

¡Enchufa la tele!

Escrito y desarrollado por Manolo Guerrero

PROGRAMA-CONCURSO

Un viaje por el mundo de la televisión

Introducción

Ante todo, **¡Enchufa la tele!** es un programa para *toda la familia*, y, perfecto, para esa franja horaria en que suelen reunirse todos sus miembros.

Se trata de un **divertimento** sencillo y amable, sin mas pretensiones que la de *entretener primero y recordar* después.

Sí, recordar esa **tele** con la que hemos crecido la mayoría, de los habitantes de este país, que es España.

Para ello, el programa está lleno de momentos que están en la memoria colectiva, que irremediabilmente, para bien o para mal, han formado ya, parte de nuestras propias existencias.

Si recordar es volver a vivir, sin duda, con este programa reviviremos los grandes y los menos grandes momentos de la televisión, y, por extensión, los grandes y menos grandes momentos de la historia más reciente de España.

Concursantes

Obviamente, para empezar el juego, lo primero que necesitamos, son jugadores.

Como ya hemos dicho que se trataba de un juego familiar, que menos que sean ellos los que jueguen.

Puestas las cosas así, *necesitamos dos equipos que jugaran uno contra el otro.*

Estos equipos estarán formados, cada uno de ellos, por tres miembros de la misma familia:

ABUELO/A

PADRE/MADRE

HIJO/A

Los equipos enfrentados, se acomodarán uno **FRENTE A OTRO.**

Mediará entre ellos un **ANIMADOR-PRESENTADOR.**

La mecánica del Juego

En un panel DE DOCE PANTALLAS:

INFANTILES	TELESERIES	CONCURSOS	CINE
NATURALEZA	INFORMATIVOS	SIGLO XX	ENTREVISTAS
TEATRO	MÚSICA	PRUEBAS	APAGA LA TELE

NOTA: Este panel es tan solo a modo de muestra. En el se podrán añadir o quitar aquellos que se crean necesarios.

INFANTILES. Preguntas sobre cualquiera de las facetas de los programas de entretenimiento infantil y juvenil que pasaron a lo largo de la historia de la TV.

¿Cómo se llamaban sus presentadores?. El nombre de los personajes que desfilaron en cada uno de ellos. **Naturalmente siempre acompañados de imágenes.**

TELESERIES. Aquí entra todas y cada una de las series, tanto de producción extranjera como nacional.

Las preguntas se basarán en los nombres de los protagonistas, de sus personajes, de hechos mas o menos notables en relación con cada uno de los telefilmes o series de producción nacional a la que nos vayamos refiriéndonos en cada momento.

CONCURSOS. Como en las anteriores, cualquier cuestión que haga referencia a los muchos concursos que han pasado a lo largo de la historia de TV.

Quiénes eran sus presentadores, quienes crearon el programa, a quién corresponde una imagen determinada de alguien que hoy es famoso/a, etc.

CINE. Siempre con referencia al cine pasado por televisión.

NATURALEZA. Preguntas basadas en el mundo del documental de la naturaleza. Costumbre de los animales y pueblos, etc.

INFORMATIVOS. Basadas en cuestiones sobre sus presentadores, sobre noticias que fueron relevantes en su momento, relativo a los corresponsales, a los hombres del tiempo, etc.

SIGLO XX. Cualquier cuestión relacionada con la historia de España y cuyas imágenes hayan pasado por alguno de los muchos documentales que de éste tema se han pasado por la pantalla de TV. a lo largo de la historia.

ENTREVISTAS. Cualquier cuestión relacionada con los programas de entrevista que se han sucedido a lo largo de la historia de la TV. Sus presentadores, sus invitados, etc.

TEATRO. Aunque últimamente olvidado de los directivos de las cadenas de la televisión, hay mucho que preguntar sobre lo que ha pasado por las pantallas.

MUSICA. Todos sobre las bandas sonoras de sintonías de cabecera, de música de películas, de series, conciertos, actuaciones, etc.

PRUEBAS y APAGA LA TELE queda explicado mas adelante.

Colocados ya cada uno de los equipos en el lugar que les corresponda, se decidirá quien **EMPIEZA EL JUEGO**.

Para ello se dispondrá del juego más **mosqueante** de la tele: la **TE-LEMOSCA**. Un sencillo **juego interactivo** (*que habrá que crear*) en el que **SUPERCATODÍN** (*un personaje del que hablaremos mas adelante*), tendrá que matar al mayor numero de **moscas de la tele** (*unas moscas perversas y malas que siempre estropean las emisiones*) en un tiempo limitado. Naturalmente el representante del equipo (elegido entre ellos) que **mayor número de moscas haya matado será el primero en salir** en el juego.

