Pixel Latas: Filme “Última Lata” leva consumidor a mergulhar na onda criativa de Sprite

Thales Brandão

A inédita campanha, criada pela WMcCann, reforça a forte tendência do universo jovem.

Reforçando o caráter inovador de Sprite e consolidando a lata da marca como um importante acessório de expressão da criatividade urbana, Sprite estimula o consumidor a uma divertida criação através da pixel arte. O desenho gráfico, construído por pixels ganha, no entanto, um componente inusitado: a lata de Sprite. Referência da marca, que ganhou as ruas por expressar a arte do grafite, dos sons urbanos e do skate, em campanhas anteriores, a lata extrapola sua função e, com exclusivo layout com as cores verde, azul, amarelo e prata em uma das faces, simula um pixel para expressar a arte das ruas. A inovação, que promete ganhar adeptos por todo o país inclui filme - a partir de HOJE (19 de setembro) - ações em mídia digital, além de eventos regionais, como a construção de um monumento de 12 metros de altura, feito unicamente com latas de Sprite, em Porto Alegre.

"A conexão gerada pelas latas de Sprite com os jovens através da arte tem sido um sucesso total. Buscamos captar esta sintonia e transformar a própria lata em um meio de expressão. A lata de Sprite é protagonista deste universo urbano que fez da marca um instrumento de identificação. Queremos estimular este vínculo, refrescando ideias e concretizando ideais", ressalta Andréa Mota, diretora de marketing da Coca-Cola Brasil.

A inédita campanha, criada pela WMcCann, reforça a forte tendência do universo jovem, que vem inovando em pixel arte. Cada lata será um pixel e, juntas, podem formar diversas artes. Desta forma, os jovens poderão expressar sua criatividade e interagir com a marca. Com a ajuda dos consumidores, Sprite vai construir o maior monumento de pixel arte do mundo, em Porto Alegre. Toda feita em latas de Sprite, a estátua de 12 metros será um símbolo da liberdade pela arte de rua. A campanha envolverá mídia online e off-line, além de ações em pontos de venda e eventos regionais.

Na fanpage de Sprite no Facebook (www.sprite.com.br/pixelatas) haverá um aplicativo com jogos e outros recursos que permitem acompanhar a construção do monumento. Não será preciso estar em Porto Alegre para ajudar na construção. Todos os usuários que participarem terão o nome registrado na base do monumento, como apoiador do projeto, além de poderem compartilhar o conteúdo através de posts gerados automaticamente a cada interação. O início

da construção será documentada através de um making of e a evolução do processo estará disponível através de fotos atualizadas periodicamente.

Um "pixelômetro" - numa alusão a um medidor de pixels - medirá a participação dos usuários na causa, enquanto posts na fan page desafiarão o consumidor, criando uma maior integração com o projeto. Uma ferramenta denominada "Faça sua pixel arte" e tutoriais orientarão os usuários sobre como criarem suas próprias pixel artes. Através desta ferramenta, os usuários poderão expor suas obras em uma galeria virtual e em sua timeline. Além disso haverá um game chamado "Pixel Sk8", no qual o usuário torna-se um skatista que precisa superar diversos obstáculos. Ao longo da campanha, será lançado o "Pixelator". Uma ferramenta através da qual os usuários poderão pixelizar/personalizar suas próprias fotos, criando fotos divertidas e engraçadas, que serão postadas na timeline pessoal.

No ar, a partir de 19 de setembro na TV (filmes de 15" e 30"), a campanha reforça a conexão da marca com a criatividade urbana, sendo um grande elo de conexão com os jovens. O filme é uma animação em stop-motion e conta a história de um grupo de jovens que decide construir uma parede de latas de Sprite. De repente, as latas ganham vida e vão se transformando em Pixel Latas, nas mais variadas formas. Ao longo do filme, ouvimos uma locução convidando o público a montar sua própria arte com latas Sprite.

Fonte: Cidade Marketing. [Portal]. Disponível em: <http://www.cidademarketing.com.br/2009/n/12050/pixel-latas-filme-altima-lataa-leva-consumidor-a-mergulhar-na-onda-criativa-de-sprite.html>. Acesso em: 20 set. 2012.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais