Plan Federal de Contenidos RENAU

MANUAL DE ESTILO

CONSEJO INTERUNIVERSITARIO NACIONAL

RED NACIONAL audiovisual universitaria

Secretaría de Políticas Universitarias
Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

1. SINOPSIS DE LA SERIE

"Mundo U" es un programa INTERÉS GENERAL que se propone recorrer las distintas Universidades Nacionales de todo el país, poniendo especial énfasis en mostrar la vida universitaria desde las acciones que allí se desarrollan. Esto será posible a partir de un **Personaje - Visitante** que recorrerá junto al televidente los diferentes espacios y personas que hacen a la vida de la institución, en un marco de conversaciones y entrevistas desestructuradas.

Para eso en cada Universidad que compone este ciclo, se deberán tomar distintos ejes sobre los cuales estructurar su contenido, como ser las acciones sustantivas que prevalecen en las instituciones educativas de nuestro país, u otros ejemplos como la enseñanza, investigación o extensión, aquellos pilares centrales del quehacer universitario.

A modo de ejemplo, de las acciones a mostrar pueden mencionarse las siguientes: Investigación (laboratorios, etc); tareas vinculadas con la extensión universitaria (una visita a un barrio, actividades en centros de promoción, etc); enseñanza (presenciar una clase dentro del aula, o alguna clase práctica en campo, etc); vida universitaria (almuerzo, tiempo libre, grupos, actividad deportiva, centros de salud, etc); u alguna otra actividad que esa universidad quiera destacar.

El objetivo es mostrar la multiplicidad de acciones que realizan las universidades en pos del desarrollo social, cultural y productivo de las regiones en las cuales se encuentran insertas y con las cuales interactúan.

2. COMO SE MUESTRA.

Como se especificó con anterioridad, una de las ideas centrales del ciclo es mostrar las actividades cotidianas de las universidades, a través de la mirada ajena a esas rutinas. Estas miradas serán estructuradas a partir de la circulación de un visitante por las distintas áreas o actividades que cada universidad crea pertinente mostrar.

Este visitante tendrá como objetivo oficiar de “los ojos” del espectador para ir descubriendo en paralelo, el mundo universitario.

El visitante será el protagonista de las acciones lo cual servirá de excusa para que el espectador se introduzca en su mundo a partir de su cotidianeidad. Además de tener cierta información, este narrador irá descubriendo otra junto al espectador a partir de las entrevistas.

Para ello se recomienda la utilización de algunos recursos técnicos, como por ejemplo, los planos secuencias, las cámaras subjetivas y la utilización de acciones que prevalezcan por sobre las entrevistas más clásicas, al estilo plano busto parlante.

Una secuencia del ciclo podría estar estructurada, por ejemplo: con la participación de una estudiante que cursa por la mañana y a la salida, va a retirar a su pequeña hija por la Guardería de la universidad. En este caso, mientras se acompaña el trayecto entre el aula y la guardería, se establece un diálogo donde ella nos comenta lo que implica estudiar siendo madre y los beneficios que tiene al contar con la posibilidad de tener cerca a su hija. En este trayecto, las cámaras acompañaran las acciones tanto de cerrar la carpeta y levantarse del aula, como también cuando llega a la guardería y se muestran las actividades que allí se suceden.

De esta manera, entendemos que las acciones le otorgan más dinamismo al relato, en contraposición con un esquema clásico de entrevista en plano pecho, donde la entrevistada cuente esa experiencia a cámara.

3. CLAVES MUNDO U

Del Guía o Visitante.

Sin distinción de sexo y edad, se recomienda que esta persona pueda generar empatía con los televidentes, a través de sus intervenciones desestructuradas e incluso, hasta propiciar situaciones que puedan tener matices de humor.

Asimismo, el lenguaje a utilizar debera ser informal y no tan academicista e incluso, poner en valor los distintos modismos y matices de cada región.

Por otro lado, se aconseja buscar situaciones de tránsito o recorrido del visitante, para poner en valor los distintos lugares e instalaciones de las universidades.

4. CRITERIOS PARA LA ESTRUCTURA Y REALIZACIÓN

Apertura.

