

UHU *verso*

Einführungskampagne für
den ersten Kleber, der auch löst.

Zürich, 18. Januar 2008

Team

Marianne Friedli, walker Werbeagentur, Zürich

Barney Rees, Publicis, Zürich

Peter Brunner, Stoll, Traber & Partner, Bern

Philipp Lüthi, cosmic, Bern

Die Ausgangslage

UHU hat eine absolute Weltneuheit erfunden und steht nun vor dessen Markteinführung:

UHU verso, der erste Sekundenkleber, der nicht nur klebt, sondern auch alles wieder lösen kann.

Die Herausforderung

Wie machen wir UHU verso bekannt?

Wie dramatisieren wir den Produktnutzen am stärksten,
und wie bringen wir gleichzeitig die Marke UHU wieder ins
Gespräch?

Die Idee

Wir zeigen das Produkt ohne Umwege und dramatisieren den Nutzen vom Kleben und Lösen so, dass er zum spürbaren Erlebnis wird.

Wir kommunizieren also direkt den USP (Kleben und Lösen) und verzichten bewusst auf den Insight der 2. Chance, da wir diesen als Umweg sehen.

Die Umsetzung

Wir machen eine Kampagne, die ausschliesslich das Produkt zeigt. Dabei verzichten wir auf jedes weitere Wort oder Bild.

Damit man den Nutzen vom Kleben und Lösen wirklich erleben kann, verwenden wir geschickte Mechanismen und Installationen rund um das Plakat resp. um das Inserat.

Wir unterteilen in zwei Phasen:

1. Phase

In einer ersten Phase bringen wir Plakate, auf denen die Kleber-Tube zu sehen ist. Um besondere Aufmerksamkeit zu erlangen, dramatisieren wir an ausgewählten Stellen das «Kleben» durch unterschiedlichste Objekte, die am Plakat kleben.

2. Phase

In der zweiten Phase lösen wir das Plakat ab, so dass jenes mit der Löser-Tube darunter zum Vorschein kommt.

Bei den Installationen lösen sich auch die Objekte wieder von der Plakatwand.

Zudem schalten wir jetzt auch Inserate, bei denen der Benefit noch direkter erlebt wird: In Tageszeitungen überdecken wir Headlines durch Kleber in Form der Kleber-Tube. Löst man diese Kleber ab, sieht man auf dessen Rückseite die Auflöser-Tube.

Den Mechanismus vom Kleben und Lösen erlebt man jetzt auch durch unterschiedliche Ambient-Medien und durch den Inseratenkleber als Guerilla-Tool.

Plakat



Der Teaser



Der Auflöser (kommt hinter dem abgelösten und zusammengerollten Plakat mit der Kleber-Tube zum Vorschein).

Plakate mit Objekten 1

Plakate vor Einkaufszentren



Teaser



Auflöser

Plakate mit Objekten 2

Plakate vor Hobby- und Baumärkten



Teaser



Auflöser

Plakate mit Objekten 3

Plakate in öffentlichen Zonen bsp. Bahnhof



Teaser



Auflöser

Eventplakat

Bsp. Plakate vor Fussballstadien



Vor dem Spiel werden UHU-Bälle an der Plakatwand befestigt.



Während dem Spiel wird das Plakat auf Lösen gewechselt. Die Bälle liegen nun vor dem Plakat und können mitgenommen werden.

Ambient

Verkehrsampel mit Wechselplakat



Das Wechselplakat wird mit der Verkehrsampel gekoppelt. Bei Rot ist das Plakat mit dem Kleber sichtbar.



Springt die Verkehrsampel auf Grün wechselt es auf den Löser.

Ambient

Aufzug mit Wechselplakat



Das Wechselplakat wird mit dem Aufzug gekoppelt. Steht der Aufzug im Erdgeschoss ist das Plakat mit dem Kleber sichtbar.



Drückt man im Aufzug ein Stockwerk über dem Erdgeschoss, wechselt das Plakat auf den Löser.

Ambient

Liveplakat



Wir modellieren die Klebe- und Lösungsmasse über das Plakat hinaus bis auf das Trottoir.
Beim Kleber benützen wir eine Transparente Klebefolie. Diese macht das Kleben beim Begehen erlebbar.
Beim Löser verwenden wir eine Transparente Fussmatte um die Schuhe wieder zu säubern.

Ambient

Parkhausausfahrt



Ausgewählte Parkhausschranken werden mit einer 3D-Klebertube ausgetauscht.

Auf den Parkhausbilletten wird die Löser-Tube aufgedruckt. Diese ist an der Parkhauskasse sowie beim einschieben des Tickets sichtbar.

Nach Einschieben des Tickets öffnet sich die Kleber-Schranke.



Ambient

Zebrastreifen



Inserat

Ablösbarer Kleber als Inserat



Guerilla

Auto-Frontscheiben



Guerilla

Kleber auf Infotafeln



Guerilla-Mailing

Kleber auf Briefkasten



Webpage

Einstieg auf UHU-Webpage



Kaum auf der Webpage klebt der Cursor fest.



Nach 2 Sekunden wechselt die Tube auf Löst, und der Cursor ist wieder frei.

Timing

