

SMALLEST SIZE
OF SOMETHING



INHALT

Projektübersicht

Intuitive Beschäftigung und andere Feinheiten

Visuelle Sprache

Produkte

Projektübersicht

Das Projekt besteht aus einer Übersetzung von abstrakten Begrifflichkeiten in Objektsprache. Die Entwürfe passen in eine Kaugummiautomatenkapsel von 32x25mm, so kam der Name „smallest size of something“ zu Stande. Durch die spielerische Verbindung von Theorie und Praxis entsteht eine Objektsprache, die sich nicht an geläufigen Produktsprachen orientiert. Die Form entwickelt sich aus der Objektivierung schwer zu definierender Begrifflichkeiten. Ebenso folgt eine neue Produkterfahrung für den Konsumenten. Die Form der Kaugummikapsel wurde aus verschiedenen Gründen gewählt: Der performative Charakter der Handhabung eines Kaugummiautomaten ist eingängig und verständlich. Der Zufallsfaktor spielt eine große Rolle und ermöglicht das Erhalten eines Produktes, für welches sich nicht bewusst entschieden wird, ähnlich wie bei einem Glückskeks. Die Überraschung aus einem Kaugummiautomaten ist aber eindeutig ein Konsumprodukt. Das heißt in diesem Zusammenhang ein Produkt, welches eine Zeit herumgetragen wird und dann das Leben eines Menschen wieder verlassen kann. Zusätzlich sind diese Art von Produkten von einer notwendigen Funktion befreit.

Diese Randbedingungen schaffen einen guten Projektraum um auszuprobieren und sich von bestehenden Denkweisen loslösen zu können und trotzdem einen Rahmen zu behalten. Die spielerische Erfahrung ist bei allen entworfenen Kapseln wichtig und bringt eine neue Ebene von implizierten Verständnis mit sich. Die Erkenntnisse werden hier – nun im Gegensatz zu dem Glückskeks – nicht verbalisiert, sondern intuitiv erfahren. Die Objekte zielen nicht auf einen aktiven Erkenntnisgewinn ab. Die Wahl der Themen erschloss sich aus einer Auseinandersetzung mit unserer Generation, die mit dem Hinterfragen und analysieren ihrer Selbst aufgewachsen sind. Dabei erreichen diese Analysen teilweise einen Abstraktionsgrad, der sich nur noch schwer in eine Lebenswelt integrieren lässt. Man könnte das Projekt auch als einen Versuch bezeichnen Antworten zu geben ohne eine feste Definition oder Sprache zu Implizieren.

Die gewählten Thematiken sind:

END

IDEAL

REAL

REPETITION

SPEERATION

DOUBT

PARALLEL

CHOICE

DISTANCE

Die Intuitive Beschäftigung und andere Feinheiten

Man könnte das Projekt als poetisch bezeichnen, so birgt es einen großen Interpretationsfreiraum für mögliche Bedeutungen. Manche sind gewollt und andere liegen im Auge des Betrachters.

Die Analogie der Objekte zu Talismanen ist eine der treibenden Ideen gewesen. Talismane werden in der heutigen Zeit unterschätzt, dennoch hat sie jeder Mensch bei sich. Es sind mit ideellem Wert aufgeladene Gegenstände, die uns Halt und Identität geben.

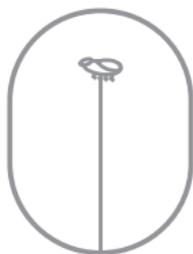
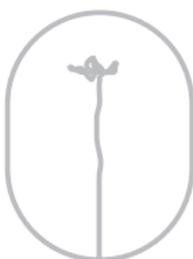
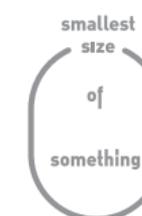
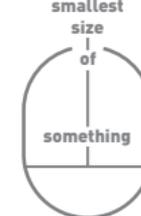
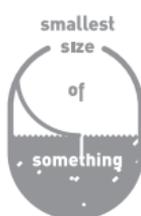
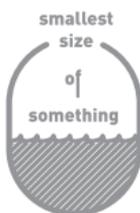
Da man Talismane aber nicht als solche produzieren kann und es weitestgehend in unterbewussten Entscheidungen liegt, was der Mensch zum Talisman auserkürt, steht es infrage, ob die Kapseln den Status eines Talismans erreichen. Der Versuch die Objekte mysteriös und fremdartig erscheinen zu lassen, dient auch dazu die Person neugierig zu machen.