La apertura gráfica será la misma para todos los capítulos y consiste en un mapa del país que se sobrevuela. Por regiones del país varían los instrumentos de la música. Se despliegan tres o cuatro ventanitas para fotos/ logo de la universidad. Los colores de la paleta gráfica también varían por región.

Entrevistados

Evitar, en la medida de lo posible, las entrevistas de más de una persona también a rectores y funcionarios. Ninguna entrevista deberá durar más de 2´30".

Bloque 1: Cantidad de Entrevistados: 3 (aprox)

Bloque 2: Cantidad de entrevistados: 4 a 6.

Bloque 3: Cantidad de entrevistados: 4 a 6.

Bloque 4: Cantidad de entrevistados: 4 a 6.

Iluminación

- Utilizar de ser posible, en las locaciones interiores, una luz principal y una de relleno.
- Para acentuar la profundidad de campo trabajar con luz fría de fondo y cálida como principal.
- Evitar utilizar luz dura y usar difusores.
- Evitar grabar junto a ventanas, de no poder evitarlo reducir el contraste disminuyendo diferencias de brillo entre el exterior y la persona. La mejor manera seria utilizar una luz blanca para rellenar las sombras de la persona.
- Utilizar reflectores para iluminar el ambiente si es posible.
- En exteriores siempre luz rebotada (disco o telgopor), los contraluces con rebotador plateado siempre que se trate de una persona.

Movimientos de cámara.

- Buscar locaciones que posean un buen tiro de cámara.
- Para conseguir una buena profundidad de campo se puede colocar a la persona lejos del fondo y la cámara lejos de la persona (para esto es preferente utilizar trípode).
- No corregir el plano de forma brusca en el momento que la persona este hablando.
- Cubrirse de planos (siempre realizar plano general, detalle y medio o americano).
- Nunca pegar al entrevistado en el fondo.
- Perfilar al entrevistado entre 15 y 20º con respecto al frente de la cámara.
- Evitar el plano “foto carnet”.
- Si la cámara no está ubicada en ningún soporte tratar de generar movimientos sutiles y dinámicos (limitados). En estos casos es recomendable utilizar gran angular.
- Utilizar el enfoque manual.
- No cortar al entrevistado por las articulaciones (codos, muñecas, rodillas, etc).
- Siempre hacer balance de blanco, más cuando hay cambio de locación.
- No utilizar iris automático.

Audio

- En lo posible utilizar micrófonos corbateros en caso de realizar una entrevista preproducida.
- Al momento de grabar se tratará de evitar ruidos o sonidos que puedan distraer la atención. En el caso de entrevistas buscar una locación libre de ruidos.
- Si se utilizan dos micrófonos inalámbricos poner uno al canal de la derecha y el otro al canal de la izquierda.
- En el caso de entrevista en exteriores resguardar al entrevistado del viento o poner a reparo el micrófono.
- Ocultar el cable del micrófono.
- Siempre chequear sonido antes de comenzar la entrevista.
- Colocar el micrófono para el lado que va a hablar el entrevistado.

Edición

- Ritmo: plantear el ritmo de la edición en base al relato contado. Puede ser un relato moderno y tener una edición ágil o ser un relato triste o denso y tener una edición lenta. Ser coherente en la edición y no cambiar de ritmo de un momento a otro, llevar el cambio progresivamente.
- Transiciones: la edición deberá contener la menor cantidad de transiciones posibles. La manera correcta será la edición por cortes, de utilizarlas las mismas deberán estar justificadas - Cross Disolve, Fades in/out, Dip to color.-

Postproducción de imagen y sonido

- Musicalización: generalmente no debería usarse música durante una entrevista a no ser que sea parte del sonido ambiente.
- Sonorización: de ser posible sonorizar con audios grabados por la producción o utilizar sonidos de librería de buena calidad (cd, wav o aiff en 48.000hz).
- Filtros: no utilizar el exceso de filtros, salvo que acompañen el contexto del relato (ej: sepia, blanco y negro, virajes de colores)

5. BRANDING

Los siguientes recursos gráficos serán del diseño exclusivo para la utilización de todas las producciones.

