

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA
Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Realización del episodio piloto
de un concurso de televisión original
en el estudio de TV del Campus de Gandía”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor:
Jose San Joaquín Deusa

Tutor:
Ricardo Cobo del Prado Reverte

GANDIA, 2018

RESUMEN

El concurso es un género televisivo que lleva presente en las parrillas de programación desde los inicios de las primeras cadenas de televisión. Por esta razón, el presente se basa en este formato, con el fin de apostar por el entretenimiento y el humor sin dejar de lado la divulgación y cultura.

En las siguientes páginas se refleja el proceso por el que pasa un formato original desde su ideación inicial hasta la realización de su programa piloto en el estudio de TV del Campus de Gandía. Además, comprenderán los procesos creativos efectuados con el fin de crear los recursos necesarios en la grabación final (identidad gráfica, escenografía virtual, realización, música, escaleta, guion, etc.).

Por otra parte, también se llevará a cabo una planificación que analizará las necesidades técnicas y humanas para realizar el proyecto de la forma más eficaz y eficiente posible utilizando las instalaciones del Campus de Gandía.

Finalmente, se realizará el producto final utilizando el material capturado en el plató y se preparará para una posible estrategia de distribución en el mercado audiovisual.

PALABRAS CLAVE: realización, televisión, concurso, virtual, piloto

ABSTRACT

The game show genre has been present in TV listings since the beginning of the first networks. For this reason, the present is based on this TV format to pull for entertainment and comedy contents without putting both knowledge and culture apart.

The following pages reflect the process that takes an original format from its first conception to the production of a pilot episode in the Campus de Gandia TV studio. In addition to that, they will cover every creative process made to create the resources needed for the recording session (graphics, virtual set, production, music, running order, script, ...).

On the other hand, the planning process will analyze both technical and human needs to accomplish the project in the most effective and efficient way possible using the Campus of Gandia's premises.

Lastly, the final product will be built using the footage and it will be prepared for the audiovisual market.

KEYWORDS: television, production, game show, virtual, pilot

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. PRESENTACIÓN	5
1.2. OBJETIVOS.....	5
1.3. METODOLOGÍA	5
1.4. ETAPAS.....	6
1.5. PROBLEMAS	7
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	8
2.1. ANTECEDENTES EN LA RADIO	8
2.2. PRIMEROS CONCURSOS EN TELEVISIÓN	10
2.3. EL ESCÁNDALO DE LOS AÑOS 50	12
2.4. LOS CONCURSOS MÁS LONGEVOS.....	13
2.5. EL CASO ESPAÑOL	16
3. EL PROGRAMA	19
3.1. ANÁLISIS DE LAS INSTALACIONES	19
3.2. FORMATO.....	21
3.3. ESCENOGRAFÍA	23
3.4. GRAFISMO.....	25
3.5. MÚSICA.....	28
4. LA GRABACIÓN	30
4.1. PRUEBAS PREVIAS	30
4.2. PLANIFICACIÓN	31
4.3. DÍA DE GRABACIÓN	33
4.4. POSPRODUCCIÓN.....	35
5. CONCLUSIONES.....	36
6. BIBLIOGRAFÍA	37

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Grabación de Vox Pop [1935].....	9
Ilustración 2. Grabación de Spelling Bee [1938].....	10
Ilustración 3. Panel de What's My Line? [1952].....	11
Ilustración 4. Van Doren (izda.) y Stempel (dcha.) en Twenty-One [1956].....	12
Ilustración 5. Grabación de The Price Is Right [1978]	14
Ilustración 6. Sajak (izda.) y White (dcha.) en Wheel of Fortune [1983].....	14
Ilustración 7. Carpenter (izda.) en Who Wants to Be a Millionaire? [1999]	15
Ilustración 8. Grabación de Un, dos, tres... responde otra vez [1972].....	16
Ilustración 9. Grabación de La Ruleta de la Fortuna [1990]	17
Ilustración 10. Joan Monleón y "Monleonetes" con "La paella russa" [1990] ...	18
Ilustración 11. Control de realización del estudio de TV.....	19
Ilustración 12. Plató del estudio de TV del Campus de Gandía [2018]	20
Ilustración 13. Esbozo original del decorado [2018].....	23
Ilustración 14. Vista previa del set (izda.) en Cinema 4D y resultado (dcha.)... 24	
Ilustración 15. Fotograma de la primera secuencia de la cabecera	25
Ilustración 16. Vista previa de grafismo en Adobe Illustrator.....	26
Ilustración 17. Animación de grafismo en Adobe After Effects	26
Ilustración 18. Vista previa de la escena de la cabecera en Cinema 4D	27
Ilustración 19. Vista previa de la sintonía, base final y ráfaga.....	29
Ilustración 20. Vista previa de los gradientes en Adobe Photoshop.....	30
Ilustración 21. Set real preparado para la grabación.....	32
Ilustración 22. Vista del monitor auxiliar desde el escenario	32
Ilustración 23. Presentador y concursantes en el ensayo general	33
Ilustración 24. Fotograma del ensayo general.....	33
Ilustración 25. Error de cuadrícula de la cámara 2	34
Ilustración 26. Granulado (izda.), atril (dcha.) y resultado final (abajo)	35
Ilustración 27. Vista previa del proyecto en Adobe Premiere	35

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PRESENTACIÓN

El género del concurso televisivo está presente en las parrillas de programación de las cadenas de televisión desde los inicios de este medio. Las siguientes páginas contienen todos los pasos que han sido necesarios para la realización de un concurso de televisión original utilizando las instalaciones del Campus de Gandía de la Universidad Politécnica de València.

1.2. OBJETIVOS

El principal objetivo es conseguir un producto profesional listo para presentar al mercado audiovisual sacando el mayor partido y rendimiento de los recursos del estudio de TV mediante las técnicas tanto aprendidas tanto en el grado como por cuenta propia.

Entre los objetivos secundarios del presente proyecto cabe destacar la consolidación de conocimientos en las tareas previas a la grabación, la adquisición de confianza necesaria para poder trabajar en un nivel profesional, el cumplimiento con los plazos y tiempos de trabajo establecidos y, por último, la resolución de problemas e imprevistos.

1.3. METODOLOGÍA

El proyecto se ha realizado utilizando diferentes medios y técnicas.

La realización del programa propiamente dicho se hizo utilizando las instalaciones del Campus de Gandía, ayudado tanto por el personal docente y técnico como por diferentes compañeros de titulación elegidos por sus conocimientos y soltura en la función en la que se les necesitaba. La generación de elementos necesarios para la realización en directo, así como la posproducción, fue mediante recursos propios.

1.4. ETAPAS

El proyecto, como cualquier producto audiovisual, se ha dividido en 3 etapas:

1. PREPRODUCCIÓN

- a. Análisis de las instalaciones. Se han analizado las instalaciones y recursos para conocer a fondo qué se puede y qué no se puede llegar a hacer con los medios de los que se disponen.
- b. Búsqueda de referentes. La creación de cualquier elemento ha sido precedida por una búsqueda de referentes sólidos y de autoridad en su campo, ya sea con la música, la escenografía o el grafismo.
- c. Concepción del formato. Se ha ideado un formato televisivo desde cero partiendo de las instalaciones y recursos del Campus.
- d. Creación de la escenografía. Aprovechando las técnicas digitales escenográficas de las instalaciones, se ha creado una escenografía virtual para el programa.
- e. Elaboración de recursos. Antes de la realización en directo, se generaron los recursos necesarios para el programa, como elementos gráficos, música, insertos guiones, escaleta, contratos de cesión de imagen y de derechos de autor, etc.
- f. Pruebas y ensayos. Antes de la grabación, se comprobó que el proyecto era viable y realizable siguiendo con los métodos y técnicas que se habían pensado con anterioridad.

2. PRODUCCIÓN: el desarrollo de esta fase coincidió exclusivamente con la grabación en directo del programa.

3. POSPRODUCCIÓN

- a. Montaje. Una vez obtenido el material del plató, se procedió a montar el programa siguiendo lo máximo posible los tiempos detallados en la escaleta.
- b. Corrección de errores. Se procedió a corregir los errores de la grabación e intentar minimizarlos para dejar un resultado profesional.

1.5. PROBLEMAS

El principal problema fue el incumplimiento de plazos que se pensaron desde un principio, tanto en el programa como en la redacción de la presente memoria. La disponibilidad propia, la de las instalaciones y la del equipo comportó, entre otras cosas, retrasar la grabación dos semanas y unir el día del ensayo general y el de la grabación en una misma jornada. Este inconveniente hizo que se tuviese que eliminar el proceso de casting de concursantes y de presentador. Sin embargo, la solución fue seleccionar personalmente a compañeros de titulación que habían participado en proyectos similares, tanto en programas de televisión como de radio.

Otro problema a destacar fue el mal copiado del material del plató, que comportó la inutilización de los archivos. Sin embargo, para evitar un problema de similares características, previamente se reservó el espacio más tiempo de lo necesario y, así, solventar el imprevisto.

Un último problema provocado por el incumplimiento de tiempos fue la captura del material. El audio presentó ciertos problemas de recepción, que se intentaron minimizar en la posproducción. Por otra parte, la iluminación no se adaptó perfectamente al escenario y comportó una mala incrustación de croma, que dejó un rastro granulado verde en la imagen. Se solucionó al generar una máscara de corrección en Adobe Photoshop para ser posteriormente aplicada en cada uno de los planos necesarios.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los inicios del género concurso se remontan a los años 30 en Estados Unidos tras la aparición de las primeras emisoras de radio comerciales, en plena “Era Dorada” de la radio. Entonces, la sociedad norteamericana continuaba hundida en la Gran Depresión provocada por el crac bursátil del 29. La crisis se extendía a todo el mundo.

Las crispaciones entre países hacían surgir movimientos totalitarios que comportaron la aparición de regímenes dictatoriales en diferentes puntos del mundo. Unos meses antes al acceso a la Presidencia de Estados Unidos por parte de Franklin Delano Roosevelt, en la que se mantuvo durante cuatro legislaturas seguidas [1933-45], Adolf Hitler obtuvo el título de Canciller Imperial en Alemania.

En España estalló la Guerra Civil. Posteriormente, el bando fascista se hacía con el poder y se implanta la dictadura de Francisco Franco. Tras tres años de cruenta guerra fratricida, el bando fascista se hacía con el poder al derrocar el gobierno de la Segunda República y se impuso la dictadura del general Francisco Franco. La década se cerraba con el estallido de la Segunda Guerra Mundial.

2.1. ANTECEDENTES EN LA RADIO

Las primeras y mayores emisoras de radio comerciales norteamericanas de los años 30 eran: NBC [1926], NBC Blue Network [1927, y posteriormente, en 1945, como ABC], CBS [1927] y MBS [1934] (ECONOMIC HISTORY, 2008).

