

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

01. Ambiente (3 puntos)

___ La realidad que nos rodea siempre enciende estados de ánimo y sentimientos en nuestro cerebro, generando una respuesta emocional más o menos poderosa. Ya sea un paisaje hermoso y sugestivo o algo amenazador; la expresión en el rostro de un extraño; la actitud divertida, agresiva, grosera, o intrigante de alguien en la calle, siempre hay una vibración o expresión que emana de nuestro ambiente que afecta nuestro estado de ánimo y la forma en que sentimos.

___ Como artistas, tenemos que ser especialmente perceptivos de la energía circundante, porque es nuestro trabajo traducirla en algo físico, más tangible, como un dibujo o la narración de una historia que con éxito transmitirá, de manera eficaz, a una audiencia.

___ Si vamos a contar una historia, necesitamos creer en ella y en sus personajes. Si vamos a mover una audiencia, necesitamos que nos movamos primero. Simplemente no podremos dar algo que no tengamos.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

02. Iluminación (3 puntos)

___ La iluminación no es necesaria en las piezas visuales, ya que lo único que genera es ruido. Muchas veces, es mejor componer de acuerdo a la iluminación natural, sin tratar de decir nada con las luces y sombras. Frederic Settlér dijo que "la iluminación del sol es lo único que se necesita para una composición exitosa. Lo demás es una pérdida de tiempo."

___ La misma pieza de realidad que tratamos de representar cambiará completamente bajo diferentes condiciones ambientales. Cómo vemos lo que hay delante de nosotros es aún más importante que el propio objeto. Lo mismo puede contarnos historias diferentes. Nuestra elección del punto de vista y la iluminación debe estar íntimamente relacionada con lo que tratamos de expresar.

___ Si cambiamos todas las luces y dejamos todas las ventanas abiertas, vamos a ver todo, cada pequeño detalle de la locación. No mucho se dejará a nuestra imaginación y, por lo tanto, nos sentiremos más seguros y relajados. Es la mejor manera de iluminar siempre. Ya sea que realicemos una pintura o filmemos un cortometraje, la iluminación debe ser manejada siempre con luz de mediodía.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

03. Visión selectiva (3 puntos)

___ Nos centramos en lo que es relevante en un momento dado. Si estamos caminando por la calle, prestamos más atención al tráfico para mantenernos a salvo, o a las tiendas de la calle para asegurarnos de que no se nos pierda la que estamos buscando. Si estamos en un bar esperando a un amigo, miramos las caras de la gente teniendo las características de nuestro amigo en mente para que podamos reconocerlo en el segundo en que entra.

___ Fue un concepto acuñado por Alfredo Diemans, Psicólogo australiano radicado en España, que afirmaba que todos vemos de acuerdo a nuestros pensamientos de la noche anterior. Nuestra mente guarda los recuerdos en el subconsciente, los relaciona según nuestros sentimientos, y los hace emerger en nuestra visión del siguiente día.

___ Miramos las cosas dependiendo de lo que necesitamos en todo momento, siempre. Por eso, en la realización de una pieza visual, de cualquier tipo, debemos mostrar todo en absoluto. Nada debe quedar en la imaginación del público, pues lo más probable es que no entienda nuestro mensaje. Si mostramos absolutamente

Nombre _____

"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

todo, desde el principio, nuestro trabajo será efectivo, siempre.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

04. Honestidad (3 puntos)

___ A menudo hay buenas razones para no ser honestos. Cuando se trata de interactuar con otras personas en un ambiente de trabajo, hay momentos en que decidimos no decir lo que realmente pensamos.

___ Nuestra toma de decisiones es mejor si somos capaces de aprovechar el conocimiento colectivo y las opiniones grupales. Pero aunque la información que proviene de la honestidad es muy valiosa e importante, nuestros miedos e instintos de autoconservación, a menudo, nos llevan a contenerla.

___ La palabra honestidad debe ser reemplazada por otra palabra de un significado similar, pero de menos connotaciones morales: sinceridad. La sinceridad es franqueza, no tan diferente de la honestidad. Sin embargo, en el uso común, la palabra comunica no sólo la verdad, sino la falta de reserva.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

05. La Bestia Hambrienta (3 puntos)

___ Todos los empleados estuvieron inactivos por más de un año, ya que veinticinco proyectos fueron rechazados por los altos ejecutivos de Disney. En agosto 27 de 2003, cuando el directorio realizó un evento de confraternidad en el Hilton Towers de Los Ángeles, todos los asistentes encontraron un cuadernillo impreso con caricaturas de los miembros del directorio, con letras grandes que decían: *Bestia Hambrienta de Poder*. Nunca se supo de los autores de este "evento," pero sirvió para empezar conversaciones entre empleados y directivos.

