

Lujuria

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO

Academia de San Carlos
Maestría en Artes Visuales
con orientación en Comunicación y Diseño Gráfico



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Semiótica

Lujuria: Evento Multimedia

Prof. Salvador Carreño González

Los rijosos:

Ramón Patiño Trejo
Carlos E. Puga Murguía
Ricardo A. Salas Zamudio
Abraham Vélez Figueroa



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Lujuria

Contenido

3 • Introducción

4 • Definición Metodológica y Marco Teórico

4 • Definición metodológica

5 • Marco Teórico

7 • Capítulo Uno

7 • Conceptos Básicos de Comunicación

8 • Teoría comunicacional de Charles S. Peirce

11 • Capítulo Dos

11 • Conceptos Básicos de Computación

12 • Datos e instrucciones

14 • Decálogo Multimedia

14 • Multi-media

16 • CD-ROM-teca

16 • Soft & Hard

17 • Multi-fasética

18 • Imágenes

19 • Sonido

19 • Video

20 • Animación

21 • Capítulo Tres

21 • Guionismo

21 • Guión Literario

21 • Guión Técnico

22 • El Lenguaje del Video

25 • El lenguaje de la imagen

28 • Tipos de sonido

29 • Capítulo Cuatro

29 • Cualisigno

32 • Sinsigno

32 • Legisigno

33 • Notas

34 • Capítulo Cinco

34 • Lujuria: Evento multimedia

34 • Sinopsis

34 • Guión Literario

35 • Guión técnico

36 • Conclusiones

38 • Fuentes de Información

38 • Investigación bibliográfica

39 • Archivo iconográfico

40 • Software

41 • Anexo

Lujuria

Introducción

El estudio de la naturaleza humana pretende entender la conceptualización de cada elemento que conforma la integridad personal en la vida social, de aquí que las emociones, sensaciones, percepciones, estilos y formas de vida establezcan la caracterología del rol social.

Esta conceptualización, conlleva a la búsqueda de la integridad a través de la afirmación y aceptación de lo puramente innato y aprendido en el comportamiento lujurioso, en este caso sexual, denotado como componente propio y exclusivo de la naturaleza humana.

La propuesta busca aplicar la teoría comunicacional desarrollada por Charles Sanders Peirce aplicada al concepto abstracto "lujuria", en un ensayo multimedia.

La metodología empleada en este documento en primera instancia contemplo una investigación documental primaria básica, en fuentes primarias y secundarias para el establecimiento del marco teórico y conceptualización de la abstracción "lujuria"; seguido por la operacionalización de la lujuria y sus variantes cognitivas y componentes valorativos.

Esta investigación se realizó bajo el enfoque psico-sociológico para la producción de una obra plástica, con desarrollo específico en video digital con aplicación multimedia que lleva a la conjunción de una obra estructural que en este caso se concreta en un evento multimedia de un concepto abstracto, "lujuria".

Al inicio, se presenta la definición metodológica y el marco histórico judeocristiano de la " lujuria ". El capítulo uno muestra un pequeño acercamiento a la comunicación y la teoría de Peirce. El capítulo dos nos acerca a los elementos computacionales y multimedia para el manejo de los componentes integrantes de esta disciplina. En el capítulo tres se presenta una compilación sobre la definición y estructuración de guiones. El capítulo cuatro se explicita la elaboración del concepto de lujuria.

Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones respecto de la investigación aunadas a las fuentes consultadas y software empleados para la propuesta final del proyecto.

Lujuria

Definición Metodológica y Marco

Teórico

Definición metodológica

Tema:

Caracterización de la conceptualización de la lujuria en la sociedad actual.

Área genérica:

Artes Visuales, comunicación y diseño gráfico.

Área específica:

Comunicación.

Área particular:

Multimedia.

Tema específico:

Componentes básicos de la concepción de lujuria en la sociedad actual.

Planteamiento:

Identificar ¿Cuál es el concepto de lujuria en la sociedad actual?

Objetivo general:

Aplicar la teoría comunicacional propuesta por Charles S. Peirce, de un concepto abstracto en un proyecto multimedia.

Objetivo particular:

Realizar un evento audiovisual multimedia aplicando la teoría comunicacional de Charles S. Peirce al concepto "Lujuria".

Hipótesis de trabajo:

H1. Al aplicar los componentes de la teoría comunicacional de Charles S. Peirce se logra la congruencia semiótica del concepto a transmitir.

Hipótesis nulas:

Ho1. Al aplicar los componentes de la teoría comunicacional de Charles S. Peirce no se logra la congruencia semiótica del concepto a transmitir.

Variables:

Independientes:

Placer

Demasia

Sexo

Cualisignos

Sinsignos

Legisigno

Ícono

Índice

Simbolo

Lujuria

Rema

Disisigno

Argumento

Dependiente:

Lujuria

Intercurrente:

Condicionamiento social.

Marco Teórico

En el Génesis, el pasaje de Adán y Eva, se ha descrito como al pecado original como sigue:

“La mujer vió que el árbol era apetitoso, que atraía la vista y que era muy bueno para alcanzar la sabiduría. ...Tomó de su fruto y comió y se lo pasó enseguida a su marido que andaba con ella, quien también lo comió. ...Entonces se les abrieron los ojos y se dieron cuenta de que estaban desnudos, y se hicieron unos taparrabos cosiendo unas hojas de higuera. ...Oyeron después los pasos de Yavé...El hombre y su mujer se escondieron... para que Dios no los viera. Yavé Dios llamó al hombre... éste contestó: «Oí tu voz en el jardín y tuve miedo, porque estoy *desnudo*, por eso me escondí»...”

Los mandamientos de la Ley de Dios son diez. Los tres primeros pertenecen al honor de Dios y los otros siete al provecho del prójimo:

- 1.- Amarás a Dios sobre todas las cosas.
- 2.- No jurarás el nombre de Dios en vano.
- 3.- *Santificarás las fiestas.*
- 4.- *Honrarás a tu padre y madre.*
- 5.- No matarás.
- 6.- **No fornicarás.**
- 7.- No hurtarás.
- 8.- No levantarás falso testimonio ni mentirás.
- 9.- **No desearás la mujer de tu prójimo.**
- 10.- No codiciarás las cosas ajenas.

Ahondando en lo anterior, tenemos los siguientes versículos:

Mateo 19:4,12

“...«¿No han leído que el Creador en el principio, los hizo hombre y mujer y dijo: El hombre dejará a su padre y a su madre, y se unirá con su mujer, y serán uno solo? De manera que ya no son dos, sino uno solo... Por tanto, yo les digo que el que despidе a su mujer, fuera del caso de *infidelidad*, y se casa con otra comete el adulterio. ...Los discípulos dijeron: «Si ésa es la condición del hombre con la mujer,

Lujuria

más vale no casarse». El les contestó: «No todos comprenden lo que acaban de decir sino sólo los que reciben este don. Hay hombres que nacen incapacitados para casarse. ...Hay otros que fueron mutilados por los hombres. Hay otros que por amor al reino de los cielos han descartado la posibilidad de casarse. ¡Entienda el que pueda!»”

Marcos 9:43,48

“...Y si tu mano es para ti ocasión de pecado, córtatela. Pues es mejor para ti que entres con una sola mano en la Vida, que no con las dos ir a la gehenna, al fuego que no se apaga. ...Y si tu pie es para ti ocasión de pecado, córtatelo, pues es mejor para ti que entres cojo a la Vida, que no con los dos pies ser arrojado a la gehenna. ...Y si tu ojo es para ti ocasión de pecado, sácatelo. Pues es mejor para ti que entres con un sólo ojo en el Reino de Dios, que con los dos ser arrojado al infierno, donde el gusano no muere y el fuego no se apaga. Pues el mismo fuego lo conservará.”

Lucas 10:27

“...¿Qué debo hacer para conseguir la vida eterna? Jesús le dijo: «¿Qué dice la Biblia, qué lees en ella?» Contestó: «Amarás al Señor, tu Dios, con todo tu corazón, con toda

tu alma, con toda fuerza, y con todo tu espíritu; y a tu prójimo como a ti mismo».

Se entienden como los siete pecados capitales:

- Gula
- Lujuria
- Codicia
- Avaricia
- Pereza
- Soberbia
- Envidia

Lujuria

Capítulo Uno

Conceptos Básicos de Comunicación

Se ha establecido una tipología de la comunicación con base en tres criterios fundamentales:

1) de acuerdo a los canales que intervienen:

- comunicación interpersonal
- comunicación grupal
- comunicación masiva o colectiva

2) según su manifestación:

- comunicación verbal
- comunicación no verbal (gestual y otros)
- comunicación gráfica

3) por las áreas o disciplinas de aplicación

- comunicación organizacional
- comunicación cultural
- comunicación y desarrollo
- comunicación educativa

Se ha definido a la comunicación como un proceso de interacción humana mediante el cual se transmiten significados en un contexto determinado. Conocer a quién va dirigido el mensaje, permite discernir qué y cómo decirlo dependiendo del

para qué, esto es, se debe poner especial atención en el receptor y en el mensaje siempre con relación en el código y marco de referencia compartido por él, de acuerdo con la intención que se persiga. Los elementos que intervienen en un proceso comunicativo son:

Emisor

Quien origina el mensaje, individuo, grupo o institución. Reales o voceros (quienes le dan forma).

***Código**

Reglas de elaboración y combinación de signos de tal forma que tengan un significado para alguien, a fin de interpretar correctamente un mensaje.

Canal

Medio por el cual viaja el mensaje desde el emisor hasta el receptor. Tiene que ver con la transmisión física y la ruta que sigue. Se clasifican en interpersonales (cara a cara), grupales (dirigido a un grupo reducido y específico, ya sea cara a cara o por medio de algún medio de comunicación colectivo) y en masivos o colectivos involucran a los medios de comunicación como prensa, cine, radio y televisión como enlace entre el emisor y un grupo amplio y definido.

***Ruido**

Distorsiones en la comunicación que interfieren con los efectos deseados en el proceso de la misma. Tanto en el

Lujuria

emisor, mensaje, canal o receptor. Ruido físico (canal), Ruido semántico (mensaje) y Ruido psicológico (receptor).

Retroalimentación

Respuesta al mensaje emitido. Tipo de mensaje que involucra un mensaje previo. En la comunicación interpersonal suele ser inmediata, mas en la colectiva es tan limitada cuantitativamente, que no llega a tener un sentido cualitativo y, por lo tanto, no es significativa.

***Efectos**

Cambios en el comportamiento del receptor como resultado de la transmisión de un mensaje. Los efectos en la comunicación interpersonal pueden ser más inmediatos y reflejarse en las actitudes y conductas de los individuos; por el contrario, en la comunicación colectiva los efectos se producen a nivel cognoscitivo más que de actitudes.

Marco de Referencia

Constituido por las experiencias y valoraciones propias de cada individuo, mismas que lo llevan a interpretar y darle sentido a la realidad social de su entorno.

***Contexto Social**

Conjunto de circunstancias que comprenden el entorno social y que influyen en el comportamiento comunicativo en un escenario inmediato y específico.

***Contexto Cultural**

Conductas y predisposiciones compartidas que son parte de nosotros mismos y de los individuos que nos rodean.

Receptor y/o Perceptor

Quien recibe el mensaje no es una masa homogénea, cada individuo o grupo posee un contexto social y cultural propios, al igual que un marco de referencia que los diferencia entre sí. Daniel Prieto Castillo, prefiere hablar de un perceptor comunicativo, involucrando a todos los sentidos podemos tanto sentir como discernir o disentir.

Teoría comunicacional de Charles S. Peirce

La obra de Peirce, importante sustento teórico de la práctica del diseño y la comunicación gráfica; sus conceptos son el resultado de la investigación y la reflexión profunda en torno al pensamiento de grandes maestros.

Los griegos reflexionaron sobre el signo, proponiendo un modelo triangular cuyos vertices se denominaron objeto, significante y significado.

Este concepto, utilizado por los sofistas griegos; por Platón y Aristóteles, es retomado por Peirce para conformar su modelo

Lujuria

base de su teoría "... vale la pena recordar a un filósofo confuciano Hsun-Tsu, cerca del 250 ac. se apuntaba el siguiente razonamiento 'las cosas se nombran, son nombradas con base en un acuerdo'. Cuando esto ha sucedido a partir de la razón y se vuelve costumbre es como se obtiene una designación apropiada. La realidad sonora del nombre no tiene que ver con la cosa nombrada, sino con la razón nombrada".

De las retóricas griegas se derivan a sí mismo algunos conceptos relativos a la naturaleza del discurso, entre las cuales destacan: *inventio* (invención-creación-objeto), *dispositio* (orden sintáctico) y *elocutio* (persuasión), retomados por Peirce como correspondientes a los universos de la *praxis*, la *sintaxis* y la *semántica*.

Durante el renacimiento, caracterizado por el descubrimiento del nuevo mundo y las consecuentes incursiones bélicas aumentó el interés por la imagen gráfica en busca de identificación e imposición de ideología.

El viejo triángulo deriva en Peirce como el de la conocida triada: *objeto-representamen-interpretante*, que sustenta su clasificación *signica*, organizada según tres *tricotomías* que nos permiten el acceso al conocimiento del objeto a través de la

caracterización del mismo de sus representaciones y su usuario, como advierte Peirce, el proceso de la significación no existiría si faltase alguno de los elementos *triádicos*.

En un principio, reconozcamos en el signo, lo que se utiliza para denotar un objeto concreto, abstracto o imponderable.

Un signo ha de representar aquello que llamamos su objeto. El signo, entonces, suele ser distinto de su objeto, y esto presupone que el signo contiene cierta dosis de carga informativa.

El mundo y la vida están llenos de objetos y signos. Y la mayor parte de los objetos son conocidos y reconocidos por sus signos, todos estos de naturaleza material y de contenidos particulares.