Los primeros programas servían como un mero reclamo para la venta de receptores de radio. Más tarde, con su consolidación como poder mediático, la programación comenzó a adoptar un sistema de patrocinio sin precedentes. Dado que los espacios publicitarios como se conocen hoy en día eran poco frecuentes, gran parte de estos patrocinios consistía en la inclusión de la marca dentro del nombre del programa para conseguir la atracción de la audiencia, como es el caso de *The Clicquot Club Eskimos* (con la marca de bebidas *Clicquot Club*), *Champion Spark Plug Hour* (con *Champion*, compañía especializada en la

fabricación de bujías) o *The A&P Gypsies* (con la cadena de licorerías y supermercados *A&P*, o *The Great Atlantic and Pacific Tea Company*).

Como antecedente de los concursos radiofónicos se encuentra *Vox Pop* [1932-48, originalmente *Sidewalk Interviews*], un programa emitido en una emisora local de Houston en el que los presentadores hacían preguntas a pie de calle a los transeúntes, dándoles posteriormente un dólar por su participación¹.

Ilustración 1. Grabación de Vox Pop [1935]



Fuente: otrcat.com

Aunque *Vox Pop* es reconocido como el primer programa de participación de la audiencia, el que es considerado como el primer concurso radiofónico propiamente dicho fue el llamado *Professor Quiz* (posteriormente llamado *Kelvinator's Professor Quiz* por el patrocinio, entre otros, de la marca de electrodomésticos *Kelvinator*). Se trataba de un concurso en el que los oyentes podían ganar dinero y regalos enviando preguntas a las que el *Professor Quiz* no podía encontrar respuesta². Se emitió en CBS desde 1936 hasta 1946, cuando fue trasladado a ABC para permanecer en antena durante dos años más.

Visto el éxito de *Professor Quiz*, *Blue Network* decidió estrenar un programa de mismo género cuatro meses después. *Uncle Jim's Question Bee* [1936-41] también se basaba en la participación de la audiencia. Aunque también eran los oyentes quienes formulaban las preguntas, en este caso debían ser respondidas por seis personas escogidas aleatoriamente del público: los concursantes. Las preguntas eran de cultura general americana, como, por ejemplo: “¿De quién era la vaca que tumbó una linterna y provocó el Gran Incendio de Chicago?” o “¿Qué distancia hay entre Nueva York y San Francisco?” (HOERSCHELMANN, 2006). Los concursantes competían por un premio final por valor de 25 dólares.

¹ En Old Time Radio Catalog está disponible un episodio de 1944: www.otrcat.com/p/vox-pop

² La Michigan State University posee en su biblioteca un ejemplar de un folleto informativo datado en 1937 sobre las reglas del programa, que incluye preguntas a modo de ejemplo para los oyentes y varias páginas dedicadas a productos del patrocinador. Se encuentra disponible en: archive.lib.msu.edu/DMC/sliker/msuspcsbs_kelv_kelvinkitc6/msuspcsbs_kelv_kelvinkitc6.pdf

El primer programa que incluyó un panel de expertos fue *Information Please* [1938-51, NBC], combinando *Professor Quiz* y *Uncle Jim's Question Bee*. El programa consistía en un grupo de expertos contestando las preguntas de los oyentes con un punto de vista humorístico. El elenco se formaba por personalidades destacadas en sus campos: historiadores, compositores, columnistas, periodistas, filólogos, ...

Los oyentes, cuyas preguntas eran leídas en antena, recibían una pequeña compensación económica. Además, si los expertos eran incapaces de responderlas, la cantidad era ligeramente mayor. Cuando la empresa fabricante de bebidas *Canada Dry* comenzó a ser el patrocinador del programa, las recompensas pasaron a ser mayores. Con el paso de los años, también se comenzó a regalar un ejemplar de la *Encyclopædia Britannica* para aquellos oyentes afortunados que consiguiesen dejar a los expertos sin respuesta.

2.2. PRIMEROS CONCURSOS EN TELEVISIÓN

Dos semanas después del estreno de *Information Please*, llegó el primer concurso emitido por televisión, de la mano de BBC Television. Se trata de *Spelling Bee* [1938], un concurso en el que un panel de invitados debía deletrear una serie de palabras. El primer episodio tuvo una duración de 15 minutos, mientras que el quinto y último a nivel nacional, duró 30.

Tras la llegada del primer concurso de la televisión, estalló la Segunda Guerra Mundial [1939]. Aunque el conflicto hizo parar la fabricación de televisores en Estados Unidos para destinar los recursos a la guerra, la producción

de concursos continuaba a buen ritmo. Dado su éxito en la radio NBC, y coincidiendo con las primeras pruebas de televisión a color llevadas a cabo por CBS, *Truth or Consequences* [1940-88] apostó por hacerse lugar en la televisión.

En 1941 hizo su primera aparición en televisión como experimento de un solo día en la filial neoyorquina de NBC, y se convirtió en el primer concurso emitido

Ilustración 2. Grabación de Spelling Bee [1938]



Fuente: British Pathé

en una televisión americana. En 1950, tras su 10^o aniversario³ en la radio, regresó a la televisión para mantenerse en antena durante 48 años. Entre 1956 y 1974, el concurso fue presentado por Bob Barker, personalidad mayormente conocida por sus 35 años al frente del eminente *The Price Is Right* [1972-presente].

En 1948, en pleno auge de programas de radio que triunfaban en televisión, Mark Goodson, productor californiano, se alió con Bill Todman, productor neoyorquino. Ambos fundaron *Goodson–Todman Productions*, la mayor productora norteamericana especializada en concursos del siglo XX, con casi 40 formatos originales, de los cuales muchos todavía continúan en antena. (MUSEUM OF BROADCAST COMMUNICATIONS, 2013)

Con la década de los 50 surgieron éxitos como *What's My Line?* [1950-67], un concurso de 30 minutos en el que un panel asiduo de personalidades reconocidas debía adivinar la profesión de los concursantes anónimos mediante preguntas de tipo “sí o no”. Si obtenían diez respuestas negativas, el concursante ganaba 50 dólares. El programa contó con apariciones de celebridades de la época como Lucille Ball, Julie Andrews, Walt Disney o Salvador Dalí. En esta ronda, el elenco debía descubrir la identidad del invitado con los ojos tapados. El programa

Ilustración 3. Panel de *What's My Line?* [1952]



Fuente: Hulton Archive

dejó cierto calado en la sociedad estadounidense, todavía presente hoy en día, gracias a una simple pregunta: “*Is it bigger than a breadbox?*” (“¿Es más grande que una panera?”), pregunta que solía formular Steve Allen⁴, miembro del panel, cuando debía adivinar el producto que fabricaba el concursante.

³ Para celebrar el 10^o aniversario del programa en la radio, la ciudad de Hot Springs, en Nuevo México, consiguió acoger la grabación de dicho episodio tras cambiar su nombre oficial por el de Truth or Consequences. Más información en la página de turismo de Sierra County, New Mexico: www.sierracountynewmexico.info/blog/a-town-named-after-a-game-show/

⁴ En el episodio número 176 (temporada 3, ep. 6) emitido en 1953, se invitó a un fabricante de paneras, el cual despertó grandes carcajadas en el público. El propio Steve Allen acertó la profesión del concursante. El fragmento está disponible en YouTube: youtu.be/-q9tXR7jmL8

2.3. EL ESCÁNDALO DE LOS AÑOS 50

A finales de la década de los 50, tuvo lugar una etapa oscura en el género del concurso. Múltiples casos de amaños y fraudes salieron a la luz en la creciente trayectoria del género.

Uno de ellos fue en *Twenty-One* [1956-58]. Este programa de unos 30 minutos emitido por NBC comenzó siendo una prueba de alto conocimiento con más de 100 categorías de preguntas. Sin embargo, dado que los resultados de los concursantes no eran los esperados, y con la consecuente e inminente cancelación, *Geritol*, el patrocinador, hizo presión para buscar gente más brillante y así conseguir mayores índices de audiencia (CBC, 2014). Herbert Stempel, un joven del distrito neoyorquino El Bronx, se convirtió en concursante veterano acumulando más de 70.000 dólares en 6 semanas

(VAN DOREN, 2008). Sin embargo, como el patrocinador opinaba que Stempel no poseía carisma, el productor Daniel Enright influenció al concursante para dejarse ganar y conseguir que Charles Van Doren, profesor de universidad y descendiente del ganador de un Premio Pulitzer, Mark Van Doren, se hiciera con la veteranía del concurso⁵.

Ilustración 4. Van Doren (izda.) y Stempel (dcha.) en *Twenty-One* [1956]



Fuente: Everett Collection

Van Doren se mantuvo durante unos 4 meses gracias a Enright, quien le hacía conocer de antemano las preguntas y respuestas que iban a salir en el programa. Finalmente ganó 129.000 dólares (MURRAY, 1999, pág. 201). Stempel reclamó un investigador federal para intentar sacar a la luz las técnicas utilizadas por el productor, pero se rechazó por falta de pruebas. Robert Redford llevó el caso de *Twenty-One* a cine como *Quiz Show* [1994].

Un segundo caso fue *The \$64,000 Question* [1955-58]. Con origen en CBS Radio como *Take It or Leave It* [1940-47], *The \$64,000 Question* mantenía una mecánica similar a *Twenty-One*, con concursantes enfrentándose a una batería de preguntas de diferentes categorías. De la misma forma, el escándalo mantuvo la

⁵ El polémico episodio completo [1956] está disponible en YouTube: youtu.be/CVnGLks--oA

misma forma que *Twenty-One*: los concursantes recibían las preguntas y respuestas con anterioridad. No obstante, en este caso, era el patrocinador (la compañía de cosméticos Revlon) el que decidía quién debía ganar y quién perder.

El escándalo estalló en agosto de 1958, un concursante de *Dotto*, el recientemente estrenado concurso de NBC, encontró entre bastidores un bloc de notas con las preguntas y respuestas que iban a salir en el programa. Los productores intentaron comprar su silencio, pero no lo consiguieron. El concursante sacó a la luz el amaño (CHATTERTON, 2017), hecho que provocó la investigación, y confirmación, de los otros casos.

