

Redacción Creativa

Examen de Mejoramiento. Término 2. 2017

Martes 20 de febrero de 2018.

14h00 - 16h00. B202, B203.

Señale, con un VISTO, la ÚNICA declaración correcta:

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

(10 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 personajes, a través de sus actos y diálogos, deben mostrar lo que están sintiendo. No hay que recalcarlo con adverbios.
- Significa que los Actos 2 y 3 deben ser contados siempre y cuando tengan relevancia con la trama.

02. Diálogos (10 puntos)

- Deben 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. Escribir diálogos 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.

03. Ciencia Ficción (10 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.
- Siempre se la usado para denunciar situaciones del presente, como la novela 1984, escrita en 1948 por George Orwell, en la que trata sobre el totalitarismo de El Gran Hermano.

04. ¿A qué se denomina La Biblia? (10 puntos)

- A un documento de entre 2 y 5 páginas, que contiene el título y nombre de los actores, la sinopsis de cada temporada, las reglas del programa y la descripción de los personajes.
- A un compendio de todo el material audiovisual. Un documento para el equipo de producción. Es el libro de reglas y contiene todo el material de la serie.
- A una declaración de principios que debe ser usada según las indicaciones del guionista y del director.

05. Texto Publicitario (10 puntos)

- Su objetivo es llamar la atención del consumidor por medio de *insights* y volverse memorable, para ganar premios.
- Puede catalogarse en argumentativo, descriptivo y narrativo y debe tomar en cuenta la psicología del consumidor y su ambiente económico y social.
- Su objetivo principal es persuadir al consumidor. Para ello, debe posicionarse en su subconsciente y generar una necesidad.

Nombre _____

Paralelo _____

"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

06. El titular de un aviso publicitario

(10 puntos)

- Debe complementar lo que dice la imagen, pero no repetirlo.
- Debe repetir lo que dice la imagen, pues la efectividad de la publicidad se basa en la repetición de los mensajes.
- Debe tener no más de cuatro palabras, pues si es más largo, aburriría al lector.

07. Noir (10 puntos)

- Se caracteriza por presentar un héroe bondadoso, a quien le gusta hacer el bien a los demás.
- Se desenvuelve en un ambiente depresivo, oscuro, generalmente de noche y con lluvia. Tiene mucha influencia del Expresionismo alemán.
- 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.

08. Géneros del Cómic (10 puntos)

- El género Educativo está descartado en el cómic, ya que se ha comprobado que los temas de un cómic no pueden ser tomados en serio.
- El Doujinshi es un manga realizado por personas mayores de 57 años que han crecido en zonas urbanas de Tokyo.
- El cómic puede difundir cualquier tipo de mensaje, tanto superficial como profundo. Por lo tanto sus historias pueden ser clasificadas en la mayoría de los géneros (y subgéneros) de la literatura, del cine y la televisión.

09. Calle o Gutter en el Cómic (10 puntos)

- Es un enlace entre un panel y otro. Es el espacio es donde el lector forma un mundo que no está ahí, pero que lo percibe.
- Es el espacio que se encuentra entre los globos de texto, tomando en cuenta la lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Es el espacio que se encuentra entre los paneles y el final de la página del cómic. Allí es donde se deben colocar los textos narrativos.

10. ¿Cómo se controla el tiempo en un cómic? (10 puntos)

- Mediante el número de veces que se repite un panel, alargando el panel mismo, o ampliando el ancho del *gutter*.
- Mediante un guion que contenga mucho texto, pues así el lector se demorará más tiempo.
- A través de dibujos hiper realistas, pues el lector se detendrá a apreciarlos y así prolongará el palcer de la lectura del cómic.