

## Taller de Creatividad

Examen Mejoramiento. Sept de 2016 (Sobre 100 puntos)

Seleccione con un visto (✓) la respuesta correcta. Las respuestas con borrones, tachones o corrector líquido serán anuladas.

### 01. Escriba el libro que le guste (5 puntos)

\_\_\_\_\_ Hacemos arte porque tenemos tiempo libre. Estudiamos el trabajo de otras personas para no cometer sus errores, no hacer lo mismo que han hecho en el pasado.

\_\_\_\_\_ Hay que escribir lo que uno sabe, y no lo que a uno le gusta. Escribir el tipo de historia que más le guste es una pérdida de tiempo, ya que a nadie más le va a gustar.

\_\_\_\_\_ Cuando nos gusta una pieza de trabajo, estamos desesperados por más. ¿Por qué no canalizar ese deseo en algo productivo? Piense en su trabajo favorito y en sus héroes creativos. ¿Qué les faltó? ¿Qué no hicieron? ¿Qué pudieron haber hecho mejor? Si estuvieran vivos ¿qué estarían haciendo hoy?

\_\_\_\_\_ Todas las anteriores.

\_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 02. Manténgase alejado de la pantalla (5 puntos)

\_\_\_\_\_ Las computadoras nos han despojado de la sensación de que estamos haciendo cosas. Sólo estamos aplastando teclas y botones del *mouse*.

\_\_\_\_\_ Los ordenadores alienan, ya que ponen un vidrio entre uno y lo que está sucediendo. Uno nunca llega a tocar nada de lo que uno hace, a menos que lo imprima.

\_\_\_\_\_ Quien se sienta delante de un ordenador todo el día, se está matando, y matando su trabajo. Hay que moverse, sentir que estamos haciendo algo con nuestros cuerpos, no sólo nuestras cabezas.

\_\_\_\_\_ Todas las anteriores.

\_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 03. Procrastinación Productiva (5 puntos)

\_\_\_\_\_ Es malo tener una variedad de proyectos al mismo tiempo. Cuando uno se harta de un proyecto, debe dejarlo y esperar a encontrar otro nuevo, para continuar trabajando.

\_\_\_\_\_ La gente creativa necesita tiempo para sentarse y no hacer nada. Algunas de las mejores ideas pueden surgir cuando uno está aburrido. Si está sin ideas, lave los platos. Tome un largo paseo. Mire a un punto en la pared, durante todo el tiempo que pueda. Tómese el tiempo para perder el tiempo. Piérdase. Deambule.

\_\_\_\_\_ No abandone su puesto de trabajo. Continúe delante de la pantalla del computador aunque no se le ocurra nada. La insistencia hará que lleguen las ideas.

\_\_\_\_\_ Todas las anteriores.

\_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 04. Hacer un buen trabajo y compartirlo con la gente (5 puntos)

\_\_\_\_\_ "Hacer buen trabajo" es muy duro. Hay que hacer cosas cada día. Saber que uno va a ser malo por un tiempo. Fallar. Mejorar.

\_\_\_\_\_ "Compartirlo con la gente," era muy duro hasta hace diez años. Ahora, es muy simple: "Ponga sus cosas en Internet."

\_\_\_\_\_ Uno debe preguntarse cosas que nadie más pregun-

Nombre \_\_\_\_\_

"Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni deajo copiar."

FIRMA DEL ESTUDIANTE

ta. Si todo el mundo pregunta acerca de manzanas, vaya pregunte acerca de naranjas. Cuanto más abierto esté uno para compartir sus pasiones, la gente se sentirá más cerca de nuestro trabajo.

\_\_\_\_\_ Todas las anteriores.

\_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 05. La Geografía ya no domina (5 puntos).

\_\_\_\_\_ Franz Kafka sostenía que es preferible trabajar en las noches y dormir tres horas diarias, para aprovechar las ideas que se presenten por la falta de sueño, una técnica que aprendió en sus muchos viajes al Oriente Medio.

\_\_\_\_\_ Franz Kafka escribió: "No es necesario salir de casa. Siéntese en su escritorio y escuche. Ni siquiera escuche, sólo espere. No espere; esté en silencio y solo. El mundo entero se ofrecerá a usted."

\_\_\_\_\_ Franz Kafka dijo que lo que se necesita es el cautiverio temporal: una oficina que lo obligue a uno a trabajar doce horas diarias, sin dejar de concentrarse en los problemas de la oficina. Es la manera de ser creativo.

\_\_\_\_\_ Todas las anteriores.

\_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 06. Compartir algo pequeño todos los días (5 puntos)

\_\_\_\_\_ El éxito inmediato es real. Construir un importante cuerpo de trabajo lleva poco tiempo con los softwares de hoy.

\_\_\_\_\_ Después de cumplir su día trabajo, regrese a su investigación y compártala por completo en un blog o en un vídeo. No deje nada escondido. Absolutamente nada. Escriba lo que hizo y cómo lo hizo. Hasta el último detalle. Es la única manera de sentirse creativo.

\_\_\_\_\_ Nunca escriba acerca de lo que aprendió, ni de las personas que trabajan con usted. No pierda su tiempo. La estrella del proyecto es usted y así debe hacerlo entender a todos.

\_\_\_\_\_ Todas las anteriores.

\_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 07. Contar buenas historias (5 puntos)

\_\_\_\_\_ El trabajo habla por sí mismo. A nadie le interesa saber de dónde provienen las cosas, cómo fueran hechas, y quién las hizo. Las historias que uno cuenta sobre el trabajo no tienen efecto alguno sobre cómo la gente siente y entiende dicho trabajo.

\_\_\_\_\_ Joshua Glenn y Rob Walker fueron a tiendas de segunda mano, mercados de pulgas, y ventas de patio y compraron un montón de objetos "insignificantes" a un promedio de \$ 1,25 por objeto. Luego, contrataron a una serie de escritores para que inventaran una historia "que atribuyera importancia" a cada objeto. Por último, colocaron los objetos en eBay, usando las historias inventadas como descripción de cada objeto, y lo que habían pagado originalmente como precio de lanzamiento de la subasta. Al final del experimento, habían vendido \$128,74 de chucherías por \$3612,51.

- \_\_\_\_\_ El trabajo existe en el vacío. No envíe correos electrónicos ni comentarios del blog o tweets o fotos sobre su trabajo o lo que pretende realizar. Es una pérdida de tiempo. Dedíquese a trabajar.
- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 08. La Estructura es todo (5 puntos)

- \_\_\_\_\_ Emma Coats, una ex artista de storyboards en Pixar, describe la estructura básica de un cuento como algo complejo, que consta de cinco actos y siete puntos de giro.
- \_\_\_\_\_ Cada presentación al cliente, cada ensayo personal, cada carta de presentación, cada solicitud para recaudar fondos, son historias con los finales cortados. Al igual que un libro de *Elige tu Propia Aventura*, esta forma de historia convierte al oyente en el héroe que llega a decidir cómo termina.
- \_\_\_\_\_ No piense en su audiencia. Utilice un lenguaje formal y académico. Extiéndase lo más que pueda. Ellos estarán contentos de escucharlo durante horas. Permita que ellos le indiquen los errores que usted haya cometido. Así todos aprenderán.
- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 09. Hable de sí mismo en las fiestas (5 puntos)

- \_\_\_\_\_ Usted está en una fiesta, y un extraño le pregunta: “¿En qué trabajas?” Si usted es médico o maestro o abogado o fontanero, puede proceder sin precaución. Si usted responde: “Soy un escritor,” hay una buena probabilidad de que la siguiente pregunta sea: “Oh, ¿has publicado algo?” que es en realidad una manera solapada de preguntar: “¿Ganas dinero con eso?”
- \_\_\_\_\_ Uno debe ser capaz de explicar su trabajo a todo el mundo: desde un jardín de infantes hasta una persona mayor. Por supuesto, hay que mantener al público en mente: La forma en que explica el trabajo a sus amigos en el bar no es la misma para explicar el trabajo a su madre.
- \_\_\_\_\_ Cuente la verdad con dignidad y respeto. Si usted es un estudiante, diga que es un estudiante. Si tiene un trabajo de día, diga que tiene un trabajo de día. Si está sin trabajo, dígalos y mencione el tipo de trabajo que está buscando. Si usted es empleado, pero no se siente bien acerca de su puesto de trabajo, pregúntese por qué sucede eso. Tal vez usted está en una incorrecta línea de trabajo, o tal vez usted no está haciendo el trabajo que se supone que debe estar haciendo.
- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 10. Enseñar lo que uno sabe (5 puntos)

- \_\_\_\_\_ La enseñanza significa instantánea competencia. No permita que nadie se acerque a lo que usted hace. Pueden copiarle su trabajo, su técnica y quitarle participación de mercado.
- \_\_\_\_\_ En el momento en que usted aprenda algo, no enseñe a otros. No comparta nada. Manténgase aislado y proteja su trabajo.
- \_\_\_\_\_ El autor Christopher Hitchens dice que lo mejor de publicar un libro es que “lo pone a uno en contacto con personas cuyas opiniones uno debió haber sondeado antes de escribir. Ellos le escriben. Lo llaman por teléfono. Vienen a su eventos en librerías y le dan cosas para leer que uno debió haber leído ya.” Tener el trabajo en el mundo es “una educación gratuita que continúa toda la vida.”

- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 11. El cómic (5 puntos)

- \_\_\_\_\_ es una serie de dibujos bonitos que entretienen a los lectores, con historias exclusivamente de humor.
- \_\_\_\_\_ es una serie de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.
- \_\_\_\_\_ es una serie de dibujos que cuentan una historia para niños, donde los superhéroes logran luchar contra los malos del universo.
- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 12. Géneros del Cómic (5 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. Esto se comprobó en dos estudios separados en las universidades de Okinawa y Apteki, en 1973.
- \_\_\_\_\_ El Doujinshi es un manga realizado por personas mayores de 57 años que han crecido en zonas urbanas de Tokyo. Estas personas dibujan sobre pedazos de Madera que luego son venerados al comienzo del Año Nuevo Chino.
- \_\_\_\_\_ El cómic es un medio de comunicación de masas. 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.
- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 13. Calle o Gutter (5 puntos)

- \_\_\_\_\_ Si bien las imágenes y las palabras son íconos que comunican ideas, se necesita de un enlace entre un panel y otro. En este espacio es donde el lector forma un mundo que no está ahí, pero que lo percibe.
- \_\_\_\_\_ Aquí se reflejan la percepción del espacio y del tiempo en que se desarrolla la historia dentro de la conciencia del lector. Este espacio. En el gutter, la imaginación toma imágenes distintas y las convierte en una sola idea. Esta acción de solo ver parte de las cosas, pero percibir las como un todo, se lo denomina cerrado (closure).
- \_\_\_\_\_ El cerrado no solo modifica el espacio exterior del panel, ya que, al determinar el espacio que encierra, puede conceder gran fuerza al panel. Por ejemplo: al colocar una imagen donde solo se ve parte de una escena, se provoca suspenso en el lector, quien usa su imaginación y llena los espacios en blanco. Estos espacios en blanco se llenan con percepciones no solamente visuales, sino también provenientes de aquellos que no se utilizan en su estilo narrativo.
- \_\_\_\_\_ Todas las anteriores.
- \_\_\_\_\_ Ninguna de las anteriores.

### 14. Elaboración del cómic 1 (5 puntos)

- \_\_\_\_\_ Se utiliza siempre una retícula de 9 módulos. Se ilustra a los personajes en los ambientes requeridos, siempre de frente, mirando a la cámara. No se debe preocupar de los globos de texto, ya que se los colocará luego, en Adobe Premier.
- \_\_\_\_\_ Antes de escribir el guión, se debe realizar una sinopsis, que ofrece una visión amplia y general del cómic, especificando los Tres Actos de la estruc-

tura narrativa Aristotélica: Acto 1: presentación; Acto 2: nudo; y Acto 3: desenlace.

El primer boceto se lo realiza a pluma, sin seguir las instrucciones del guión, sino desarrollando la historia de manera instintiva, conforme se vaya dibujando.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

### 15. Elaboración del cómic 2 (5 puntos)

Existen muchas técnicas para dar color a los cómics. En la actualidad, la más utilizada es el manejo de los lápices Crayola ASU 7, que reproducen directamente sobre la pantalla del computador. Los lápices tienen una punta digital de estaño, que garantiza un color puro.

Para entintar, se puede escanear el dibujo a lápiz, e imprimirlo a láser en un color celeste, directamente sobre la cartulina marfil lisa blanca. De esta manera, se puede entintar directamente, sin temor a que las líneas celestes se vayan a notar en la impresión. Un nuevo escaneo a la página entintada, borrará las líneas celestes, y se obtendrá un trabajo limpio y profesional.

La rotulación se la hace en Adobe Nippon, utilizando fuentes tipográficas diseñadas por expertos en Japón. Estas fuentes han sido probadas por más de cincuenta años, y se ha concluido que son las más fáciles de leer en historias extensas.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

### 16. El Panel (5 puntos)

El más grande ícono dentro del cómic es el panel, un recuadro que separa una ilustración de otra, y sirve al ilustrador para dividir espacios y momentos en el tiempo.

Los paneles pueden variar su tamaño, abarcar toda la página o ser muy pequeños, pero su valor en el tiempo y en el espacio se dará más por su contenido que por lo que abarque en la página.

Las formas del panel pueden ser muy variadas. Hay algunos muy experimentales con formas de estrellas y otros bastante clásicos como los rectángulos; esto no afecta el concepto del panel en sí, pero sí la experiencia del lector.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

### 17. Rotulación (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 Wal 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.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

### 18. El cómic como herramienta pedagógica. (5 puntos)

No es un un medio válido para explicar conceptos. Todo el mundo conoce a Superman, pero es totalmente ridículo calcular la gravedad del planeta Krypton antes que 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 puedes 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.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

### 19. El Cómic en el aula (5 puntos)

El cómic debe ser estudiado y analizado por sus influencias negativas en las escuelas estadounidenses. De esa manera no se volverán a utilizar, evitando problemas sociales como los ocurridos en New Hampshire en 1964.

En el cómic el tiempo transcurre mientras el lector mueve sus ojos a través de la página. La velocidad con que se transmite la información está determinada por el lector. En el aula, esta permanencia visual coloca firmemente el control sobre el ritmo de la educación en manos (y ojos) del estudiante.

El cómic es popular solamente con los niños, porque ellos son los únicos sumergidos en la cultura popular. Al incorporarlo en las clases, los profesores pueden aislar a los niños para influir en su forma de pensar.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

### 20. 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.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.