

**“Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni dejo copiar.”**

FIRMA DEL ESTUDIANTE

**Señale si es Verdadero (V) o Falso (F):**

**01. Romance Gótico (5 puntos)**

Es un género que se caracteriza porque se rodea de arquitectura alemana del siglo 13.

Es un género que se caracteriza por una heroína joven, inocentona, que, por falta de dinero o desgracia personal, tiene que ir a vivir a una mansión decadente, generalmente para ser institutriz de los hijos de un hombre de clase alta, viudo y con muchos secretos.

Es un género que se desenvuelve en cuatro actos en vez de tres, y siempre en el invierno de Francia, después de la Segunda Guerra Mundial.

**02. Ciencia Ficción (5 puntos)**

Es un género idéntico al de Fantasía. Los términos son intercambiables, ya que ambos géneros tienen las mismas características o convenciones.

No se puede mezclar con ningún otro género. La Ciencia Ficción es pura y se trata de crear historias alrededor de hechos y descubrimientos científicos, exclusivamente.

Las novelas de Harry Potter son de Ciencia Ficción porque tratan de magia y dragones.

**03. Western (5 puntos)**

Es un género que solo puede ser escrito por estadounidenses, ya que ocurre siempre en su territorio, y nadie lo conoce mejor que ellos.

La mayoría de los westerns comienza con un héroe cuidadosamente delineado y un villano igualmente obvio. El protagonista permanece 100% bueno, mientras que el antagonista permanece 100% malo durante los Actos 2 y 3.

El héroe puede ser un proscrito, y debe ser tratado con tanta simpatía como se lo haría con un hombre de la ley. Sus crímenes raramente incluyen asesinato, y nunca incluyen asesinato no provocado. Es más a menudo un bandolero o un ladrón de bancos, obligado a una vida de delito por las condiciones sociales de su día o por la Guerra Civil y los cambios que trajo en su vida.

**04. Noir (5 puntos)**

Se caracteriza por presentar un héroe bondadoso, a quien le gusta hacer el bien a los demás. Generalmente se lo presenta como un padre de familia.

Se desenvuelve en un ambiente depresivo, oscuro, generalmente de noche y con lluvia. Sus personajes no son simplemente blanco y negro, sino que poseen muchos matices grises. Tiene mucha influencia del Expresionismo alemán en el constraste de luces y sombras.

El compañero es siempre un adolescente aficionado a la alta tecnología. En el Tercer Acto, este *buddy* toma el mando, y es quien resuelve el caso, dejando al héroe sorprendido, pero feliz de su logro.

**05. El Personaje (5 puntos)**

Cuando uno empieza a definir al personaje desde su nacimiento, uno ve cómo éste va tomando cuerpo y dimensiones. Sígame la pista durante sus años en la escuela, y después en la universidad. ¿Es casado, soltero, viudo, separado o divorciado? Si está casado, ¿desde hace cuánto y con quién?

Su personaje es lo que hace. La película es un medio visual, y es responsabilidad del escritor elegir una imagen que sea una dramatización cinematográfica de su personaje. Puede crear una escena de diálogo en una pequeña y mal ventilada habitación de hotel, o decidir que la escena se desarrolle en la playa. El uno es un lugar visualmente cerrado; el otro es dinámico y visualmente abierto. Es su historia; usted decide.

Las imágenes revelan aspectos del personaje. Un defecto físico puede simbolizar un rasgo del personaje. Por ejemplo, una lisiada que también está lisiada emocionalmente: que bebe demasiado, y tiene una vida sin sentido ni propósito. La cojera física subraya visualmente sus características emocionales.

**06. Diálogos (5 puntos)**

Escribir diálogos no es un proceso de aprendizaje, ni un acto de coordinación. Debe hacerse bien desde la primera página. Si las primeras sesenta páginas de su primer borrador están llenas de diálogos torpes, mejor deje de escribirlos y

empiece a utilizar un narrador que describa todo lo que sucede.

Los diálogos deben transmitir al público información o las premisas de su historia. Deben hacer avanzar la historia. Deben revelar al personaje. Revelar los conflictos entre personajes y en el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades; los diálogos surgen de los personajes.

Nunca utilice jerga en los diálogos. No importa si su personaje es de un nivel socioeconómico bajo; debe hablar con corrección y sin errores. Imagine que sus personajes siempre conversan de eventos políticos. De esta manera, sus diálogos fluirán en la mente del lector.

**07. Spaghetti Western (5 puntos)**

También conocido como *Western a la Italiana*. Es una subcategoría del western, muy popular en los años setenta. Es un western filmado en Europa, generalmente, con actores italianos (en su mayoría) y unos pocos estadounidenses. Los actores muchas veces no hablaban el mismo idioma, y en posproducción los diálogos tenían que ser doblados al inglés, para que el filme pudiera ser distribuido en EEUU y en el resto del mundo.

Se caracterizaba por ser un western estilizado, desde sus ambientaciones, vestuario y puesta en escena. Todo muy exagerado, con muy poco desarrollo de personajes y guiones muy básicos.

Es uno de los subgéneros preferidos del director Quentin Tarantino, quien lo ha utilizado de referencia para sus filmes como *Inglorious Bastards* y *The Hateful Eight*.

**08. Premisa (en narrativa) (5 puntos)**

Es el desarrollo de una sinopsis, donde deben estar presentes los tres actos principales y los dos secundarios.

