

FIRMA DEL ESTUDIANTE

Escoja UNA respuesta correcta:

01. El cómic (2 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 luchan contra los malos del universo.
- _____ es una comunicación elaborada con formatos superiores a A3 y con la inclusión de, por lo menos, 45 páginas, siempre en color.

02. Géneros del Cómic (2 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.
- _____ El género de superhéroes fue creado por Brian Redford, en París, en 1820, cuando publicó, por primera vez, el Yellow Kid.

03. Calle o Gutter (2 puntos)

- _____ Las imágenes y las palabras no son íconos que comunican ideas. No necesitan de un enlace entre un panel y otro. Los paneles funcionan como elementos separados con información individual.
- _____ En el gutter (la calle), 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 *cierre* o *cerrado (closure)*.
- _____ Al colocar una imagen donde solo se ve parte de una escena, se provoca vagancia en el lector, pues tiene que esforzarse para entender lo que sucede en el cómic. Por lo tanto, se deben evitar este tipo de artilugios: siempre debe darse toda la información al lector y evitar que piense algo diferente.
- _____ La palabra *gutter* viene del alemán *gutenlans* que significa “escondido,” y fue acuñada por Sergei Marcus en su libro *Los Errores del Arte*, en 1912.

04. Elaboración del Cómic (2 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 Premiere*.
- _____ Se debe realizar el guion del cómic siempre en *Final Draft*, ya que es el más conocido en la industria de los cómics franceses y japoneses.
- _____ 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 estructura 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.

05. Storyboard (2 puntos)

- _____ Es una serie de imágenes en secuencia con el propósito de pre-visualizar un comercial de televisión, una animación o medios interactivos.
- _____ Es una serie de imágenes que son usadas para la planificación de la Estrategia Creativa.
- _____ Es una serie de imágenes en secuencia deliberada que sirve para establecer los personajes y su forma de pensar en un cortometraje.
- _____ Es una serie de imágenes utilizada para la presentación de los avisos de prensa hacia los clientes, exclusivamente.

06. Importancia de Watchmen (2 puntos)

- _____ El libro fue un fracaso en ventas cuando salió en 1975, pero luego se recuperó con la filmación de la miniserie para televisión que llevó el nombre de *The Watch People*, producida por HBO.
- _____ Ha sido constantemente citado como uno de los primeros trabajos para demostrar la madurez de los cómics en términos de contenido y medio, y trascendió tanto para ser colocado en las listas de *Mejores Novelas de Time*, *Entertainment Weekly* y *el Wall Street Journal*.
- _____ Comercialmente, la edición coleccionada tuvo solo una impresión, y los derechos regresaron al autor, Brian Steelfreeze, en 1997, quien ha dicho que escribirá la segunda parte en 2018.
- _____ Es la lectura obligada en las escuelas primarias de New Mexico y California, lo cual ha causado problemas debido a la excesiva violencia del cómic, provocando malos comportamientos en las pandillas que se autodenominan *Watchgangs*.

07. ¿Cuál es el tipo más común de transición en la narración de los cómics estadounidenses? (2 puntos)

- _____ Escena a escena
- _____ Momento a momento
- _____ Tema a tema
- _____ Acción a acción

08. El Panel (2 puntos)

- _____ Es el elemento menos importante dentro del cómic: es sólo un recuadro que separa una ilustración de otra, que genera dificultades para el desarrollo de la trama.
- _____ 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 no deben ser muy variadas. Siempre deben poseer, exactamente, la misma forma y tamaño. De lo contrario, el lector se confundirá.
- _____ Cada página debe tener una retícula de 17 módulos, divididos en 8 paneles.

09. Estrategia Creativa (2 puntos)

- _____ Es un documento que detalla los formatos para realizar los guiones de comerciales de televisión y radio, en Publicidad.
- _____ Es una serie de ítems que ayuda a encontrar la mejor manera de enfrentar un problema de comunicación en Publicidad, y señala la ruta más creativa para llegar a la audiencia adecuada.
- _____ Es una serie de caminos para realizar cuñas de radio.
- _____ Es igual que la Estrategia de Marketing y Ventas y se rige bajo los cambios del mercado.

10. El Guion (2 puntos)

- _____ Tiene un solo formato que es válido para todos los medios posibles. Cada página del guion equivale a 4 páginas de cómic y siete minutos de televisión.
- _____ Cada medio (cine, publicidad, cómic) tiene su formato específico. Aunque poseen puntos en común, es importante utilizar el formato que tome en cuenta las posibilidades completas del medio para el que se escribe.
- _____ Contiene los pensamientos y narraciones del autor, los acontecimientos pasados y futuros de la producción de la historia. Está escrito siempre en primera persona.
- _____ Tiene que ser escrito en Times New Roman, ya que es la única fuente válida en el negocio de los cómics y de Publicidad.

11. La poesía (2 puntos)

- _____ Debe mantener una estructura de cuatro versos y siete estrofas.
- _____ Debe rimar siempre. Si no rima, no es poesía.
- _____ Se trata de contar una historia que debe estar muy clara, con la estructura de tres actos y dos puntos de giro, porque de lo contrario, el lector no lo podrá entender.
- _____ Lo importante es cómo las palabras *suenan*. Deben fluir y deben tener un ritmo agradable o, si es necesario, algo chocante, pero siempre que evoquen emoción antes que raciocinio.

12. Densidad de paneles en Hawkeye (7 puntos)

Basándose, *exclusivamente*, en el video de *Strip Panel Naked*, colocado en el mural de la clase en Facebook, analice la narración visual de David Aja en la página siguiente del Cómic *Hawkeye* (reproducida aquí en blanco y negro). Si su análisis no se basa en el video mencionado, no será válido.



13. Poesía (6 puntos)

De acuerdo a lo estudiado en clase acerca de la estructura y estilo de la poesía, redacte 15 versos sobre el siguiente tema:

Ozymandias (el personaje del cómic *Watchmen*)

- 01. _____
- 02. _____
- 03. _____
- 04. _____
- 05. _____
- 06. _____
- 07. _____
- 08. _____
- 09. _____
- 10. _____
- 11. _____
- 12. _____
- 13. _____
- 14. _____
- 15. _____