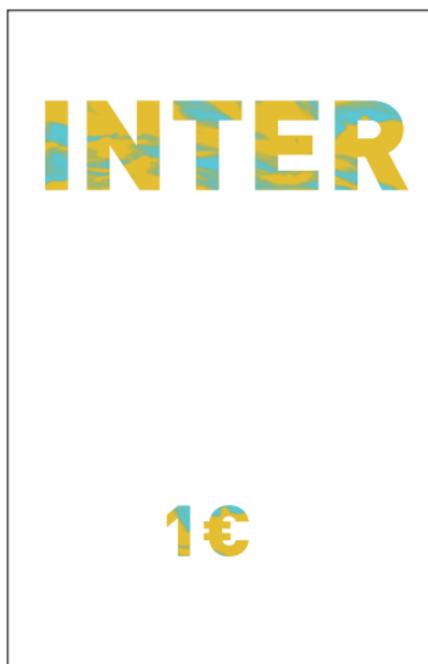
Die Anwendung der Objekte liegt in einer Beobachtung von Verhaltensmustern des Alltags: das Heumspielen mit einem Bleistift während dem Seminar, das Abkippeln von Etiketten, das gedankenverlorene Krizeln während dem Telefonieren.

In dieses Verhaltensmuster passen auch die Entwürfe, sie sind kein pädagogisches Spielzeug oder Kunstgegenstände, sondern wollen in einer alltäglichen Situation benutzt werden, und zwar ohne Grund. Die Funktionsleere der Objekte schafft einen Imaginationsraum. Wenn man die Wiederholungskapsel wieder und wieder dreht und den Faden aus der Ende-Kapsel gezogen hat, dann stellt sich, ähnlich wie bei dem Schauen der „most satisfying“-Videos auf Youtube ein befriedigendes Gefühl ein. Die Kapseln befördern ein angenehme Verhaltensweisen, die jedoch unscheinbar sind und nicht das Ändern des Alltags zum Ziel haben.

Die visuelle Sprache

Der grafische Leitfaden des Projektes entstand aus einem Muster welches aus dem Bild eines fließenden Flusses entwickelt wurde. Dieses Muster wird in die Schrift integriert. Dies zeigt sowohl den Aspekt der Abstraktion, als auch die Ansicht das Objekte durch das Leben der Menschen fließen können und dieses dann wieder verlassen. Die Abstraktion der Kapseln dienen dem Verständnis und sollen den Charakter einer Sammelkarte erzeugen. Die Begriffe Inner, Inter und Outer bringen eine Einteilung der Kapsel. Inner beschäftigt sich mit dem Inneren Beschäftigungen, Inter bezeichnet die Zwischenmenschlichen und dazwischenliegenden Problematiken und Outer Themen sind die, welche von Aussen an uns heran getragen werden.