Así, Peirce propone una clasificación *signica*, según tres *tricotomías*: la primera, que agrupa los signos que son, en sí mismos meras cualidades, existentes reales particulares o leyes generales; la segunda, la relación de los signos con sus objetos tienen un carácter específico; la tercera el interpretante le asigna el signo la representatividad de hecho, como una posibilidad o de razonamiento creativo.

Lujuria

De esta forma, la primera tricotomía queda compuesta por cualisigno, sinsigno y legisigno, en donde el cualisigno es una cualidad, que es un signo al ser formulada y es el primer acercamiento al objeto (un color, un olor, una textura, un estado físico); el sinsigno (que proviene de la raíz inglesa *single*, singular) es una cosa o un hecho real que es un signo a través de sus cualidades, por lo cual involucra a varios cualisignos e incide en el reconocimiento del objeto por lo que es por lo que podría ser y por lo que no es, el legisigno una ley que es un signo, en tipo general, por replica, por convencionalismo, se hace significativa y en congruencia involucra una serie de signos que identifican al objeto.

Conforme a la segunda tricotomía, un signo puede llamarse ícono, índice o símbolo, donde el ícono es el signo que se refiere a su objeto por efecto de similaridad efectiva de carácter individual, el índice es un signo que se refiere a su objeto en tanto se ve realmente afectado por éste en virtud de una contigüedad efectiva de carácter social. La naturaleza del índice, si bien involucra de primera mano la suerte del ícono, identifica una cualidad común que ejecutará el efecto de contigüedad, el símbolo es un signo que se refiere al objeto que denota, por efecto de una similaridad asignada de carácter social, con base en un convencionalismo hecho ley. Aquí, el símbolo no comparte

necesariamente con su objeto características de alta identificación, pero socialmente se le acepta como su representación precisa; o sea, se le asigna un "parecido".

Por lo que respecta a la tercera tricotomía, un signo puede ser identificado como rema, disisigno o argumento, donde el rema es el predicado básico, es el elemento esencial de la estructura semántica. Si el rema desaparece con él desaparece el significado. El disisigno se constituye como un signo de posibilidad plástica que recrea el sentido original; involucra al rema porque retoriza los componentes del objeto con base en la experiencia plástica del entorno. Así, es un signo de proposición, pero no es concluyente, deja la interpretación abierta al receptor. En el argumento, como signo concluyente en un signo de ley respecto de su interpretante exponiendo la total naturaleza del objeto. El argumento involucra a todos los signos precedentes, guarda una relación más estrecha con el legisigno.

Relaciones como la de el *legisigno-símbolo-argumento*, las mantienen también: cualisigno-ícono-rema y sinsigno-índice-disisigno.

Lujuria

Capítulo Dos

Conceptos Básicos de Computación

Los primeros lenguajes de programación fueron diseñados en los años 50, fundamentalmente para resolver complejos problemas matemáticos. En un principio, los ordenadores sólo estaban disponibles en los principales centros de investigación y no fue hasta que comenzaron a volverse populares tanto en las empresas como en las universidades, que surgió la necesidad de un lenguaje menos complicado.

A principios de los años 60, se desarrolló un lenguaje sencillo denominado **BASIC** (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) en el Dartmouth College. Sin embargo, fue rebasado por las innovaciones tecnológicas en el campo de la informática. Así en 1975, apareció el **MITS Altair**. Bill Gates y Paul Allen, cofundadores de Microsoft, desarrollaron una versión del BASIC para el Altair, el cual funcionase en los 4 Kb de memoria RAM con los que contaba ese ordenador, mismo que tuvo una aceptación impresionante en la industria de los ordenadores personales.

Este lenguaje se ha desarrollado y mejorado con el tiempo, ayudando a la introducción de las primeras PC de IBM se desarrolló el **GWBASIC** de Microsoft, estableciendo el standard del momento. Posteriormente **QuickBasic** se constituyó durante los 80 como punta de lanza en el mercado, sólo superado por un cambio en el horizonte: la *interface gráfica de usuario* (**GUI**).

•**Interface**: surface common to two areas. // Area common to two or more systems, process, etc. (HORNBY, A S Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. 4th. impression. Oxford University 1982). Es decir, que alude a un *área común* para dos o más sistemas o procesos, entendidos para lo que compete como software.

Con el advenimiento de **Microsoft Windows**, los usuarios de PC se toparon con un entorno intuitivo y gráficamente rico. Una interface gráfico de usuario permite que las aplicaciones sean fáciles de aprender y de usar. Se suplieron los largos comandos por opciones en menú, asimismo, diversas ventanas en pantalla posibilitan ejecutar varios programas. Cuando el programa necesita información o que el usuario tome decisiones se habilitan las venanas de diálogo.

Lujuria

La implementación del ambiente Windows simplificó el quehacer del usuario, mas no así el de los programadores incluso para software más simple. De las líneas de programación en *MSDOS* pasó a páginas de códigos.

No fue hasta 1991, que se presentó la paquetería de *Visual Basic*. Las probadas posibilidades del lenguaje Basic en combinación con herramientas de diseño visual proporcionan simplicidad y facilidad de uso sin sacrificar la presentación y características agradables del ambiente Windows. Los menus, fuentes, cuadros de diálogo, campos de texto con desplazamiento y demás, se diseñan con facilidad en pocas líneas de programación. Incursiona en la programación denominada «*orientada a eventos*», característica de las interfaces gráficas de usuario. Se diferencia de la tradicional programación lineal orientada al proceso paso a paso porque el programador crea una aplicación con base en pequeños programas que se ejecutan a raíz de eventos iniciados por el usuario.

Las nuevas versiones lanzadas al mercado a partir de 1992 con la versión 2.0 y actualmente la versión 3.0, incluyen notables mejoras como son la herramienta de creación de base de datos, el control de OLE y el conjunto de cuadros de diálogo standard, por citar algunos.

Datos e instrucciones

Un *bit* es la unidad básica que mide cuánta información puede transferirse de un lugar a otro, es el bloque de información más pequeño. La existencia o inexistencia de corriente eléctrica es representada por 0 y 1. Una respuesta requiere de al menos un *byte*, por tanto sino hay bytes no hay respuesta. El significado de la información representada por bytes depende del contexto. El *sistema binario* utiliza dos dígitos y cada posición representa un incremento en valor correspondiente a una potencia de 2 (... $2^5=32$, $2^4=16$, $2^3=8$, $2^2=4$, $2^1=2$, $2^0=1$). Las computadoras suman, restan, multiplican y dividen usando solamente números binarios.

El código *ASCII* (*American Standard Code of Information Interchange*) usa valores numéricos binarios para definir el conjunto de los caracteres estándar, incluyendo las letras mayúsculas y minúsculas, los números, los signos de puntuación y símbolos. La versión extendida del código ASCII común, emplea *8 bits* para representar cada carácter, espacio, número o signo: $A = 01000001 = 65$ (valores binario y decimal respectivamente). El estándar de 8 bits sólo permite representar los valores decimales del 0 al 255 El uso de bits para representar información permite almacenarla, no obstante, los 8 bits que ocupa un carácter de información sirven como unidad estándar de

Lujuria

medida: el *byte*. Los prefijos *kilo*, *mega* y *giga* equivalen a 1,024 (2^{10}) bytes, 1'048,576 (2^{20}) bytes, 1,073'741,824 (2^{30}) bytes respectivamente. Incluso los *terabytes* (2^{40}) equivalen a los 1'099,511'627,776; y los *petabytes* (2^{50}).

Los bits se almacenan en la *memoria* en forma de bytes, al número identificativo de una *posición de memoria* RAM se le denomina *dirección*, los chips que conforman la *unidad central de proceso* (CPU), manipula los datos de la memoria de acuerdo con una colección de instrucciones denominadas un *programa*, el cual para ser ejecutado debe residir en la memoria RAM, por tanto, las instrucciones al igual que los datos deben estar representadas por secuencias de bits.

Las instrucciones indican a la computadora que realice operaciones simples y específicas, tales como sumar, restar, comparar o copiar bits de una posición de memoria a otra. Otras envían información a dispositivos periféricos. El *conjunto de instrucciones* que controlan al procesador difiere de una IBM a una Apple Macintosh, en base a estos patrones de bits.

Introducir directamente los patrones de bits para escribir programas se le conoce como programación en *lenguaje máquina*. Sin embargo, lo usual es programar en *lenguaje*

ensamblador, en el cual ciertas cadenas especiales de caracteres corresponden a cada instrucción del lenguaje máquina. La simple acción de recibir una pulsación de alguna tecla conlleva decenas de instrucciones máquina.

Los programas especiales denominados *compiladores* permiten escribir comandos más productivos ya que se traducen en muchas instrucciones en lenguaje máquina o ensamblador. Los *lenguajes fuente* más comunes hoy en día son el C, el Pascal y el Basic.

Un *compilador* o *ensamblador* lee un archivo de instrucciones y produce un archivo ejecutable de *código máquina* como salida. En MS-DOS y Windows las extensiones *exe* y *com*, contienen código máquina y pueden ser cargados directamente en memoria para ejecutarse. En cambio, un *intérprete* traduce las instrucciones en código fuente de igual forma a un compilador, pero línea por línea de acuerdo a como las va ejecutando el sistema. Su diferencia radica en que los compiladores realizan la traducción sólo una vez y se obtiene un archivo ejecutable, para ser utilizado posteriormente en cualquier momento.

Lujuria

Decálogo Multimedia

1• La Multimedia es la combinación de más de un *medio*, donde medio, es el método de transmisión de información. Periódicos y revistas emplean la relación imagen-texto, los sistemas de cómputo constituyen una multimedia interactiva electrónica.

2• La Multimedia bien diseñada no sólo es ilustrativa, sino *interactiva*, hace participe al usuario resultando más atractiva y fácil de utilizar. Sobre todo con fines de aprendizaje o capacitación, o bien, diversión y entretenimiento.

3• La Multimedia permite obtener un mayor control sobre el proceso de *aprendizaje* al participar y mantener entretenido al usuario que elige el tema y la velocidad a la que se desea aprenderlo.

4• La Multimedia se encuentra a la vuelta de la esquina y el mercado ofrece todo tipo de títulos para prácticamente cualquier tipo de necesidad.

5• La Multimedia no tiene orientación ideológica alguna.

6• La Multimedia no lo hace todo. Aún no ha podido sustituir a los libros ni la buena lectura.

7• La Multimedia, si bien sencilla, para presentaciones complejas requiere del uso apropiado de los medios idóneos

en el momento preciso, partiendo de un análisis de la *funcionalidad* respecto del usuario.

8• La Multimedia requiere de la instalación de un conjunto de hardware y software que conjuntamente trabajen de manera armónica.

9• La Multimedia está a la vanguardia, el software y hardware corren contra el tiempo para no volverse obsoletos, requiriendo actualización día a día.

10• La Multimedia, por tanto, es un punto crucial del modelo de *cambio de los patrones de comportamiento humano*.

Multi-media

El término multimedia constituye un *modismo* más de los acuñados en la era de la informática. El vocablo MULTI del latín *multus* (mucho) refiere a la idea de multiplicidad, es decir, que lejos de ser simple, por el contrario es múltiple, de muchas maneras. En tanto, MEDIA alude a los medios de comunicación.

Son precisamente estos medios comunicativos los que se diferenciarán de acuerdo a los canales que intervienen y según su manifestación. Pudiendo ser tanto interpersonal, grupal o bien, masiva o colectiva. Donde merecen apreciación aparte los medios electrónicos y/o *massmedia*.

Lujuria

En cambio, si se restringe el término medio a la manifestación comunicativa se pueden catalogar como verbal, no verbal o gráfica. Así, entenderemos como medios a los elementos *icónicos* y *audibles*, para lo que interesa. Dichos elementos comprenden texto e imágenes por una parte; sonidos y música, por la otra.

Si bien estos elementos describen a medios *audiovisuales*, la utilización de la computadora para su elaboración involucra a los diversos medios electrónicos, ya sea para procesar texto, sonido, imágenes fijas o animadas. Hablamos entonces de hardware y software específico para el procesamiento de información con características específicas.

Una aplicación de Multimedia puede contener cualquier combinación de texto, imágenes, video, animaciones y sonido. La mejor multimedia es interactiva, lo que significa que el usuario puede comunicarse con la aplicación para aprender lo que usted desee o moverse dentro de la información, a lo que también se le conoce como navegación en pantalla.

El término **interactividad** se introduce aquí como la posibilidad que tendrá el usuario de dirigir el curso de la sesión multimedia, eligiendo entre las opciones que se le presenten mediante botones, iconos o flechas. La presentación ya no es

estática ni el observador pasivo, sino que debe *interactuar* de acuerdo a sus necesidades, discriminando entre la información ofrecida.

Se dice que *una imagen vale más que mil palabras*, esto es cierto, sólo si resume e ilustra en sí, una cantidad de información específica del tema al que se alude, pudiendo ser fotografías, esquemas o dibujos. El *texto* funge como apoyo, pero sobre todo como guía y foco de atención, primordialmente cuando se trata de obras de consulta, resulta de vital importancia la *recuperación de texto*, permitiendo localizar textos específicos de la información que se requiere.

En los años sesenta Marshall McLuhan (1) acuñó la frase: "el medio es el mensaje". Donde el medio eran el texto e imágenes fijas, como medios "calientes" influían en el perceptor a fin de que éste completara los espacios vacíos dejando volar su imaginación, situación que no se presenta con los medios "fríos" como el cine y la televisión en los que el público asume una postura pasiva.

La imagen en movimiento puede constituir un medio "caliente" siempre que su utilización esté bien planeada dentro

Lujuria

de la presentación multimedia. Riesgo que se corre de igual forma para todos los elementos que se emplearan.

La animación al igual que el video no son más que una serie imágenes fijas que, dentro de una secuencia rápida, producen la ilusión de movimiento. Su diferencia radica más en su elaboración que en su funcionamiento, no obstante, el *tiempo real* brindado por el video es de considerarse.