EMPIEZA EL JUEGO. Por medio de un **BOTÓN** que dispondrá cada uno de los concursantes o, por lo menos de los equipos, **las pantallas se activarán** de tal forma, que al fin solo **una de ellas quedará activada**, indicando el tema al que deberá corresponder la pregunta; **que podrá estar justo detrás de esa pantalla (en una forma electrónica) o, en las tarjetas que sostenga el PRESENTADOR del programa.**

Dependiendo a la **época** que correspondan las imágenes o sonidos que vayamos a ver seguidamente, **PUES TODA PREGUNTA DEBERÁ ESTAR ACOMPAÑADA DE LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LA HISTORIA DE LA TELEVISIÓN, EXCEPTO AQUELLAS QUE SOLO SEAN DE SONIDO Y CUYAS IMÁGENES PODRÍAN DAR UNA CLARA RESPUESTA YA DE POR SÍ A LA PREGUNTA**, **responderá una de las tres generaciones** que están en el juego y pertenecen al equipo que ha apretado el botón, que en definitiva, es el equipo que juega en ese momento.

LAS EPOCAS A LAS QUE NOS REFERIMOS SERAN TRES A SABER:

PRIMERA ÉPOCA: (ABUELO 1ª GENERACIÓN). Desde los INICIOS de la TV. en España, hasta 1.975.

SEGUNDA EPOCA: (PADRE 2ª GENERACIÓN). De 1.976 a 2000, ambos inclusive.

TERCERA EPOCA: (HIJO 3ª GENERACIÓN). De 1.991 hasta nuestros días.

NOTA: Esto sería una idea aproximada que podría cambiar por otras fechas si se cree oportuno.

Todas las imágenes serán al **azar**, lo que significa que en un programa le **pueden corresponder más preguntas al abuelo que al padre o al hijo**, o muy bien al contrario. De esa suerte también depende parte del juego.

Cada pregunta tendrá un **VALOR en dinero, puntos o lo que se crea conveniente**; **QUE DEBERA MARCARSE EN PARTE BIEN VISIBLE PARA EL ESPECTADOR Y LOS PROPIOS CONCURSANTES.**

De **no acertar** "la generación" a la que le ha correspondido la pregunta, podrá pasar a la generación que **le continua**. De tal forma que si esta diera la contestación correcta, el premio bajaría a **dos tercios** del primero, y, **a un tercio**, si el que al fin contesta correctamente, es el tercero.

Entendiéndose que de dar uno cualquiera de ellos una **contestación errónea**, automáticamente **la pregunta siempre saltará al equipo contrario y a la "generación" con quien empezó la pregunta en el equipo que la cede**. POR LO QUE SERÁ CONVENIENTE ANTES DE CONTESTAR, SI NO SE ESTA SEGURO DE LA RESPUESTA CORRECTA, DECIR: "**PASO a mi PADRE**", "**HIJO**" o "**ABUELO**", (entendiéndose que no pueden saltarse una generación, solo el padre puede pasar al hijo o al abuelo, que tendrá a derecha e izquierda, pero no así el abuelo y el nieto, porque se saltarían una generación).

La pregunta debe pasar por todos antes de que salte al equipo contrario. El último, si no la supiera, **antes de contestar mal y ser castigado**, deberá decir: **APAGA LA TELE**. Palabras con las que automáticamente pasa la pregunta al equipo contrario. En ese caso, el equipo que ha dicho en primer lugar: **APAGA LA TELE**, no tendrá ningún castigo. El equipo contrario de no contestar (**ninguno de sus componentes**), también dirán: **APAGA LA TELE**, y tampoco sus marcadores se moverán

En caso de **acertar** con la respuesta **EL EQUIPO CONTRARIO** al que le correspondía la pregunta en origen, este, irá **subiendo de valor**, de tal

modo que si **contestase el primero**, sería del doble que le hubiese correspondido al primero del equipo contrario y, así, sucesivamente.

