

## I-Plash, la gota mascota

**CAE EN EL AGUA Y CREA UNA GOTA, ESPECIAL, DISTINTA, MÁGICA QUE VUELVE A SUMERGIRSE PARA NAVEGAR. ASÍ NACE I-PLASH UNA FIGURA DE FORMAS REDONDEADAS, ACUÁTICAS, UNA GOTA EN MOVIMIENTO QUE VIVE FELIZ EN LA RED, OTRO FLUIDO, CONVERTIDO EN SU OTRO MEDIO NATURAL. DISEÑADA POR LAVERNIA, CIENFUEGOS Y ASOCIADOS PARA EL X CAMPEONATO DEL MUNDO DE NATACIÓN BARCELONA 2003, QUE SE CELEBRARÁ EN JULIO, LA MASCOTA I-PLASH ES AZUL COMO EL MAR Y COMO EL CIELO, AUNQUE A VECES CAMBIA DE COLOR**

En julio de este año se celebrarán en Barcelona los X Campeonatos del Mundo de Natación (Bcn 2003). La difusión de un evento de esta magnitud es compleja y requiere de elementos comunicacionales como las mascotas, cuyo principal objetivo es crear un ambiente adecuado que genere un alto número de espectadores. El equipo de Lavernia, Cienfuegos y Asociados, encargado de la creación y diseño del emblema de este campeonato, tuvo que adaptarse a un *briefing* previo que establecía tres requisitos fundamentales: la mascota debía despertar simpatía, tener relación formal con el agua y funcionar bien en la Red, ya que éste debía ser un medio de comunicación de primer orden. La primera aproximación al proyecto la realizó el especialista en gestión estratégica y marketing, Ignasi Rodríguez, que hizo un trabajo similar en los Juegos Olímpicos interviniendo en el desarrollo de las mascotas Cobi y Petra, y que estuvo al frente del proyecto de imagen y comunicación e identidad y diseño de las Olimpiadas de Barcelona. Posteriormente, el equipo de Lavernia, Cienfuegos y Asociados le otorgó la forma definitiva a *i-plash*, nombre con el que fue bautizada la mascota. Han sido casi 40 personas las que han intervenido en la coordinación y la producción de las distintas fases del proyecto, desde las aplicaciones, la realización del *Manual de Uso* y la volumetría, hasta la definición de los movimientos. «Hemos descubierto que el diseño de una mascota es un trabajo difícil y largo. Tiene algo de creación de identidad, pero con una capacidad expresiva y de cambio (posturas, movimientos) que habitualmente el diseño de una marca no contempla. Cuando has encontrado una solución de diseño que te parece satisfactoria no has hecho más que empezar. Aún queda mucho trabajo. Hay que definir sus expresiones, su manera de moverse, sus posiciones estáticas, su volumetría real y en 3D... Y todo ello debe ser coherente con la estructura formal de la mascota y con las cualidades que desde un principio se le han atribuido. Y, por último, hay que controlar el trabajo de desarrollo posterior y elegir muy bien a los profesionales que intervienen ya que sus aportaciones pueden y deben mejorar el diseño inicial» ■ SANDRA BAZ



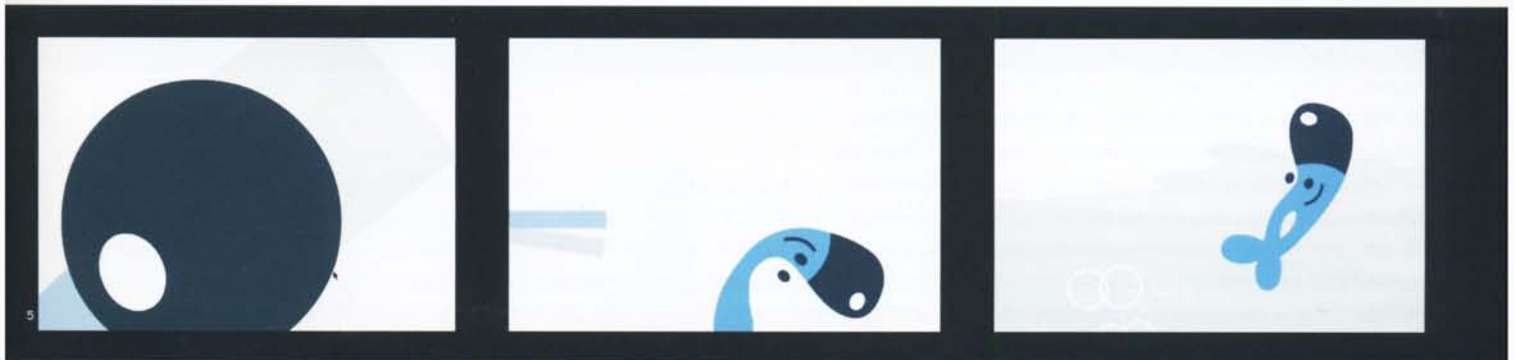
1 Y 2. DISTINTAS POSTURAS Y COLORES DE LA MASCOTA I-PLASH.  
3. APLICACIÓN DE LA IMAGEN DE LA MASCOTA A LAS CAMISetas.

**i-plash**®  
© 2002 BCN03 TM

- 4. MASCOTA Y TIPOGRAFÍA DISEÑADA EXPRESO.
- 5. DISTINTAS SECUENCIAS DE LA ANIMACIÓN QUE REPRESENTA A LA MODALIDAD DE SALTOS.
- 6 Y 7. VERSIÓN DE LA MASCOTA PARA LA MODALIDAD DE WATERPOLO.



4



5



6



7