Muchos de los concursos presentes en televisión fueron cancelados por la bajada de audiencias y falta de credibilidad por parte de la sociedad norteamericana. El Congreso de Estados Unidos ilegalizó el amaño de concursos en 1960 por engaño al espectador. Las cadenas sustituyeron los espacios por westerns y programas de servicio público. Además, determinaron una cantidad máxima para los premios de los concursos, no superando los cinco dígitos hasta mitad de los años 60, y las seis cifras hasta los años 70. (MURRAY, 1999, pág. 201)

Con la década de los 60, la mayoría de los concursos dejaron de lado las preguntas y respuestas de puro conocimiento para apostar por juegos más distendidos que no recordasen a los involucrados en el escándalo. Algunos ejemplos son *Password* [1961-67], *Let's Make a Deal* [1963-presente] o *Hollywood Squares* [1966-81]. Un caso especial es *Jeopardy!* [1964-presente], cuya mecánica está invertida a raíz del escándalo de la década anterior. En lugar de enunciar preguntas, el programa da las respuestas y son los concursantes quienes hacen las preguntas. (JENNINGS, 2014)

2.4. LOS CONCURSOS MÁS LONGEVOS

Tras el auge de emisiones en color y la venta de televisores más asequibles compatibles con el sistema, entró la década de los 70. Esta década se caracterizó por la aparición de dos concursos clave en la historia del género: *The Price Is Right* y *Wheel of Fortune*.

En primer lugar, *The Price Is Right* [1972-presente] es el concurso más longevo de la televisión norteamericana (PBS, 2008). Su primera cabecera lo llamaba *The New Price Is Right*⁶ por estar basado en una versión anterior emitida entre 1956 y 1965, el programa de *Goodson–Todman Productions* tuvo su primera emisión el 4 de septiembre de 1972 con Bob Barker, quien permaneció al frente del programa durante 35 años. En 2007, el cómico Drew Carey se convirtió en su sucesor hasta la actualidad.

Ilustración 5. Grabación de *The Price Is Right* [1978]



Fuente: CBS Photo Archive

Actualmente, el programa consta de 76 juegos⁷ (en cada episodio se escogen 6 diferentes) relacionados con precios de artículos que los concursantes deben ad-

vinar sin pasarse del precio. En los episodios de 60 minutos de duración, se incorporó la ruleta⁸ con la que los concursantes pueden pasar a la ronda del escaparate, repleta con multitud de premios. El concurso ha pasado a la historia con su conocida frase para llamar a jugar a los concursantes (“Come on down!”⁹ o “¡A jugar!” en la adaptación española). El mayor premio entregado por el concurso fue en el episodio *The Price Is Right \$1,000,000 Spectacular* de 2008, en el que un concursante ganó un total de 1.153.908 dólares en premios.

Ilustración 6. Sajak (izda.) y White (dcha.) en *Wheel of Fortune* [1983]



Fuente: Sony Pictures

En segundo lugar, otro de los concursos que marcaron un antes y un después en el género fue *Wheel of Fortune* [1975-presente]. Su nombre original era *Shopper’s Bazaar*¹⁰ y contaba con una ruleta en posición vertical. Los concursantes debían de resolver un panel con letras ocultas al estilo del juego “El

⁶ El primer episodio se encuentra disponible en YouTube: youtu.be/3UpXJTRFQdo?t=53s

⁷ La lista completa de juegos está disponible en su página oficial: www.priceisright.com/games/

⁸ La primera aparición de la ruleta fue en la semana especial con motivo del 1º aniversario [1975]. El fragmento se encuentra disponible en YouTube: youtu.be/JeMJC1QFmgk?t=27s

⁹ La frase “Come on down!” fue popularizada por la conocida voz del anunciador Johnny Olson, asiduo en la factoría Goodson–Todman Productions, como en *To Tell the Truth* [1960-72] o *What’s My Line?* [1961-72]. Los anunciadores posteriores de *The Price Is Right* mantienen su uso como homenaje a Olson, tal como afirma el propio Bob Barker en esta entrevista disponible en YouTube: youtu.be/NmyV_dBZHU0

¹⁰ El episodio piloto completo [1973] está disponible en YouTube: youtu.be/GKRebb0xuhQ

ahorcado”. Como consecuencia del escándalo de finales de los 50, los concursantes no ganaban dinero en metálico, sino que debían canjear las ganancias por artículos de un escaparate. Esta parte fue eliminada en 1989 a raíz de su cancelación en NBC y renovación en CBS. Fue presentado por Chuck Woolery desde el episodio piloto grabado en 1973 hasta 1981, cuando le sucedió Pat Sajak hasta la actualidad acompañado por Vanna White¹¹.

Otro caso de éxito es el de *Who Wants to Be a Millionaire?* [1998-presente]. Este programa creado por la productora británica Celador International es el concurso más exportado de Reino Unido (KILLELEA, 2014), concretamente a 114 países, entre ellos Estados Unidos, Japón, India o Australia (CLARK, 2014). El formato fue vendido a la holandesa 2waytraffic, y pasó a ser propiedad de Sony Pictures en 2008 por 137,5 millones de libras (TRYHORN, 2008),

La mecánica es bastante sencilla: 15 preguntas con cuatro posibles respuestas. Si el concursante logra responderlas todas sin fallar, gana 1.000.000 de libras. Si necesita ayuda, puede pedir consejo al público, a un amigo por teléfono o pedir que se descarten dos opciones incorrectas. El primer ganador de la franquicia *Millionaire* fue John Carpenter en la adaptación estadounidense [1999]¹², mientras que en Reino Unido no fue hasta el año 2000 con Judith Keppel. En 2001, la participación de Charles Ingram provocó

Ilustración 7. Carpenter (izda.) en *Who Wants to Be a Millionaire?* [1999]

un escándalo. El británico consiguió ganar el concurso recibiendo ayuda de su mujer en el público y un concursante aliado en la ronda exterior de concursantes¹³.



Fuente: ABC

Tal y como comenta se comenta en la guía sobre la creación formatos exitosos elaborada

por MIPTrends, el secreto de *Who Wants to Be a Millionaire?* se basa en dejar atrás los concursos de preguntas para concursantes y espectadores con cierto

¹¹ Vanna White obtuvo el Guinness World Record [2013] a la más aplaudidora gracias a su papel como azafata. Más información en la página de Guinness World Records: www.guinnessworldrecords.com/news/2013/5/wheel-of-fortunes-vanna-white-the-most-frequent-clapper-48821/

¹² El episodio completo está disponible en YouTube: youtu.be/fDvNoLboqQM

¹³ El caso completo se reflejó en el documental británico *Millionaire: A Major Fraud* [2003], disponible en Dailymotion: www.dailymotion.com/video/x2dbgff

conocimiento avanzado en las materias. De este modo, al comenzar con preguntas fáciles, la audiencia no se siente abandonada (MIPTRENDS, 2016).

Su éxito en la cultura popular se refleja en la publicación de la novela *Q & A* de Vikas Swarup que, a su vez, inspiró la película *Slumdog Millionaire* [2008]. Además, sus frases se encuentran presentes en la vida cotidiana, como “quiero el comodín del público” o “is that your final answer?” (¿es esa tu respuesta final?)

2.5. EL CASO ESPAÑOL

En España, las emisiones de televisión no empezaron hasta el 28 de octubre de 1956 de mano de Televisión Española desde el número 75 del Paseo de la Habana de Madrid (MORALES, 2017). Los primeros contenidos se basaban en actuaciones musicales y de danza. Posteriormente se añadieron contenidos dramáticos e informativos. El primer concurso de televisión de preguntas y respuestas llegó en 1957 con Blanca Álvarez y Laura Valenzuela al frente, llamado *Preguntas al espacio*, un programa de unos 50 minutos de duración con concursantes a través del teléfono.

Durante los siguientes años, se añadieron más concursos a la parrilla de TVE, como *X-O da dinero* [1959-60]; *Adivine su vida* [1960-61], la adaptación española

Ilustración 8. Grabación de Un, dos, tres... responde otra vez [1972]



Fuente: Archivo RTVE

de *What's My Line?*; *Reina por un día* [1964-66]; *Cesta y puntos* [1965-71] o *Un millón para el mejor* [1968-69] entre otros.

Un caso a destacar fue *Un, dos, tres... responde otra vez* [1972-78, 1982-88, 1991-93, 2004], un concurso semanal presentado por Kiko Ledgard que fusionaba cultura, actividades físicas y espectáculo.

Posteriormente, pasó a ser presentado Mayra Gómez Kemp, “[cuya] sonrisa y maneras desenvueltas han influido de manera importante en el desenvolvimiento del concurso en los años ochenta” (DPTO. DE TV EDUCATIVA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, 1987-88). El espacio fue muy bien acogido por la crítica televisiva de la época: “(...) en definitiva, lo del primer día era nada más que un

«piloto» (...) para que el espectador viviera la mecánica, la dinámica y la táctica de «Un, dos, tres... responde otra vez», que ha ganado ya la simpatía de las gentes porque en su fondo, y en su forma, contiene todo lo eficaz para triunfar (...)» (DEL CORRAL, 1972). Entre los personajes más destacables del concurso, se encontraban: la Ruperta, las azafatas o los *Supertacañones*, dejando frases como “por 25 pesetas, díganos...” en la memoria.

Otro caso digno de mención fue la adaptación de *The Price Is Right*, llamada *El Precio Justo* [1988-93, 1999-2001]. Joaquín Prat lideraba el espacio con su mítico “a jugar!” (traducción del “come on down!” original). Si bien las adaptaciones de formatos internacionales requieren de una coherencia uniforme, la primera adaptación española no mantuvo ni la música, ni identidad gráfica, ni escenario de la versión original estadounidense¹⁴.

Televisión Española ha sido la cuna de los concursos con dosis de espectáculo y gran cantidad de público en plató, como los dos casos anteriores, pero una muestra más de ello es, por una parte, *¿Qué apostamos?* [1993-2000]. Originalmente conducido por Ramón García y Ana Obregón, este concurso semanal llegaba a obtener unos resultados de audiencia exorbitados si los comparamos con los de hoy en día. Por ejemplo, el programa del 22 de junio de 1993, uno de los primeros, obtuvo 44,2% de *share* y 6.052.000 espectadores (FORMULATV, 2008), cifras inalcanzables en nuestros días. Otro concurso de similares características con Ramón García como maestro de ceremonias no fue otro que *El Grand Prix del Verano* [1995-2005].

Con la aparición de las cadenas privadas en 1989, la oferta comenzó a hacerse más variada. Antena 3 comenzó con *La Ruleta de la Fortuna* [1990-1992], adaptación de *Wheel of Fortune*

Ilustración 9. Grabación de La Ruleta de la Fortuna [1990]



Fuente: Antena 3

presentada por Mayra Gómez Kemp emitida desde el primer día de emisiones regulares de la cadena el 25 de enero de 1990 (FORMULATV, 2015). Más tarde

¹⁴ Las diferencias entre la versión original y la adaptación pueden observarse en el primer episodio [1988], disponible en YouTube: youtu.be/HvaCD03TiY

aparecerían otros concursos icónicos, como *El Gran Juego de la Oca* [1993-95], *Furor* [1998-2001] o *Pasapalabra* [2000-2006].