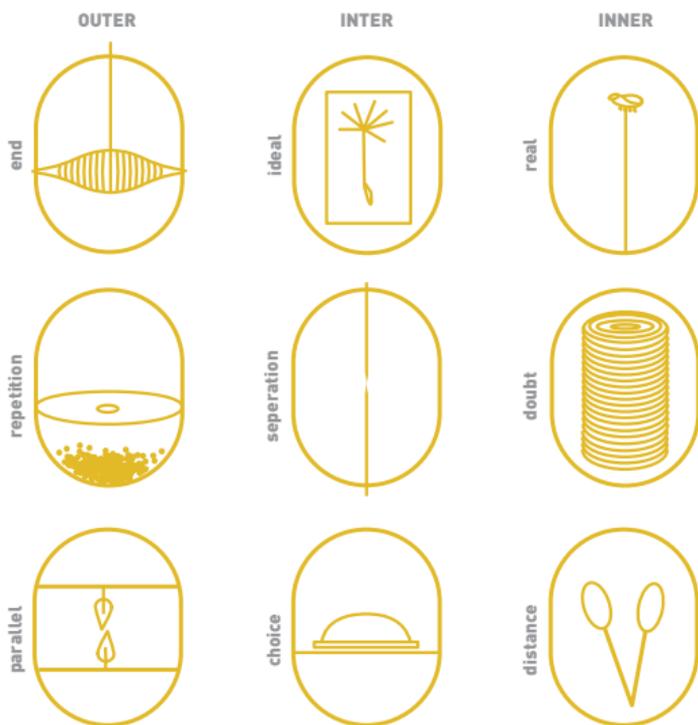
**THE
OUTER**

**THE
INTER
THE**

**INTER
THE
INTER**

**THE
INTER
THE**

INTER



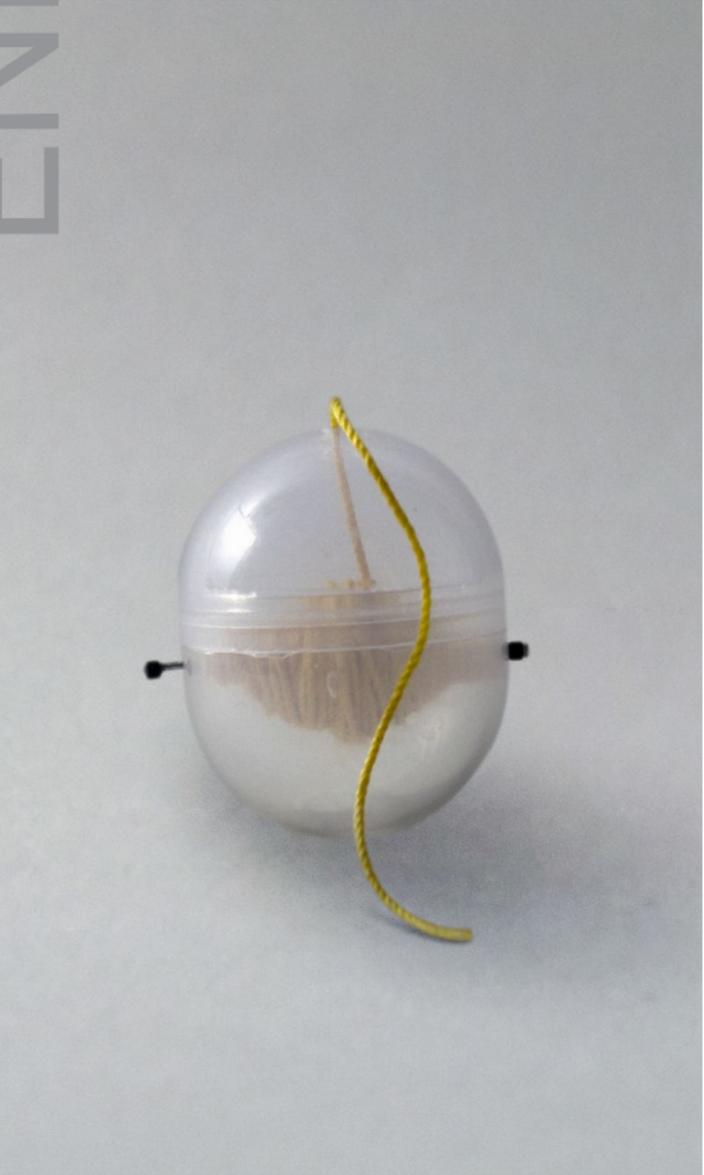
The excitement and trueness of life might lay in the fact that life not always let you get what you want – just like gumball machines. Our fascination with their randomness and the roulette of daily thoughts, feelings, and relations lead to this project. To be confronted with smallness always questions our perspective, and objects that are not obviously useful question our sight. Reducing ten different states of mind into the smallest size of something is making them accessible on a different level of perception.



