

Scelte progettuali

Ho deciso di suddividere la pubblicità in "**scene**". Ogni scena è rappresentata da un file .java, rispettivamente: *Marte*, *TerraMarte*, *Lumen*, *Logo*.

Tutte le scene presentano elementi interattivi, in particolare in ognuna di esse è presente un background che simula un cielo stellato (le stelle si spostano al variare della posizione del mouse). Le altre interazioni possibili sono:

- **Scena Lumen:** premendo i quattro tasti freccia è possibile aumentare e diminuire la propulsione e spostare a destra e sinistra il razzo, con una conseguente decelerazione/accelerazione dello scorrimento dello sfondo;
- **Scena Logo:** la propulsione del razzo è gestita dai pulsanti freccia SU e GIU. Più la propulsione è potente più il razzo si muoverà veloce.

Motivazioni

Scene

- **Scena Marte:** poiché la pubblicità riguarda un viaggio su Marte (che è un pianeta reale), ho ritenuto opportuno utilizzare un'iconicità concreta in quanto quello è esattamente il pianeta che l'utente potrà visitare. Il messaggio presente nella scena adotta una modalità di significazione rappresentazionale, poiché spiega una situazione realistica. Il font utilizzato rispecchia il futuro e questo è utilizzato in tutte le scene successive. Lo sfondo, presente in tutte le scene, è un'icona con un medio grado tra concretezza e astrazione. Infatti il cielo notturno (e lo spazio) nella realtà è molto simile a quello presente nella scena, ma non lo rispecchia fedelmente. Un eccessivo grado di concretezza l'ho ritenuto superfluo, poiché si tratta di uno sfondo che deve unicamente far capire all'utente che si trova nello spazio.
- **Scena TerraMarte:** avendo a che fare ogni giorno con unità di misura che molto difficilmente si avvicinano alle migliaia di chilometri, per noi è molto difficile immaginarne 54 milioni. Sappiamo che sono molti, ma per rendere un'idea migliore della loro grandezza ho ritenuto opportuno introdurre un valore temporale, cioè quanto tempo ci vuole a percorrerli. I pianeti sono stati posti geometricamente vicini l'uno all'altro perché questo dà l'impressione che in realtà essi siano più vicini tra loro di quanto pensiamo. In questo modo l'utente non pone particolare attenzione alla distanza che, di per se, non è un'informazione importante per chi

sceglie di fare un viaggio. Anche in questo caso sono state utilizzate immagini concrete, in quanto sia la Terra che Marte sono pianeti esistenti e, secondo questo grado di iconicità, l'utente può percepire un maggior grado di realismo. Il testo, anche in questo caso, spiega un concetto realistico e quindi tra i significati R.I.C., adotta quello rappresentazionale.

- **Scena Lumen:** in questa scena si ha un passaggio da una visualizzazione concreta ad una più astratta. Infatti il razzo, il sole e le nuvole sono icone, quindi il significante viene percepito somigliante al significato, infatti le nuvole si percepiscono come tali.

Il motivo di questa scelta è che l'utente ponga maggiore attenzione al senso del messaggio e non tanto al realismo del razzo o delle nuvole. Il testo trasmette un messaggio forte e cioè la riduzione drastica dei tempi di viaggio, il che risulta impattante per l'utente. Il passaggio da notte a giorno favorisce e dà enfasi a questo concetto. L'utilizzo di colori scuri che lentamente sfumano verso colori più chiari a noi familiari (il cielo di giorno) servono a trasmettere una sensazione di risveglio, un nuovo giorno è sorto e con esso i limiti umani si sono spinti oltre. Viene quindi utilizzata una comunicazione tramite il colore come somiglianza iconica (notte - giorno) sia come significato psicologico (la novità, il nuovo e promettente servizio offerto). Questo è stato possibile utilizzando lo spazio colore RGB e variando le sue componenti per passare da un blu molto scuro ad un azzurro. La presenza del sole accentua ulteriormente questo concetto, dando ancor di più l'idea del passaggio da notte a giorno. Nella scena viene fatto uso di un vettore di movimento dal basso verso l'alto che simula l'ascesa del razzo dalla Terra fino allo spazio. Al termine della scena il sole è quasi sorto del tutto ed è quindi possibile utilizzarlo per "abbagliare" l'utente permettendo la transizione alla scena successiva.

