



Identidad
Visual en



Proyectos
Audiovisuales

Encuentro presencial
equipo ARTE- GRÁFICA
SEM Realizacion TV



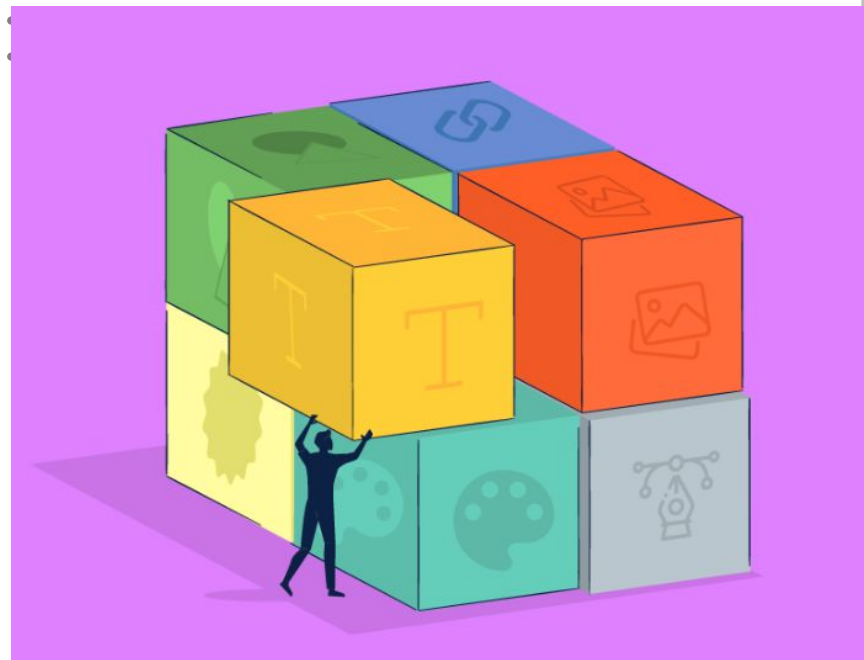


Identidad Visual

La construcción de un discurso.

Así como las personas construimos nuestra identidad **eligiendo y exaltando ciertos rasgos** por sobre otros, las instituciones, los servicios y productos (incluso los audiovisuales) también lo hacen.

Seleccionan una serie de atributos concretos que asumen como propios con el fin de crear un discurso: el discurso de identidad. *(Chaves, 2010, p.24)*





Identidad Visual III

La construcción de un discurso.

Al establecer este conjunto de signos identificadores, comienza a gestarse un **proceso de sistematización**. En el **sistema de identidad visual** se determina “...cuáles serán los rasgos estables, los alternativos, y los libres, tanto en lo que respecta a la configuración interna de los signos como en sus condiciones de aplicación a sus distintos soportes.” (Chaves, 2010, p.65)

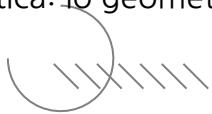




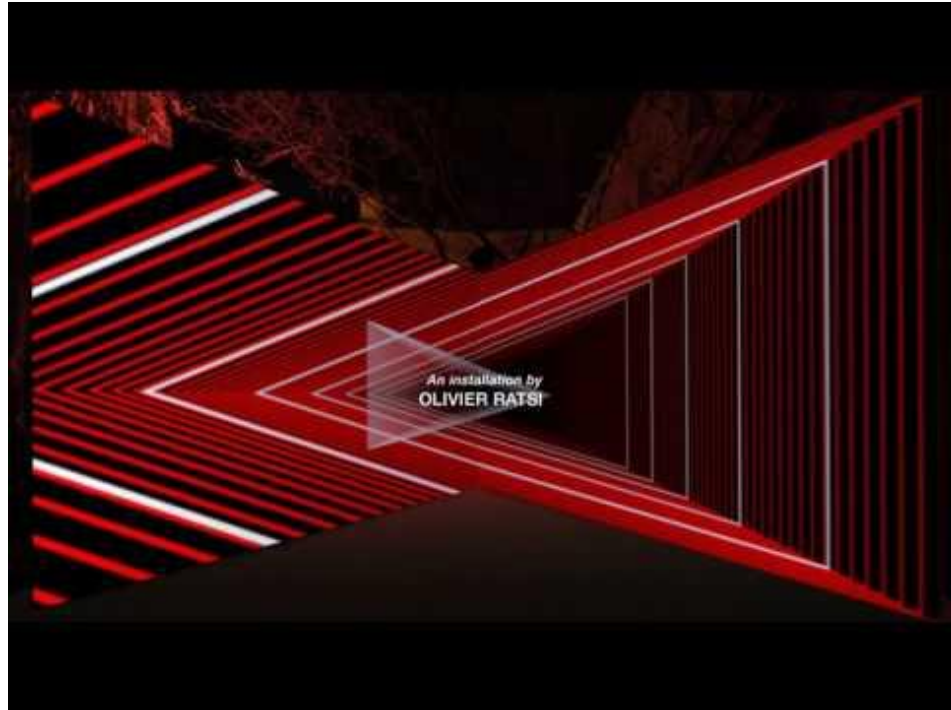
LA LETRA CHICA (2020-2021)

