

Indique si cada declaración es Verdadera (V) o Falsa (F).

01. Show, don't tell. (“No diga, muestre.”)

(3 puntos)

- _____ Significa que hay que contar todo desde el principio, con lujo de detalles, y describiendo cada paso que el personaje secundario realiza en el Acto 1.
- _____ Significa que los Actos 2 y 3 deben ser contados siempre y cuando tengan relevancia con la trama.
- _____ Significa que, al decir algo, estamos desmostrando el cariño que tenemos hacia nuestros personajes en nuestra narración.

02. Ciencia Ficción (3 puntos)

- _____ 2001: A Space Odyssey, A Clockwork Orange, Village of the Damned y THX-1138 son consideradas obras que rompen con el paradigma en el campo de la ciencia ficción de su época.
- _____ Es un género idéntico al de Fantasía. 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.

03. Romance Gótico (3 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.

04. Western (3 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 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.

05. Noir (3 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 contraste 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.

06. El Personaje (3 puntos)

- _____ Cuando uno empieza a definir al personaje desde su nacimiento, uno ve cómo éste va tomando cuerpo y dimensiones. Sígale 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?
- _____ El personaje televisivo tiene la misma característica del pitch o concepto central; debe mantener la unidad y sostenerse en el tiempo, capítulo a capítulo, temporada tras temporada, para que así el espectador comience a sentir que conoce a estos seres ficticiales y se preocupe por ellos como si fueran de su propia familia.
- _____ 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.

07. Diálogos (3 puntos)

- _____ 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.
- _____ Un diálogo bien construido no solo se basa en qué se dice sino en lo que se interpreta. El diálogo siempre es indicativo de la personalidad, aunque quien hable sea feo o guapo. Lo importante no es que el diálogo del relato sea culto o vulgar, sino que sea real al personaje.

08. Suspense y Sorpresa (3 puntos)

- _____ Una sorpresa ocurre sin previo aviso. Ejemplo: una persona viaja en un bus y, de repente, estalla el vehículo, sin siquiera imaginárselo.
- _____ En el suspense se tiene una idea previa de lo que puede ocurrir. Ejemplo: el lector sabe que una bomba va a explotar a las tres de la tarde, pero el personaje principal de la novela, no.
- _____ Son términos similares. Ambos se pueden intercambiar en la narración. La diferencia es inexistente, según los estudios de comportamiento del lector, realizado en Princeton, en 1974.

09. Arquetipos (3 puntos)

- _____ El Sabio es el personaje mentor del villano, exclusivamente. Es un hombre de setenta y cinco años, alcohólico o con cualquier defecto notorio.
- _____ La Femme Fatale es la perdición del personaje principal. Es amoral, ambiciosa, inescrupulosa, y utiliza su sexualidad como arma. Es un arquetipo propio del cine negro.
- _____ El antihéroe es un arquetipo contrario al héroe. Es lo mismo que un villano. Es malo y destructivo hacia el personaje principal.