- **Scena Logo:** dopo la sfumatura di entrata è possibile vedere sin da subito il logo su uno sfondo scuro (lo stesso presente nelle prime due scene) e il razzo che, una volta partito, naviga nello spazio profondo. Il vettore di movimento menzionato in Lumen è ancora presente il che permette di allacciarsi alla scena precedente, garantendo anche una continuità concettuale (la partenza del razzo e il viaggio). Il logo occupa gran parte della finestra in quanto è l'elemento più importante su cui l'utente si deve focalizzare. Il messaggio "L'universo sarà tuo" vuole trasmettere una sensazione di inesistenza di limiti e non il significato concreto della frase stessa.

Musica

La musica di sottofondo è stata creata da me su misura per la pubblicità. Per farlo ho utilizzato il software Garage Band. La musica è composta da un insieme di suoni, in particolare uno che simula un pianoforte e il sottofondo creato tramite sintetizzatore. I vari suoni sono stati creati e disposti in modo tale che il passaggio da uno all'altro e la sovrapposizione degli stessi fosse

armonicamente udibile.

Ho voluto creare un sottofondo musicale delicato, privo quindi di suoni troppo forti e impattanti. Il messaggio che voglio trasmettere si focalizza su un tema sognante e allo stesso tempo che permetta di agganciarsi bene al concetto di universo.

Il brano prolunga l'esecuzione del primo pezzo di pianoforte dall'inizio fino alla fine della scena Lumen, creando un climax ascendente con l'inserimento di sottofondi musicali. Dal flash in poi interviene un secondo pezzo sempre in pianoforte ma privo di alcun sottofondo, perché dopo aver raggiunto l'"apice" del climax la pubblicità è alla sua conclusione e ci si ritrova nuovamente nello spazio. L'ascesa del razzo nella scena Logo inoltre, diminuisce i decibel della musica, creando quindi una sfumatura sonora che si allaccia con la sfumatura visiva di conclusione della scena. Alla scena di Lumen è stato aggiunto un effetto sonoro che rappresenta il motore del razzo, per dare del realismo alla propulsione dello stesso.

Logo

Il logo è un'immagine non troppo complessa costituita da un cerchio azzurro sfumato e una scritta. Il cerchio vuole rappresentare con un alto grado di astrazione il pianeta Terra, conosciuto appunto come pianeta azzurro. L'immagine si presta bene ad essere posizionata ai lati di uno schermo. La scritta Lumen è stata posizionata in modo tale che la distanza a destra e a sinistra a partire dal centro della M sia uguale. Questo favorisce maggiore armonia nel logo. È stato inoltre utilizzato lo stesso font Alien League, presente in tutte le scene. La sfumatura del cerchio è stata introdotta per amalgamarsi meglio con lo sfondo molto scuro proposto nella scena finale, per non dare un impatto visivo all'utente. La scritta invece è stata colorata di bianco per permettere un notevole stacco dallo sfondo, garantendone una migliore leggibilità.

Risorse

Le immagini earth.png, marte.png, sono state scaricate gratuitamente dal sito <https://www.desktopnexus.com/tag/open-source/>.

Le immagini razzo.png, nuvola1.png e nuvola2.png sono state estrapolate da immagini vettoriali scaricate gratuitamente dal sito <http://www.freepik.com/popular-vectors>.

Il font Alien League è stato scaricato gratuitamente dal sito <http://www.dafont.com/>.

L'effetto sonoro rocket.mp3 è stato scaricato gratuitamente dal sito <http://soundbible.com/>.

Le immagini tastieraB.png e tastieraN.png sono state scaricate gratuitamente dal sito <http://www.iconarchive.com>.

La musica DreamySpace.mp3 e l'immagine Logo.png sono state da me create con l'utilizzo rispettivamente di Garage Band e Adobe Illustrator.