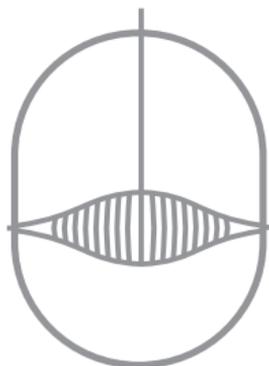
Let us know how you feel about this at [_smallestsizeofsomething](https://www.instagram.com/_smallestsizeofsomething)

A project by Leonore Schubert and Malene Saalmann

END



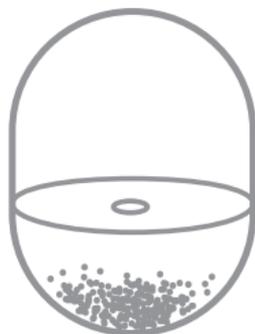
Der unvermeidliche Fortschritt und die Unumkehrbarkeit von Handlungssträngen wird durch eine Kunststoffkapsel symbolisiert, welche einen aufgewickelten, herausziehbaren Faden beinhaltet. Der Faden kann nicht wieder aufgewickelt werden, wenn er abgerollt wurde, ist die Kapsel „zu Ende“.



REPETITION



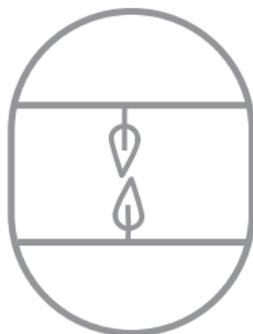
In dieser Kapsel ist eine CNC-gefräste Plexiglas-scheibe mit einem Loch eingelassen durch die schwarzen Sandgranulat rieseln kann. Dadurch wird die Kapsel zu einem einer Sanduhr ähnlichem Objekt, das Granulat kann immer wieder von der einen auf die andere Hälfte befördert werden kann. Sie erzeugt eine Wiederholung, die jedes mal wieder ein befriedigtes Gefühl gibt.



PARALLEL



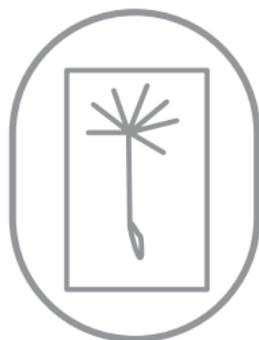
In der Kunststoffkapsel befinden sich zwei, in die Kapselhälften gegossene Kerzen. Sie können simultan angezündet werden, jede Kerze steht jedoch für sich. Beim Abbrennen drücken sie eine Parallelität aus. Es sind zwei eigenständig verlaufende Vorgänge, ohne sich zu berühren oder auf einander Einfluss zu nehmen.



IDEAL



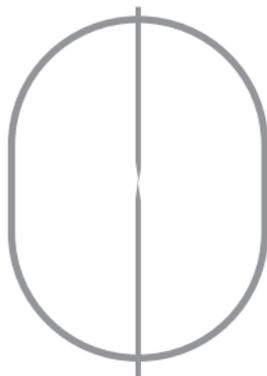
Diese Kapsel enthält einen einlamierten Pustebblumensamen. Die Gemeinsamkeit zu Idealen liegt darin, dass beide filigran und schön sein können, aber auch statisch und und schwierig weiterzuentwickeln.



SEPERATION



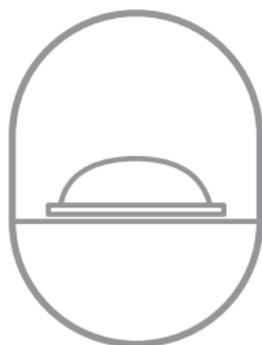
Durch die Kapsel ist ein Faden geführt, der an beiden Enden der Kapsel befestigt ist. Die Kapsel kann nicht geöffnet werden ohne dass der Faden zerstört wird. Die Überlegung, dass eine Trennung einen Moment beschreibt, lag dieser Kapsel zu Grunde und sie ermöglicht eine Erlebnis dieses Momentes in abstrakter Form.