- Apertura: Animación de x segundos de duración para utilizar antes del primer plano filmado por cada producción.
- Fin y comienzo espacio publicitario: La animación correspondiente para irse a la tanda publicitaria como para volver de la misma.
- Zócalo: Placa que utilizaremos para añadir información del entrevistado, etc.
- Info Bar: Diseño de una placa o barra para poder añadir información en mayor cantidad, para subrayar algún concepto, información, datos, etc que sirvan y sean útiles al relato.

6. MUSICA

- Cada región tendrá un paquete de música con sonidos representativos de la región.
- No se podrá utilizar música que no sea original de Mundo U exceptuando el caso de inclusiones musicales que sean originales y propias de las actividades que sean documentadas.

7. REFERENCIAS.

- **Referencia 1:**

En la referencia número uno podemos descubrir como podemos acompañar al Personaje – Visitante en un recorrido cotidiano en colectivo y verlo descubrir las instalaciones o instituciones que vamos a documentar. A su vez las mismas son filmadas para contextualizar el relato y dar una idea del lugar donde vamos a contarlo.

- **Referencia 2:**

La idea de esta referencia es mostrar como el visitante puede ingresar al lugar del que vamos a estar informando antes de adentrarnos en una entrevista mas clásica, para descontracturarla un poco; una vez dentro de la entrevista podemos ver como se compone el plano del entrevistado puede ser mas efectivo en resaltar los aspectos mas temáticos del relato, ya que no se encuentra hablando delante de una pared.

Por ejemplo: Si estamos entrevistando a alguien dentro de un laboratorio por su trabajo dentro del mismo, podría ser mucho mas interesante poder ver lo más posible antes que describirlo solamente con un busto parlante. A través del recorrido y la composición del plano de los entrevistados se puede seguir contando, incluso utilizando dos cámaras donde una es lejana y puede mostrar la locación y una mas cercana y así darle más dinamismo.

MANUAL PARA EL ARMADO DEL MASTER FINAL

ÍNDICE

ADECUACION A ESTANDARES	2
RELACION DE ASPECTO y MARGENES	2
USO DE GRAFICA	5
CHARTS	5
LINEA DEL TIEMPO	7
PLACAS INSTITUCIONALES DE APERTURA Y CIERRE	8
AUDIO	9
ENTREGA MASTER FINAL	9
SOPORTES DE ENTRAGA Y ROTULADO	10

ADECUACION A ESTANDARES

Para todos los efectos de este manual de procedimientos, adecuaremos los requisitos técnicos a los siguientes estándares:

En nuestro país, el formato de producción heredado es PAL-B/PAL-N, y la frecuencia de la corriente alterna es de 50hz a 220V, por tanto y para una mejor sincronización de la señal capturada por la cámara en condiciones de luz artificial, utilizaremos:

HDTV 1080 50i

En todo lo concerniente a las recomendaciones sobre límites de luminancia y crominancia en la señal de video HD pueden utilizar el siguiente seteo:

- **ITU-709-5 (http://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bt/R-REC-BT.709-5-200204-I!!PDF-S.pdf)**

Para todo lo referente a señales de ajuste, recomendamos la utilización de las **barras EBU al 75%.** Al utilizarlas como referencia la señal de video deberá estar adecuada a las barras en todo momento:

- **Nivel de Luminancia**: no deberá superar la marca de 235 en YUV digital / 1V en monitor de forma de onda.
- **El pedestal:** no deberá ser inferior a 16 YUV digital / 300mV en monitor de forma de onda
- **Crominancia**: no deberá exceder los 700mV de amplitud en monitor de forma de onda

RELACION DE ASPECTO Y MÁRGENES DE SEGURIDAD:

En esta etapa de la transición digital, comprendemos que no todas las estructuras de difusión están ya en condiciones de distribuir contenidos en HD o en formato de aspecto de cuadro 16:9. Por este motivo:

utilizaremos como base de criterio técnico en realización la seguridad de distribución en formatos 4:3.

TODO USO DE GRÁFICA E INTERVENCION DE TEXTO EN CUADRO DEBERA RESPETAR EL FORMATO 4:3.

