



Guion técnico ejemplo

FICHA TÉCNICA

Emisora o grupo responsable: alumnado de 1ºESO del IES Benito Pérez Galdós.

Cuento: "La niña pez"

Duración: 1'40"

Secuencia de realización

Control/realización	Locución
SP- SONIDO DE MAR EN CALMA 5"	(VOZ NARRADORA) Un día tras otro, en la playa del Golfo se veía a una niña recorriendo la orilla del mar, siempre bajo la atenta mirada de su padre. Cada vez que la niña quería mojar los pies, su padre la cogía en brazos y nunca le dejaba.
PPP-LOCUCIÓN	(PADRE) - El mar es muy peligroso. Nunca, pero nunca jamás debes adentrarte en él. Se traga a las personas y las aleja de sus familias.
SP-MÚSICA DE PASO DEL TIEMPO 8"	(VOZ NARRADORA) La niña creció atemorizada y su miedo al agua la mantuvo siempre tierra adentro. No le gustaba ir a la playa. Se convirtió en una veterinaria muy activa y concienciada, que curaba delfines y tortugas pero nunca participaba de su regreso a los océanos. Todo cambió con la llegada de Zeus, un perro escuchimizado y feo que se encontró abandonado de vuelta a casa después de un duro día de trabajo. Con todos sus cuidados, Zeus engordó y se convirtió en un ser juguetón y feliz. Se levantaban temprano e iban a correr. El perro se empeñaba en querer bajar a la arena y, tras muchos intentos, una calurosa tarde de verano se salió con la suya.
SP- MÚSICA TRISTE Y AULLIDOS DE PERRO	(MUJER, CON VOZ MELANCÓLICA) - Después de tantos años mis pies vuelven a pisar la arena de la playa del Golfo... ¡Zeus! No te alejes, ¡Zeus! ¡Zeussss!
SP- MÚSICA MELANCÓLICA 10" PPP-LOCUCIÓN	(MUJER, CON VOZ MELANCÓLICA) - Después de tantos años mis pies vuelven a pisar la arena de la playa del Golfo... ¡Zeus! No te alejes, ¡Zeus! ¡Zeussss!
SP-SONIDO DE MAR EMBRAVECIDO 15"	(VOZ NARRADORA) El perro, emocionado, se había metido en el agua y la corriente le había atrapado cerca de la orilla. ¡Ella no sabía qué hacer, siempre se había mantenido alejada del agua! Sin pensárselo

PPP-LOCUCIÓN

dos veces, se quitó las zapatillas y corrió a auxiliar al animal. En esa zona todavía tocaba el suelo. Metió la cabeza bajo el agua y vio a Zeus. A su lado, una niña que reconoció al momento. Salió a la orilla con su perro en brazos y se sentó en la arena. Cerró los ojos y volvió a aquel último día en el que había estado en la playa con su padre.

PPP-LOCUCIÓN

(NIÑA) - ¿Por qué dices que el mar se traga a las personas, papá?

(PADRE) - Porque se llevó a tu tía cuando tenía tu edad y nunca más la recuperamos.

CONCEPTOS

El guion dramático. Su origen lo encontramos en el libreto de teatro, aunque para radio el guion no se escribe por escenas. Es mucho más técnico que el de cine o TV, pues se deben incluir indicaciones con respecto a los efectos de sonido y músicas.

Los planos y movimientos sonoros. Para lograr realismo hay que tener en cuenta no solo el volumen o la distancia respecto al micrófono, también el contexto de la escena. Los sonidos varían de plano (primerísimo primer plano o plano psicológico, primer plano, segundo plano...) en función de la cercanía e importancia de lo que se quiera transmitir. Esto afecta tanto a la locución como a los efectos sonoros y a la música.

Los movimientos sonoros ayudan a dar credibilidad a la escena: los más utilizados son el paneo (modificar el volumen a la derecha o izquierda para dar sensación de que la fuente del sonido viene de una lado o del otro) y el trávelin (pasar gradualmente el sonido de un lado a otro a modo de recorrido).



