

4 objektgruppen für logobeschau / mairitsch.kana.2003

die handlungsebene:

das handling. alle objekte sind berührbar, haben einen gebrauch: würfelpoker, märchenwürfel, be-setzwürfel und eine blackbox zum anschmiegen. spielen, handeln, hantieren. bewegliche objekte, frei zum herumspielen, herausfinden, erfahren und begreifen.

die thematische ebene:

jede objektgruppe setzt sich mit einem aspekt von logo auseinander.

würfelpoker stellt durch den kontext die beliebigkeit von logos zur schau. fila grande? nike grande? wer gewinnt?

märchenwürfel sind logothematisch als kinderpuzzlespiel entworfen, sie müssen zusammengesetzt werden, ergeben ein bild. die strukturellen gegebenheiten von logos treten zutage und auch deren kombinierbarkeiten. ist es willkür? ist es planung?

besetzwürfel sind zum sitzen gedacht, logos werden besetzt und für eigenes verwendet, werden herumgeschoben und genommen, für eigenes. inhaltlicher mix: würstelstand oder bounty? die bekanntheit ist auch ohne logo wirklich: der verwendungszweck tritt in den vordergrund.

branding: blackbox. was wird gebrandet? wozu? was dahinter steht, liegt im dunkeln, bleibt verborgen. blackbox lässt alles zu, zwingt zur assoziation.

die logische ebene:

die dekonstruktion eines phänomens. entmystifizierung. was ist das besondere unter allen anderen besonderen? das logo wird beliebig dann, wenn es nichts meint. die blackbox als ausgangspunkt oder endpunkt, in einer reihe von objekten. als ausgangspunkt gelesen: die blackbox, in die alles assoziiert werden kann, auf die alles affiziert werden kann, macht logos beliebig. als endpunkt gelesen: die handhabbare beliebigkeit führt zur blackbox, ins nichts.

die objekte selbst.

logowürfel / mairitsch.kana.2003

ein würfelpokerspiel. darauf die logos abgebildet. die scheinbaren konkurrentInnen gehen synergien ein im spiel.

objektgröße: 5 würfel á 1,5 cm x 1,5 cm x 1,5 cm

märchenwürfel / mairitsch.kana.2003

das mystische wird hervorgehoben und bildlich auseinandergenommen. zum zusammenbauen geeignet. es werden märchen erzählt. und bildlich umgesetzt.

Logos - sie können entdeckt werden.

objektgröße: 16 würfel á 7 cm x 7 cm x 7 cm

besetzwürfel / mairitsch.kana.2003

sie sind zum sitzen bereit. ihre gröÙe lädt zum verweilen ein. sie werden besetzt. von wem? von den konsumentInnen auch. und es ist beliebig dann, ob cola oder kracherl: es will etwas bestimmtes gewollt werden. und schon besetzt.

objektgröße: 3 würfel á 45 cm x 45 cm x 45 cm

branding: blackbox / mairitsch.kana.2003

was gebrandet wird, ist eine blackbox. groß und weit und tief. das schwarze quadrat zum quadrat. Daselbst kann eingegriffen werden: das eigene affichieren. der brand tritt in den vordergrund, doch das ist ansichtssache.

objektgröße: 1 würfel 90 cm x 90 cm x 90 cm