

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

01. No desperdicies nada de ti mismo (5 puntos)

Si tienes dos o tres verdaderas pasiones, escoge una. No desperdicies tu tiempo. Olvida tus pasiones; después de un tiempo, ya no te harán falta.

Es importante tener un *hobby*, algo creativo que sea sólo para uno. No hay que ganar dinero ni volverse famoso por ello; se hace por ser feliz. Un *hobby* es algo que da, pero no quita.

Hay que preocuparse siempre por la visión completa y unificada de nuestro trabajo. Hay que preocuparse siempre por la unidad; que nada salga de nuestra rutina diaria, entrenando nuestra mente para hacer lo mismo todos los días.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

02. Regla de los Tercios (5 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 demasiada 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.

03. 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 cuente 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.

04. Cambio (5 puntos)

El cambio es, sin duda, un signo de debilidad. La persona que cambia de opinión es muy peligrosa. Steve Jobs era conocido por cambiar de opinión, instantáneamente a la luz de nuevos hechos; eso demostraba su debilidad ante las situaciones difíciles.

Hay que aferrarse siempre a las cosas que funcionan. Las reglas están para ayudar a la empresa y para seguirlas a rajatabla. Mientras más reglas haya, mayor será la definición de los propósitos y metas de la empresa. La empresa perfecta es la que más reglas definidas tiene.

El proceso creativo es una *empresa* costosa, y los callejones sin salida y snafus (*Situation Normal, All Fucked Up*) imprevistos, inevitablemente, aumentan sus costos. Los riesgos son tan altos y las crisis que emergen pueden ser tan impredecibles, que nos esforzamos por mantener el control. Pero si evitamos una *inversión* tan necesaria por temor a quedar expuestos al fracaso, nos convertimos en el tipo de pensadores y gerentes rígidos que impiden la creatividad.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

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

Usted está en una fiesta, y un extraño le pregunta: “¿En qué trabaja?” Si usted es médico o maestro o abogado o fontanero, puede proceder sin precaución. Si usted responde: “Soy escritor,” hay una buena probabilidad de que la siguiente pregunta sea: “Oh, ¿ha publicado algo?” que es en realidad una manera solapada de preguntar: “¿Gana 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 uno explica el trabajo a nuestros amigos en el bar no es la misma para explicar el trabajo a nuestra 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, dígalo 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.

06. Fumar en cadena (5 puntos)

Un proyecto exitoso o fallido es garantía de otro éxito o fracaso. Si usted acaba de ganar o perder en grande, debe darse por vencido. Los artistas que han fracasado han sido capaces de retirarse, sin problemas. Woody Allen, Francis Ford Coppola y Giancarlo Esposito, por ejemplo.

Tome un descanso largo entre los proyectos. Espere la re-orientación y no se preocupe por lo que sigue. Use el final de un proyecto para saber que es hora de darse por vencido y meditar en lo que hizo mal. Nunca empiece un segundo trabajo apenas haya terminado el primero.

Lea mucho sobre los conceptos de pérdida emocional y profesional. Enriquezca sus conocimientos en la materia para poder manejar mejor sus frustraciones. Conviértase en un creativo depresivo, pero profesional.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

07. 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.

08. Empiece otra vez (2,5 puntos)

Cuando sienta que ha aprendido lo que hay que aprender de lo que está haciendo, hay que sentirse orgulloso porque se ha llegado a la meta.

“Necesito descansar de todo lo que sé,” dijo el director Steven Soderber. “Acabo de darme cuenta de lo que sé y es demasiado; es hora de dormirme en los laureles. Me lo he ganado.”

Busque algo nuevo que aprender, y cuando lo encuentre, dedíquese a aprenderlo libremente. Documente su progreso y comparta poco a poco, para que otros puedan aprender junto con usted. Muestre su trabajo, y cuando las personas adecuadas aparezcan, preste mucha atención, porque tendrán mucho que enseñarle.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

09. Junta la Basura, Saca la Basura (5 puntos)

El artista es un coleccionista, no un acumulador. Los acumuladores coleccionan indiscriminadamente, los artistas lo hacen selectivamente. Sólo coleccionan cosas que de verdad les gusta.

Si uno suma los ingresos de los cinco amigos más cercanos y se saca un promedio, la cantidad resultante será muy cercana al de uno mismo. Lo mismo pasa con las ideas. Uno es tan bueno como las cosas de las que se rodea.

Nuestro trabajo es recolectar buenas ideas. Mientras más ideas buenas se coleccionen, más amplio será el espectro del cual uno se influye. “Hay que devorar películas viejas, películas nuevas, música, libros, pinturas, fotografías, poemas, sueños, conversaciones aleatorias, arquitectura, puentes, señalizaciones urbanas, árboles, nubes, luces y sombras.”

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

10. Personajes en los cómics (5 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. Sin igualdad visual no fue superada.

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

11. Calle o Gutter en los cómics (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 percibirlas 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.

12. Definición del 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.

13. La Novela Gráfica o el Cómic (5 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.

14. 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.

15. 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.

16. 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 presenciamos 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.

17. Ajéjese para que pueda regresar (5 puntos)

Cada siete años, el diseñador Stefan Sagmeister cierra su estudio y se toma un año de descanso. Dedicamos los primeros 25 años o más de nuestra vida al aprendizaje, los próximos 40 a trabajar, y los últimos 15 a la jubilación. ¿Por qué no tomar, entonces, 5 años de jubilación y usarlos para romper los años de trabajo?

Un tren en movimiento o un coche de metro es el momento perfecto para escribir, garabatear, leer, o simplemente mirar por la ventana. Si uno viaja en automóvil, los audiolibros son una gran manera de desconectarse con seguridad.

Hacer ejercicio relaja nuestra mente, y cuando nuestra mente se relaja, se abre a tener nuevos pensamientos.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.

18. Los 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.

19. 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.

20. El fracaso (5 puntos)

Desde muy temprana edad, el mensaje es perforado en nuestras cabezas: El fracaso es malo. Fallar significa que uno no estudió ni se preparó. El fracaso significa que uno fue flojo, o peor, uno no es lo suficientemente inteligente, para empezar. Por lo tanto, el fracaso es avergonzante.

Los errores no son un mal necesario. No son malos en absoluto. Son una consecuencia inevitable de hacer algo nuevo (y, como tal, debe ser visto como valioso. Sin ellos, no tendríamos ninguna originalidad).

Si uno no experimenta un fracaso, está cometiendo un error mucho mayor: se ve motivado por el deseo de evitarlo. Rechazar el fracaso y evitar los errores parecen metas de gran importancia, pero están fundamentalmente equivocadas.

Todas las anteriores.

Ninguna de las anteriores.