Ejemplo de proceso de trabajo de
diseño escenográfico

Fase 1: Investigación. Se decide partir
de una referencia Gráfica, referencia
estetica: lo geometrico , lo concéntrico .



EJEMPLO





- □
- └ ┘

Se identifican elementos claves, materiales, figuras, paletas: se convierten en las palabras clave -principios rectores a partir de las cuales trabajar.

liviano, geométrico, líneas, concéntrico, hierro, led, neon, vidrio, reflejos, negro, blanco, metal.



- ┌ ┐
- └ ┘

Búsqueda de referencias de mobiliario. Materiales, texturas, formas. Se atiende a disposición de personas frente a cámara





Referencia de interacción con la pantalla: reflejos, líneas, paleta, luz



- ┌ ┐
- └ ┘

Referencia de figuras corpóreas construidas a partir de elementos lumínicos

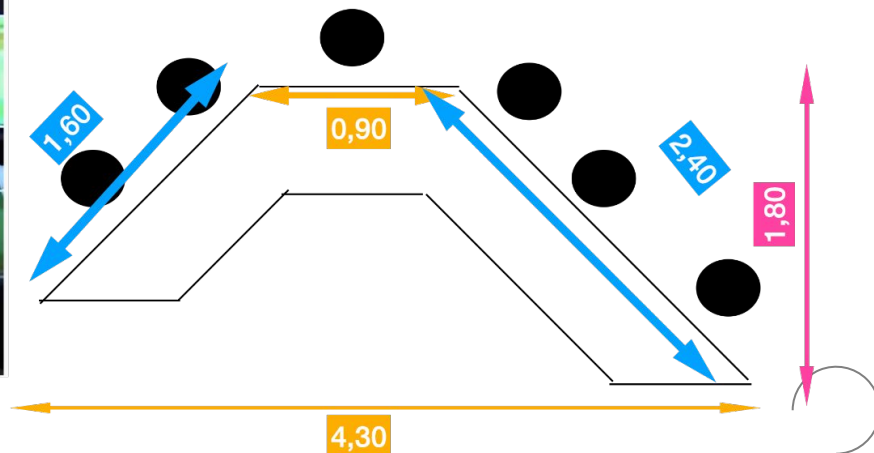




Primeros bocetos de construcción de mesa- escritorio. Se visualiza necesidad de tamaño de acuerdo a espacialidad disponible en escenografía y cantidad de personas en cámara. Se atiende a distancia de pantalla de fondo, que interactúa de forma permanente siendo parte del decorado. Se prevé cantidad de puestas de cámara

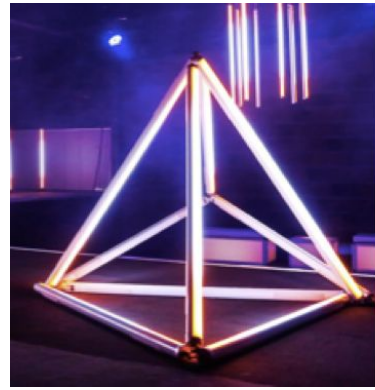
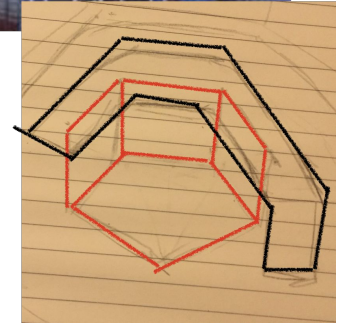