HD
SD
área de encuadre seguro
240 píxeles por pilar

HD
SD
8000
ESTUDIANTE
1000
EGRESADOS
2000
INGRESANTES
área de texto seguro
386 píxeles por pilar

USO DE GRÁFICA

Pedimos especial atención para revisar la ortografía y gramática de los textos utilizados. Los Signos de interrogación y exclamación deberán ser utilizados en pares de apertura y cierre. Deberá tener suficiente tiempo de lectura.

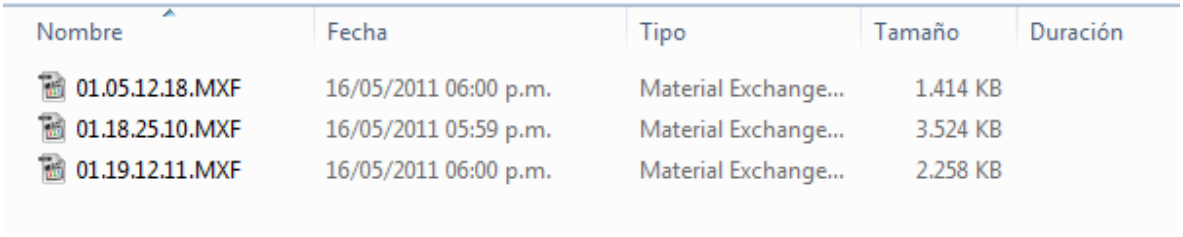
Tamaño mínimo de aplicación de textos: 55 pixeles de alto (cuerpo tipográfico de 26)

Respaldo de gráfica

El master final deberá incluir el respaldo de la gráfica utilizada y su proyecto After Effects o Photoshop correspondiente. La razón de este pedido es que en caso de tener que hacer una mínima corrección post-entrega, podemos realizarla desde nuestra isla de edición sin necesidad de re-entregar el Master final.

Tomas de Respaldo

Se deben enviar las tomas elegidas para el capítulo, pero ¨limpias¨ de gráfica, en formato MXF. Se las debe nombrar según el timecode que les corresponde en la línea de tiempo original:



Nombre	Fecha	Tipo	Tamaño	Duración
01.05.12.18.MXF	16/05/2011 06:00 p.m.	Material Exchange...	1.414 KB	
01.18.25.10.MXF	16/05/2011 05:59 p.m.	Material Exchange...	3.524 KB	
01.19.12.11.MXF	16/05/2011 06:00 p.m.	Material Exchange...	2.258 KB	

CHARTS

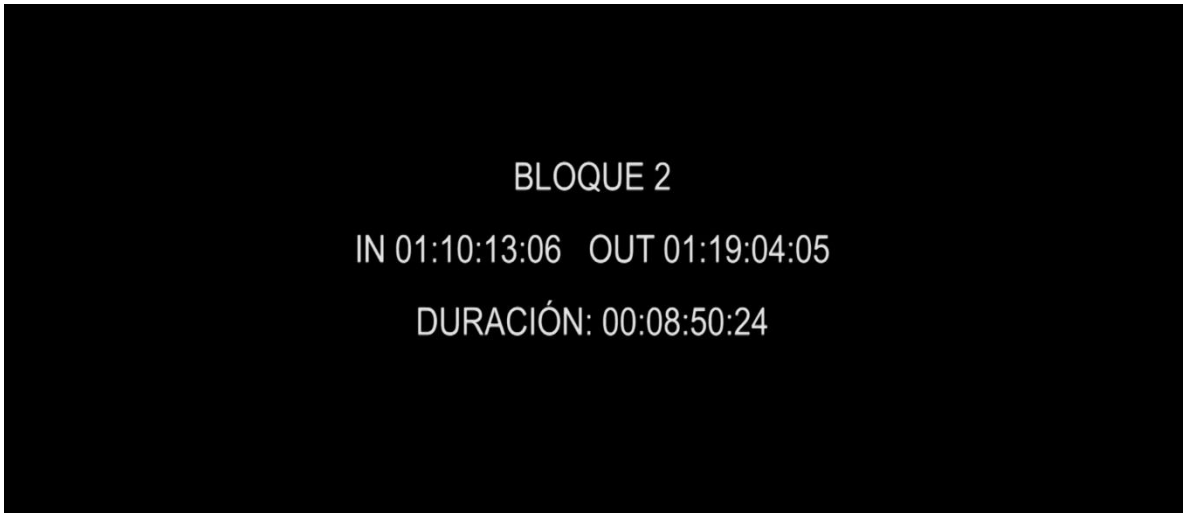
CHART INICIAL IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA:

Comienza en el LTC 00:00:10:00 con duración de 10 segundos

1. Nombre del programa
2. Número de emisión
3. Director
4. Productor ejecutivo o productor general
5. Duración total
6. Fecha de producción
7. Cantidad de bloques, con detalle de LTC de inicio.