Secciones de un magacín

Los géneros dramáticos



¿Qué son?

Son géneros narrativos que **cuentan una historia** que no tiene por qué ser trágica. Algunos adaptan la literatura o el teatro al ámbito radiofónico. Se pueden presentar con distintos formatos: cuentos, canciones, poemas, socio dramas, radionovelas, radioteatro, teatro radiofónico, historias... Todos estos son ejemplos de géneros dramáticos.

En origen se producían para acercar entretenimiento y cultura a las personas que no sabían leer. Entre 1920 y 1940, la radionovela era muy popular a nivel mundial.

Uno de los casos más famosos de la historia es la adaptación de la novela **La guerra de los mundos** que hizo Orson Welles en 1938, con la que sorprendió y atemorizó a su audiencia.

En los últimos años, este género, que había caído un poco en desuso, ha vuelto a renacer de la mano del podcast.





Objetivo

Su intención principal es entretener y difundir expresiones culturales, artísticas y creativas.



Elementos clave

- **El diálogo.** Es el elemento fundamental para crear la acción. Tiene dos funciones principales: dar información sobre la historia y caracterizar a los personajes. No conviene usar muchos personajes para que la audiencia distinga bien sus voces y los identifique con facilidad.
- **La voz narradora.** Como la audiencia solo puede imaginarse lo que sucede en función de lo que escucha, el narrador o narradora contribuye, junto con los diálogos, a conformar la historia y la personalidad de los personajes. Enfatiza las emociones y la acción, señala transiciones de tiempo o espacio, narra acciones difíciles de explicar solo con sonidos o música...
- **La música.** Además de ambientar las escenas, la música sirve para resaltar emociones, acciones, transiciones, como contrapunto dramático...
- **Los efectos sonoros.** Junto con la música, contribuyen a crear la escena y la ambientación en el imaginario de la audiencia.



PAUTAS

- Piensa una idea original y con conflicto.
- Cuida especialmente el inicio y el final: los minutos del comienzo deben captar la atención de la audiencia, mientras que los finales serán lo que va a recordar de la emisión.
- Sé conciso o concisa y narra de manera clara.
- La edición es tan importante como el guion, ya que será lo que aporte credibilidad al producto dramático.



TIPOS

La libertad creativa y flexibilidad de la radio permiten dramatizar prácticamente cualquier formato.

Un modo de clasificación sería por su periodicidad. Así, podemos encontrar historias unitarias (empieza y termina en la misma emisión), o historias seriadas (capítulos en varias emisiones).

De entre todos los productos radiofónicos dramáticos, los **radiodramas** son el género más habitual:

1. **Radioteatro.** Se trata de una obra escrita para radio, en la que participan actores y actrices. Autores y autoras hablan de teatro radiofónico cuando se convierte al lenguaje de las ondas una obra escrita en origen para ser representada en el teatro.
2. **Radionovela.** A diferencia del radioteatro, la historia se ofrece en capítulos cortos.
3. **Radiocuento.** Cuento escrito específicamente para radio o adaptado al medio.



¿Cómo?

1

Para la creación de una pieza del género dramático debes tener en cuenta la amplia variedad de formatos que puedes manejar. Lo principal al dramatizar es darle realismo a la historia que cuentas, a través de la naturalidad y la credibilidad de los personajes.

2

Para lograrlo debes jugar con el lenguaje, la ambientación musical y los sonidos.

3

Como cualquier historia, su estructura se divide en introducción (presentación de la trama y de los personajes), nudo (narración del conflicto) y desenlace (final, conclusión o moraleja).

4

Siempre que escribas para radio ten en cuenta que debes traducir las imágenes visuales a auditivas, para que la audiencia “vea” lo que estás contando con claridad.

La guerra de los mundos, RNE

Espías en Melenara, radionovela improvisada del taller de radio de la Residencia Taliarte (IAS Gran Canaria)



EJEMPLOS