● personas máxima cantidad en mesa 6



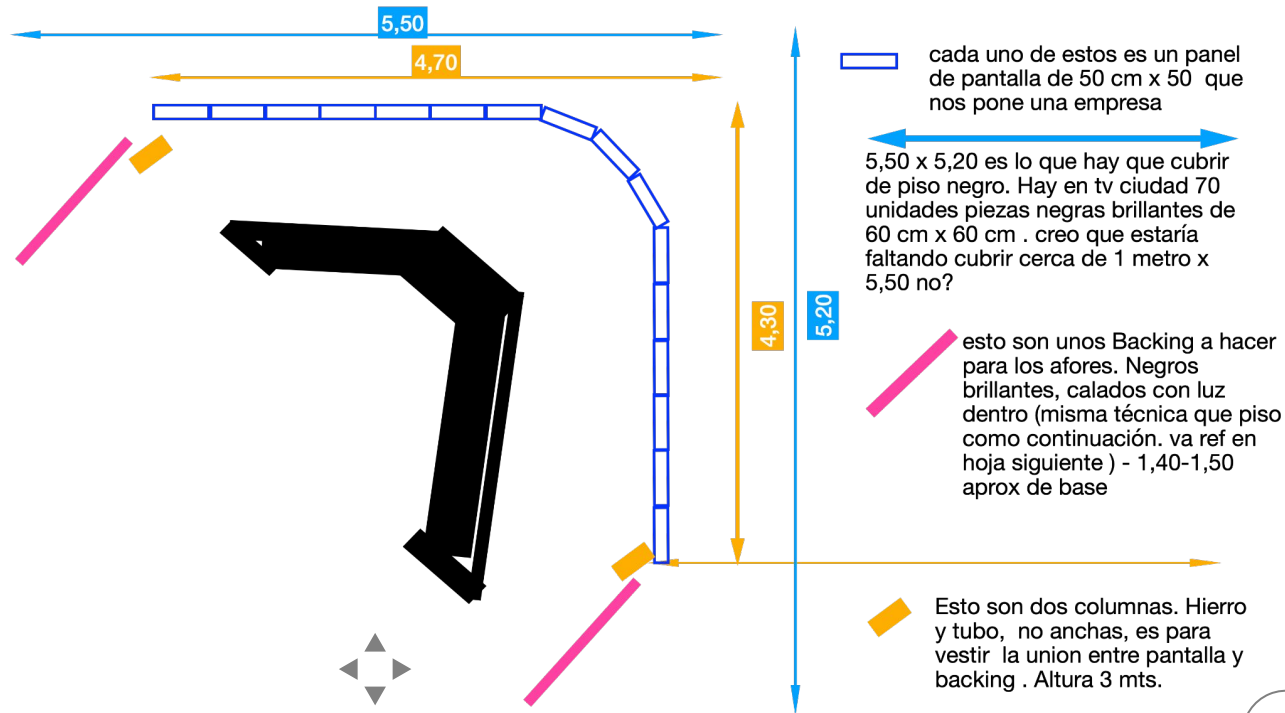


Visualización de posibles soportes- pies de mesa que aportan a construir la estética general, atendiendo las necesidades de apoyo constructivas



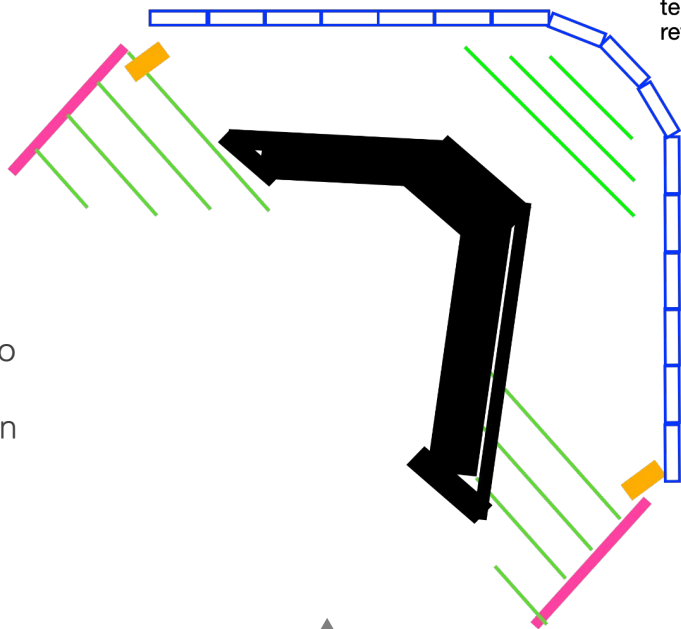
- ┌ ┐ Primeras plantas de propuesta de construcción general del decorado. Se visualiza necesidad de
- └ ┘ tamaño de acuerdo a espacialidad disponible en escenografía y cantidad de personas en cámara.