CHART DE IDENTIFICACION EN CADA BLOQUE:

1. BLOQUE #
2. LTC de inicio
3. LTC de final
4. duración expresada en LTC



LÍNEA DEL TIEMPO

La línea de tiempo de todos los masters deberá:

1. Comienza en TC 00:00:00:00
2. 5 segundos de barras comenzando en LTC 00:00:00:00
3. 5 segundos de negro comenzando en LTC 00:00:05:00
4. 10 segundos de chart identificatorio del programa comenzando en LTC 00:00:10:00
5. 8 segundos de negro comenzando en LTC 00:00:20:00
6. Un cuadro blanco (RGB 232,232,232) con un bip de audio a 1Khz en todos los canales y -10 VU ubicado exactamente en LTC 00:00:28:00
7. 49 cuadros de negro empezando en LTC 00:00:28:01
8. Inicio de artística comenzando en LTC 00:00:30:00 por corte
9. Los bloques del programa, si los hubiera, deberán estar declarados en el chart de identificación inicial y separados por: 49 cuadros de negro/un cuadro blanco con beep/ 10 segundos de chart específico para ese bloque/2 segundos de negro/ inicio del siguiente bloque
10. Para el final del programa:

    - 49 cuadros de negro comenzando exactamente en el último cuadro de artística

    -Un cuadro blanco (RGB 232, 232, 232) con un bip de audio a 1Khz en todos los canales, -10 VU ubicado exactamente en el cuadro número 50 contando desde el último cuadro de artística.

Barras	Negro	Chart	Negro	Cuadro blanco	Negro	Artística
00:00:00:00 a 00:00:05:00	00:00:05:00 a 00:00:10:00	00:00:10:00 a 00:00:20:00	00:00:20:00 a 00:00:28:00	00:00:28:00 a 00:00:28:01	00:00:28:01 a 00:00:30:00	00:00:30:00

AUDIO

El master de audio deberá seguir exactamente las mismas condiciones sintagmáticas que el video

El audio deberá ser grabado, editado y masterizado:

- 48KHz
- Muestras de 16 o 24 bits
- Estéreo e incluidos en formato PCM sin compresión.

Los valores máximos de audio deberán estar en -10 VU y los mínimos en -20 VU. Ambos canales deberán estar en la misma fase para poder ser emitidos en mono cuando fuera necesario. Deberá estar registrado con banda internacional (8 CANALES) siguiendo el siguiente esquema:

1. Canal 1: Mezcla maestra izquierda (L)
2. Canal 2: Mezcla maestra derecha (R)
3. Canal 3: Voces Únicamente
4. Canal 4: Locución Únicamente
5. Canal 5: Foley y FX, canal Izquierdo (L)
6. Canal 6: Foley y FX, canal Derecho (R)
7. Canal 7: Música únicamente, canal Izquierdo (L)
8. Canal 8: Música únicamente, canal Derecho (R)
9.

PLACAS INICIALES Y FINALES (INSTITUCIONALES)

1. **Apertura:** Después de la última placa negra (a los 30 sg del timeline) deben incluir la Animación del Tren y luego la apertura correspondiente al programa.

2. **Créditos Finales**: Deben ir Primero los créditos que corresponden a las Universidades Productoras y luego las correspondientes al CIN y Mundo U.

3. **Placas Finales:** Deberá ir primero la animación correspondiente al logo de MUNDO U y Luego la placa correspondiente a RENAU-CIN- SPU

EN CASO DE PRESENTAR MICROS (MENOS DE 15 MINUTOS DE DURACION)

No deben llevar créditos de ningún tipo.
Solo llevan las placas finales de la universidad productora y las institucionales Mundo U. RENAU-CIN-SPU.