(1) HASKIN, David Multimedia fácil. pág. 13

Hasta aquí, el sonido digitalizado puede implementarse al igual que el texto como apoyo de los otros medios gráficos enunciados. Ya sea como narración o música de fondo.

CD-ROM-teca

CD-ROM significa **Compact Disk Read Only Memory**, por lo que la información almacenada es de sólo lectura, no modificable. Su gran capacidad de almacenamiento de datos codificados los diferencia de los CD de audio, sus aproximadamente 650MB equivalen a 500 discos de 3½ pulgadas, o bien, 500,000 páginas de texto.

Elaborados de policarbonato recubierto con una película, la cual está compuesta por lo general de aleaciones de aluminio, plata y oro, a su vez está recubierta por otra de plástico; en el CD-ROM, la información se almacena al crear una serie organizada de diminutos orificios en la capa metálica, así la luz láser reflectada en ella denota la presencia o ausencia de dichas marcas, la unidad de CD-ROM ensambla los patrones donde existen o no y traduce los datos en información comprensible para el código binario de la computadora, mismos que se interpretarán como texto, sonido, video o animaciones.

Soft & Hard

Para ejecutar multimedia, existen cuatro piezas esenciales de software:

- MSCDEX- Microsoft CD Extensions (D:)
- Manejador de interfaz de CD-Room (DOS)
- Manejador de Cd-Room específico (interfaz)
- Manejador de Tarjeta de sonido.

Muchas aplicaciones de software requieren e instalan manejadores especiales para ejecutar multimedia de forma adecuada en Windows. Es posible añadir, borrar y modificar estos manejadores a partir del *Control Panel* de Windows.

Lujuria

Windows viene con dos utilerías: *Media Player* y *Sound Recorder*, para reproducir multimedia y grabar archivos de sonido .WAV. Las extensiones de multimedia de Windows ayudan a hacer de Windows una excelente plataforma para aplicaciones de multimedia.

Multi-fasética

Cuando el proyector de transparencias constituía el primer acercamiento a la Multimedia con la inclusión del sonido, los "libros electrónicos" y los juegos de video son aplicaciones corrientes en nuestros días de multimedia compleja.

Multimedia es una herramienta redituable en el lugar de trabajo. Las presentaciones para capacitación y ventas son más eficaces si se utiliza multimedia.

Muchas aplicaciones educativas de multimedia son divertidas porque mezclan gran variedad de medios y son interactivas. Esta combinación entre diversión y educación hace que desaparezca la división entre ellas.

Las presentaciones en kiosco -en un vestíbulo- a menudo son útiles para proporcionar información en lugares públicos

como lo son los vestíbulos de los edificios de oficinas, grandes almacenes, centros culturales e incluso importantes centros turísticos, entre otros. También se pueden agregar elementos de multimedia, como fragmentos de sonido, a documentos de negocios con el fin de hacerlos más informativos.

Punto aparte, resulta la posibilidad que se brinda al *aprendizaje casual* cuando se interactúa con una aplicación multimedia. El aprendizaje no debe ser, por tanto, lineal. Los enlaces con que cuentan estas aplicaciones para temas relacionados se conocen como *hipervínculos*. Los hipervínculos son una herramienta primordial para navegar por el interior de una aplicación de Multimedia. A menudo, los hipervínculos aparecen en pantalla en forma de botones, iconos o flechas. Habilitando a muchas aplicaciones para localizar temas específicos de información. En muchas aplicaciones educativas, la capacidad de *búsqueda de texto* es de gran importancia.

La interactividad es la clave de una buena Multimedia. Interactuar con una bien diseñada presentación de capacitación puede ayudar al usuario a enfocarse precisamente en las técnicas que debe aprender, por ejemplo, no se requieren conocimientos básicos cuando lo que se desea es actualizarlos. Además de que puede funcionar como medio de consulta.

Lujuria

La cantidad es lo que más fácilmente se puede añadir a las aplicaciones de multimedia, pero la calidad resulta igualmente importante. Una buena aplicación de multimedia utiliza los medios más eficaces y equilibra el uso de diversos medios.

Dependiendo de la aplicación de multimedia, usted debe tener la posibilidad de imprimir o copiar información a otras aplicaciones.

Es factible crear aplicaciones sencillas de multimedia, utilizando los programas principales de Windows. Los programas de presentación han evolucionado de tal forma que ahora son el método más sencillo y mejor para usuarios no técnicos, deseosos de crear aplicaciones de multimedia razonablemente complejas.

Las herramientas de autoría de multimedia de alto nivel proporcionan lo necesario para interacciones complejas con usuarios y a menudo tienen capacidades de base de datos.

Imágenes

Tanto los televisores como los monitores utilizan *cañones* emisores en su parte trasera, los cuales disparan en forma continua un flujo de electrones contra la pantalla. Estos electrones

provocan la aparición del brillo en fósforos rojos, verdes y azules, conformando la imagen. Estos disparos deben repetirse o modificarse constituyendo la *velocidad de refresco* del monitor.

Los pequeños puntos que se crean en pantalla al golpear el electrón desde la parte trasera al fósforo se conocen como píxeles. Cada *pixel* brilla con un color rojo, verde o azul. Su combinación organizada permite ver la imagen en pantalla. El número de píxeles existentes en una pulgada cuadrada de pantalla es la *resolución*, de por lo menos 640 por 480, a mayor resolución mayor será el detalle que se aprecie. Otro elemento clave en la formación de una imagen nítida, es la *densidad de punto*, la cual corresponde a la distancia entre píxeles que será de no más de 0.28mm de preferencia.

Las imágenes vienen en muchos formatos distintos. Dependiendo del programa que se utilice para crear aplicaciones de multimedia se necesita de un software especial para convertir a los distintos formatos: BMP, GIF, JPG, PCD, PCX, TIF, WMF.

Al igual que los monitores, las imágenes vienen con resoluciones distintas y con distintas cantidades de colores en pantalla. Si el sistema no acepta la resolución y la profundidad

Lujuria

de color de una imagen, se obtendrán resultados extraños en pantalla.

Las imágenes de alta calidad ocupan mucho espacio en disco. Tal vez deban comprimirse cuando no se utilicen para ahorrar espacio en disco. Existe una amplia gama de programas para crear imágenes y para editar las existentes.

Sonido

Normalmente los sonidos son análogos, formados por ondas sonoras. Los diferentes tonos son esencialmente, picos y valles en la onda. Los archivos de forma de onda, a menudo llamados archivos **WAV**, son archivos que almacenan sonidos digitalizados. Pueden contener música, pero por lo general, contienen efectos sonoros o grabaciones de sonidos.

Otro tipo de sonido comunmente utilizado es el llamado **MIDI**, que significa **Musical Instrument Digital Interface**, cuya extensión generalmente es **.MID** y a diferencia de los **.WAV**, constan de música sintetizada

Es fácil grabar archivos **.WAV**, ya que solamente se requiere conectar un micrófono a la tarjeta de sonido. La música **MIDI** es

flexible, pero su creación puede ser compleja y requerir conocimientos no sólo de hardware y de software, sino también de música. Es posible utilizar un *secuenciador MIDI* para editar cada pista en una pieza de música **MIDI**.

Video

Las tarjetas de video capturan video análogo de la televisión, **VCR** y lo convierten en video digital, que la computadora puede utilizar.

Los archivos de video son enormes y requieren el uso de codec para comprimir y descomprimir los archivos de video.

Los codec a veces conviene incorporarlos a las tarjetas de captura de video pero, a menudo, también podrá aplicarlos a partir del software de edición de video.

El software de edición de video le permite crear producciones de video condensadas, con todo tipo de efectos y de transiciones.

Lujuria

Animación

Los formatos de archivo más comunes para las animaciones son los relacionados FLI y FLC.

Las animaciones basadas en una trayectoria, simplemente mueven un objeto de un lugar a otro. Se pueden crear animaciones sencillas basadas en una trayectoria en muchos programas de presentación destinados a multimedia.

Los programas de metamorfosis, de animación de negocios y de animación de texto proporcionan capacidades razonablemente completas de animación, sin requerir de un aprendizaje demasiado profundo. Esto los hace accesibles para usuarios no especializados, que no tengan habilidades de dibujo muy desarrolladas. Los programas de animación de alto nivel pueden crear efectos impresionantes, pero son difíciles de utilizar.

Lujuria

Capítulo Tres

Guionismo

"El escritor se vale del lenguaje escrito para expresarse; el guionista es un escritor especializado, elabora mensajes que se difundirán a través de los medios masivos".

Carlos González Alonso, El Guión.

El guión es el texto destinado a ser producido (grabación de audio e imagen) y transmitido por un determinado medio de comunicación.

Guión.- Presentación de una idea o motivo mediante una trama, la cual busca despertar determinado efecto en el receptor, es decir, lleva una determinada intención.

La importancia del guión radica básicamente en dos puntos:

- a) incluye todo lo que va a aparecer, verse o escucharse en el mensaje a transmitir;
- b) es el esqueleto primordial respecto del cual se valora el tema, su atractivo y desarrollo, así como las posibilidades y previsiones necesarias, tanto técnicas como administrativas, para asegurar un resultado satisfactorio.

Un *pre-guión* permite anotar las ideas básicas sobre las que descansar la estructura y secuencia del guión definitivo. Así, en un *pre-guión* podemos dividir el tema en los puntos o secuencias que lo integrarán de acuerdo con un orden de importancia y atracción. El núcleo o idea central, constituye el eje básico alrededor del cual gira la trama secundaria, conformando lo que definiríamos como el esqueleto del guión.

Guión Literario

Consiste en determinar la idea central, desglosando el texto en secuencias y diálogos, fijando el desarrollo escrito en el texto. Con él, se describen la acción y los movimientos de los personajes, al igual que los objetivos.

Guión Técnico

En él se definen y detallan las técnicas que se van a utilizar para la realización del guión y se describen las escenografías e iluminación. Añadiendo los cambios de planos, tomas, movimientos de la cámara, de acuerdo a las posibilidades técnicas del medio para el que se escribe.

Lujuria

El guionista literario debe emplear un lenguaje adecuado al auditorio que vaya a recibir el mensaje; el guionista técnico debe traducir en términos técnicos las ideas y necesidades para la grabación, toma y/o filmación del programa o medio audiovisual.

Para ser conciso se requiere de la capacidad de análisis y síntesis; no basta con reducir lo que se escribe dejando huecos, se debe incluir lo necesario sujeto a la limitante del tiempo.

Los dos tipos de tratamiento aplicables a un guión son el cronológico y el lógico.

Cuando se trata de un tema histórico, cultural o educativo, la secuencia cronológica es la más usada y facilita el desarrollo del guión.

Si pretendemos convencer respecto de un determinado tema o concepto, podemos iniciar por lo más importante de acuerdo a nuestro criterio y a una intención clara y precisa.

Toda narración tiene un tema a desarrollar a través de una acción previamente definida, orquestada por medio de los personajes definidos en orden de importancia. De ahí que

definamos tres segmentos como mínimo: un principio interesante, su desarrollo y el desenlace.

El guión además de ser técnicamente correcto, debe estar escrito bajo una estructura adecuada y con calidad literaria, es decir, debe escribirse correctamente conociendo tanto al medio como el tipo de público.

Partiendo del tipo de público, pueden conocerse los temas que le resultan de interés, destacando los puntos de importancia y explotando las fuentes de información, para entonces, dar forma al escrito.

En toda obra, la **sinopsis** es básica y permite tanto al guionista como a los productores y patrocinadores, medir sus posibilidades de éxito. Contiene la explicación concisa de sus objetivos, el tipo de público al que va dirigido, la duración y un plan de trabajo en el que se especifique el tipo de producción, así como las necesidades técnicas especiales que requiera.

El Lenguaje del Video

Como predecesores, el lenguaje cinematográfico, televisivo y de la radio, han aportado al video técnicas y términos, al igual

Lujuria

que géneros y estructuras que se han trasladado y adaptado a las características propias del medio, baste citar la primera gran diferencia en cuanto a calidad de definición y manejo de la *imagen*, entre el formato de registro en cinta magéntica y la película fotosensible. Clasificar en géneros los programas de televisión, a semejanza de los otros de comunicación, conlleva el riesgo de la rigidez y la subjetividad de quien clasifica; sin embargo, con el objeto de contar con un marco de referencia, los programas televisivos pueden clasificarse en promocionales, cápsulas, teledramas, noticieros, didácticos, de concurso, misceláneas, musicales, infantiles, deportivos, documentales, de difusión, mesas redondas o *panel*, cómicos o de *sketch*, y series.

Los formatos de guión más usados en la televisión son el guión de dos columnas y el guión de una columna. La versión de dos columnas (audio/video) es la más conocida. El guión a una columna facilita hacer anotaciones en su margen izquierdo.

Los tipos de inserciones que se emplean en un programa audiovisual son: la música característica, la introducción o apertura, el cierre musical y los puentes musicales. En el guión debe incluirse la fuente: autor, nombre del álbum, lado y pista o *track* que se desea.

Los planos indican la relación de tamaño entre el cuadro de la imagen y el sujeto u objeto que aparece dentro del cuadro. Pudiendo emplear una pequeña fracción se da la impresión de lejanía, por el contrario, al emplear casi la totalidad del cuadro se crea la impresión de cercanía. Esto dependerá:

- a) de la distancia del sujeto u objeto con relación a la cámara.
- b) del tamaño real del sujeto u objeto.
- c) del tipo de lente que se utilice en la cámara (*telefoto*, *normal* o *gran angular*).

Los nombres que se emplean para designar a los planos son diversos, sin embargo se utilizaron los términos en inglés por su amplia difusión en los diferentes medios de comunicación, trátase de cine o televisión. Elegir un plano es una labor selectiva, en la que se incluye sólo la información visual necesaria. Los planos principales que se manejan son:

- 1.- Long Shot o toma panorámica.
- 2.- Group shot o plano de conjunto.
- 3.- Full shot o plano total. (pies a cabeza)
- 4.- Medium shot o plano americano. (muslo a la cabeza)
- 5.- Medium close up o plano medio corto. (cintura a la cabeza)
- 6.- Close up o primer plano. (hombros a la cabeza)
- 7.- Big close up o gran acercamiento. (rostro)

Lujuria

8.- Extreme close up o detalle.

9.- Plano descriptivo, cuando ninguno de los términos convencionales se adecúa.

Los ángulos de toma se definen de acuerdo a la perspectiva y disposición de las figuras, es decir, de acuerdo a la posición de la cámara, al objeto elegido y a la inclinación con respecto del horizonte. Existen dos ángulos de cámara principalmente:

Picada o *High angle shot*, se sitúa arriba del plano horizontal tomando como referencia al sujeto y la toma de la cámara es inclinada hacia abajo, cuando llega a ser de 90°, se le denomina *Vertical de plomada* u *Over head shot*.

Contrapicada o *Low angle shot*, la cámara está dirigida hacia arriba desde una posición inferior, cuando alcanza la angulación hacia el cenit, se le denomina *Vertical supino*.

Para referir la perspectiva, dependiendo de la relación que el sujeto u objeto guarda con la cámara, se les denomina *de frente, de perfil, de tres cuartos* o *de espaldas*.

En cuanto a los movimientos de la cámara, estos pueden estar definidos por una acción del sujeto o por la cámara misma. Cuando el sujeto está estático, los movimientos de la cámara son más notorios. Varían por su velocidad, extensión y dirección, ya sean en el plano horizontal o vertical respectivamente.

Verticales.- Panning o paneo a la derecha o izquierda.

Horizontales.- Tilt up o Tilt down inclinación hacia arriba o hacia abajo.

Por su parte los desplazamientos de la cámara incluyen:

Dolly in/Dolly Back movimiento de acercamiento o alejamiento de la cámara con relación del sujeto.

Travelling desplazamiento acompaña al sujeto paralelamente ya sea de manera lateral como ascendente o descente.

Como movimientos del lente tenemos:

Zoom in/Zoom out efecto de acercamiento o alejamiento sin variar la perspectiva dado que la cámara no se desplaza.

Posterior a la grabación, la etapa de *postproducción* contempla transiciones y efectos especiales entre escenas o tomas tales como:

Corte directo enlace inmediato entre una toma y otra.

Disolvencia superposición de dos tomas al desaparecer y aparecer gradualmente una detrás de otra. Pueden ser: *fade out* o fundido de cierre, *fade in* o fundido de apertura, o bien, *fundido encadenado* al quedar separadas por una imagen oscura, sin superponerse.

Lujuria

Cortinillas, mascarillas o wipes efecto electrónico en televisión y óptico en cine donde una línea perfectamente definida se desplaza a partir de una de las imágenes ya sea horizontal, vertical o diagonalmente.

El lenguaje de la imagen

La imagen y su lenguaje están presentes en los procesos comunicativos de nuestra vida cotidiana. La elaboración de un guión para medios audiovisuales contempla la utilización de imágenes y a la palabra como lenguaje complementario, por ello, es de suma importancia conocer las funciones que pueden prestar las imágenes.

La imagen es una versión de la realidad, una interpretación de la misma que responde a una determinada intencionalidad. Christian Metz explica la **iconicidad** como característica esencial de la imagen, es decir, su semejanza perceptiva global con el objeto representado.

La imagen **icofónica** no constituye una simple yuxtaposición de elementos, es la creación de un nuevo lenguaje con características, posibilidades y limitaciones propias, de ahí el

surgimiento del lenguaje televisivo o cinematográfico, por ejemplo.

La imagen **icónica** como vehículo de comunicación ha cobrado especial interés debido a que la imagen:

- muestra
- implica participación afectiva
- simboliza
- facilita la explicación de lo real
- proporciona elementos estéticos

Mientras que en el discurso lingüístico hay una sucesión temporal de enunciados, en la imagen todos los enunciados posibles son copresentes. Se muestran varias ideas al mismo tiempo y, pueden presentarse más de un significado, de ahí que la imagen sea polisémica. Si bien las imágenes no pueden ser leídas unívocamente y por ende no podemos hablar de un *lenguaje* como tal, sí es posible lograr una interpretación de la misma mediante el reconocimiento de los elementos que la constituyen, para utilizarla adecuadamente.

Roland Barthes propone el análisis de imágenes mediante sus elementos, a los que denomina **objeto, soporte y variante**. Donde el objeto es de quien se dice algo; el soporte es el medio

Lujuria

ambiente, circunstancia, persona o animal que dan personalidad y sentido al objeto. Marcando los límites de los mensajes respecto de sus públicos. Así, la variante son todas las posibilidades en las que puede existir el soporte y el objeto: color, ubicación, perspectiva, gestos, entre otros.

Estos elementos pretenden reducir, en la medida de lo posible, la ambigüedad de la imagen, dándole sentido y direccionalidad para que la decodificación sea lo más uniforme e inequívoco posible.

Barthes propuso un primer análisis de la imagen publicitaria con la ayuda de conceptos retóricos, constituyendo las bases de una *retórica de la imagen*; las figuras retóricas más usuales son:

A) **Metáfora**. - que se funda sobre comparaciones, los que en ella se eliminan los nexos comparativos. Es un lenguaje de atributo; presente una relación de semejanza y posibilita el decir algo a través de otra materia significativa (el pétalo de una rosa, la paloma de la paz).

B) **Sinécdoque**. - significa el decir todo a través de una de sus partes más significativas, utilizando el elemento más cargado de sentido para generalizar al objeto o sujeto del cual forma parte. Es una intensificación de sentido mediante

la selección y enfatización de una parte de ese todo (el corcho de una botella).

C) **Hiperbole**. - es la exageración visual, aumentar o disminuir el tamaño de los objetos o sujetos por encima de lo normal (un dedo tapando el sol, King Kong).

D) **Antitesis**. - presenta a los elementos como opuestos, los enfrenta (el gordo y el flaco).

E) **Metonimia**. - es la situación de la causa por el efecto, generalmente representa un mensaje de acción, donde el objeto o sujeto en vez de ser calificado, aparece inserto en una acción, protagoniza algo. (las huellas que marcan la dirección de unos pasos).

Es importante conocer los elementos que componen a las imágenes y las figuras retóricas que se pueden formar con ellas, para que al realizar un guión técnico no se distorsione la idea a comunicar por su mal uso.

El empleo de los medios audiovisuales como auxiliares didácticos, requiere necesariamente conocer las funciones que la imagen puede prestar en la enseñanza. Rodríguez Diéguez propone en su libro *Las Funciones de la Imagen en la Enseñanza*, las siguientes categorías o funciones didácticas:

Lujuria

1 Función Motivadora por medio de la imagen se tiende a dar la impresión de cierto matiz emotivo, además del que aparece explícito en el mensaje (entradas de programa).

2 Función Vicaria supone sustituir una realidad por su imagen. Surge de la imposibilidad de verbalizar con suficiente precisión un contenido (fachadas arquitectónicas).

3 Catalización de Experiencia comunicar un mensaje mediante el análisis organizado de la información mediante una secuencia de imágenes (proceso de producción).

4 Función Informativa cuando presente en sí una información, la cual puede complementarse o reforzada por el texto, pero nunca sustituida por él. A diferencia de la vicarial, en la que se engloba una categoría o clase de objetos (Bosque y su vegetación respectiva).

5 Función Explicativa cuando en una imagen real se superponen códigos direccionales (flechas, líneas, etc.) con el fin de explicar o reforzarla (ilustración del aparato digestivo).

6 Función Redundante cuando refuerza un mensaje ya expresado con suficiente claridad y precisión por el texto (no tirar basura).

7 Función Estética con fines exclusivamente estéticos.

En cuanto a la imagen auditiva, podemos decir que se utiliza para reforzar el impacto que produce la imagen visual; en algunos casos llega incluso a ser el punto central de interés, soslayando la información visual, el sonido no sólo es el acompañamiento de la imagen. Las siguientes *funciones* son aplicables tanto a la imagen como al sonido:

-**Factual**: que comunica algo directamente.

-**Ambiental**: establece una ubicación.

-**Interpretativa**: evoca ideas, pensamientos, sentimientos.

-**Simbólica**: emplea símbolos de asociación.

-**Imitativa**: de un movimiento o acción.

-**Identificativa**: cuando se asocia a personajes o acontecimientos particulares.

-**Recapitulativa**: recuerda sonidos o imágenes ya conocidos o presentados.

-**Conectiva**: cuando liga escenas o hechos.

-**De montaje**: sucesión o mezcla de sonidos o imágenes ordenados para lograr un efecto dramático o cómico.

Generalmente, la memoria auditiva, aunque retiene menos información, es más imaginativa que la visual. Tenemos una actitud más *perceptiva* y *discriminativa* hacia lo que vemos que hacia lo que escuchamos. El oído, más que la vista, admite rápidamente lo desconocido e irreal, sin embargo, una repetición

Lujuria

auditiva no se reconoce de inmediato. Un disco de efectos sonoros puede emplearse sin provocar cansancio, no así, un papel tapiz que nos resulta familiar después de algunos vistazos.

Tipos de sonido

- Natural o tomado al azar de una fuente real.
- Natural seleccionado produciendo algún efecto.
- Atmosférico realista sugiriendo un ambiente.
- Fantástico mediante una distorsión deliberada.
- Abstracto estimulando ideas y emociones.

Lujuria

Capítulo Cuatro

Cualisigno

Conceptualización de *lujuria*:

Lujuria:

f. Apetito desmesurado de los placeres sexuales.// Apetencia en exceso de algo. (Enciclopedia Grijalbo).

f. Vicio de los placeres de la carne.// *Fig.* Demasía, exceso. (Diccionario Larousse).

f. Vicio consistente en el uso ilícito o apetito desordenado de los deleites carnales.// Exceso, demasía. (Diccionario Everest).

Lujuria:

Sinónimos

Lascivia
Libídine
Erotomanía
Concupiscencia
Incompetencia
Carnalidad

Antónimos

Pureza
Limpieza
Honor
Decencia
Pudor
Incorrupción

Lubricidad
Salacidad
Rijo
Rijosidad
Impudicia
Intemperancia
Obscenidad
Deshonestidad
Tocamiento
Masturbación

Honestidad
Decoro
Soltería
Vergüenza
Virtud
Virginidad
Amor platónico

Lujuria:

Abuso o apetito desordenado de los deleites carnales.// Exceso o abundancia de algunas cosas.¹

Lujuria:

Anhelo vehemente de inmoderada autoindulgencia, especialmente de los apetitos más bajos de ahí: 2. Deseo sexual inmoderado. 3. Emoción específica asociada con el sexo; emoción sexual.

-Inglés. *Lust*, lujuria, no confundir con “lust” del alemán que significa placer.²

Lujuria

Lujuria:

Deseo, satisfacción sexual exagerada.³

Lujuria:

Deseo sexual [en sentido amplio se refiere a cualquier deseo o satisfacción sexual excesivos].

Francés “*Convoitise*”; Alemán “*Wollust*”⁴

Lujuria:

Inclinación exagerada y desordenada a la satisfacción de deseos eróticos (busca abusiva y frecuente de las satisfacciones genitales); En los enfermos de Tuberculosis y en algunos casos de fatiga y de depresión, los deseos sexuales se acentúan irreprimidamente.

Escritura fusiforme, empastada, congestionada, descendente, desordenada, con jambas desproporcionadas y anómalas en la presión.⁵

Lujuria:

Apetito sexual desordenado y exagerado. es uno de los siete pecados capitales. Es exactamente lo contrario a castidad.⁶

Lujuria:

La posesión de deseos sexuales anormalmente intensos.⁷

Libido:

Según Freud, la libido es la energía psicosexual. Su fuerte se encuentra en el conjunto de instintos de vida que él agrupó bajo la designación de Eros, y que incluye no sólo el sexo sino también el hambre y la sed -aunque la teoría psicoanalítica primitiva hizo hincapié en el sexo- la libido es la energía que posibilita la actividad mental.⁸

« *Demasia · Placer · Carnal* »

---Los componentes de la lujuria implican placer, sexo y fundamentalmente “*anormalidad*” entendida como formas desviadas del ejercicio sexual.

