



# Guion técnico exemplo

## FICHA TÉCNICA

**Emisora ou grupo responsable:** alumnado de 1ºESO do IES Benito Pérez Galdós.

**Conto:** "A nena peixe"

**Duración:** 1'40"

## Secuencia de realización

Control/realización	Locución
SP- SON DE MAR EN CALMA 5"	(VOZ NARRADORA) Un día tras outro, na praia do Golfo víase a unha nena percorrendo a beira do mar, sempre baixo a atenta mirada do seu pai. Cada vez que a nena quería mollar os pes, o seu pai collíaa en brazos e nunca a deixaba.
PPP-LOCUCIÓN	(PAI) - O mar é moi perigoso. Nunca, pero nunca xamais debes adentrarte nel. Trágase ás persoas e afástaas das súas familias.
SP-MÚSICA DE PASO DO TEMPO 8"	(VOZ NARRADORA) A nena medrou arrepiada e o seu medo ao agua mantívoo sempre terra adentro. Non lle gustaba ir á praia. Converteuse nunha veterinaria moi activa e concienciada, que curaba golfinhos e tartarugas pero nunca participaba do seu regreso aos océanos. Todo cambiou coa chegada de Zeus, un can escuchimizado e feo que se atopou abandonado de volta a casa despois dun duro día de traballo. Con todos os seus cuidados, Zeus engordó e convertiuse nun ser xoguetón e feliz. Levantábanse cedo e ían correr. O can empeñábase en querer baixar á area e, tras moitos intentos, unha calorosa tarde de veran saíuse coa súa.
SP- MÚSICA TRISTE E OUBEADAS DE CAN	(MULLER, CON VOZ MELANCÓLICA) - Despois de tantos anos os meus pes volven a pisar a area da praia do Golfo... ¡Zeus! Non te afastes, ¡Zeus! ¡Zeussss!
SP-SON DE MAR EMBRAVECIDO 15"	(VOZ NARRADORA) O can, emocionado, metérase na auga e a corrente atrapárou preto da beira. Ela non sabía que facer, sempre se mantivera afastada do agua! Sen pensalo

PPP-LOCUCIÓN

dúas veces, quitou as zapatillas e coreu a auxiliar ao animal. Nesa zona aínda tocaba o chan. Meteu a cabeza baixo o agua e viu a Zeus. Ao seu lado, unha nena que recoñeceu ao momento. Saíu á beira co seu can en brazos e sentouse na area. Fechou os ollos e volveu a aquel último día no que estaba na praia co seu pai.

PPP-LOCUCIÓN

(NENA) - Por que dis que o mar se traga ás persoas, pai?

(PAI) - Porque se levou á túa tía cando tiña a túa idade e nunca máis a recuperamos.

## CONCEPTOS

**O guion dramático.** A súa orixe atopámolo no libreto de teatro, aínda que para radio o guión non se escribe por escenas. É moito máis técnico que o de cine ou TV, pois débense incluír indicacións con respecto aos efectos de son e músicas.

**Os planos e movementos sonoros.** Para lograr realismo hai que ter en conta non só o volume ou a distancia respecto ao micrófono, tamén o contexto da escena.

Os sons varían de plano (primeirísimo primer plano ou plano psicológico, primeiro plano, segundo plano...) en función da cercanía e importancia do que se queira transmitir. Isto afecta tanto á locución como aos efectos sonoros e á música.

Os movementos sonoros axudan a dar credibilidade á escena: os máis utilizados son o paneo (modificar o volume á dereita ou esquerda para dar sensación de que a fonte do son vén dun lado ou do outro) e o trávelin (pasar gradualmente o son dun lado a outro a modo de percorrido).



# Os xéneros dramáticos

## Que son?



Son xéneros narrativos que **contan unha historia** que non ten por que ser trágica. Algúns adaptan a literatura ou o teatro ao ámbito radiofónico. Pódense presentar con distintos formatos: contos, cancións, poemas, sociodramas, radionovelas, radioteatro, teatro radiofónico, historias... Todos estes son exemplos de séneros dramáticos.

Na orixe producíanse para achegar entretemento e cultura ás persoas que non sabían ler. Entre 1920 e 1940, a radionovela era moi popular a nivel mundial.

Un dos casos máis famosos da historia é a adaptación da novela **A guerra dos mundos** que fixo Orson Welles en 1938, coa que sorprendeu e atemorizou a súa audiencia.

Nos últimos anos, este xénero, que caera un pouco en desuso, volveu a renacer da man do pódcast.



## Objetivo

A súa intención principal é entreter e difundir expresións culturais, artísticas e creativas.



## Elementos chave

- **O diálogo.** É o elemento fundamental para crear a acción. Ten dúas funcións principais: dar información sobre a historia e caracterizar aos personaxes. Non convén usar moitas personaxes para que a audiencia distinga ben as súas voces e os identifique con facilidade.
- **A voz narradora.** Como a audiencia só pode imaxinarse o que sucede en función do que escoita, o narrador ou narradora contribúe, xunto cos diálogos, a conformar a historia e a personalidade das personaxes. Enfatiza as emocións e a acción, sinala transicións de tempo ou espazo, narra accións difíciles de explicar só con sons ou música...
- **A música.** Ademais de ambientar as escenas, a música serve para resaltar emocións, accións, transicións, como contrapunto dramático...
- **Os efectos sonoros.** Xunto coa música, contribúen a crear a escena e a ambientación noen el imaxinario da audiencia.



## PAUTAS

- Pensa unha idea orixinal e con conflito.
- Coida especialmente o inicio e o final: os minutos do comezo deben captar a atención da audiencia, mentras que os finais serán o que vai recordar da emisión.
- Sé conciso ou concisa e narra de maneira clara.
- A edición é tan importante coma o guion, xa que será o que aporte credibilidade ao produto dramático.



## TIPOS

A liberdade creativa e flexibilidade da radio permiten dramatizar practicamente calquera formato.

Un modo de clasificación sería polo súa periodicidade. Así, podemos atopar historias unitarias (empeza e termina na mesma emisión), ou historias seriadas (capítulos en varias emisións).

De entre todos os produtos radiofónicos dramáticos, os **radiodramas** son o xénero máis habitual:

1. **Radioteatro.** Trátase dunha obra escrita para radio, na que participan actores e actrices. Autores e autoras falan de teatro radiofónico cando se convirte á linguaxe das ondas unha obra escrita en orixe para ser representada no teatro.
2. **Radionovela.** A diferenza do radioteatro, a historia ofrécese en capítulos curtos.
3. **Radiocuento.** Conto escrito especificamente para radio ou adaptado ao medio.



## Como?

1

Para a creación dunha peza do xénero dramático debes ter en conta a ampla variedade de formatos que podes manexar. O principal ao dramatizar é darlle realismo á historia que contas, a través da naturalidade e a credibilidade das personaxes.

2

Para logralo debes xogar coa linguaxe, a ambientación musical e os sons.

3

Como calquera historia, a súa estrutura divídese en introducción (presentación da trama e das personaxes), nó (narración do conflito) e desenlace (final, conclusión ou refrán)

4

Sempre que escribas para radio ten en conta que debes traducir as imaxes visuais a auditivas, para que a audiencia "vexa" o que estás contando con claridade.

*A guerra dos mundos, RNE*

*Espías en Melenara, radionovela improvisada do taller de radio da Residencia Taliarte (IAS Gran Canaria)*



**EJEMPLOS**