

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.