___ El éxito de Disney provocó el crecimiento de *La Bestia Hambrienta*. La necesidad de producción de Disney aumentó hasta el punto en que abrió estudios de animación en Burbank, Florida, Francia y Australia, sólo para mantenerse al día con sus apetitos.

___ Durante los años setenta, Frederic Samuels, Gerente de Marketing de Disney, estableció reglas que disgustaron a la mayoría de los empleados. Esto ocasionó una huelga que duró dos semanas. Durante ese tiempo, Samuels se ganó el sobrenombre de *Bestia Hambrienta*, ya que, según los empleados, quería devorar todos sus ingresos y dejarlos sin nada.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

06. Lo Escondido (3 puntos)

___ En 1995, Steve Jobs intentó convencer a Pixar de que debía hacerse pública (cotizarse en la Bolsa de Valores). El principal argumento fue que él estaba cansado de tanta producción y quería dedicarse, exclusivamente, al desarrollo y comercialización de los productos Apple.

___ En 2001, Pixar decidió establecer reglas para la contratación de nuevos animadores y directores creativos. Cada verano, los ejecutivos debían visitar las escuelas de arte más prestigiosas del país y reclutar nuevos talentos. Pero las reglas nuevas establecían que solo podría contratarse a aquellos que tuvieran, como mínimo, 4 sobre 5 puntos, en el promedio absoluto de la carrera. Además, no se recibiría ningún elemento que no hubiese estudiado académicamente animación, aunque demostrase tener todas las habilidades necesarias. Esto se hizo para evitar las sanciones del Congreso estadounidense sobre la falta de calificación de los profesionales en el campo.

___ Cuando Ed Camul se convirtió en gerente de New York Tech, el grupo era pequeño y cercano, limitado por un objetivo común. Con el tiempo, mientras pasaba a Lucasfilm y luego a Pixar, el número de personas que se reportaron ante él creció, y luego creció más, y comenzó a darse cuenta de que los empleados se comportaban de manera diferente a su alrededor. La gente se hizo más cuidadosa de cómo hablaba y actuaba en su presencia. Y esto significaba que las cosas de las que una vez había estado al tanto, ya no estaban disponibles para él. Poco a poco, el comportamiento sarcástico, el gruñido y la rudeza desaparecieron de su vista. Rara vez veía mal comportamiento porque la gente no lo exhibía delante de él. Estaba fuera de un cierto bucle, y era esencial que nunca perdiera de vista ese hecho. Si no tenía cuidado de estar vigilante y consciente de sí mismo, podría sacar conclusiones equivocadas sobre sus empleados.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

07. Regla de los Tercios (3 puntos)

___ Realizar una composición perfectamente simétrica funcionará para un momento épico o algo por el estilo, pero cuando se usa con regularidad, sólo se sentirá demasiado forzada y conveniente, quitándole cualquier sentimiento natural a la composición.

___ Las mejores composiciones se basan en patrones descentralizados, como cuando se compone por tercios, lo que nos permite acentuar la sensación descentrada y, al mismo tiempo, nos impide ir muy cerca de los lados del marco, lo que daría un *look* extraño e incómodo.

___ Posicionar nuestros elementos principales en cualquiera de estos ejes o en sus intersecciones nos ayudará a obtener una imagen interesante y equilibrada.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

08. Regla de los 180 grados (3 puntos)

___ Se originó cuando los partidos de fútbol estadounidense comenzaron a transmitirse por televisión, en 1947. Durante un partido nacional, al Director de Cámaras se le ocurrió filmar el evento desde cada lado opuesto del campo, simultáneamente. No se podía saber quién era quién, quién iba a dónde, o quién estaba haciendo qué.

___ Es una regla muy simple: permanecer en “el mismo lado de la línea” que conecta y atraviesa los dos elementos principales de la escena, mientras presenciemos la acción. De esta manera, tendremos un punto de referencia muy fuerte. El fondo detrás de los personajes será siempre el mismo, y todas las acciones se anclarán en esa referencia.