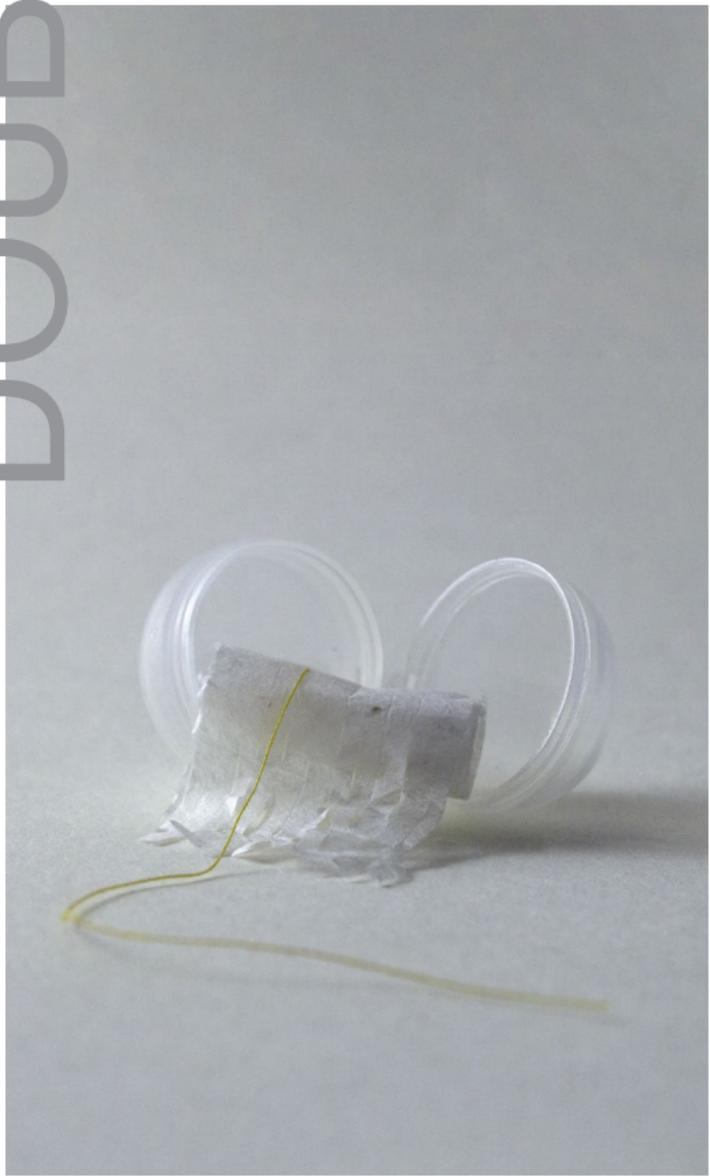
CHOICE



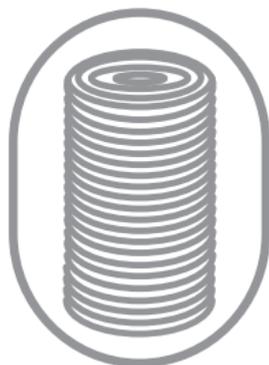
Die Blase einer Luftpolterfolie symbolisiert eine Entscheidung. Eine Entscheidung ist nicht rückgängig zu machen, ebenso wie das Platzen dieser Blase, mit der man vor eine Entscheidung gestellt wird.



