



Publicidade no cinema põe público a interagir dentro do grande ecrã

Tecnologia da YDreams estreia em acção inédita nos cinemas brasileiros para promover campanhas criadas pela Ogilvy One para a Dove e a AdeS

Um sabonete Dove enche o grande ecrã com bolhas de sabão virtuais com que os espectadores brincam, movem e rebentam. Cada bolha reage ao toque e movimentos das pessoas que permanecem sentadas nos seus lugares e vêem a sua imagem projectada em tempo real na tela, dando oportunidade ao público de influenciar directamente o que se passa dentro do ecrã de cinema. Noutro anúncio, a plateia recebe instruções para fazer barulho, batendo palmas ou gritando, e o volume de som vai apertando uma embalagem de sumo AdeS até que todo o sumo “salta” para dentro de um copo. Estas divertidas campanhas criadas pela agência Ogilvy One para a Dove e a AdeS (marcas da Unilever) utilizam as mais recentes soluções de publicidade interactiva da YDreams Brasil e prometem surpreender e pôr as audiências a interagir com as marcas e produtos enquanto esperam pelo filme no cinema. Vão estar “em exibição” a partir de dia 17 de Agosto nos cinemas digitais da Rain (Frei Caneca e Kinoplex Itaim) em São Paulo, durante todos os fins-de-semana até ao início de Setembro.

É a primeira vez que a YDreams transporta esta tecnologia para acções de publicidade dentro da sala de cinema, beneficiando do impacto do grande ecrã para criar uma experiência verdadeiramente inovadora e envolvente. Em Portugal, a empresa já trabalha desde o ano passado com a rede +Cinema, onde criou campanhas para marcas como a Malibu nos átrios e espaços de passagem dos complexos da rede. Ao longo dos últimos anos também tem desenvolvido soluções com tecnologias semelhantes para marcas como Nokia, Axe, Vodafone ou Coca-Cola.

Estas soluções utilizam a plataforma YVision, desenvolvida durante o último ano nos laboratórios de Investigação e Desenvolvimento da empresa – o YLabs. O YVision utiliza tecnologia baseada em algoritmos de processamento de imagem ou som em tempo real, que detecta de forma precisa o movimento ou ruído da plateia e faz a imagem projectada reagir de acordo. Os equipamentos usados são projectores, computadores e *webcams*, configurados e adaptados ao longo dos últimos anos YDreams.