___ Consiste en realizar tomas consecutivas de corta duración; tomas que se contradigan entre sí y que compitan por la atención del observador. Esto se dio mucho en los filmes experimentales de Sadao Watanabe, en 1926, en la Escuela Fílmica del Estado de Kyoto.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

09. Personajes (3 puntos)

___ Los personajes de los cómics y de las novelas gráficas se reestilan el cabello, se duchan e incluso se cambian de ropa con mucha frecuencia. Y hay una buena razón para esto. Son seres endiosados de los que hay que cuidar la imagen. Nadie desea ver a sus dioses sucios o de mal aspecto, en las historias que contamos.

___ Los personajes no son importantes, la historia lo es, dijo Alfred Hitchcock, el maestro del suspenso. Los personajes son secundarios a los hechos, y deben ser tratados como piezas de juego en un ajedrez de imágenes. Por eso, Ryan Bestwood realizaba pinturas que incluían figuras humanas con el mismo rostro y ropa. Siu igualdad visual no fue superada.

___ De las muchas diferencias que podemos crear entre nuestros personajes, la primera es la silueta. Hay que volverlo reconoci-

ble en cualquier tipo de circunstancias, incluyendo en cualquier tipo de encuadre y de iluminación. Al hacerlo, tendremos una clara lectura de quién es quién, en cualquier momento, lo que nos permitirá avanzar a través de la historia, sin tener que quedar atrapado en un encuadre o tener que revisar esto o aquello, a cada momento.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

10. La Novela Gráfica o el Cómic (3 puntos)

___ Una clásica novela gráfica está impresa en papel, mostrando una continuidad de imágenes que depende de paneles fijos para ser su soporte físico. A través de ellos, tendremos que crear la ilusión de un movimiento que en realidad no existe.

___ Nuestros dispositivos para este medio serán diferentes a los de la película, ya que ahora tendremos el tamaño del panel, forma de panel (cuadrado, rectangular, vertical, horizontal, circular, triangular, forma irregular, página entera), paneles dentro de paneles, el uso de globos de texto y onomatopeyas. Sin embargo, los principios básicos del encuadramiento, la iluminación y el sentido del ritmo seguirán siendo los mismos.

___ El secreto del cómic es el espacio entre los paneles, conocido como *gutter* o *calle*. En este espacio, la imaginación del lector conecta lo que sucede en los paneles y le da el ritmo necesario para que la historia cobre vida. Es un medio interactivo por excelencia.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

11. Onomatopeyas (3 puntos)

___ Las onomatopeyas deben ser colocadas en cualquier lugar y en cualquier tamaño en el momento en que terminamos de ilustrar la página, de modo que puedan pasar algo desapercibidas. Hay que recordar que en el cómic no hay sonido, por lo tanto, las onomatopeyas son elementos, en realidad, innecesarios.

___ Las onomatopeyas han sido utilizadas desde los primeros cómics en 1538, cuando la Reina Shalan VII solicitó su invención, pues, a su parecer, las novelas gráficas de entonces necesitaban cierto impulso visual para promover las enseñanzas de la Iglesia.

___ El uso adecuado de las onomatopeyas nos ayudará a enriquecer y completar las imágenes en una página, convirtiéndose en parte de ellas, creando ritmos y potentes efectos gráficos que son únicos en el medio del cómic.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.

12. Dailies (2 puntos)

___ Son reuniones que se generan a partir del Departamento de Marketing, en Pixar. Se trata de discutir los valores generados por la taquilla en los Estados Unidos. Los *a-dailies* se refieren a los valores generados en Asia, un campo creciente en las ganancias de Pixar, desde 2005.

___ Son una parte clave de la Cultura de Pixar no sólo por lo que logran, sino por la forma en que lo logran. Los participantes dejan sus egos en la puerta: muestran trabajo incompleto a su director y a sus colegas. Las críticas son específicas y meticulosas. Cada escena es procesada sin descanso, y cada animador recibe retroalimentación.

___ Son conferencias magistarles que se dan en los diferentes periódicos estadounidenses. El *Daily News* de Nueva York, el *Daily Conference* de Seattle, el *Daily Sun* de Chicago; todos se enlistan anualmente para recibir la visita de Pixar y los ejecutivos mayores de Disney, para presentar sus proyectos a los críticos de cine y espectáculos.

___ Todas las anteriores.

___ Ninguna de las anteriores.