¿QUE SE ENTREGA EN EL MASTER FINAL?

1. Export en alta MXF
2. Export en baja proxy
3. Master de audio para banda internacional
4. Carpeta de Esenciales: tipografías, fondos de apertura y títulos, base de zócalos y elementos de gráfica
5. Carpeta de gráfica: (proyectos AE) en formato editable
6. Carpeta de Respaldo: Tomas de respaldo sin gráfica.
7. **Extras:** Sinopsis del capítulo (100 caracteres aprox), fotos en alta calidad del rodaje y una promo de hasta 2 minutos.
8. Carpeta de Música: en caso de utilizar piezas musicales por fuera del paquete entregado.
9. Carpeta Legal: Backup digital de los derechos legales (cesiones de Imagen, cesiones firmadas por el rector y los integrantes del equipo, etc). Enviar siempre los originales por correo.

MXF OP1 VA

1920X1080, 50I

UPPER FIELD FIRST

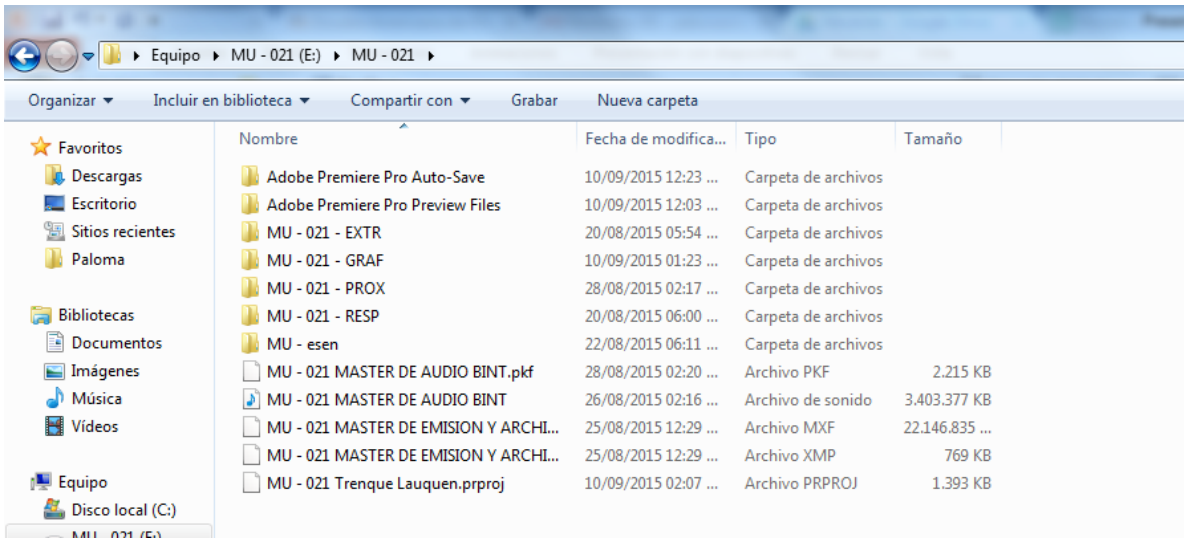
COLOR SPACE ITU-709

VIDEO TRACKS: 1 (24 BIT)

Video format:

a- DNxHD 120
b- XDCAM HD422 50Mbps

- Audio Tracks: 2 (canals 1 y 2 de la banda internacional)
- Audio Format: PCM 16 o 24 bits, 48Khz



SOPORTES DE ENTREGA Y ROTULADO.

Los masters finales de cada programa deberán ser entregados en disco rígido removible de 2.5 pulgadas con conexión USB3.0 formateados en NTFS.

Los discos serán devueltos a la producción contra-entrega del siguiente programa, por lo cual se retendrá siempre uno de dos discos de transporte. Deben tener en cuenta que mientras más completo se entregue el master, menos se tardará en realizar el backup y la ingesta al MAM, por ende, su devolución será más rápida también al recibir el siguiente programa.