Se atiende a distancia de pantalla de fondo, que interactúa de forma permanente siendo parte del decorado. Se prevé cantidad de puestas de cámara contemplando los posibles "afores"





Se cotiza en base a ideas concretas, se parte de un presupuesto máximo disponible. Las ideas se discuten con el equipo, principalmente Director y productor. Parte del proceso es poder presentar una propuesta que sea viable, en términos económicos y de tiempos.



los backing serian negros brillantes como piso y tendrían un caldo con manguera led-neon como le pondríamos a piso. Es como que la pared continua el piso. También tiene un techo voladito, para generar un efecto como se muestra en ref



Visto por corte

lo verde sería el caldo en piso que a la vista se continua en backing. El techito volado es chico, la pantalla de fondo tiene 3 mts, tendríamos que igual pantalla de altura.





Propuesta entregada

DISEÑO ESCENOGRAFICO
PROGRAMA TV
LA LETRA CHICA



Paula Terra

099 911 950

paulaterra.arte@gmail.com



TEXTURAS Y PALETA DE COLORES

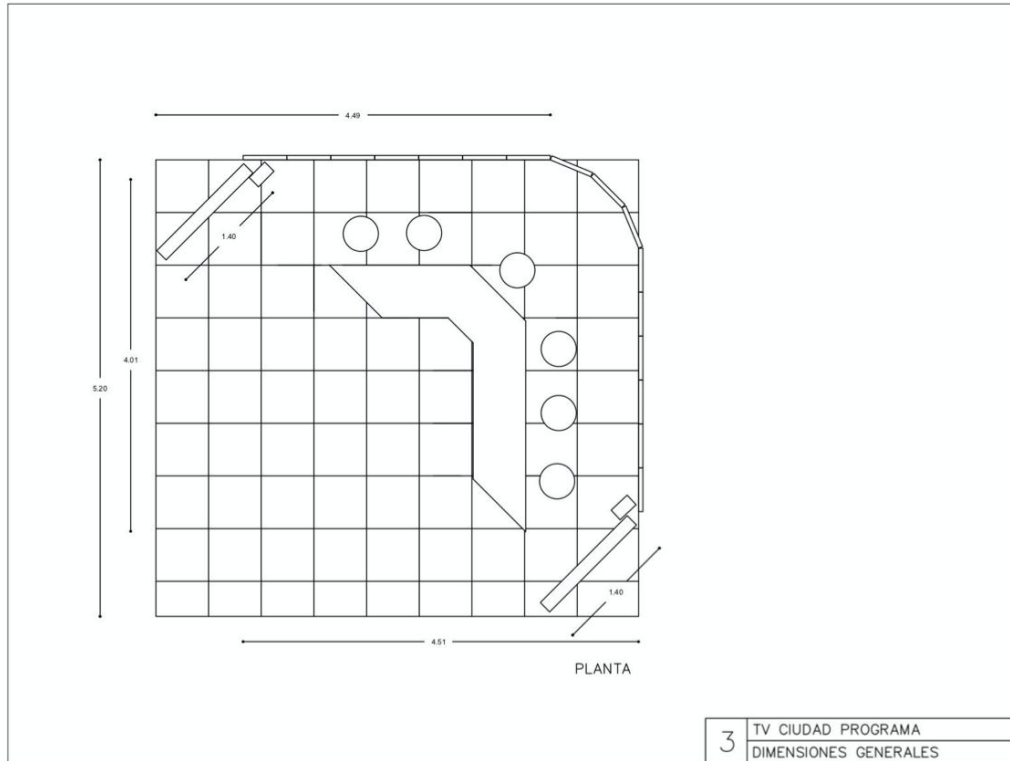
Se propone trabajar con materiales que favorezcan la multiplicación de reflejos logrados por la incorporación de la gran pantalla y luces led que el diseño presenta. El brillo del piso en color negro actuará en beneficio de este objetivo. El diseño del escritorio se trabajó a partir de la premisa de lograr el aprovechamiento máximo del espacio además de darle al conductor un lugar dentro del espacio escenográfico de centralidad. La superficie traslúcida y el diseño de sus apoyos nos permiten tener a nivel visual un mueble liviano, además de interesante, ganando mayor cantidad de profundidad en los encuadres.