“Las formas sexuales desviadas, pueden describirse como formas extremas, unilateralmente enfermizas y exageradamente obsesivas. Entre las formas incipientes infantiles y las formas adultas extremas, que configuran *la perversión*, hay muchos grados y matices, según como perciban las personas su propia inclinación sexual, cómo entiendan la manera de expresarla o cómo traten de ocultarla. --- Más concretamente, las formas desviadas de la sexualidad. Comportamientos o actitudes sexuales involuntarios e incompletos que se ajustan a lo considerado habitualmente como norma y que no pueden ser abandonados o modificados por la simple fuerza de

Lujuria

voluntad. --- Es característica de este tipo de comportamientos la utilización de unos métodos determinados que provocan la excitación y que deben repetirse necesariamente para experimentar el placer sexual, el orgasmo y la consiguiente relación. --- En las formas desviadas se distinguen las formas con respecto a la actividad sexual y las formas de relación hacia las personas: --- Las formas desviadas con respecto a la actividad sexual son: --
- *Sadismo*: Conducta sexual que se caracteriza por la búsqueda de la excitación sexual exclusivamente o sobre todo a través del dolor que se pueda infligir al otro, así como de la percepción de ese dolor en el otro. Forma extrema: matar por placer sexual. (c. sádico). --- *Masoquismo*: Búsqueda de la excitación sexual a través del propio dolor causado por el otro. Por eso, el masoquista necesita de alguna manera ser golpeado o maltratado (c. masoquista). --- *Voyeurismo*: Obtención del placer a través de la mirada. Un verdadero *voyeur* siente excitación y, en muchos casos, satisfacción sexual mediante la observación de los actos sexuales de otros (o de la desnudez o defecación). --- *Exhibicionismo*: Placer de mostrar. Un exhibicionista necesita enseñar a otros sus órganos sexuales para lograr la excitación sexual. --- *Travestismo*: El deseo de disfrazarse que sienten ciertas personas para conseguir la excitación

sexual, al identificarse con el otro sexo u otro objeto, por ejemplo, vistiendo la ropa del sexo opuesto y comportándose del mismo modo o desempeñando el papel del otro, (c. travestí) --- Formas desviadas en la relación hacia las personas: *Fetichismo*: Búsqueda de la excitación a través de unos objetos concretos, por lo general, inanimados logrando la satisfacción sexual frecuentemente mediante la autosatisfacción. (c. fetichista). --- *Zoofilia*: Contacto sexual con animales. También llamado sodomía. --- *Coprofilia*: Forma de lograr la excitación sexual a través del contacto con excrementos. --- En todas las formas desviadas de la sexualidad hay siempre un predominio excesivo de uno de los aspectos que constituyen el instinto sexual *normal*. En consecuencia, un rasgo aislado y no acusado de desviación no tiene por qué ser preocupante, y aparece de hecho en todo el mundo. Casi todas las formas desviadas se manifiestan de algún modo en la fase de desarrollo infantil, y en todos. Por eso, las formas desviadas en los adultos se describen como impedimentos psíquicos para el desarrollo, porque significan que ciertos aspectos del instinto sexual han quedado estancados en un estadio infantil, se han desarrollado unilateralmente y han alcanzado tal hegemonía que ya no pueden ser sometidas a control. La falta de orden armónico de los instintos sexuales aparecerá posteriormente

Lujuria

en las personas sexualmente maduras. En general, sólo llama la atención en el terreno sexual y se trata, principalmente, de una alteración de la capacidad de contacto y de amor. Estas alteraciones suelen tener su origen en determinadas influencias erróneas o perniciosas sufridas durante la niñez. --- La explicación de su origen es un medio auxiliar imprescindible para la comprensión de la sexualidad. --- La diferente composición de la sexualidad, a partir de esos aspectos, determina el atractivo personal de cada uno, confiere una nota sexual personal y configura las inclinaciones hacia un determinado compañero o compañera. Mientras no haya uno de esos aspectos que determine desproporcionadamente la sexualidad, no hay problema, puesto que, en principio, todos son no sólo posibles sino necesarios para disfrutar plenamente la capacidad sexual”⁹

Sinsigno

De las definiciones a las que se hace referencia, se desprende que:

- A) La lujuria es inherente al ser humano, por tanto todos somos susceptibles.
- B) Dichas definiciones permean una carga valorativa de orden social, moral y religioso.

- C) Implican desorden, exageración y exceso.
- D) Existe una relación estrecha entre el placer, la carnalidad y la demasia.
- E) Se advierte un vínculo directo con la sexualidad.
- F) Se diferencia claramente entre los estilos de vida y las parafilias.
- G) Dependiendo de la carga de necesidad, se puede definir una patología.
- H) La lujuria implica placer, excitación.
- I) A la libido se la define como una energía psicosexual, la cual incluye la lujuria como manifestación básica equiparable al hambre y la sed.
- J) El componente emotivo de la lujuria es el placer.

Legisigno

Se denota claramente que la lujuria es propia e individual. Que el componente lujurioso está vinculado al placer por la carne, entendida no sólo como sexo o coito, sino a todas aquellas percepciones sensoriales que desencadenen emociones placenteras.

Por tanto, avocarse al estudio visual de lo que se entiende socialmente por lujuria y en específico lo *lujurioso (en México)*,

Lujuria

implicará la tipificación de gestualidades y conductas del libido exacerbado. Dado que el espectro de estos significantes se tornaría exhaustivo, sólo plantearémos a la lujuria como una conducta natural y propia del individuo, trastocando las esferas sociales y religiosas, poniendo especial énfasis en el carácter interno expresado en las actitudes sociales.

El comportamiento sexual activo se desvirtúa de acuerdo a la carga cuantitativa que se le otorga. Dentro de nuestra sociedad occidentalizada, adquiere un valor cualitativo de acuerdo al género, edad y estrato socioeconómico.

Para el varón implica una reafirmación, aceptación y poderío dentro de la escala social, mientras que para la mujer es una descalificación y cosificación por parte del sexo opuesto y aún por su mismo sexo.

Sin embargo, la evaluación cuantitativa se reduce a calificar en mucho y poco, asimismo, la cualitativa como bueno y malo. En un mundo dicotómico que sólo considera al blanco o el negro, las gamas de grises quedan excluidas.

Nuestro proyecto parte del reconocimiento de dichos grises. Considerando estas evaluaciones como meramente subjetivas,

no lineales ni verticales, sino de enfoques múltiples.

Notas

- 1 DESARES, Julio, Diccionario ideológico de la lengua española, GG, España, 1977.
- 2 ENGLISH, H.B., Diccionario de psicología y psicoanálisis, Paidós, Argentina, 1977.
- 3 VALMOR, Daniel, Diccionario de psicología y psicoanálisis, Schapire, Argentina, 1966.
- 4 WARREN, Howard, Diccionario de psicología, FCE, México, 1973.
- 5 VELS, Augusto, Diccionario de grafología y términos psicológicos afines, Herder, España, 1983.
- 6 AGUILAR, C.R., Diccionario de la sexualidad, Valle de México, México.
- 7 FAIRCHILD, Henry, Diccionario de sociología, FCE, México, 1949.
- 8 BRUNO, Frank J., Diccionario de términos psicológicos fundamentales, Paidós, España, 1986.
- 9 RODRÍGUEZ, López L. Léxico de la sexualidad, Lóquez, España, 1981.

Lujuria

Capítulo Cinco

Lujuria: Evento multimedia

Sinopsis

La lujuria se ha definido como la exageración por el placer carnal, sin embargo, los parámetros que la mesuran no consideran su carácter de condición humana.

Guión Literario

Para abordar a la lujuria es necesario considerar las implicaciones socioculturales de la misma. En principio, debemos reconocer que se trata de una condición humana a la que se ha pretendido medir como exageración. También, se ha desvirtuado lo que se categoriza como *placer por la carne* equiparándolo con la pornografía. Sin embargo, la lujuria está fuera de los parámetros religiosos y valorativos, pues se manifiesta en diversos grados y tipos dependiendo de cada individuo y la sociedad en que se encuentra inmerso.

La propuesta audiovisual se divide en cinco segmentos aludiendo a los tres componentes principales de lujuria: *Demasia*,

Carne y Placer, así como una introducción y un cierre. En el primer componente *Demasia* abordamos la conceptualización de la pornografía vinculada a su momento histórico y geográfico de la sociedad de que se trata, en este caso, la ciudad de México. El segmento de *Carnalidad* alude al erotismo en algunas de sus facetas, como el desnudo y la insinuación. Por último, nos remitiremos a lo lúdico del sexo, las caricias, y las relaciones interpersonales dentro del segmento *Placer*.

Para la presentación de la *Lujuria* se contemplará el uso de multimagen, donde la imagen *icónica* es un vehículo que muestra, simboliza, facilita la explicación de lo real, proporciona elementos estéticos e implica participación afectiva por parte del perceptor. Las imágenes posibilitan la interpretación de las mismas mediante el reconocimiento de los elementos que las constituyen, a los que se les denomina **objeto, soporte** y **variante** (ver Cap. III), estos elementos pueden reducir la ambigüedad de la imagen dándole sentido y direccionalidad para que la decodificación sea lo más uniforme e inequívoca posible.

Contemplar la utilización de imágenes en mosaico, en secuencias y pantalla completa, incluyéndose los tres componentes ya mencionados. La introducción pretende crear un ambiente receptivo en el que se mostrar un compendio de las

Lujuria

imágenes que comprenden el concepto general del proyecto. Se abordará la segunda sección por medio de imágenes consideradas pornográficas, denotando el exceso en el sexo explícito como producto de consumo. Se realizará una transición utilizando juegos de imágenes al igual que en la introducción, dirigida hacia el tema de *lo carnal*. Las imágenes a utilizar en el tercer segmento serán aquellas donde aparecerá todo lo que remita al *erotismo*. Se repetirá una transición con efectos similares a la anterior, pero dirigida al *placer*. Las imágenes a utilizar en el cuarto segmento serán aquellas que muestren caricias, gozo y extásis asociado a lo que podemos entender como *placer*. El cierre de la presentación será un juego de imágenes que sinteticen todos los componentes presentados. Por último, aparecerán los créditos.

En la actualidad, los medios de *comunicación audiovisual* nos ofrecen nuevas alternativas como instrumentos educativos, informativos, de entretenimiento y capacitación. El uso de los sistemas de cómputo sustituye al trabajo manual, sin soslayar la creatividad, sólo se cambia la herramienta de trabajo.

Por el término *multimedia* se considerará el uso de varios medios, los cuales se pueden concebir como meramente técnicos o formales; el uso de tipografía, imagen y audio es equiparable al término *audio-visual*. No obstante, un *evento multimedia* emplea

varios recursos para su presentación, trátase de proyectores, video, escenificación, salidas digitales, animación, iluminación y/o sonido.

La imagen auditiva, reforzará el impacto de la imagen visual y no sólo como acompañamiento de la imagen, en vista de que tenemos una actitud más perceptiva y discriminativa hacia lo que vemos que hacia lo que escuchamos. Empleando un tipo de sonido *abstracto* para estimular ideas y emociones, se podrán cubrir varias de las funciones que el sonido cumple dentro de una presentación audiovisual, tales como factual, interpretativa, simbólica, identificativa, recapitulativa y de montaje. Para tal propósito, se empleará la pieza *Domino Dancing* interpretada por Pet Shop Boys, la cual reúne en sí diversos tonos, matices, ritmos y tempos aplicables a la presentación objeto de este proyecto.

Guión técnico

(Ver anexo)

Lujuria

Conclusiones

El proyecto de comunicación en la caracterización de la conceptualización del concepto abstracto "lujuria" en la sociedad actual, se presenta como un evento multimedia donde se explicitan como componentes la demasia, lo carnal y el placer.

El objetivo de aplicar la teoría comunicacional propuesta por Charles S. Pierce del concepto abstracto aludido queda plasmado en la propuesta plástica del evento multimedia que acompaña al documento, demostrando la congruencia de la teoría y el concepto transmitido desechando la hipótesis nula propuesta en la definición metodológica.

Los resultados arrojados por esta investigación denotan que:

Como sinsigno:

- A) La lujuria es inherente al ser humano, por tanto todos somos susceptibles a ésta;
- B) La definición de lujuria permea una carga valorativa de orden social, moral y religioso;
- C) Implica desorden, exageración y exceso;
- D) Existe una relación estrecha entre el placer, la carnalidad y la demasia;

- E) Se advierte un vínculo directo con la sexualidad;
- F) Se diferencia claramente entre los estilos de vida y las parafilias;
- G) La lujuria implica placer, excitación;
- H) A la libido se la define como una energía psicosexual, la cual incluye la lujuria como manifestación básica equiparable al hambre y la sed; y
- I) El componente emotivo de la lujuria es el placer.

Por lo tanto, la lujuria es propia e individual, y los componentes lujuriosos están vinculados al placer por la carne entendida no sólo como sexo o coito, sino todas aquellas percepciones sensoriales que desencaden emociones placenteras.

Por ello, si la lujuria es una conducta propia y natural del cualquier individuo, adquiere énfasis el carácter interno expresado en las actividades sociales, sin considerar las evaluaciones cuantitativas de descalificación o la bondad cualitativa, reconociendo la diversidad de enfoques que sobre la lujuria pueden abordarse.

Plantear a "*la lujuria*" desde un punto meramente objetivo, es un proceso difícil de asimilar, dados los paradigmas del rol masculino o femenino en esta sociedad normativa.

Lujuria

Es evidente que "la lujuria" está fuera de la normatividad pues la diversidad cultural define el comportamiento sexual medido, estableciendo parámetros de placer, que en sí mismos, se manifiestan desde lo puramente "tierno" hasta lo "agresivo".

Este documento establece la memoria del proceso creativo del desarrollo de este evento multimedia otorgándole congruencia, estabilidad temporal (confiabilidad) y validez metodológica para eventos multimedia similares en el área de comunicación y artes visuales.

Los rijosos.

Lujuria

Fuentes de Información

Investigación bibliográfica

1. ADAME, G. Lourdes, Guionismo, Diana, México, 1989.
2. AGUILAR, C.R., Diccionario de la sexualidad, Valle de México, México.
3. ALATORRE R. Javier Criterios para la elaboración de documentos psicológicos. México: FP, UNAM, 1991.
4. ARANA, F. Método experimental para principiantes. México: Joaquin Mortiz 1980.
5. ARIAS, Galicia Fernando Introducción a la técnica de la investigación en ciencias de la administración del comportamiento. México: Trillas. 1978.
6. BAENA, Paz. G. Instrumentos de investigación. México: Editores Mexicanos Unidos. 1982.
7. BRUNO, Frank J., Diccionario de términos psicológicos fundamentales, Paidos, España, 1986
8. CARREÑO, González Salvador, Introducción a Peirce, UNAM, México, 1996.
9. CRAIG, JR. Metze L.P. Métodos de la investigación psicológica. México: Interamericana. 1982.
10. DE LA TORRE, Guillermo, El lenguaje de los símbolos gráficos, Limusa, México, 1992.
11. DESARES, Julio, Diccionario ideológico de la lengua española, GG, España, 1977.
12. DÍAZ, Guerrero R. Psicología del mexicano. México: Trillas. 1990.
13. ENGLISH, H.B., Diccionario de psicología y psicoanálisis, Paidos, Argentina, 1977.
14. FACULTAD DE PSICOLOGÍA Comunicación y documentación en psicología. México, UNAM, 1990.
15. FACULTAD DE PSICOLOGÍA Investigación en psicología. México: UNAM. 1990.
16. FAIRCHAILD, Henry, Diccionario de sociología, FCE, México, 1949.
17. GIRALDO, N. Octavio, Explorando las sexualidades humanas, México, Trillas, 1985.
18. GOLDSTEIN, Martín, Léxico de la sexualidad, Lóquez, España, 1981.
19. GUERRA, R. Mi primera comunión, ONBP, México, 1989.
20. HASKIN, David. Multimedia fácil. México. Ed. Prentice Hall Hispanoamericana, S.A./Alpha Books, 1995.
21. HERNÁNDEZ, Sampieri R. et al. Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México, 1994
22. KERLINGER, N. F. Investigación del comportamiento. México: Mc. Graw Hill. 1975.
23. LINARES, Marco Julio, El Guión, Alhambra, México, 1994.
24. Mc CONNELL, J.V. Psicología. México: Mc Graw Hill. 1988.