Todos los archivos deberán ser nombrados comenzando con el nombre codificado de programa, de un máximo de cuatro letras en mayúscula y sin caracteres especiales. Esto es válido para absolutamente todos los archivos y carpetas que contenga el disco. Los nombres de carpeta y archivo se abreviarán siempre con el mismo criterio con el propósito de que la ruta de acceso al archivo nunca supere los 160 caracteres.

Un disco con archivos no rotulados con el criterio especificado por este manual podría ser rechazado por el control de ingesta.

DIRECCION DE ENTREGA:

MARIELA ZUNINO // PALOMA RUVIRA

CONSEJO INTERUNIVERSITARIO NACIONAL

EL SALVADOR 4851

CAPITAL FEDERAL, BUENOS AIRES

CP 1414

Plan Federal de Producción de Contenidos Audiovisuales Digitales

MANUAL DE ESTILO

Red Nacional Audiovisual Universitaria

RENAU

Buenos Aires, Enero de 2015

Los museos de verdad son los sitios en los que el tiempo se transforma en espacio. Orhan Pamuk

1. Criterios generales

1.1 El objetivo del proyecto “MUSEOS” es difundir y poner en evidencia los museos de la región, promoviendo los bienes y valores culturales de la misma. El proyecto promueve tanto a la recuperación de la memoria-inscrito en objetos, obras de arte y documentos al hacer accesible un importante conjunto de información de forma atractiva, como la colaboración en la formación y el perfeccionamiento de la conciencia crítica de los espectadores.

1.2 Los capítulos de “Museos” deben ser productos de calidad audiovisual con los estándares para su emisión nacional.

1.3 El diseño del proyecto busca que se vincule a la serie la mayor cantidad de público jóven sin que esto excluya otro público.

1.4 Las capítulos de “Museos” buscan destacar la diversidad y pluralidad de nuestras regiones a través de ellos.

1.5 La meta no es sólo que el público se entere que existen estos museos y lo que contienen, sino que vayan, que concurran y se integren a la dinámica de las instituciones.

1.6 Cada capítulo se puede focalizar en UNO o MAS museos de la región.

2. Criterios de producción

2.1 Formato y Duración: El tiempo de duración de cada capítulo debe ser de 26 minutos, formato documental, divididos en tres bloques de 8:40 min.

2.2 Aspectos narrativos: Cada capítulo debe tener en cuenta los siguientes elementos narrativos:

2.2.1 Los capítulos deben reflejar un punto de vista sensible, detallista, natural y auténtico del museo y su región. Siempre se buscan puntos de vista nuevos y poéticos.

2.2.2 El ojo y el oído estarán atentos a los lugares, acciones y personajes de los museos y el contexto donde se encuentren los mismos.

2.2.3 En cada museo se debe buscar destacar la naturalidad de las locaciones y los personajes, al estilo documental.

2.2.4 La historias se narraran a través de los testimonios de personajes protagonistas o personajes secundarios de la historia (voz en *in* o en *off*), los capítulos no deberán contar con un conductor.

2.2.5 El uso de la imágenes deberán contextualizar y sumar al uso de la palabra de los testimonios, utilizando a esta como punto de partida para las imágenes que pueden realizar un recorrido visual interesante de la temática que se menciona y no solo conformarnos con el busto parlante dentro de

las instalaciones del museo. La serie tiene como propuesta la imagen que tenga riqueza y expresividad.

2.2.6 El lenguaje a utilizar deberá ser un lenguaje ágil y actual. La locución debe ser desacartonada y no una locución tradicional tipo ISER. Buscar la calidez y una correcta narración.

2.2.7 La narración será desde un punto de vista subjetivo POV, con el texto en primera persona. Esta opción permite la personalización estética del narrador, la fotografía y la edición, ligando estas representaciones a los conceptos de ritmo y velocidad, trascendiendo las fórmulas tradicionales del documental antropológico y las de inspiración institucional.

2.2.8 Los personajes más comunes serán los museólogos, especialistas, investigadores – que forman parte de cada Museo que serán los encargados de mostrarnos “las joyas”, así como de transmitirnos la importancia de conocerlas, y aún más de visitar dichas instituciones y participar de sus propuestas.

2.2.9 Se aceptará un máximo de tres testimonios por bloque, buscar que los mismos tengan la capacidad para realizarlo de una manera rica y expresiva.