Solo serán castigados, en caso de **responder mal** y, lo serán, poniendo sus marcadores a la **mitad de lo que hayan ganado** hasta el momento. Por lo que es preferible de **no** tener la respuesta correcta, pasar hasta: **APAGA LA TELE**. *Nunca deberá decirse “APAGA LA TELE”, si la pregunta no ha pasado por los tres miembros del equipo.*

En caso de salir la pantalla **PRUEBA**, el concursante elegido por el resto de los miembros de la familia, deberá, tal como su nombre indica, efectuar una prueba que será de **cualquiera de los concursos que han compuesto la historia de nuestra televisión**.

Veremos las imágenes originales para que el concursante haga lo mismo.

AQUÍ PODRIAMOS APROVECHAR PARA LA GRAN FANFARRIA, BALLELET CON MUSICAS DE CONCURSOS PRESENTARAN LA PRUEBA POR LA QUE EL CONCURSANTE DEBERÁ PASAR.

UN FAMOSO INVITADO PORTARÁ EN LA FORMA Y MANERA QUE SE CREA CONVENIENTE LA PREGUNTA.

Superada la prueba, tendrán un premio especial que consistirá en aquel que **escondido** tras una puerta o una caja o de cualquier otra forma, sea por el que hayan apostado.

EJEMPLO:

Tres puertas, tres nombres de concursos, cada una de las puertas encerrará un premio que se hubiese dado en el concurso concreto que anuncia su entrada: estos, podrán ser los **buenos premios** de ese concurso, cualquiera de ellos o, por el contrario, **los malos**.

Es decir, si en una de las puertas, por la que se hayan jugado la prueba los concursantes a concurso en ese momento, dice **UN, DOS TRES**; **el premio puede ser un PISO EN TORREVIEJA o, la CALABAZA**. Algo que no sabrán hasta haber efectuado con éxito la prueba propuesta, de lo contrario, no la verán **Y QUEDARÁ PARA LA PRÓXIMA OPORTUNIDAD EN QUE VUELVA A SALIR LA PANTALLA PRUEBA**.

Si se superara la prueba, seguidamente, veríamos las imágenes del concurso y el momento en que se dio ese premio o, se perdió.

Las pruebas, indistintamente, pueden ser para uno de los individuos que conforman el equipo o, para el equipo completo.

LA PANTALLA: APAGA LA TELE.

GRAN FANFARRIA, FAMOSO PRESENTANDO LOS SOBRES,(ver mas abajo) MÚSICA, BALLET, ETC. A SER POSIBLE, PRESENTADORES O HUMORISTAS, ETC, QUE HAYAN PERTENECIDO A CUALQUIERA DE LOS CONCURSOS DE LA TELE DE CUALQUIERA DE SUS ÉPOCAS.

A quien el presentador de nuestro programa entrevistará brevemente, sacándole todo tipo de anécdotas que se vivieron durante el tiempo de la programación de aquel concurso.

De salir esta **pantalla**, los concursantes en juego en ese momento, recibirán un **TELETÓN**, un sobre a elegir de **CINCO**, cada uno del color de uno de los tres colores básicos de la televisión en color y los dos, del blanco y negro (**VERDE, ROJO, AZUL, BLANCO** y NEGRO).

En el interior de sobre citado con anterioridad, una tarjeta indicará un premio, que siempre coincidirá con el concurso de nuestro invitado, y que entregará él personalmente además de presentarlo y “ursurparle” por unos momentos el protagonismo a nuestro presentador.

CADA PREGUNTA O PRUEBA DEBERÁ TENER UN TIEMPO DE RESPUESTA A DECIDIR POR LA PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA.

Cada equipo pasará (según la duración que se le quiera dar al programa, por **una cantidad de preguntas**, aquel, que al finalizar con la última pregunta **haya ganado mas dinero** (*nada que ver con los regalos que se haya podido llevar*) **será el que pase a la segunda fase o bloque del programa**, **QUEDANDO ELIMINADO EL CONTRARIO**, que deberá **abandonar el programa** con los premios y el dinero ganado y, con la **oportunidad de abrir una de las puertas que han quedado cerradas y** **LLEVARSE SU INTERIOR A CAMBIO DE LO GANADO**.

En caso de que todas las puertas estuvieran descubiertas, se ofrecerían cualquier otro premio sorpresa a cambio de lo ganado.



Detrás de alguna de las pantallas, (*de cualquiera menos de las de "PRUEBA" y "APAGA LA TELE", o, aún más, como sorpresa y sobresalto de los concursantes*), a modo de PREMIO ESPECIAL o de **GRAN FRACASO**, aparecerá, de imprevisto, **NUUESTRO PERSONAJE: SUPERCATODÍN**.