Mientras tanto, en Telecinco se adaptaba *The Newlywed Game* como *Su Media Naranja* [1990-96], *Who Wants to Be a Millionaire?* como *50x15* [1999-2001] con Carlos Sobera y su “¿respuesta final?”, y se presentaba el Euro a la sociedad con *El Juego del Euromillón* [1998-2001] con Paula Vázquez.

En territorio valenciano, la producción de concursos de televisión estuvo a cargo de Canal 9, la televisión pública valenciana [1989-2013]. Entre los primeros programas de la cadena autonómica estaban *Tria Tres* [1990] presentado por Ximo Rovira, *La Sort de Cara* [1994] o *Luna de Miel* [1993].

Sin embargo, el caso de *El Show de Joan Monleón* [1989-92] es destacable. Pese a ser un programa de variedades de inicio a fin, incluía pequeños concursos en su escaleta. Los dos más conocidos son “El joc de les vidrioles” con su clásico “A guanyar diners!” como banda sonora, y el concurso telefónico “La paella russa”¹⁵, el cual se convirtió en icono de la cadena y dejó un fuerte recuerdo en la sociedad valenciana. El entonces Director General de RTVV se refiere a éste con lo siguiente: “Visto desde hoy, yo diría que “La paella russa”, [fue] icono supremo del "show" (...). El show de Joan Monleón fue seguramente el primer concurso-*reality*, realizado en directo, de la historia de la televisión en España. Como material de archivo, su valor es

Ilustración 10. Joan Monleón y "Monleonetes" con "La paella russa" [1990]

enorme, y animo a la edición de la obra completa del programa, curso de geografía y antropología popular valencianas. Allí aparecen, tal como éramos, todos nuestros pueblos y sus gentes, a principios de la década de los noventa.” (FABREGAT, 2009).



Fuente: RTVV

¹⁵ Ambos juegos se pueden ver en el episodio al que asistió Pedreguer [1990], el cual se encuentra disponible en YouTube: youtu.be/snQWQWLEA0Q

3. EL PROGRAMA

3.1. ANÁLISIS DE LAS INSTALACIONES

El estudio de televisión del campus de Gandía consta de una sala de control y un plató. La sala de control se divide en control de realización y control de sonido. El control de realización está formado por una unidad Newtek TriCaster TCXD850, que actúa como mezclador, reproductor de medios y

Ilustración 11. Control de realización del estudio de TV



Fuente: Campus de Gandía UPV

control de sonido interno, con un panel NewTek TriCaster LC-11 para la mezcla y control del software. El equipo está dotado con 8 entradas de cámara, 2 de red, 2 reproductores de medios, 1 de imágenes y títulos y 8 entradas virtuales. No obstante, el plató solamente cuenta con 3 cámaras Canon XLH1. Como salidas de vídeo se encuentran 2 monitores de 50" configurados a modo de pantalla extendida en control y 1 en plató.

Las entradas virtuales permiten la manipulación de diferentes fuentes en un mismo plano. Algunos de sus usos son: realizar pantallas partidas, incrustación por croma sobre imágenes estáticas o vídeos o la inclusión de sujetos en un escenario virtual. Ésta última está apoyada por el software interno llamado "Virtual Set Editor", que facilita la conversión de imágenes de Photoshop a escenarios virtuales con cierto carácter interactivo.

En la parte de iluminación se encuentra la mesa de iluminación LT Piccolo 12/24, con 48 canales de *dimmer*, o canales de entrada. El sistema de iluminación está formado por 3 *softlights* de 1.2 kW, 8 paneles LED bicolor, 3 *fresnel* de 600 W y 2 de 300 W, todos ellos suspendidos en plató mediante pantógrafos de 380cm de longitud máxima.

En la parte trasera, el control de sonido está compuesto por la mesa de sonido Yamaha MG32/14 FX, habilitada con 16 canales mono, 4 estéreo y 2 bandas de efectos. Sin embargo, únicamente están activos 4 canales mono para las cuatro

entradas de micrófono inalámbrico de solapa y 2 estéreo para la entrada de sonido de los ordenadores auxiliares contiguos a la mesa.

Junto a la mesa de sonido, uno de los dos ordenadores auxiliares cuenta con un software de *teleprompter* llamado "Flip-Q".

Por otra parte, el plató es un recinto de 50m², de los cuales el escenario ocupa alrededor de 20m² (5m x 4m). Para el monitoreo de vídeo y audio, se encuentra un monitor de 50" que, en estado genérico, duplica la señal de la pantalla extendida de control, y 2 altavoces. Las tres cámaras están montadas en trípodes móviles. Además, dos de las tres cámaras están equipadas con *teleprompter*.

El suelo de la tarima está preparado con moqueta verde para incrustaciones con croma. Del mismo modo, de los diferentes fondos disponibles, hay una tela verde de 9m x 3m, creando así un espacio preparado para el entorno virtual.

Ilustración 12. Plató del estudio de TV del Campus de Gandía [2018]



Fuente: Elaboración propia

3.2. FORMATO

En primer lugar, se establecieron las siguientes características para el formato:

- Duración: 30 minutos
- Franja: *Access prime time*
- Periodicidad: diaria
- Público objetivo: todos los públicos

Una vez marcados los límites, se tomaron como referentes diferentes concursos de éxito, como *Who Wants to Be a Millionaire?*, *Golden Balls*, *The Wall* o *Avanti ¡que pase el siguiente!* Comenta la guía de creación de formatos exitosos elaborada por MIPTrends que no se ha de intentar ser un pionero, sino renovar elementos exitosos que aseguran agradar a la audiencia (MIPTRENDS, 2016).

En este sentido, se establecieron los valores que se quieren fomentar entre los espectadores. En este caso, los valores son la confianza, el conocimiento y la cercanía entre las gentes. Para ello, hay que comenzar con una paradoja. “Got Talent, el *talent show* para la gente sin talento” (MIPTRENDS, 2016). Dado que el formato en cuestión tiene intención de unir gentes de pueblos mediante la confianza, se estableció la paradoja siguiente: “*Agermana’t!*, el concurso en el que dos desconocidos han de confiar entre sí”.

Dado que se quiere fomentar la cultura, se apostó por un formato *quiz show* en el que los concursantes responden preguntas sobre su región y todo lo que a ella respecta, como geografía, historia, música, fiestas, entretenimiento o política, entre otros. En este caso se trata de la cultura valenciana. Sin embargo, el formato se adapta a cualquier región.

Para conseguir la cercanía entre las gentes, se decidió tener pueblos y municipios en el programa, con los concursantes como representación. De este modo, la audiencia puede conocer las costumbres y tradiciones de los diferentes puntos de su territorio.

En este momento del proceso, se estableció la mecánica del concurso. Se decidió dividirlo en diferentes partes para aportar variedad y dinamismo. En la primera, la Ronda Rápida, los concursantes responden una batería de preguntas en coalición y con un tiempo límite. En la segunda ronda, la Ronda *A Ciegas*, los

concurstantes contestan *ad libitum* (sin tiempo cerrado) un número concreto de preguntas, pero individualmente. Durante Fase Final, y al igual que la anterior, ambos concursantes responden por separado, pero a una única pregunta.

El formato pasó por diferentes modificaciones. En primer lugar, se decidió que, en lugar de escoger la respuesta correcta, se eligiese la incorrecta como en la última fase de *Avanti ¡que pase el siguiente!* Sin embargo, los ensayos y los comentarios del entorno cercano sugirieron que se seleccionara la respuesta correcta para no dejar caer al espectador en el error.

Finalmente, se obtuvo el formato con la siguiente forma:

1. **RONDA RÁPIDA:** Dos desconocidos de pueblos diferentes se enfrentan a diferentes categorías de preguntas pertenecientes a la vida y cultura valenciana (lengua, música, geografía, historia, política, sociedad, ...). Los concursantes se enfrentan a 5 de las 8 categorías disponibles. Tienen 90 segundos por categoría. Cada pregunta tiene 2 posibles respuestas (una correcta y una incorrecta) y un valor económico que asignarán al inicio de la categoría (20€, 30€, 40€, 50€).
Los concursantes deben ponerse de acuerdo para elegir la respuesta correcta. Si escogen la correcta, la cantidad económica se suma al bote común. Si fallan, el bote se mantiene igual.
2. **RONDA A CIEGAS:** Los concursantes se enfrentan sin tiempo cerrado a 10 preguntas de cada una de las 3 categorías restantes. Sin embargo, ahora responden individualmente. Ambos deberán de convencerse que van a escoger la correcta. De ser así, la cantidad se sumará al bote común. No obstante, si los concursantes eligen opciones diferentes, el valor de la pregunta se sumará al marcador personal de quien haya elegido la incorrecta, no al bote común, y el otro se mantendrá igual. Si ambos escogen al incorrecta, no suma nada. Para fomentar la confianza, los concursantes no saben los valores de ningún marcador ni del bote.
3. **FASE FINAL.** Los concursantes se enfrentan a una sola pregunta sin saber el valor del marcador personal del otro, solamente el suyo. Antes de elegir individualmente la respuesta, los concursantes tienen unos minutos para convencerse el uno al otro de que van a escoger la opción correcta. Si así lo consiguen, se dividen el bote. Si los dos eligen la respuesta

incorrecta, lo pierden todo. Pero si eligen opciones diferentes, quien haya elegido la incorrecta gana todo el bote y su marcador.

Para no dejar que quien ha mantenido la honestidad se vaya con las manos vacías, puede, o bien coger una cantidad económica concreta, o bien abrir un sobre. En este sobre hay una tarjeta. Si esta es del color de su pueblo, gana la cantidad de su marcador. En cambio, si no corresponde al color de su pueblo, no gana nada.

3.3. ESCENOGRAFÍA

Dado el tipo de concurso, las dimensiones de las instalaciones, el presupuesto de la producción, y para aprovechar los conocimientos adquiridos en las asignaturas relacionadas en la materia, se escogió una escenografía digital.

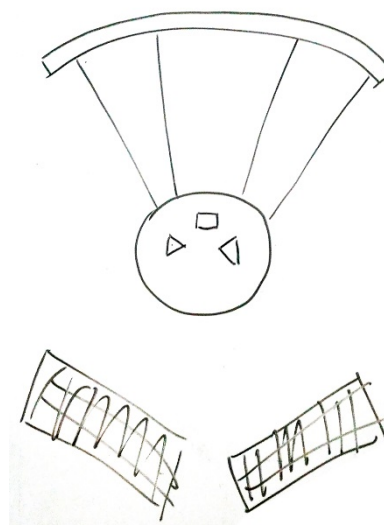
Se tomaron como referentes *Who Wants to Be a Millionaire?*, *Golden Balls*, *¡Ahora Caigo!* o *¡Boom!* Todos ellos se construyen a partir de un círculo, una forma de enfocar la atención del espectador al punto de interés y diferenciar lo importante de lo que no lo es.