2.2.10 No se aceptarán testimonios de autoridades de la universidad productora a menos que tengan una relación directa y fundamental con la temática, la investigación, etc.

2.2.11 **El Visitante:** En cada capítulo y sobre cada museo, es interesante que uno de los testimonios sea realizado por un visitante y no alguien que tenga un cargo en el mismo sino dar lugar a una breve reflexión sobre el museo y

como se ve desde el punto de vista externo de un visitante que puede ser un lugareño.

3. Criterios Técnicos

Iluminación

- Utilizar de lo posible en las locaciones interiores una luz principal y una de relleno.
- Para acentuar la profundidad de campo trabajar con luz fría de fondo y cálida como principal.
- Evitar utilizar luz dura y usar difusores.
- Evitar grabar junto a ventanas, de no poder evitarlo reducir el contraste disminuyendo diferencias de brillo entre el exterior y la persona. La mejor manera seria utilizar una luz blanca para rellenar las sombras de la persona
- Utilizar reflectores para iluminar el ambiente si es posible.
- En exteriores siempre luz rebotada (disco o telgopor), los contraluces con rebotador plateado siempre que se trate de una persona.

Movimientos de cámara.

- Buscar locaciones que posean un buen tiro de cámara.
- Para conseguir una buena profundidad de campo se puede colocar a la persona lejos del fondo y la cámara lejos de la persona (para esto es preferente utilizar trípode).
- No corregir el plano de forma brusca en el momento que la persona este hablando.
- Cubrirse de planos (siempre realizar plano general, detalle y medio o americano).
- Nunca pegar al entrevistado en el fondo.
- Perfilar al entrevistado entre 15 y 20º con respecto al frente de la cámara.
- Evitar el plato “foto carnet”.
- Evitar el zoom como recurso.

- Mover la cámara cuando se quiere revelar algo que no estaba en cuadro, cuando la persona esta en movimiento, cuando se quiere incrementar o disminuir la intensidad de atención hacia la persona
- Si la cámara no esta ubicada en ningún soporte tratar de generar movimientos sutiles y dinámicos (limitados). En estos casos es recomendable utilizar gran angular.
- Utilizar el enfoque manual.
- No cortar al entrevistado por las articulaciones (codos, muñecas, rodillas, etc).
- Siempre hacer balance de blanco, mas cuando hay cambio de locación.
- No utilizar iris automático.

Audio

- En lo posible utilizar micrófonos corbateros en caso de realizar una entrevista preproducida.
- Al momento de grabar se tratará de evitar ruidos o sonidos que puedan distraer la atención. En el caso de entrevistas buscar una locación libre de ruidos.
- Si se utilizan dos micrófonos inalámbricos poner uno al canal de la derecha y el otro al canal de la izquierda.
- En el caso de entrevista en exteriores resguardar al entrevistado del viento o poner a reparo el micrófono.
- Ocultar el cable del micrófono.
- Siempre chequear sonido antes de comenzar la entrevista.
- Colocar el micrófono para el lado que va a hablar el entrevistado.

Edición

- Ritmo: plantear el ritmo de la edición en base al relato contado. Puede ser un relato moderno y tener una edición ágil o ser un relato triste o denso y tener una edición lenta. Ser coherente en la edición y no cambiar de ritmo de un momento a otro, llevar el cambio progresivamente.
- No utilizar en lo posible el modo Picture in Picture en la edición.

- Transiciones: la edición deberá contener la menos cantidad de transiciones posibles. La manera correcta será la edición por cortes, de utilizarlas las mismas deberán estar justificadas - Cross Disolve, Fades in/out, Dip to color.-

Postproducción de imagen y sonido

- Musicalización: generalmente no debería usarse música durante una entrevista a no ser que sea parte del sonido ambiente.
- Sonorización: de ser posible sonorizar con audios grabados por la producción o utilizar sonidos de librería de buena calidad (cd, wav o aiff en 48.000hz).
- Filtros: no utilizar el exceso de filtros, salvo que acompañen el contexto del relato (ej: sepia, blanco y negro, virajes de colores)
- Colorimetría: nivelar, empatar y estabilizar los colores al terminar (mismos valores de rgb para todas las imágenes).