El negro es el color predominante, encontrándose tanto en piso como tapones, dándole el carácter neutro, reflejo del contenido. El color va a estar dado fundamentalmente por el contenido de las pantallas y los reflejos que ellas produzcan en el espacio. Además del negro brillante que invade el espacio se sugiere trabajar la luz led dentro de algunas opciones: en color blanco, en color verde, en color rosado o la combinación de éstos.

FIGURAS

Se trata de incorporar las figuras geométricas en el diseño escenográfico. La sensación de corporeidad y las líneas rectas dadas a partir del uso de luz nos brinda el carácter en los elementos. Interesa la sensación de efecto óptico, el interés visual dado a partir de figuras que nos acerca a una intervención artística.







REFERENCIAS VISUALES PANELES Y PISO

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





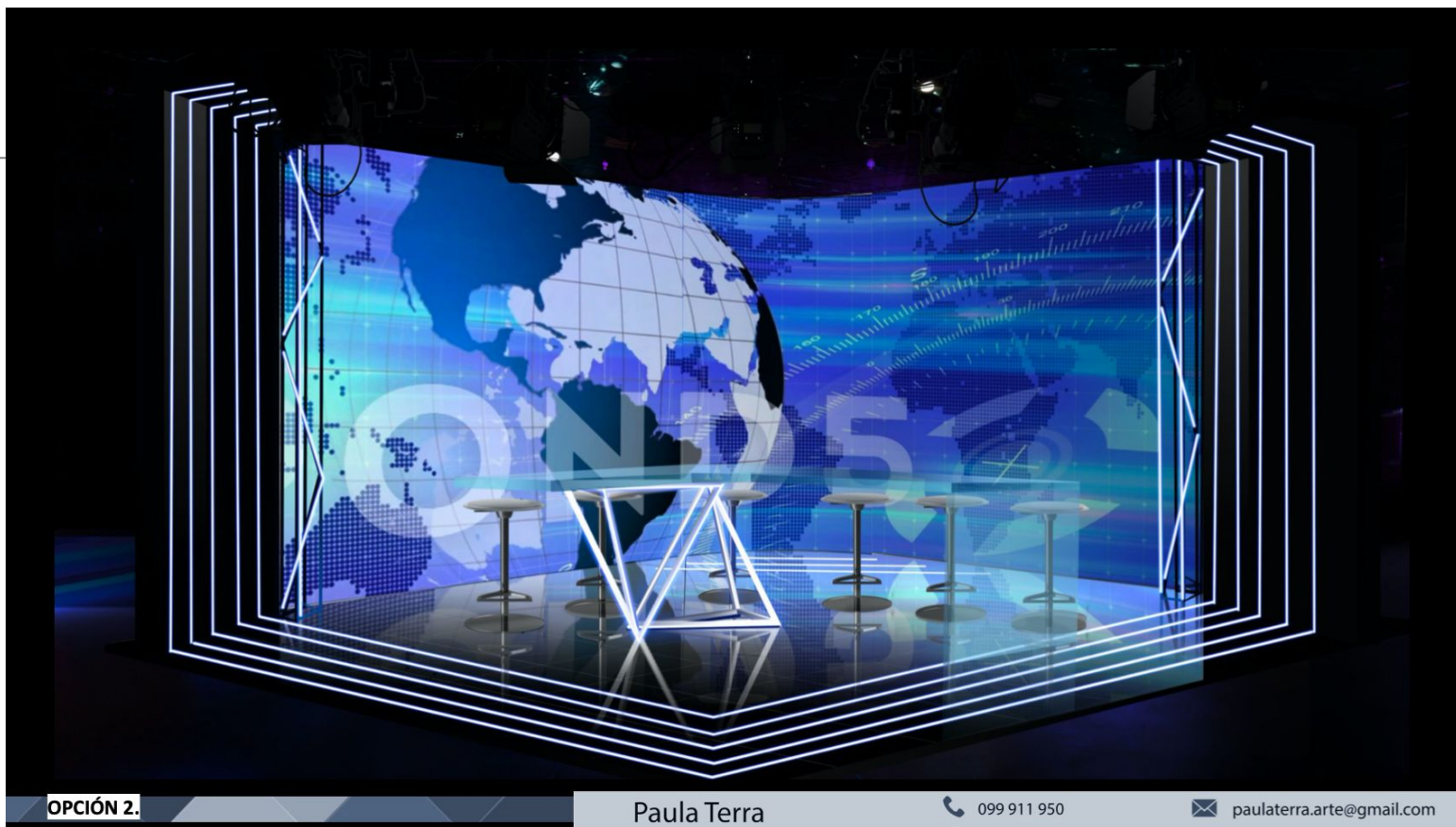
OPCIÓN 1.