La distribución de presentador y concursantes se basó en la establecida en *Golden Balls*. Los concursantes, a pesar de tener que confiar entre sí, también están compitiendo. Por ello, situándolos uno frente al otro se acentúa esta sensación. Por

otro lado, como el presentador hace de moderador, está situado entre ambos para aportar neutralidad y complicitad.¹⁶

Para el diseño de la escenografía, se utilizó Cinema 4D, un programa de creación de gráficos y animación 3D. Se utilizaron colores oscuros para la ambientación global y colores claros y vivos para los pueblos y concursantes, creando un contraste de color cálido y frío. Además de darle forma circular al espacio del duelo

Ilustración 13. Esbozo original del decorado [2018]



Fuente: Elaboración propia

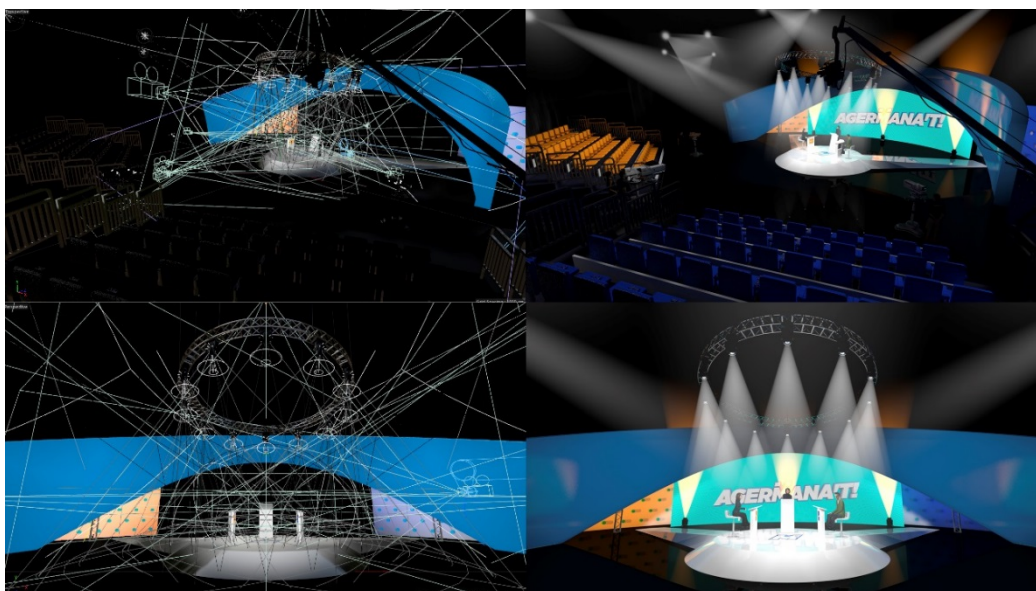
¹⁶ Para más información sobre lenguaje no verbal aplicado en las posiciones entre personas, puede consultarse el siguiente artículo: verbalnoverbal.com/la-posicion-la-mesa-nos-delata/

para destacar su importancia en el decorado, se elevó el escenario y se le asignó el color blanco, se diferenciaba así de todo el decorado en altura y color y le aportaba la idea de neutralidad.

La iluminación también juega un papel importante en la creación de ambientes. Mientras que la gran mayoría del espacio se mantiene en penumbra, el escenario está iluminado por un total de 12 focos sostenidos sobre una parrilla circular suspendida en el aire. Este elemento se concibió en base al modelo presente en *Who Wants to Be a Millionaire?*

Por otra parte, el arco superior simboliza la unión entre los dos pueblos. De este modo, se intenta transmitir que, pese las adversidades que puedan aparecer durante el concurso, el fin no es otro que crear enlaces entre pueblos.

Ilustración 14. Vista previa del set (izda.) en Cinema 4D y resultado (dcha.)



Fuente: Elaboración propia

Una vez elaborado por completo, se renderizaron 4 tiros de cámara, 2 para los concursantes en resolución 2K (2048x1152) y otros 2, los generales, en 5K (5120x2880) para poder realizar *zoom* virtual en la realización en directo sin pérdida de resolución. Las imágenes se procesaron en Photoshop para separar los elementos de la escena por capas, añadir el gradiente necesario para el mezclador para detectar las fuentes de cámara, y así conseguir una correcta sensación de integración de los sujetos dentro del espacio virtual en el resultado final.

3.4. GRAFISMO

En un concurso, el grafismo juega un papel muy importante, ya que sirve de nexo entre el espectador y la evolución del juego. Sin elementos gráficos en pantalla, la audiencia puede no entender el desarrollo del programa, sentirse perdida o, incluso, aburrirse. Por esta razón, la creación del apoyo gráfico vino precedida de una extensa búsqueda de referentes.

Para la creación de los elementos gráficos del programa, se utilizó: Adobe Illustrator, Adobe After Effects (en adelante AE) y Maxon Cinema 4D (en adelante C4D). La identidad del programa necesitaba una tipografía limpia, sencilla, neutra y de alta legibilidad, como la familia tipográfica Gotham. Para el refuerzo de color se escogió una serie de colores vivos, dinámicos y que sirviesen de identificación. En este caso, el naranja para un pueblo y el azul claro para el otro (contraste de color cálido-frío), están presentes tanto en la pantalla del atril, como en el fondo del plano de cada concursante, o también en la cabecera y en los marcadores personales.

Ilustración 15. Fotograma de la primera secuencia de la cabecera



Fuente: Elaboración propia

Para la confección de los elementos gráficos referentes a las rondas de preguntas, se establecieron como referentes los siguientes programas: *Who Wants to Be a Millionaire?*, *Beat Shazam*, *Divided*, *Jeopardy!*, *The Wall*, *¿Y tú qué sabes?* o *Ellen's Game of Games*.

Los grafismos nacieron a partir de la pantalla partida, que es un recurso utilizado casi íntegramente en las rondas de preguntas. A partir de los referentes, se construyó una caja superior para las preguntas y dos inferiores para las opciones. La primera se pensó con la altura necesaria para albergar preguntas de dos líneas sin necesidad de cambiar el tamaño de fuente. En cambio, las inferiores únicamente pueden contener opciones de una línea. La relación entre elementos y su organización dentro del marco de la pantalla puede verse en la Ilustración 16.

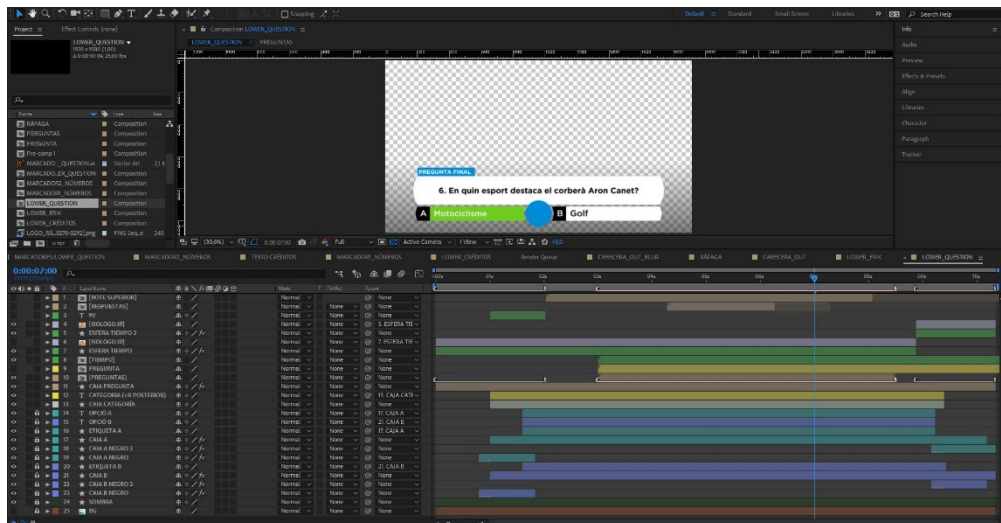
Il·lustració 16. Vista previa de grafismo en Adobe Illustrator



Fuente: Elaboración propia

Una vez creados los elementos del grafismo, se creó un proyecto de AE para animarlos y prepararlos para su inclusión en el montaje. Para mantener una coherencia y continuidad constante durante el programa, se estableció una duración y un factor de aceleración y desaceleración común para todas las animaciones, tanto de cajas como de texto, aplicables al tamaño, escalado y posición.

Il·lustració 17. Animación de grafismo en Adobe After Effects



Fuente: Elaboración propia

Para una mayor eficiencia y ahorro de tiempo y trabajo en el proceso de posproducción, se optó por exportar la animación de las cajas con el identificador de categoría y las preguntas con las opciones por separado. Así pues, el material

que se preparó, por lo que a preguntas se refiere, fue la animación de entrada y salida del grafismo de preguntas en blanco y, por otra parte, las preguntas con las opciones y su resolución sobre transparencia. Con el texto de la suma del bote común y los marcadores personales también se aplicó la misma mecánica.

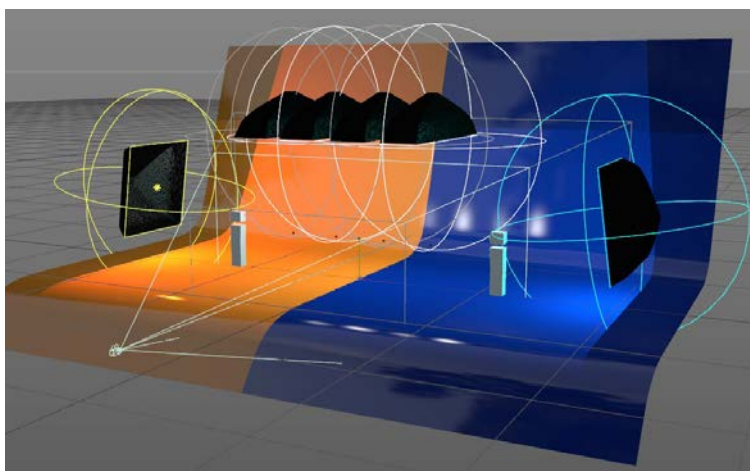
Por otra parte, y como elemento también esencial, destaca la cabecera. En cualquier programa de televisión, tanto entretenimiento, como ficción, concursos, informativos, etc. la cabecera ha de sintetizar los elementos propios y característicos del programa para que el espectador asiduo lo reconozca rápidamente, o que el espectador primerizo conozca su contenido de forma breve.