Lujuria

25. MERANI, A. Diccionario de psicología. México: Grijalbo, 1979.
26. MONTANER, Pedro et al, ¿Cómo nos comunicamos?, Alhambra, México, 1993.
27. MÜLLER-Brockmann, Josef, Sistema de retículas, GG, España, 1992.
28. MUNARI, Bruno, Diseño y comunicación visual, España, 1985.
29. ORTIZ, Georgina, El significado de los colores, Trillas, México, 1992.
30. PICK, S. y López, A. L. Cómo investigar en ciencias sociales. México: Trillas. 1988.
31. PINTADO, J. y Di Castro Andrea, Algunas consideraciones sobre el lenguaje del video, UNAM, México.
32. PUGA, M. Carlos. Guía de protocolos de investigación. México: FCA, UNAM. 1994.
33. RODRÍGUEZ, Morales Luis, Para una teoría del diseño, UAM, México, 1989.
34. SADE Marqués de, Los 120 días de sodoma, (tomos I y II), Antalbe, España, 1980.
35. Steven Heller et al. Graphic styles, Thames and Hudson Ltd., UK, 1988.
36. TECLA, J. A. Teoría, métodos y técnicas en la investigación social. México: Trillas. 1982.
37. TORMS, CH. A. Modelos del proceso de investigación científica. México: FP. UNAM, 1990.
38. TUBARO, Antonio e Ivana, Tipografía estudios e investigaciones, Universidad Palermo/Librería Técnica CP67, Italia, 1994.
39. ULLERSTAM, Lars, Las minorías eróticas, Grijalbo, México, 1967.
40. VALMOR, Daniel, Diccionario de psicología y psicoanálisis, Schapire, Argentina, 1966.
41. VELS, Augusto, Diccionario de grafología y términos psicológicos afines, Herder, España, 1983.
42. WARREN, Howard, Diccionario de psicología, FCE, México, 1973.
43. WILDE, Oscar, Minimas, Goncourt, Argentina, 1976.
44. ZORRILLA, Arena S. Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano. 1984

Archivo iconográfico

1. BARRY, Peter, Couples in love, Magna Books, Hong Kong, 1994.
2. Boys Toys, #1, México, 1994.
3. Chase Manhattan Colección, Photoplay, Chase, US, 1993.
4. CNF, The nude, Phanteon Books NY, US, 1981.
5. CONACULTA, Toscani al muro, INBA, México, 1995.
6. Del otro lado, #2-3, México, 1993.
7. Del otro lado, #1, México, 1992.
8. Del otro lado, #20, México, 1995.
9. Del otro lado, #2-3, México, 1992.

Lujuria

10. Diferente, #10, México, 1994.
11. Flash Grills, #9, High Society, España, 1983.
12. Galery, Diciembre 1995, MPC, US, 1995.
13. Hermes, #12, Febro, México, 1992.
14. Hermes, #13, México, 1992.
15. High Society, Agosto 1995, HS, us, 1995.
16. Huster, #20, Muntaner, US, 1993.
17. Intreviú, #969, Zeta, Madrid, 1994.
18. Intreviú, #989, Zeta, Madrid, 1995.
19. Macho tips, #13, México, 1987.
20. Male international, Catálogo, US, 1993.
21. MAXIMILIAN, S, Martin, Madonna (nudes 1979), Taschen, Alemania, 1992.
22. Mundo celular, #22, México, 1992.
23. Play Boy, #38, Caballero, México, 1993.
24. Play boy, Playmates de calendario, Caballero, México, 1992.
25. Playboy Especial #1, Caballero, México.
26. Playgirl, #13, US, 1993.
27. Playgirl, #21, US, 1993.
28. Playgirl International, #1, US, 1994.
29. Reflex, #1, México, 1995.
30. SPADARO, J. The Kiss, Commcor Communication. US. 1992.
31. The Advocate, #647, US, 1994.

Software

1. Adobe Graphics Sampler, Adobe, US, 1995.
2. Adobe Photoshop 3.0, Adobe, US, 1994.
3. Corel Draw 4, Corel corporation, US, 1993.
4. PCMedia, Guía multimedia de música, Ness, México, 1995.
5. PCMedia, Desarrollos mexicanos multimedia, Ness, México, 1995.
6. PCMedia, Suplemento de entreteniment world, Ness, México, 1995.
7. PCMedia, Catálogo de trucos para windows 95, Ness, México, 1995.

Lujuria

Anexo



INTRODUCCIÓN

[Event#1]
Cue.Type=3
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=1
Cue.CdStop=1
Cue.Time=10
Anim.File=H:\FINAL\000.BMP
Anim.LoadInMem=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25
Wave.File=C:\MEDIA\DRKN S2S6.WAV



[Event#4]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.20
Anim.File=H:\FINAL\0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.LoadInMem=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



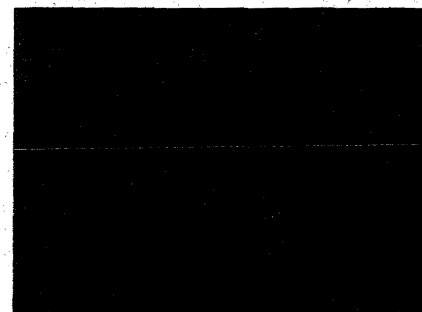
[Event#2]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=1
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\FINAL\0.BMP
Anim.Speed=1
Anim.LoadInMem=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25
Cd.Track=10



[Event#5]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.20
Anim.File=H:\FINAL\1.BMP
Anim.Repeat=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#3]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.20
Anim.File=H:\FINAL\1.BMP
Anim.Repeat=5
Anim.CycleColors=1
Anim.LoadInMem=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#6]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.20
Anim.File=H:\FINAL\0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#7]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.20
Anim.File=H:\FINAL\1.BM P
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#8]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.20
Anim.File=H:\FINAL\0.BM P
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#9]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\1.BM P
Anim.Repeat=7
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#10]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\4.BM P
Anim.Repeat=11
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#11]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\5.BM P
Anim.Repeat=12
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#12]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\6.BM P
Anim.Repeat=11
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#13]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\7.BMP
Anim.Repeat=11
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#14]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\8.BMP
Anim.Repeat=11
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#15]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\9.BMP
Anim.Repeat=9
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#16]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\A1.BMP
Anim.Repeat=9
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

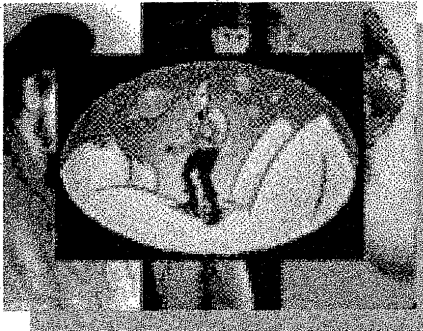


[Event#17]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\A2.BMP
Anim.Repeat=12
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#18]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\A3.BMP
Anim.Repeat=10
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

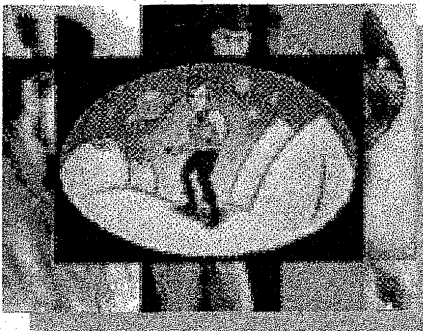
Lujuria



[Event#19]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\A4.B MP
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



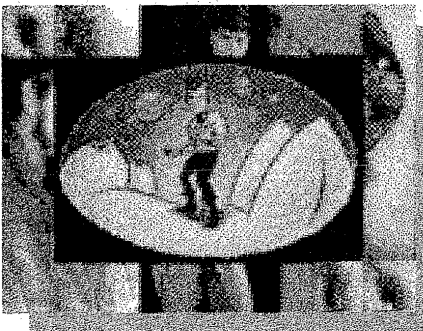
[Event#22]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\A7.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#20]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\A5.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#23]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\A8.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#21]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\A6.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

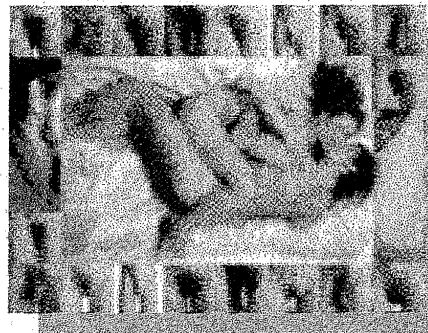


[Event#24]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\A9.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

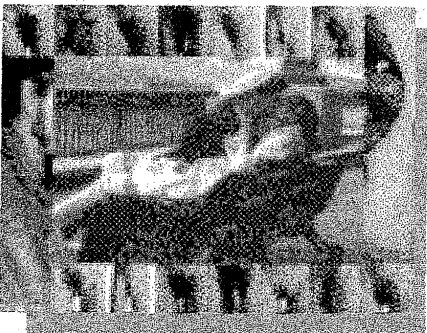
Lujuria



[Event#25]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B1.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



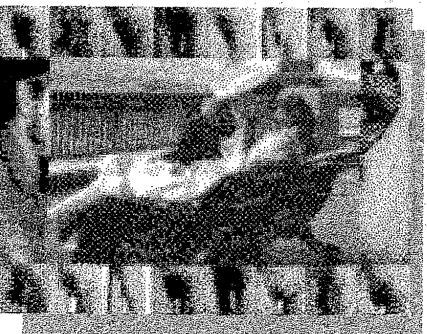
[Event#28]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B4.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



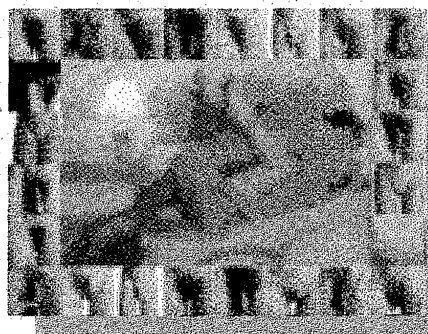
[Event#26]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B2.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#29]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B5.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

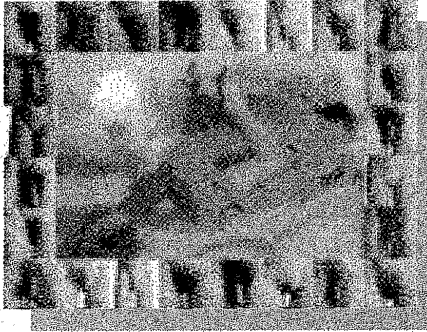


[Event#27]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B3.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

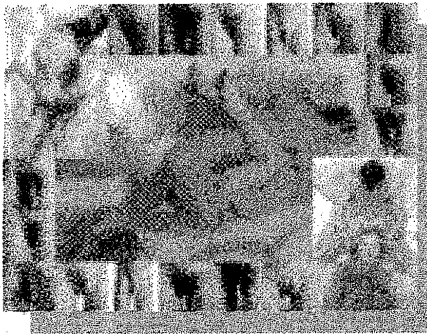


[Event#30]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B6.B MP
Anim.Speed=5
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#31]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\B7.B MP
Anim.Speed=7
Anim.CycleColors=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



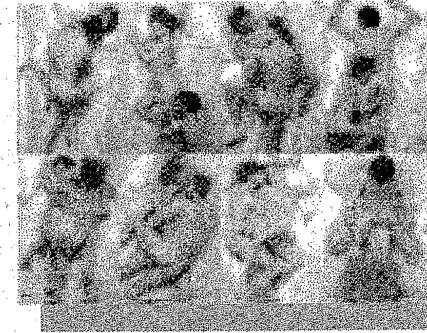
[Event#32]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\B8.B MP
Anim.Repeat=14
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



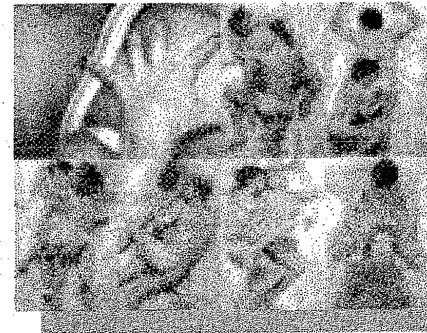
[Event#33]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\B9.B MP
Anim.Repeat=9
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#34]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\C0.B MP
Anim.Repeat=9
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#35]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\C1.B MP
Anim.Repeat=9
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#36]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\C2.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#37]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\C3.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#40]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\C6.B MP
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#38]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\C4.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#41]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\C7.B MP
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#39]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\C5.B MP
Anim.Repeat=12
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

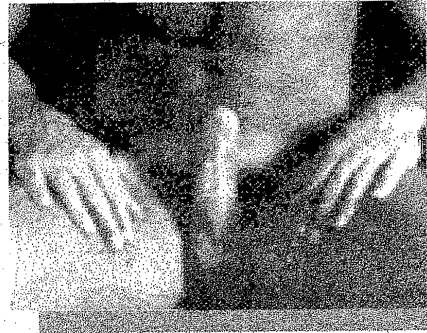


[Event#42]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\C8.B MP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