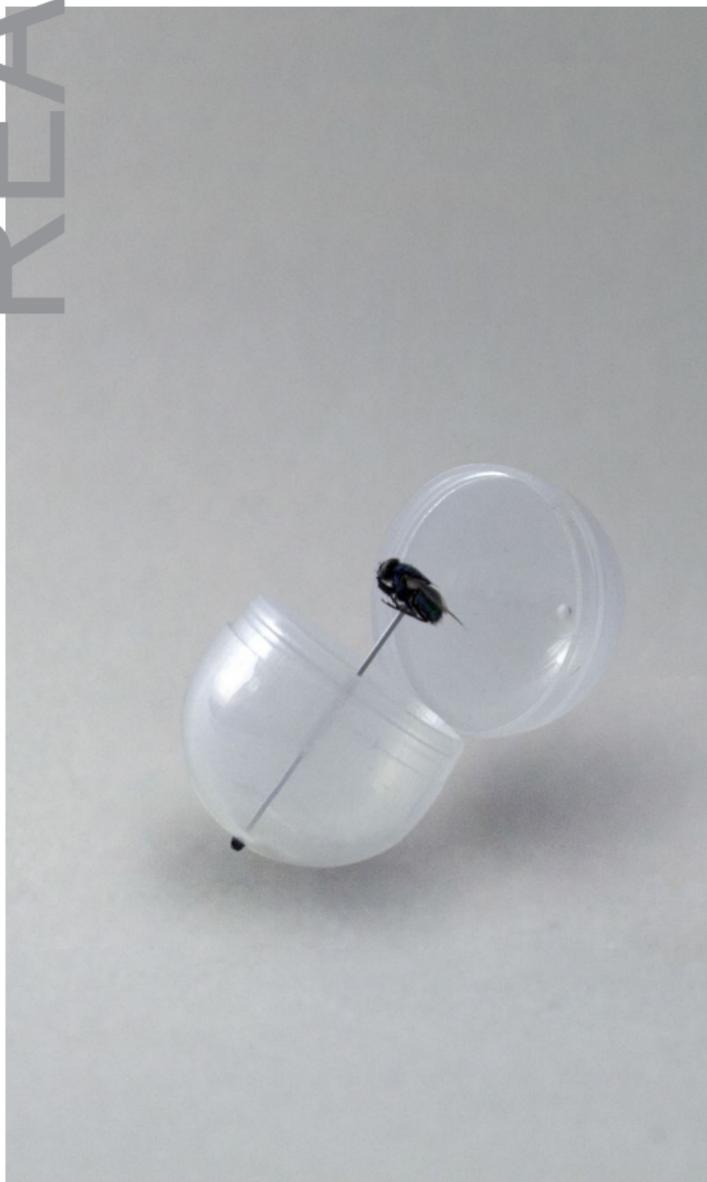
DOUBT



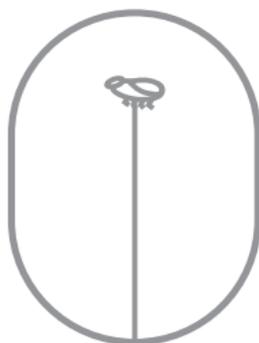
In der Kapsel befindet sich ein aufgerolltes, 20g-dünnes Papier mit vorperforierten Linien. Beim Herausnehmen merkt man schnell, dass man das fragile Objekt bis zur Zerstörung zerfasern kann. Der Zweifel an Strukturen hat oft ähnlich destruktive Wirkung und zeigt sich in einem langasmen Verfall des Bestehenden.



REAL



In der Kunststoffkapsel befindet sich aufgespießt auf eine Nadel eine tote Fliege. Die Spannung dieses Objektes liegt nicht nur darin, dass es sich um eine echte Fliege handelt, sondern wird auch durch die unerwartete Abstrusität dieses Anblickes erzeugt.



DISTANCE



Das Objekt in der Kapsel besteht aus zwei Magneten, die gegenpolig an einem Federstahl befestigt sind. Bei dem Versuch diese Klammer zu schließen, scheitert man. Dies hält allerdings nicht von dem Versuch ab, es erneut zu versuchen. So erfährt man auf spielerische Art, dass eine Distanz nicht nur etwas Räumliches ist, sondern auch tieferliegende Ursachen haben kann.



The excitement and trueness of life might lay in the fact that life not always let you get what you want – just like gumball machines. Our fascination with their randomness and the roulette of daily thoughts, feelings, and relations lead to this project. To be confronted with smallness always questions our perspective, and objects that are not obviously useful question our sight. Reducing ten different states of mind into the smallest size of something is making them accessible on a different level of perception.