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





OPCIÓN 2.

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





OPCIÓN 3.

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





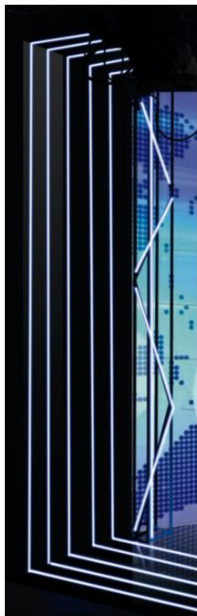
OPCIÓN 4.

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





**OPCIÓN PANELES CON
LÍNEAS DE LUZ
VERTICALES**



**OPCIÓN PANELES-CAJÓN:
FIGURAS GEOMÉTRICAS
CON PROFUNDIDAD.**



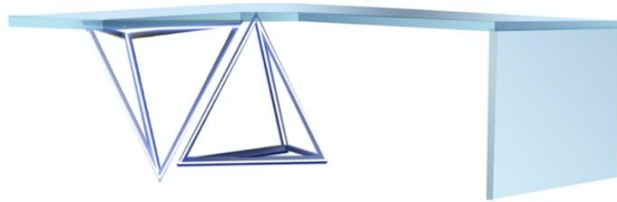
PANEL 1



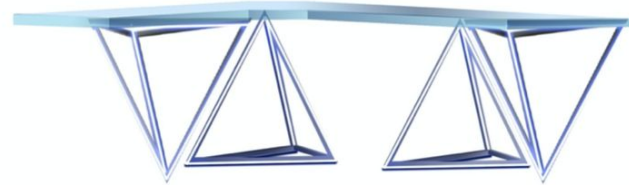
PANEL 2



PANEL 3



1

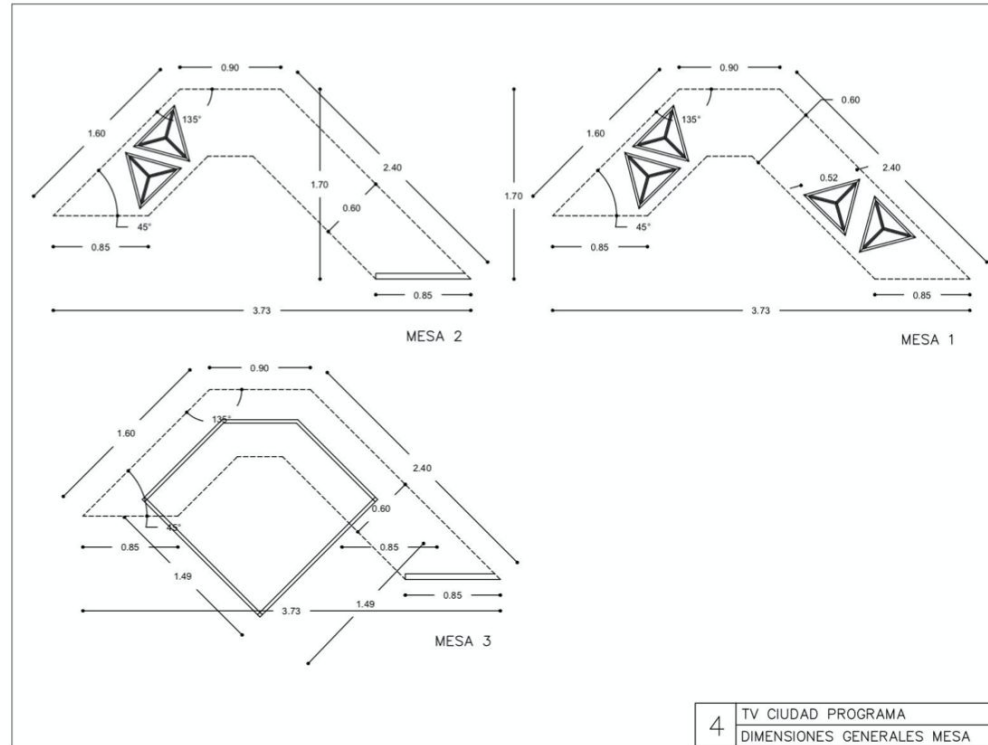


2



3







OPCIONES COLOR: COLOR

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





OPCIONES COLOR: COMBINACIÓN BLANCO Y COLOR

Paula Terra

☎ 099 911 950

✉ paulaterra.arte@gmail.com





Programa al aire:

Desde la propuesta escenográfica se construye la propuesta gráfica del programa, que en este caso particular juega un rol fundamental como parte del decorado general.





Sistema de Identidad Visual

¿Qué elementos lo componen?





La identidad visual

NO ES UN LOGO







Construyendo un Sistema de Identidad Visual



**INVESTIGACIÓN
REFERENCIAS**

Fase 1

BOCETOS

Fase 3

**CREACIÓN DEL
SISTEMA VISUAL**

Fase 5

Fase 2

**PALABRAS CLAVES
CONCEPTO BASE**

