeit der Winkel, die Lager-Leiste der Staffelei-Position kann entfernt werden)



Konkretes Design: schematische Erfahrbarkeit von Lastabtrag mit freier Nutzung (A-Flex).



Konkretes Design: schematische Erfahrbarkeit von Lastabtrag mit freier Nutzung (A-Flex).



Manifest des Konkreten Designs.

1) Lastabtrag verständlich machen.

Im Konkreten Design wird Lastabtrag verständlich gemacht durch Zergliederung des Gebrauchsobjektes in dickere Druckelemente, dünnere Zugelemente, scharnierartige Gelenkelemente sowie separate Polster- als Lastverteilungselemente.

2) Nutzung verständlich machen.

Im Konkreten Design wird Nutzung verständlich gemacht durch Zergliederung des Gebrauchsobjektes in Objektteile, die zu funktionalen Körperteilen analog sind: eine Auflagerplatte analog zum Oberkörper, eine Auflagerplatte analog zum Unterkörper, Scharniere analog zu Körpergelenken, Zurrgurte analog zu Muskeln, separates Polster analog zu Körpermassen.

3) Schema als Verdeutlichung von Raumzeit-Kognition.

Im Konkreten Design werden Kognition von (Körper-im-)Raum sowie Kognition von (Körper-in-)Zeit durch ein veränderliches Schema in ein anschauliches Wechselspiel zusammen geführt.

4) Lastabtrag im Schema verständlich machen.

Im Konkreten Design eröffnet die Verstellbarkeit der Lastabtrag-Geometrie dem Nutzer eine empirisch-serielle Ästhetik aus raumzeitlichen Variationen dieser Geometrie.

5) Interdependenz zwischen Lastabtrag und Nutzung verständlich machen.

Im Konkreten Design wird die Interdependenz zwischen Lastabtrag und Nutzung verständlich gemacht, und zwar durch das Nachgeben eines elastischen Materials bei Nutzung sowie durch vergleichendes Spüren des variierten Lastenflusses in variiertes Objektnutzung-Geometrie.

6) Nutzung im Schema verständlich machen.

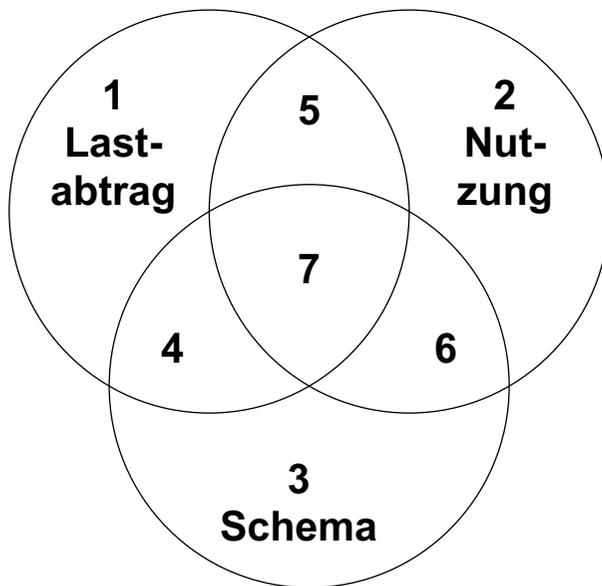
Im Konkreten Design eröffnet die Verstellbarkeit der Nutzung-Geometrie dem Nutzer eine empirisch-serielle Ästhetik aus raumzeitlichen Variationen dieser Geometrie.

7) Lastabtrag zusammen mit Nutzung als Schema verständlich machen.

Im Konkreten Design vermittelt die sicht- und spürbare Trennung von Druck-, Zug-, Gelenk- und Polster-Objektelementen voneinander in einem visualisierenden Schema eine Analogie zu den entsprechenden Körperteil-Funktionen und macht dadurch diese raumzeitlichen Funktionen verständlich: Druck-Knochen, Zug-Muskel, Scharnier-Gelenke und Polster-Körpermasse.

8) Metakognition als übergeordnetes Ziel des Konkreten Designs.

Übergeordnetes Ziel des Konkreten Designs ist Metakognition (definiert als Kognition des geometrischen Wechselspiels von linear-sukzessiv-zeitlicher Kognition mit nichtlinear-simultan-räumlicher Kognition): Durch zeitliche Variation des veränderlichen Gebrauchsobjektes entstehen empirisch-serielle Perzeptionen von Raum, die die Kontingenz des borromäischen Knotens aus Bewusstsein-Körper-Objekt für diese geometrische Raumzeit-Metakognition erahnbar machen.



Manifesto of Concrete Design.

1) Making load transfer understandable.

In Concrete Design, load transfer is made understandable by dividing the functional object into thicker compression elements, thinner tension elements, hinge-like joint elements and separate cushioning elements as load distribution elements.

2) Making usage understandable.

In Concrete Design, usage is made understandable by dividing the functional object into object parts which are analogous to functional body parts: a support plate analogous to the upper body, a support plate analogous to the lower body, hinges analogous to body joints, lashing straps analogous to muscles, separate cushioning analogous to body masses.

3) Scheme as an explanation of space-time cognition.

In Concrete Design, cognition of (body-in-)space and cognition of (body-in-)time are brought together in a visualising interplay by means of a changeable scheme.

4) Make load transfer in the scheme understandable.

In Concrete Design, the adjustability of the load transfer geometry provides the user with an empirical-serial aesthetic from spatiotemporal variations of this geometry.

5) Making the interdependence between load transfer and usage understandable.

In Concrete Design, the interdependence between load transfer and usage is made understandable through the yielding of an elastic material during usage and through comparative sensing of the varied load flow in the varied object usage geometry.

6) Make usage in the scheme understandable.

In Concrete Design, the adjustability of the usage geometry provides the user with an empirical-serial aesthetic from spatiotemporal variations of this geometry.

7) Make load transfer together with usage understandable as a scheme.

In Concrete Design, the visible and tangible separation of compression, tension, joint and cushioning object elements from one another in a visualising scheme conveys an analogy to the corresponding body part functions and thus makes these spatio-temporal functions understandable: compression-bone, tension-muscle, hinge-joint and cushioning-body mass.

8) Metacognition as the overarching goal of Concrete Design.

The overarching goal of Concrete Design is metacognition (defined as cognition of the geometric interplay of linear-successive-temporal cognition with nonlinear-simultaneous-spatial cognition): Through temporal variation of the variable object of use, empirical-serial perceptions of space emerge, which make the contingency of the Borromean knot of consciousness-body-object perceptible for this geometric space-time metacognition.