Así pues, los elementos esenciales que se extrajeron del programa fueron la presencia de dos bandos (dos colores), dos personas y la meta del concurso, representada por el propio nombre.

La cabecera se construyó a partir de la “M” con diéresis. Este elemento se añadió por su función identificativa y funcional. No solo es poco común ver una “M” con diéresis, sino que el resultado que se obtiene parece el de dos personas dándose la mano. A partir de esta abstracción, se construye la cabecera. Ambas mitades de la “M” están separadas (dos desconocidos), cada una en su color (el pueblo) y se acercan para darse la mano y formar una unión (acto de agermanarse). Una vez crean el lazo, “aparece” el programa.

Para crear esta “historia”, se utilizó C4D, un software de creación de gráficos y animación 3D ampliamente utilizada en el mundo de la televisión.

Ilustración 18. Vista previa de la escena de la cabecera en Cinema 4D



Fuente: Elaboración propia

3.5. MÚSICA

La música es un factor muy importante, ya que establece el ambiente, tanto cuando está en primer plano como cuando está como base en segundo plano. Para las rondas de preguntas, se tomó como referencia el concurso de preguntas con más éxito de los últimos tiempos: *Who Wants to Be a Millionaire?* Por razones de presupuesto, toda la música se realizó con instrumentos virtuales.

En primer lugar, se comenzó con las bases de la Ronda Rápida, las cuales se insertarían en la realización en directo. El aspecto que se quiso remarcar para añadir tensión fue el reloj. Para intentar conseguirlo, se añadió el sonido de un segundero a modo de metrónomo desde el inicio de la base hasta el segundo 80, cuando empieza la cuenta atrás de 10 segundos. Entonces, el segundero comienza a marcar dos golpes por segundo para indicar que se acaba el tiempo. Por último, cuando quedan 2 segundos, el segundero marca cuatro golpes por segundo para prevenir el fin del tiempo.

Cada categoría de la Ronda Rápida tiene su propia base. Aunque todas están construidas sobre el mismo tono, la parte rítmica es diferente en cada una para aportar una especie de evolución durante el juego. En cambio, en la Ronda a Ciegas es al contrario. Aunque cada categoría también tiene su base, el cambio se produce en el tono. La primera categoría está un semitono por arriba que las bases de la Ronda Rápida. Del mismo modo, cada categoría, incluyendo la Fase Final, se encuentra un semitono más alta que la anterior.

Dado que en la Ronda a Ciegas no hay tiempo cerrado, no hay sonido de segundero. Por ello, se optó por dejar un ritmo más sencillo. Sin embargo, se añadió un sonido que recuerda al latido de un corazón, al estilo de *Who Wants to Be a Millionaire?* El latido se mantiene hasta la Fase Final, en la que se prescinde de los coros y se queda únicamente con el *drone*¹⁷ de base para remarcar que los concursantes se encuentran en el momento decisivo del juego.

Por otra parte, la sintonía tiene como referentes *Who Wants to Be a Millionaire?*, *Minute to Win It*, *The Wall* e *¿Y tú qué sabes?*

¹⁷ Un *drone*, o *drone ambient*, es un sonido constante a modo de pedal utilizado en obras largas cuya armonía no cambia. Más información en: textura.org/archives/articles/dronesarticle.htm

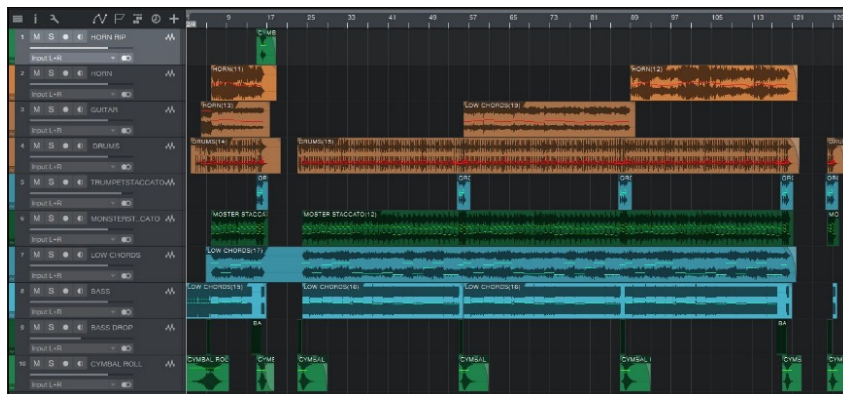
En primera instancia se decidió hacer un juego musical con el nombre del programa. Las notas musicales tienen diferentes nomenclaturas. Entre estas destacan: el sistema latino (do, re, mi, fa, sol, la, si) y el anglosajón (C, D, E, F, G, A, B). De este modo, a cada letra de la palabra “agermana’t” se le asignó una nota, o bien por estar en el sistema anglosajón, o bien por la primera letra en la nota del latino, resultando: A (la), G (sol), E (mi), R (re), M (mi), A (la), [omisión de la N], A (la), T (si) [en algunos países anglosajones, la “s” se cambia por la “t”].

Aunque finalmente se desestimó utilizar este sistema para la melodía de la sintonía, acabó siendo utilizado para la construcción de los acordes. En lugar de seguir la secuencia únicamente en las notas fundamentales (las que dan nombre al acorde), se escogió utilizarlas como guía para la elección de acordes, bien sea su fundamental como la 3ª, la 5ª o la 7ª; primando sobre todo una conexión entre acordes agradable y familiar al oído.

El final de la sintonía también sería utilizado como ráfaga entre rondas. Por esta razón, se quiso crear una melodía que dejase caer el nombre del programa. Del mismo modo que ocurre con *Who Wants to Be a Millionaire?*, las notas de la melodía corresponden con las sílabas del nombre del programa: “a-ger-ma-na’t”.

Para la base final de celebración y créditos, se partió de los acordes de la sintonía. Sin embargo, se decidió desplazar la melodía principal un compás adelante para darle sensación de contracanto. Una vez el cambio de notas de la melodía con el cambio de acordes está desincronizado, se consigue un carácter distendido y movido propio de una situación de “alivio” o alegría. Por otra parte, la asignación de las trompas a la melodía principal, así como el uso de dominantes secundarias, aportan un sentimiento de victoria y éxito.

Ilustración 19. Vista previa de la sintonía, base final y ráfaga



Fuente: Elaboración propia

4. LA GRABACIÓN

4.1. PRUEBAS PREVIAS

Las pruebas previas a la grabación ayudan a conocer el material del que se dispone y los resultados que se pueden obtener. En primer lugar, una de las decisiones que se tomaron mediante la realización de pruebas fue la de no realizar los grafismos en directo.

En un principio, se pensó en utilizar el ordenador auxiliar trasero como gestor de grafismos, pero la transmisión al mezclador se hace mediante conexión a Internet, y dados los múltiples errores de conexión, se optó por desestimar la iniciativa e incluirlos en posproducción. En cambio, el ordenador auxiliar trasero se utilizó como reproductor de audio de reacciones de público. Para ello, se pidió a los Técnicos de Laboratorios de Comunicación Audiovisual del Campus de Gandía la instalación de Jingle Palette, un software que permite reproducir sonidos más accesible y eficientemente que utilizando un reproductor corriente.

Por otra parte, los monitores de los atriles se idearon para contener los marcadores de los concursantes. Sin embargo, y al igual que con los grafismos, acabaron por no ser utilizados en directo. De hecho, su función se eliminó de forma definitiva, quedando únicamente con fin estético.

Otro de los puntos a revisar en las pruebas fue el set virtual, concretamente el de las cámaras 2 y 3 (planos generales). El orden de sus capas era el siguiente: atriles, fuente de cámara, fondo, *video wall*. Por esta razón, cuando los concursantes estaban sentados, los pies “atravesaban” los atriles. Para evitarlo, se eliminó parte del gradiente que el mezclador utiliza como fuente de cámara. De este modo, los concursantes ya tendrían completa libertad para estirar los pies sin romper la ilusión virtual.

Ilustración 20. Vista previa de los gradientes en Adobe Photoshop



Fuente: Elaboración propia

4.2. PLANIFICACIÓN

Uno de los primeros puntos de la planificación fue tramitar los permisos necesarios para la grabación. En primer lugar, se solicitó una reserva del plató a los Técnicos de Laboratorios de Comunicación Audiovisual del Campus de Gandía. La primera reserva se hizo para el 8 de junio de 2018, de 15h a 18h, y la segunda para el 9 de junio, de 9h a 14h, por si fuera necesario para el copiado de archivos.

Por lo que a la parte legal se refiere, se registró el formato antes de la grabación en el Registro de Propiedad Intelectual de SAFE CREATIVE (ver ANEXO 1). Por otra parte, se redactaron contratos de cesión de imagen y de autor para evitar posibles conflictos legales de cara al futuro (ver ANEXOS 2 y 3).

Para tener los insertos de los pueblos preparados para la grabación, se contactó con Mònica Bello, locutora de Ràdio Manises 105.7 FM, para que realizara la voz *en off* de los vídeos, partiendo de su larga experiencia en el campo de la voz y locución radiofónica. Para ello, se redactó previamente el texto a locutar (ver ANEXO 4). Una vez grabadas las locuciones, se buscaron imágenes de Cata-roja y Aiacor por diferentes portales de vídeos de Internet para realizar la presentación de cada pueblo, para los que también se compuso una pista musical de acuerdo con su contenido.

A continuación, se prepararon las preguntas. Como base, se utilizaron las realizadas en el concurso del programa de radio “Els Forasters” que el autor del presente realizó semanalmente en Ràdio Manises durante la temporada 2017-18. Sin embargo, para obtener un número equitativo entre categorías, también se prepararon preguntas adicionales. Para llevar a cabo un correcto seguimiento del concurso desde control, y para la posterior posproducción, se prepararon las preguntas en un documento de Google Sheets, al que también se le incluyó un sistema de contabilización automática de puntos (ver ANEXO 5), que sería controlado por la Ayudante de Producción desde el interior del plató, y monitorizado desde control de realización gracias a la conectividad propia del servicio.

Seguidamente, se plasmaron las distancias del set del proyecto de C4D sobre un plano con vistas frontal y cenital. Su función fue la de facilitar el posicionamiento de los *talentos* en la escena y ajustar las distancias lo máximo posible al entorno virtual, para así conseguir un resultado más verídico (ver ANEXO 6).

Ilustración 21. Set real preparado para la grabación



Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, también se realizaron los documentos necesarios para los miembros del equipo, como escaleta y guiones (ver ANEXOS 7, 8 y 9). Tanto el guion del *teleprompter* como las preguntas con sus respuestas fueron proporcionadas con suficiente antelación al presentador.