Fase 4

**ELECCIÓN Y
VALIDACIÓN**

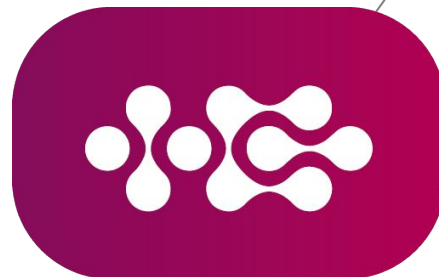




EJEMPLO 1

INTELIGENCIA CONECTIVA (2017)

Una experiencia colaborativa que articula un programa de televisión y una plataforma web para debatir y proponer sobre temas que nos afectan a todos. Forma parte de un proyecto de investigación y desarrollo sobre Televisión digital e interactividad de la Universidad de la República (Udelar).



**INTELIGENCIA
CONECTIVA**





EJEMPLO 1

INTELIGENCIA CONECTIVA (2017) Solicitud

Generar Identidad gráfica para el programa



La interactividad - segunda pantalla -
Programa periodístico, sobrio, un presentador y 2 o 3 invitados.

Posible nombre: Inteligencia Conectiva

Palabras claves:

- participativo - interactivo
- multipantalla
- pantalla dentro de pantallas
- interés social
- ciudadano común

Paleta sobria - 2 o máx 3 colores
Moderno - tecno - tech



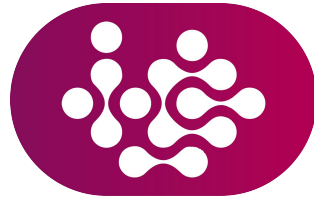
INTELIGENCIA CONECTIVA



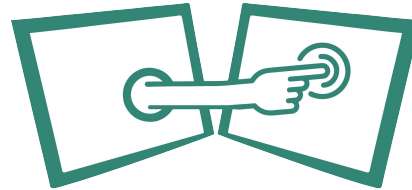
Experiencia colaborativa que articula un programa de televisión y una plataforma **web** para debatir y proponer sobre temas que nos afectan a todos. Tus aportes previos, preguntas, testimonios, fotos y videos en la web formarán parte de un programa en vivo.