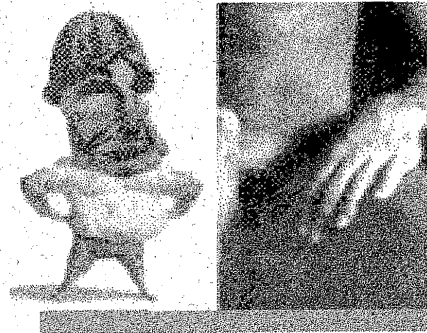
[Event#43]
 Cue.Type=2
 Cue.WaveStop=0
 Cue.AnimStop=0
 Cue.CdStop=0
 Cue.Time=.5
 Anim.File=H:\FINAL\C9.B MP
 Anim.Speed=1
 Anim.TimeIn=25
 Anim.TimeOut=25



[Event#46]
 Cue.Type=2
 Cue.WaveStop=0
 Cue.AnimStop=0
 Cue.CdStop=0
 Cue.Time=2
 Anim.File=H:\FINAL\D2.B MP
 Anim.Repeat=13
 Anim.TimeIn=25
 Anim.TimeOut=25



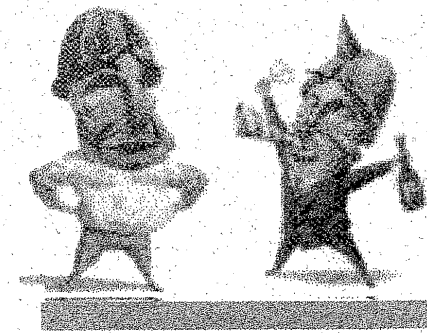
[Event#44]
 Cue.Type=2
 Cue.WaveStop=0
 Cue.AnimStop=0
 Cue.CdStop=0
 Cue.Time=.5
 Anim.File=H:\FINAL\D0.B MP
 Anim.Speed=1
 Anim.TimeIn=25
 Anim.TimeOut=25



[Event#47]
 Cue.Type=2
 Cue.WaveStop=0
 Cue.AnimStop=0
 Cue.CdStop=0
 Cue.Time=.5
 Anim.File=H:\FINAL\D3.B MP
 Anim.Repeat=2
 Anim.TimeIn=25
 Anim.TimeOut=25



[Event#45]
 Cue.Type=2
 Cue.WaveStop=0
 Cue.AnimStop=0
 Cue.CdStop=0
 Cue.Time=.5
 Anim.File=H:\FINAL\D1.B MP
 Anim.Speed=1
 Anim.TimeIn=25
 Anim.TimeOut=25

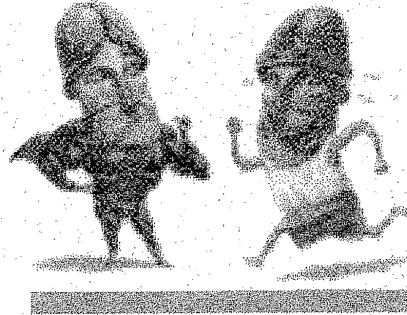


[Event#48]
 Cue.Type=2
 Cue.WaveStop=0
 Cue.AnimStop=0
 Cue.CdStop=0
 Cue.Time=.5
 Anim.File=H:\FINAL\D4.B MP
 Anim.Repeat=2
 Anim.TimeIn=25
 Anim.TimeOut=25

Lujuria



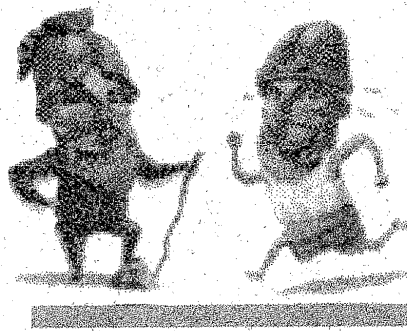
[Event#49]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\AD5.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



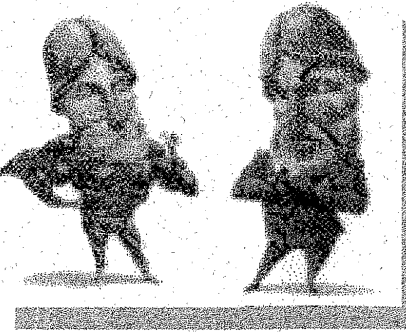
[Event#52]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\AD8.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



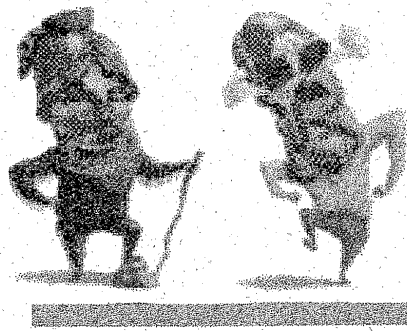
[Event#50]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\AD6.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#53]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\AD9.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#51]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\AD7.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

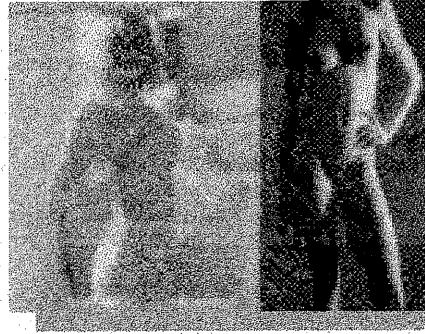


[Event#54]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\AE0.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

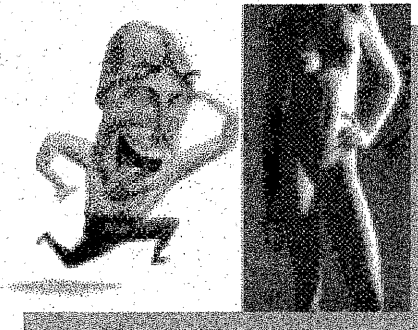
Lujuria



[Event#55]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\FINAL\E1.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#58]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\E4.B MP
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



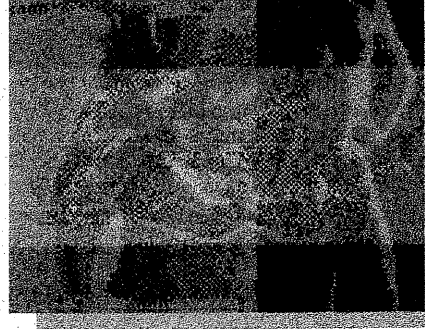
[Event#56]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\E2.B MP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#59]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\E5.B MP
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



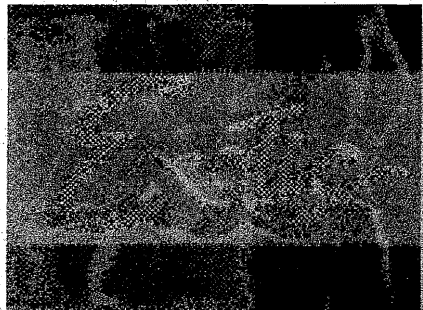
[Event#57]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\FINAL\E3.B MP
Anim.Repeat=8
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#60]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\E6.B MP
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



Lujuria



[Event#61]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\FINAL\E7.B MP
Anim.Speed=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#64]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 3.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



DEMASÍA

[Event#62]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 1.BMP
Anim.Repeat=23
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#65]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 4.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#63]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 2.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#66]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 5.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

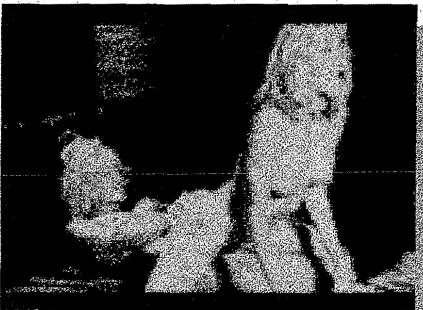
Lujuria



[Event#67]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 6.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#68]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#69]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#70]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM00 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#71]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#72]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#73]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 2.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



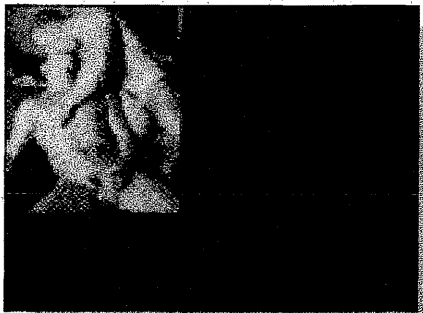
[Event#76]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 5.BMP
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#74]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 3.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#77]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 6.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

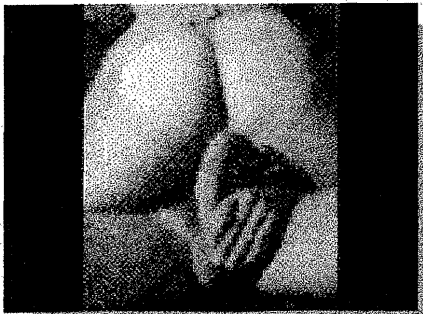


[Event#75]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 4.BMP
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#78]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

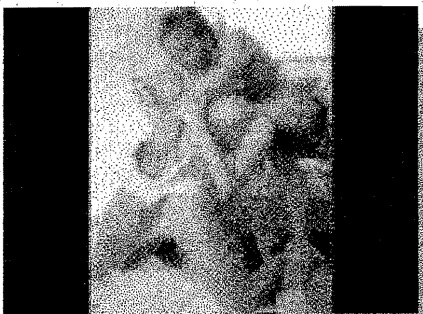
Lujuria



[Event#79]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#82]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#80]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM01 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#83]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 2.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

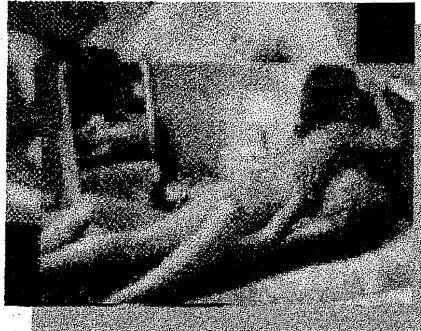


[Event#81]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#84]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 3.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#85]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 4.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#86]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 5.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



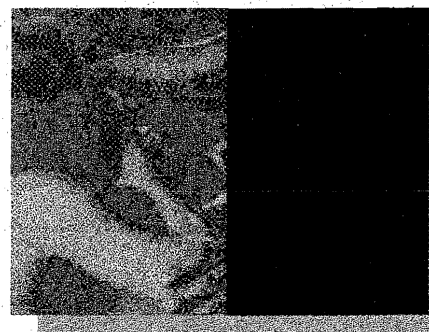
[Event#87]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 6.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#88]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 7.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#89]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 8.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#90]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM02 9.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#91]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 0.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#94]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 3.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



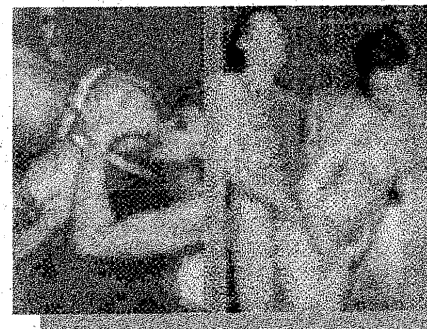
[Event#92]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 1.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#95]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 4.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#93]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 2.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#96]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 5.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#97]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 6.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#100]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 9.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#98]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#101]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 0.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#99]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM03 8.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#102]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#103]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 2.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



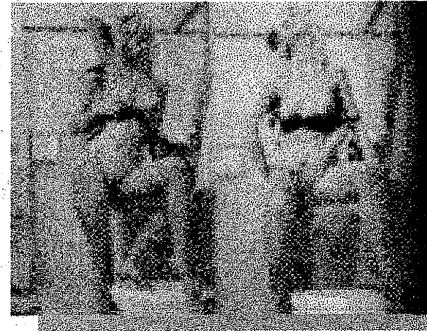
[Event#104]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 3.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#105]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 4.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#106]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 5.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#107]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 6.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

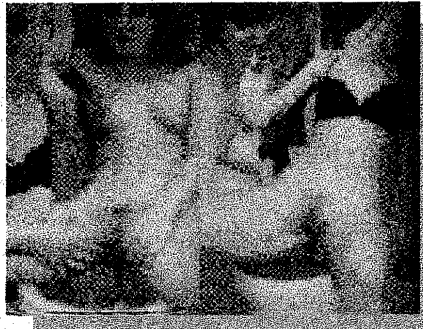


[Event#108]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#109]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



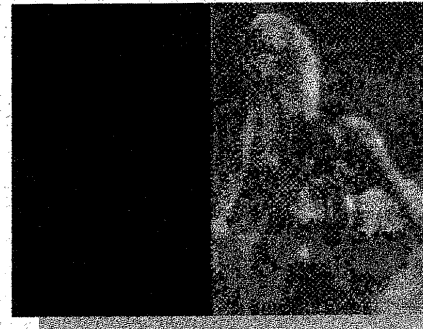
[Event#110]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM04 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#111]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#112]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

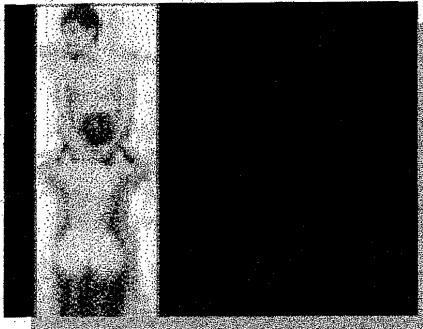


[Event#113]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.7
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 3.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#114]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 4.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#115]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 5.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