Este personaje, al que habrá que **crear**, (*como un dibujo animado o, un similar en 3D. ESO LO TENDRÁN QUE DECIDIR LOS CREATIVOS QUE ENTIENDAN DEL TEMA*) tendrá cabeza en forma de televisor y cuerpo de televisor también, pero mucho más grande y en el que se verá una "SC", al estilo de **SUPERMAN**. Dos cómicas antenas, una en modo de *antena antigua de tejados* y, otra, más moderna, en forma de *parabólica*, por las que *en forma de ondas recibirá las preguntas que hará a nuestros concursantes, poniéndosele el televisor que ocupa lo que podríamos llamar su "pecho", en marcha y, mostrando unas imágenes pertinentes a la pregunta formulada. Su voz será algo metálica, irreconocible. Sus patas, dos finisimas antenas de las de cuernos, puestas al revés, y que se doblarán con gracia y cómicamente, no dejándole andar y provocándole saltos inesperados que casi siempre le cogerán por sorpresa, por la flexibilidad de estas, catapultándolo siempre a la hora de desaparecer.*

EN TODO CASO ESTO QUEDA EN MANOS DE LOS ESPECIALISTAS EN EL TEMA.

Sus preguntas, que deberán ser la misma cantidad y oportunidad para ambos equipos, siempre estarán basadas **en el invento en sí del aparato televisor**: *cómo se lograron las primeras imágenes, cómo fue descubierto, por quién, cómo se ha ido transformando a través del tiempo, etc.*

Siempre dará **tres respuestas** que veremos en **su pantalla**, de las cuales, solo una, corresponderá a la correcta.

**EN SU APARICIÓN, SIEMPRE GRITARA: ¡SUPERCATODIN, EL RAYO
QUE NO CESA!.**

SEGUNDO Y ÚLTIMO BLOQUE

En **DOCE PANTALLAS**, del panel que ya conocemos, aparecerán doce nombres de concursos que hayan pasado a lo largo de la historia de la TV. en España.

Cada una de las pantallas, corresponde a un premio o "castigo" que, encerrado en alguna **caja con el mismo título de la pantalla elegida**, y de la que **no sabremos que contiene hasta el final del concurso**, estará ante la presencia de los concursantes, sostenida por **DOCE SEÑORITAS AZAFATAS**. *(Naturalmente se entiende que estará en una nota o tarjeta, para que todas y cada una de las cajas sea igual a las demás.*

Tras las **DOCE PANTALLAS** mencionadas, se **esconde** una pregunta del concurso que anuncia y, **QUE NO FUE CONTESTADA EN SU EMISIÓN**.

Esta pregunta la hará el **PRESENTADOR** ateniéndose a las **DOCE TARJETAS** que sostendrá en su mano.

Los participantes vencedores, los **TRES**, (se deberán poner de acuerdo entre ellos) irán **eligiendo las pantallas según les convenga y, plantarse allí donde les parezca**.

Para ello se les **advertirá**, que en alguna de las pantallas citadas, se encuentra el **TELETON NEGRO**, un enemigo de SUPERCATODÍN, y, que se representará, **en forma de MOSCA con una voz profunda y terrorífica** que sonará por todo el plató; y, en otra, el **SUPERCATODÍN** que además de **servir como comodín** para que en caso de fallo de alguna respuesta puedan seguir jugando, tendrá también su **premio especial**.

Entendiéndose, que, si **descubren a TELETON**, **pierden** lo ganado hasta ese momento en esta segunda parte.

Siempre deberán **PLANTARSE antes de que nuestro presentador lea la pregunta pertinente**, aunque si se les permita que hayan elegido la pan-

talla, por eso el presentador **preguntará siempre, antes de leer** la pregunta, si **siguen o APAGAMOS LA TELE (Significa que se plantan)**.

También en las cajas de las señoritas, puede haber los **malos o buenos** regalos de los concursos que anuncian.

TODO EL CONCURSO EN GENERAL, SE REFERIRA A LOS PROGRAMAS Y CONCURSOS PASADOS EN CUALQUIERA DE LAS CADENAS PÚBLICAS O PRIVADAS DE AMBITO NACIONAL Y QUE A SABER, PUEDEN SER: ANTENA TRES, TELEVISIÓN ESPAÑOLA, LA DOS de TVE y TELE-CINCO.

Esta idea queda abierta a cualquier sugerencia que sirva para mejorar o aclarar cualquiera de sus puntos.