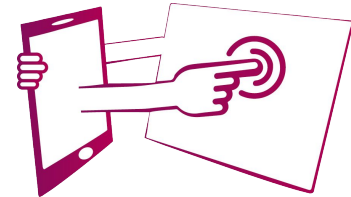
Inteligencia *Conectiva*



**INTELIGENCIA
CONNECTIVA**



**INTELIGENCIA
CONNECTIVA**



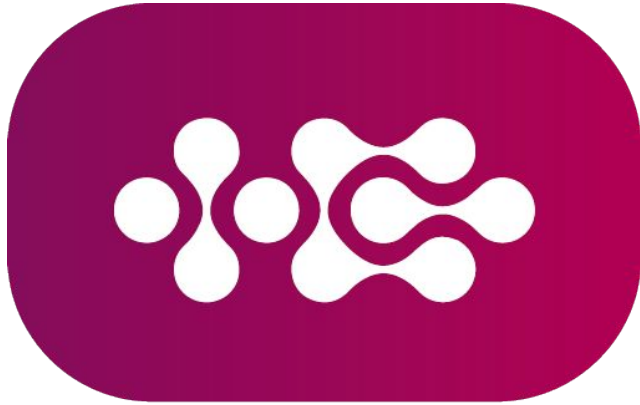
**INTELIGENCIA
CONNECTIVA**



Documento de propuestas



INTELIGENCIA CONECTIVA



**INTELIGENCIA
CONECTIVA**

Manual de Sistema Visual





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

LOGO

TÍTULOS

ZÓCALOS

BUMPERS

CRÉDITOS

FRAMES - PiP





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

LOGO

Un logo es un **signo gráfico** que identifica a una empresa, un producto comercial, un proyecto, o en general, a cualquier entidad pública o privada.

ISOTIPO

PARTE SIMBÓLICA DE LA MARCA.
LA MARCA ES RECONOCIDA SIN EL TEXTO.



LOGOTIPO

LOGO = PALABRA
SE HABLA DE UN LOGOTIPO CUANDO SE IDENTIFICA POR TEXTO.

ZARA

IMAGOTIPO

COMBINACIÓN DE IMAGEN Y TEXTO.
ESOS PUEDEN FUNCIONAR POR SEPARADO.



LACOSTE

ISOLOGO

EL TEXTO Y EL ÍCONO SE ENCUENTRAN AGRUPADOS.
NO FUNCIONA UNO SIN EL OTRO.





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

◆ TÍTULOS

Le llamamos títulos a un clip inicial con el que se presenta un programa o ciclo. Por lo general son animados y aplican la paleta, tipografía, textura y propuesta estética pensados para el programa.





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

◆ ZÓCALOS

Un zócalo es una pieza gráfica, por lo general animada, que se utiliza para brindar información extra en formato de texto.





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

◆ BUMPERS

Los bumpers son separadores de video breve, por lo general animados, que permiten generar segmentos dentro de un mismo programa o anunciar las tandas.





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

◆ CRÉDITOS

Los créditos son ese gran listado de nombres que aparece generalmente al final y en el que aparece el nombre de todas las personas, empresas, marcas o instituciones que han tenido algo que ver en la producción, grabación o realización de la cinta





ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL PARA RECURSOS AUDIOVISUALES

◆ FRAMES - PiP

Por lo general, los recursos audiovisuales, sobre todo los periodísticos, se nutren de materiales de diversa precedencia. El uso de frames o gráficas de Picture in Picture, permite brindar homogeneidad e impregnar de una identidad única a todo el material.





Construyendo un Sistema de Identidad Visual



**INVESTIGACIÓN
REFERENCIAS**

Fase 1

BOCETOS

Fase 3

**CREACIÓN DEL
SISTEMA VISUAL**

Fase 5

Fase 2

**PALABRAS CLAVES
CONCEPTO BASE**

Fase 4

**ELECCIÓN Y
VALIDACIÓN**





Construyendo un Sistema de Identidad Visual



**INVESTIGACIÓN
REFERENCIAS**

Fase 1

BOCETOS

Fase 3

**CREACIÓN DEL
SISTEMA VISUAL**

Fase 5

Fase 2

**PALABRAS CLAVES
CONCEPTO BASE**

Fase 4

**ELECCIÓN Y
VALIDACIÓN**