Es una oración que describe todo el cuento/novela/película. Se dice que toda buena historia debería resumirse en una sola oración.

Es la presentación de los diálogos en una forma concisa, donde los personajes se presentan de manera pausada, para que el público pueda conocerlos.

**09. Guión en el Cine (5 puntos)**

Cuando se adapta un libro o una novela para el cine, hay que considerar el guión como un guión original basado en otro material. No se puede adaptar literalmente una novela y conseguir que funcione.

Es posible que tenga que añadir personajes, eliminar a otros, crear nuevos incidentes o acontecimientos; quizás alterar toda la estructura del libro. Cuando se adapta un libro al cine, lo único que necesita utilizar son los personajes principales, la situación y parte de la historia.

Las escenas que se recordarán son las que se destacan y funcionan. Todas las buenas películas tienen una o quizás dos escenas que la gente recuerda siempre. Estas escenas funcionan en el contexto dramático de la historia.

**10. Storyboard (5 puntos)**

Es una serie de imágenes en secuencia con el propósito de pre-visualizar un comercial de televisión, una animación o medios interactivos.

Es una serie de imágenes que son usadas para la planificación de la Estrategia Creativa.

Es una serie de imágenes en secuencia deliberada que sirve para establecer los personajes y su forma de pensar en un cortometraje.

**11. Planos (5 puntos)**

Plano Hiper Real Extremo (Extreme Hyper Real Shot). Su función es resaltar un objeto o parte de un objeto o personaje en un enfoque muy cercano.

Plano Súper Abierto (Super Open Shot). Describe un ambiente donde se desarrolla la acción. Al ser eminentemente descriptivo, en este plano los personajes apenas se perciben.

Plano Americano (Medium Long Shot). Corta la figura humana a la altura de la rodilla y nos proporciona detalles en la acción del personaje y su rostro.

**12. Estrategia Creativa (5 puntos)**

Es un documento que detalla los formatos para realizar los guiones de comerciales de televisión y radio, en Publicidad.  
Es una serie de ítems que ayuda a encontrar la mejor manera de enfrentar un problema de comunicación en Publicidad, y señala la ruta más creativa para llegar a la audiencia adecuada.  
Es igual que la Estrategia de Marketing y Ventas y se rige bajo los cambios del mercado.

**13. Caminos Creativos (5 puntos)**

Fueron creados exclusivamente por Richard Stewart, cofundador de Coca Cola en Latinoamérica.  
Fueron muy utilizados en las campañas publicitarias de los años cincuenta en Estados Unidos. Lamentablemente, nunca llegaron a Latinoamérica, por lo que los directores creativos tuvieron que prescindir de ellos.  
Se basan en el estudio de las edades y formas de pensamiento de los grupos objetivos, realizado por Cameron & Switch en Londres, en 1995.

**14. Rotulación en el Cómic (5 puntos)**

La rotulación se la hace en el programa Adobe Illustrator, utilizando la fuente Comics Sans, creada precisamente para formar parte del diseño de todos los cómics a nivel mundial.  
Hay empresas como Pepsico que se dedican a diseñar letras para cómics como parte de su programa de estudios de verano en los parques de diversiones de Walt Disney. Uno puede bajarse esas fuentes de forma gratuita.  
Hace algunos años, solo se usaban letras altas (mayúsculas), pero hoy en día se puede utilizar altas y bajas (mayúsculas y minúsculas), como un texto regular. Y para darle relevancia a ciertas frases o palabras, se puede aumentar el tamaño y el grosor de la letra.

**15. El cómic como herramienta pedagógica. (5 puntos)**

No es un medio válido para explicar conceptos. Todo el mundo conoce a Superman, pero es totalmente ridículo calcular la gravedad del planeta Krypton en vez de resolver un problema tradicional. El cómic no sirve para esto.  
Es un puente con otras formas culturales de expresión, como el cine y la literatura, porque se puede conocer una historia mediante el cómic de pequeño y, después de unos años, querer leer la novela. Los niños que leen tienen una base cultural más amplia.  
No puede ser un libro de texto, ya que no sirve para introducir un caso o un tema de debate en clase. Sus tramas fantasiosas no son debatibles.

**16. Show, don't tell. (Muestre, no cuente.) (5 puntos)**

Al escribir una historia, se debe utilizar un narrador que cuente absolutamente todo lo que está sucediendo entre los personajes. Es la mejor forma de saber lo que sucede y la mejor fórmula para escribir un *bestseller*.  
Es importante que el lector se dé cuenta de lo que sucede y llegue a sus propias conclusiones sin que el escritor le esté explicando, a cada instante, lo que acontece en la narración.  
El personaje protagonista debe ser el único que conozca todos los hechos y maneras de pensar de los demás personajes. Esto hará que el lector esté identificado siempre con él.

**17. El autor Alan Moore ha dicho que el protagonista del cómic-dentro-del-cómic *Cuentos del Carguero Negro*, representa a *Ozymandias*. ¿De qué manera esta historia simboliza a *Ozymandias*? (10 puntos)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**18. El Capítulo 5 de *Watchmen* se centra en la idea de William Blake de "temerosa simetría." ¿En qué consiste esta idea en *Watchmen*? ¿Por qué es relevante en este cómic? (10 puntos)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---