Por último, y a raíz de las pruebas, se comprobó que tener todas las preguntas y respuestas en el *teleprompter* sería un factor con mucha probabilidad de provocar fallos y retrasos. Por esta razón se preparó un PowerPoint con las preguntas y respuestas que sería controlado por una segunda Ayudante de Producción desde plató. Esta presentación de diapositivas se visualizaría desde el monitor del plató, habitualmente utilizado para la monitorización del contenido saliente del mezclador. Para este último, se contactó con los Técnicos de Laboratorios de Comunicación Audiovisual del Campus de Gandía para incluir un monitor de 28" en la reserva, quienes muy amablemente prepararon con previsión.

Ilustración 22. Vista del monitor auxiliar desde el escenario



Fuente: Elaboración propia

4.3. DÍA DE GRABACIÓN

Como se ha comentado con anterioridad, aunque el ensayo general estaba pensado para llevarse a cabo con cierta antelación a la grabación, el tiempo y la disponibilidad de los compañeros hicieron que el ensayo y la grabación se realizaran en una única jornada. Gracias al ensayo general, los compañeros se familiarizaron con su entorno y con la mecánica, tanto del concurso propiamente dicho como del flujo de trabajo. Del mismo modo, el ensayo también permitió corregir ciertos aspectos, como que el presentador permanezca de pie, y no sentado, cambio que comportó una gran mejora en el aspecto.

Ilustración 23. Presentador y concursantes en el ensayo general



Fuente: Judit Férrez

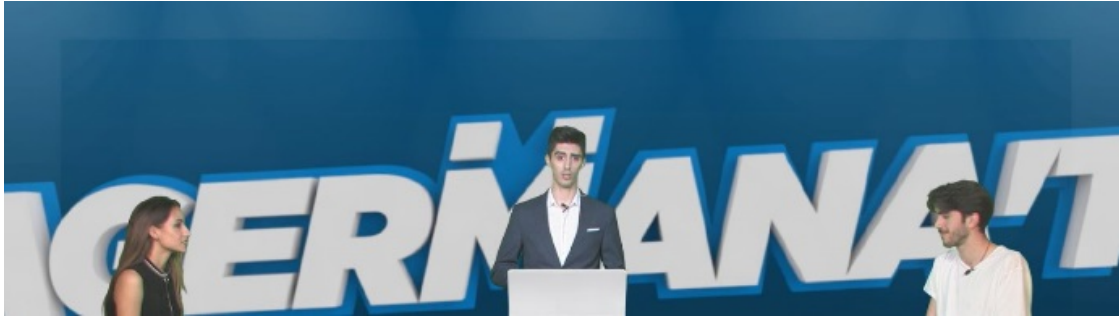
Ilustración 24. Fotograma del ensayo general



Fuente: Elaboración propia

El ensayo también hizo prescindir de la cámara 2, que iba del general de los concursantes al primer plano del presentador. Aunque el set virtual no perdía calidad, el escalado de la fuente de cámara era claramente evidente, con una degradación de la calidad de la imagen notable. Finalmente, se eliminó, pero una vez comenzada la grabación del programa. Por esta razón, usar este plano comportaba ver una cuadrícula en el *video wall* en algún plano general de los concursantes. Este error puede observarse tanto en la Ilustración 24 como en la 25.

Ilustración 25. Error de cuadrícula de la cámara 2



Fuente: Elaboración propia

El plan de trabajo era el siguiente:

1. 15:00: volcado material, montaje del set y preparación previa
2. 15:45: citación equipo y firma contratos imagen y autor
3. 16:00: citación concursantes
4. 16:00-16:30: ensayo
5. 16:30-16:40: grabación promo
6. 16:40-17:00: descanso
7. 17:00-17:30: grabación
8. 17:30-18:00: copiado brutos

Sin embargo, los tiempos se retrasaron y ello provocó que la grabación del programa comenzase alrededor de las 17:45h, 45 minutos tarde, y que la jornada finalizase con una hora de retraso.

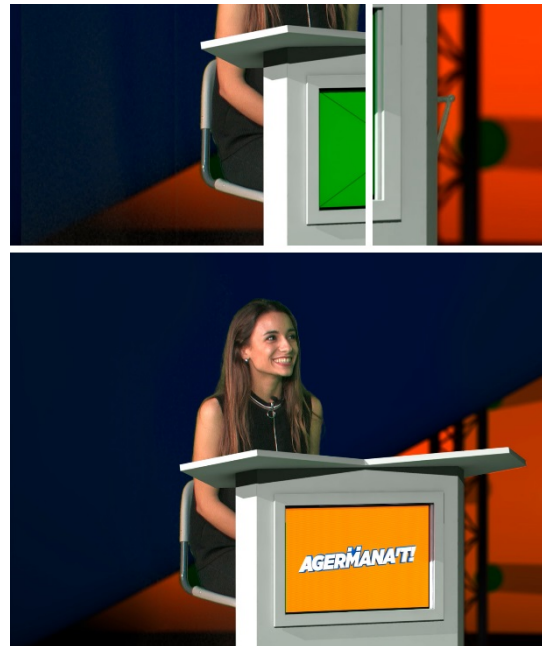
Algunos problemas que se produjeron fueron: falta de recepción de señal del micrófono del presentador, mala recepción de señal de micrófonos, reproducción inadecuada de los insertos o coordinación de la pantalla auxiliar.

En cambio, el mayor problema que se produjo durante el día fue provocado por el copiado de brutos. Se utilizó una memoria USB defectuosa y los archivos se copiaron sin las propiedades, haciendo imposible su reproducción, tanto en los archivos de vídeo como en los de audio. Entonces, se hizo uso del segundo día de reserva para el copiado de los brutos mediante un disco duro. Además, también se copiaron los originales en una segunda unidad y se subieron a la nube como reserva.

4.4. POSPRODUCCIÓN

El proceso de posproducción fue más extenso de lo previsto. El primer paso de la posproducción tras el montaje del programa fue crear una capa de ajuste para los planos de los concursantes. La incrustación de croma en plató no se realizó correctamente y los planos de los concursantes presentaban rastros granulados verdes a los lados (los menos iluminados en plató). Además, los atriles físicos de los concursantes se veían, por lo que se eliminaron de todos los planos.

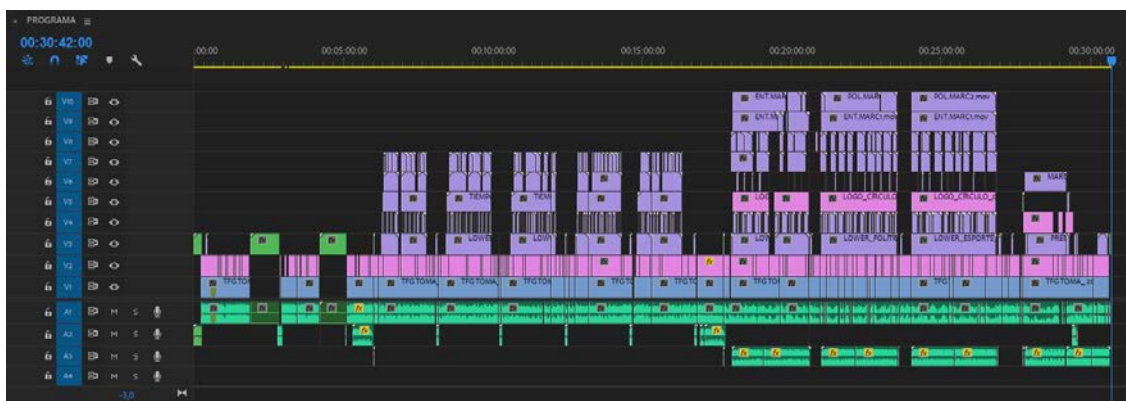
Ilustración 26. Granulado (izda.), atril (dcha.) y resultado final (abajo)



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se pasó a generar los grafismos a partir de la plantilla de AE y añadir al proyecto de Adobe Premiere. Una vez añadidos todos los grafismos, se montaron las bases musicales y se introdujo la cabecera, las ráfagas y los créditos. Por último, se ajustaron los niveles de audio y se intentaron disimular los fallos de sonido provocados por los receptores de los micrófonos.

Ilustración 27. Vista previa del proyecto en Adobe Premiere



Fuente: Elaboración propia

5. CONCLUSIONES

En primer lugar, es necesario destacar que no existe una fórmula perfecta para concebir un concurso exitoso y entretenido. Las guías y manuales no son una fábrica de formatos infinita que hace triunfar a todo producto que salga por ella, sino, más bien, únicamente marcan los puntos comunes de los diferentes programas de éxito, los cuales pueden llegar a atraer a la audiencia o no.

En segundo lugar, el proyecto no hubiera sido posible sin la fase de preproducción, con especial énfasis en la planificación y la búsqueda de referentes. Sin esta, el número de problemas e imprevistos habría sido mayor indudablemente.

Además, la utilización de técnicas digitales escenográficas ha permitido la realización de un proyecto sin presupuesto alguno, así como reducir recursos humanos y técnicos. De todos modos, estas técnicas dan más pie al error si no se utilizan con la máxima precisión, lo que justifica su poco uso en este género.

Por otra parte, y vistos los resultados obtenidos con la posproducción, se afirma que se han consolidado conocimientos relativos a las tareas previas de la grabación, como el registro del formato, preparación de contratos de cesión de imagen y de autor, guiones y escaleta.

Sin embargo, el incumplimiento de tiempos y plazos ha sido evidente. Este hecho ha comportado la aparición de problemas y errores a los que se les ha intentado encontrar una solución viable y lo más eficiente posible.

En cambio, la eliminación del proceso de casting no ha supuesto un gran inconveniente. Al seleccionar perfiles con cierta experiencia en los medios, la elección no se ha considerado mala, aunque tampoco sustituye a un correcto proceso de casting. De todos modos, su participación ha sido extraordinaria y provechosa.

A modo de reflexión final, la realización de este proyecto ha necesitado de múltiples conocimientos y disciplinas adquiridas durante el grado. Sin embargo, la preparación que se desprende de dichos conocimientos podría ser aún mayor si durante el propio grado se promoviesen varios proyectos de similares características. De esta forma, antes de finalizar el grado, se conseguiría una completa consolidación de experiencia y criterios de actuación ante las adversidades que puedan surgir en el ámbito estrictamente profesional.

6. BIBLIOGRAFÍA

ANDERSON, K. (1978). *Television fraud: The history and implications of the quiz show scandals*. Westport and London: Greenwood Press.

BARROSO GARCÍA, J. (1989). *Introducción a la realización televisiva*. Madrid: Síntesis.

BARROSO GARCÍA, J. (2002). *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis.

BBC ACADEMY, "How to produce a game show" en BBC Academy.

www.bbc.co.uk/academy/production/television/producing/article/art20140918123721038

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

CANÓS MARTÍN, J. A., GARCÍA RUPÉREZ, J. y HERRANZ HERRUZO, J. I. (2013). *Manejo de una cámara de vídeo digital e introducción a una Unidad de Producción de TV*. Valencia: Universitat Politècnica de València.

CBC. *Game Shows As Marketing*.

www.cbc.ca/radio/undertheinfluence/game-shows-as-marketing-1.2801762

[Consulta: 22 de mayo de 2018]

CHALABY, J. (2011): "The Making of an Entertainment Revolution: How the TV Format Trade Became a Global Industry" en *European Journal of Communication*. SAGE Journals, núm. 26, p 293-309.

www.researchgate.net/publication/241646875_The_Making_of_an_Entertainment_Revolution_How_the_TV_Format_Trade_Became_a_Global_Industry

[Consulta: 25 de febrero de 2018]

CHATTERTON, S. (2017). "The Quiz Show Scandal, or Why Jeopardy! is Played Backwards" en *Medium*.

www.medium.com/@stevechatterton/the-quiz-show-scandal-or-why-jeopardy-is-played-backwards-519f46d1489d

[Consulta: 22 de mayo de 2018]

CINEDIGITALTV. "Creación de Sets Virtuales en Cinema4d" en YouTube.

<youtu.be/kynASkHx6kq>

[Consulta: 5 de noviembre de 2017]

CINEDIGITALTV. "Uso y creación de Sets Virtuales" en YouTube.

<youtu.be/IUispGJkZLI>

[Consulta: 5 de noviembre de 2017]

CLARK, N. (2014). "Who Wants to Be a Millionaire? And the next generation of TV quiz shows" en *Independent*.

<www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/who-wants-to-be-a-millionaire-and-the-next-generation-of-tv-quiz-shows-9115845.html>

[Consulta: 29 de mayo de 2018]

DEL CORRAL, E. (1972). "Televisión. Concurso" en *ABC*. Diario ABC S.L, 30 de abril 1972, Edición de la mañana, pág. 80. <hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1972/04/30/080.html>

[Consulta: 5 de junio de 2018]

DPTO. DE TV EDUCATIVA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. (1987-88). "Historia de TVE".

<tv_mav.cnice.mec.es/siglo/50/loaded_movies/guias/01_red/01_pdfs/30_primeros_anyos.pdf>

[Consulta: 5 de junio de 2018]

ECONOMIC HISTORY. *The History of the Radio Industry in the United States to 1940*.

<eh.net/encyclopedia/the-history-of-the-radio-industry-in-the-united-states-to-1940/>

[Consulta: 22 de noviembre de 2017]

FABREGAT, A. (2009). "Senyora, li ha tocat la clòtxina" en *Levante EMV*.

<www.levante-emv.com/cultura/2009/12/29/senyora-li-tocat-clo-txina/664920.html>

[Consulta: 6 de junio de 2018]

FORMULATV (2008). "Año 1993: Más de 6 millones veían '¿Qué apostamos?' y 'La máquina de la verdad'" en *FormulaTV*.

www.formulatv.com/noticias/6586/ano-1993-mas-de-6-millones-veian-que-apostamos-y-la-maquina-de-la-verdad/>

[Consulta: 6 de junio de 2018]

FORMULATV (2015). "Antena 3 cumple 25 años: recordamos los 25 programas que han marcado su historia" en *FormulaTV*.

www.formulatv.com/noticias/43262/antena-3-cumple-25-anos-programas-marcado-historia/>

[Consulta: 6 de junio de 2018]

GALÁN CUBILLO, E. (2009): "El trabajo del presentador de televisión en un escenario virtual" en *Revista Latina de Comunicación Social*. Universidad de La Laguna, Tenerife, núm. 64, p 143-150.

www.revistalatinacs.org/09/art/13_812_07_escenario/latina_art812.pdf>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

GALÁN CUBILLO, E. (2008): "Escenografía virtual en TV. Análisis del uso de escenografía virtual en la realización de un programa de televisión", en *Revista Latina de Comunicación Social*. Universidad de La Laguna, Tenerife, núm. 63, p. 31-42.

www.ull.es/publicaciones/latina/2008/04/Galan_Cubillo.html>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

GARBER, M. (2017): "Game Theory" en *The Atlantic*, 15 de febrero de 2015

www.theatlantic.com/entertainment/archive/2017/02/the-wall-and-the-rise-of-the-moral-game-show/516534/> [Consulta: 25 de febrero de 2018]

HOERSCHELMANN, O. (2006). *Rules of the Game: Quiz Shows and American Culture*. Albany: State University of New York Press.

JENNINGS, K. (2017): "How Merv Griffin Came Up With That Weird Question/Answer Format for Jeopardy!", en *Smithsonian Magazine*. Smithsonian Institution, Washington D.C., marzo 2014.

www.smithsonianmag.com/arts-culture/How-Merv-Griffin-Came-Up-With-That-Weird-Question-Answer-Format-for-Jeopardy-180949815/>

[Consulta: 22 de mayo de 2018]

KARP, W. (1989). "The Quiz-Show Scandal" en *American Heritage*, vol. 40, núm. 4. Rockville: American Heritage Publishing Company.

<www.americanheritage.com/content/quiz-show-scandal>

[Consulta: 17 de mayo de 2018]

KILLELEA, A. (2014). "Top TV exports: The British shows which became hits all over the world" en *Mirror*.

<www.mirror.co.uk/tv/tv-news/top-tv-exports-british-shows-4663729>

[Consulta: 28 de mayo de 2018]

LT-LIGHT. *LT-Light Piccolo User Manual*.

<www.mayel.biz/manuals/Manual-Piccolo210-ES.pdf>

[Consulta: 5 de noviembre de 2017]

MUSEUM OF BROADCAST COMMUNICATIONS. *Goodson, Mark and Bill Todman*.

<www.museum.tv/eotv/goodsonmark.htm>

[Consulta: 22 de mayo de 2018]

MIPTRENDS. *How to Create a Hit Format in 10 Lessons*.

<www.miptrends.com/wp-content/uploads/2016/10/miptv-mipcom-mipformats-thewit-whitepaper-how-to-create-a-hit-format.pdf>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

MOLTENBREY, K. (2015) "Building a Virtual Studio for an Interactive Game Show" en *NewTek Studio*, 29 de julio de 2015.

<newtek.com/blog/2015/07/29/building-a-virtual-studio-for-an-interactive-game-show/> [Consulta: 4 de noviembre de 2017]

MORALES, S. (2017). "1957 – 1958. El primer año de TVE" en *RTVE*.

<www.rtve.es/rtve/20170629/programacion-primeros-anos-tve/1573400.shtml>

[Consulta: 5 de junio de 2018]

MORAN, A. (2006). *Understanding the Global TV Format*. Bristol: Intellect Books.

MURRAY, M. D. (1999). "Quiz Shows Scandals" en *Encyclopedia of Television News*. Phoenix: Intellect Books.

NEWTEK. *NewTek TriCaster™ TCXD850 User Guide*.

<<ftp://ftp.newtek.com/pub/TriCaster/TCXD850%20User%20Guide.pdf>>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

NEWTEK. "TriCaster™ 850 & 850 Extreme Get Started Training Series" en YouTube.

<www.youtube.com/watch?v=i7J4oEAuEiY&list=PL7D5C10CF8343F8CA>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

NEWTEK. *TriCaster™ LC-11 Manual*.

<<ftp://ftp.newtek.com/pub/LC-11/LC-11%20Manual.pdf>>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

NEWTEK. *Virtual Set Editor™ Advanced Edition Manual*.

<new.tk/VSEAdvmanual-01>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

OLD TIME RADIO CATALOG. *Quiz and Game Old Time Radio Shows*.

<www.otrcat.com/quiz-and-game-old-time-radio-shows>

[Consulta: 9 de mayo de 2018]

ORTIZ CLIMENT, G. (2016). *Preproducción de un concurso de televisión: Brave Performer, novedoso talent-show musical*. Trabajo Final de Grado. Gandía: Universitat Politècnica de València, <hdl.handle.net/10251/70156>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

OWENS, J. y MILLERSON, G. (2009). *Television Production*. Burlington: Focal Press.

PBS. *Pioneering programs. Game Shows*.

<www.pbs.org/wnet/pioneers-of-television/pioneering-programs/game-shows/>

[Consulta: 22 de mayo de 2018]

TRYHORN, C. (2008). "Sony to buy Millionaire firm for £137.5m" en *The Guardian*.

<www.theguardian.com/media/2008/mar/13/television.mediabusiness>

[Consulta: 28 de mayo de 2018]

TVFORMATS. *Format Creation*.

<www.tvformats.com/formats.html>

[Consulta: 4 de noviembre de 2017]

UKGAMESHOWS. *Spelling Bee*.

<[www.ukgameshows.com/ukgs/Spelling_Bee_\(1\)](http://www.ukgameshows.com/ukgs/Spelling_Bee_(1))>

[Consulta: 12 de mayo de 2018]

VAN DOREN, C. (2008). "All the Answers" en *The New Yorker*, 28 de julio de 2008. Nueva York: Advance Publications.

<www.newyorker.com/magazine/2008/07/28/all-the-answers>

[Consulta: 18 de mayo de 2018]

WIKIHOW. *How to Design a Game Show*.

<www.wikihow.com/Design-a-Game-Show>

[Consulta: 25 de febrero de 2018]

WIKIPEDIA. *1950s quiz show scandals*.

<en.wikipedia.org/wiki/1950s_quiz_show_scandals>

[Consulta: 20 de mayo de 2018]

WIKIPEDIA. *The Price Is Right (U.S. Game Show)*.

<[en.wikipedia.org/wiki/The_Price_Is_Right_\(U.S._game_show\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Price_Is_Right_(U.S._game_show))>

[Consulta: 20 de mayo de 2018]

WIKIPEDIA. *Uncle Jim's Question Bee*.

<en.wikipedia.org/wiki/Uncle_Jim%27s_Question_Bee>

[Consulta: 10 de mayo de 2018]

WIKIPEDIA. *Wheel of Fortune (U.S. Game Show)*.

<[en.wikipedia.org/wiki/Wheel_of_Fortune_\(U.S._game_show\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Wheel_of_Fortune_(U.S._game_show))>

[Consulta: 20 de mayo de 2018]

YAMAHA. *MG32/14FX MG24/14FX Owner's Manual*.

<festivalcpvillar.files.wordpress.com/2014/11/yamaha-mg24-14-fx.pdf>

[Consulta: 5 de noviembre de 2017]