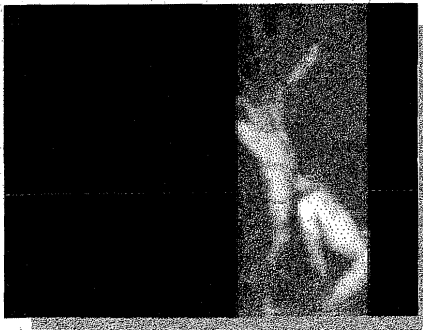
[Event#118]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



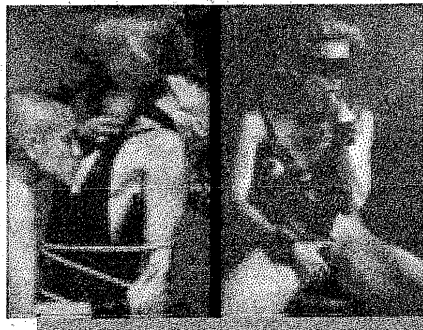
[Event#116]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 6.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#119]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

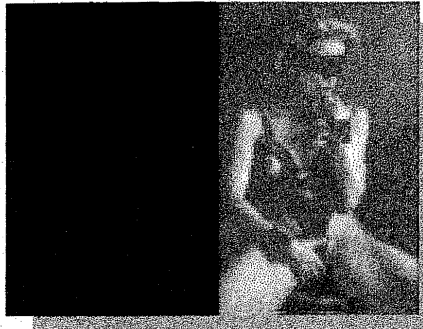


[Event#117]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM05 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#120]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM06 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



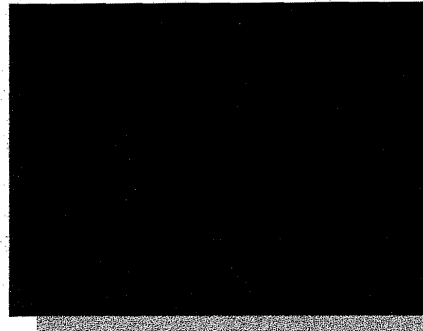
[Event#121]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM06 1.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#124]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.50
Anim.File=H:\BMP1\DEM06 4.BMP
Anim.Repeat=18
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#122]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM06 2.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#125]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP1\DEM06 8.BMP
Anim.Delay=1
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#123]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP1\DEM06 3.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



CARNALIDAD

[Event#126]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 1.BMP
Anim.Repeat=14
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

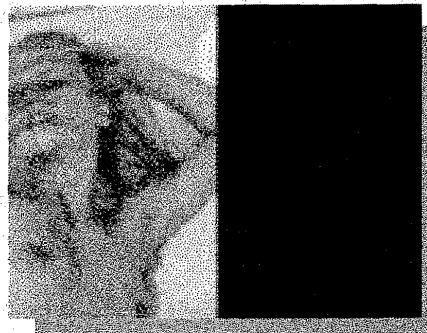
Lujuria



[Event#127]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 3.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#130]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 6.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#128]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 4.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#131]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 7.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#129]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 5.BMP
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#132]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 8.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



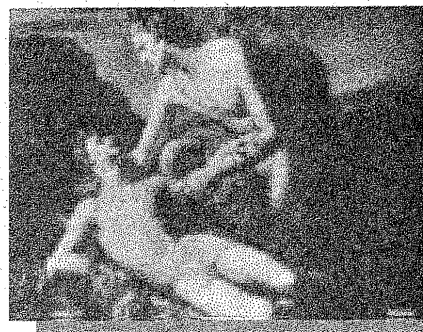
[Event# 133]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\BMP2\CAR00 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



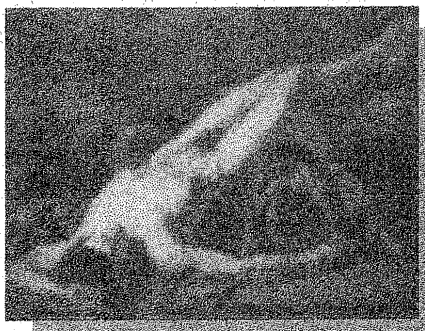
[Event# 136]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR01 3.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



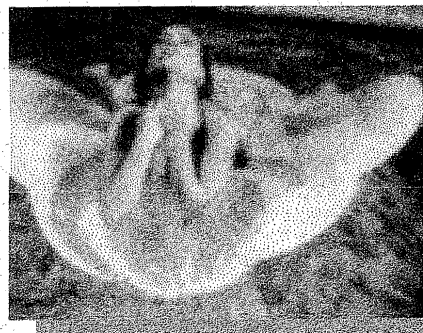
[Event# 134]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR01 1.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event# 137]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR01 4.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

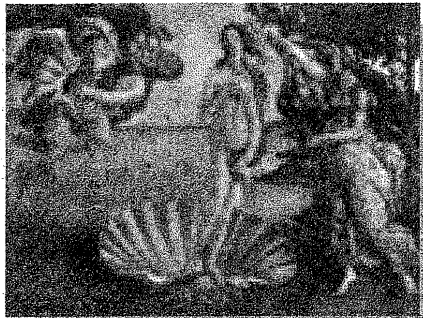


[Event# 135]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR01 2.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event# 138]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR01 5.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

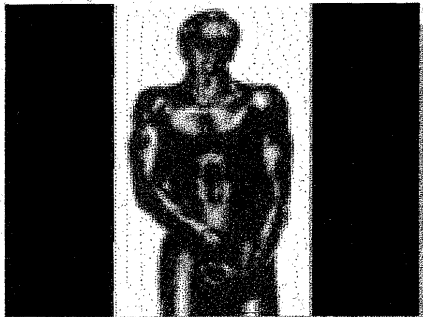
Lujuria



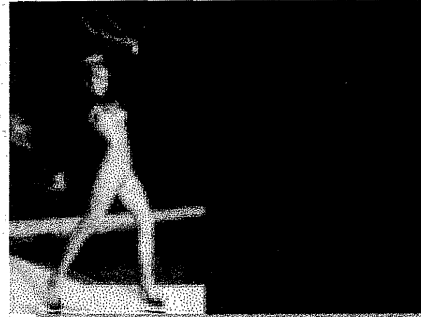
[Event#139]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR01 6.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



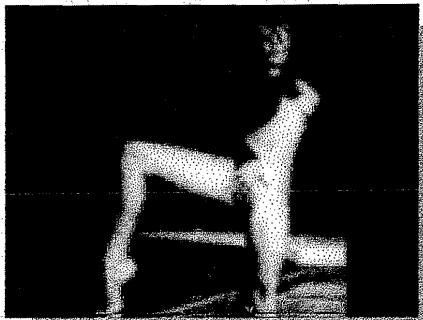
[Event#142]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 4.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



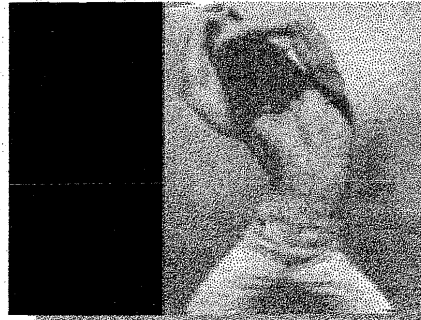
[Event#140]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#143]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 5.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#141]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 2.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

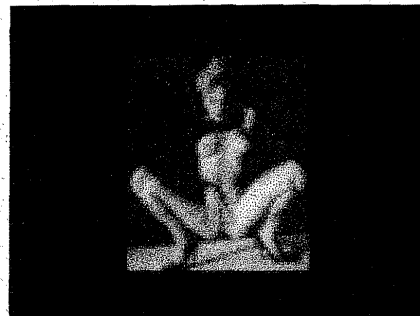


[Event#144]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 6.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



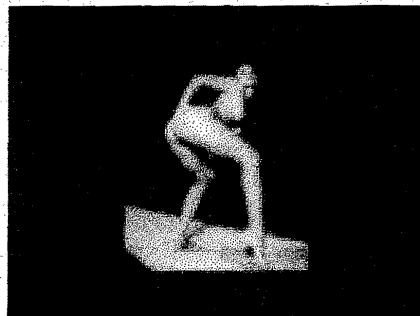
[Event#145]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 7.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



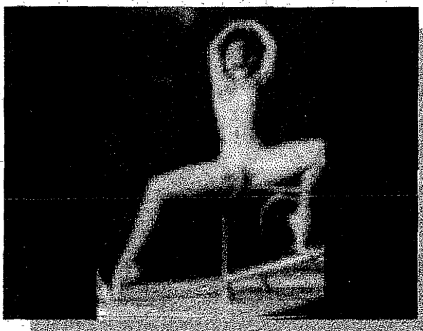
[Event#148]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR03 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



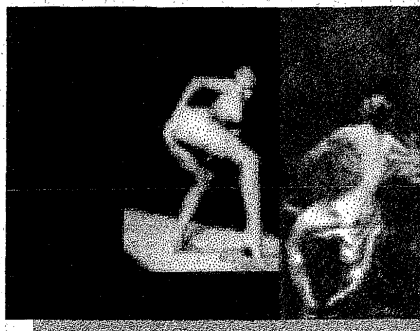
[Event#146]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 8.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#149]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR03 1.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#147]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR02 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#150]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR03 2.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

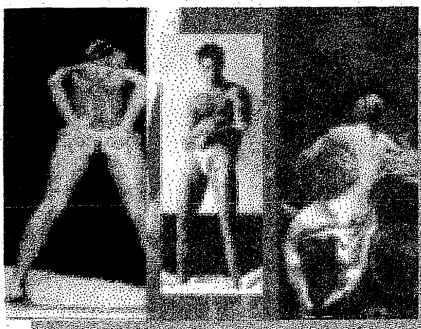
Lujuria



[Event#151]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\\BMP2\\CAR03 3.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#152]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\\BMP2\\CAR03 4.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



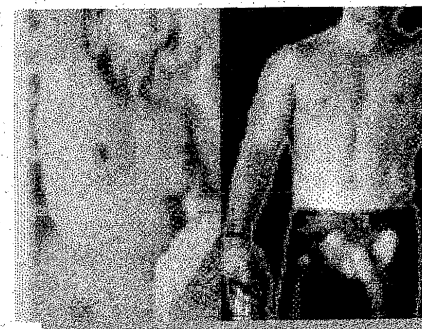
[Event#153]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\\BMP2\\CAR03 5.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#154]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\\BMP2\\CAR03 6.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

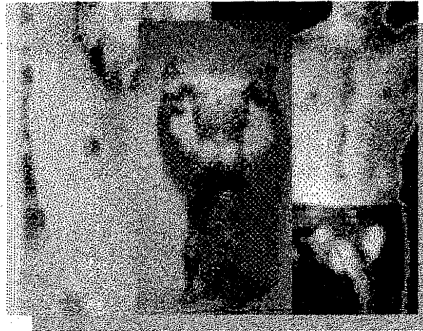


[Event#155]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\\BMP2\\CAR03 7.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

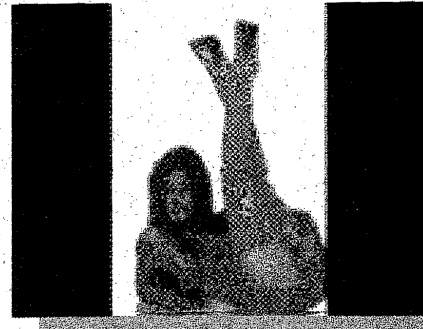


[Event#156]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\\BMP2\\CAR03 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#157]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#160]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 3.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#158]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 1.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#161]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 4.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

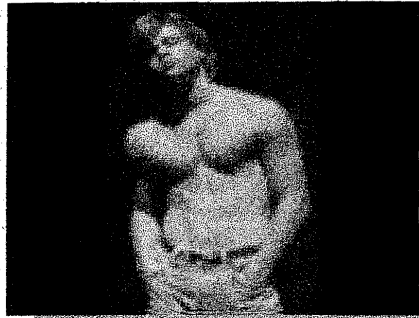


[Event#159]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 2.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

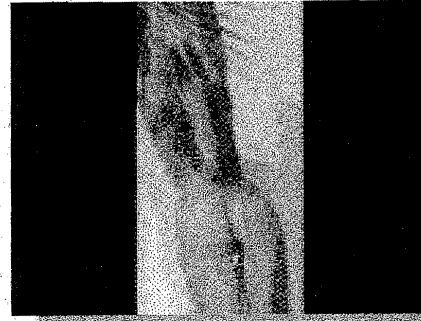


[Event#162]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 5.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

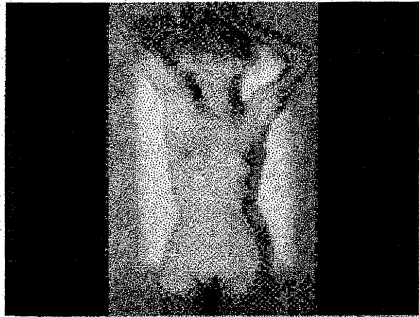
Lujuria



[Event#163]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR04 6.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



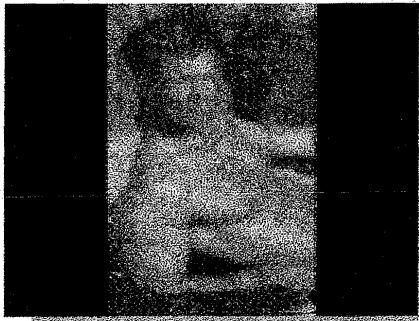
[Event#166]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 3.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



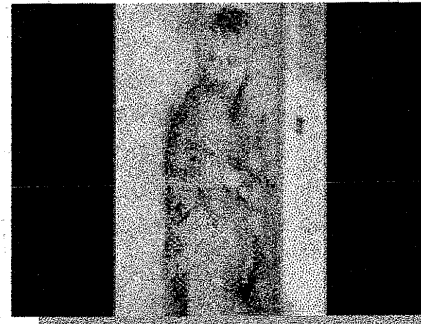
[Event#164]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 1.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#167]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 5.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#165]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 2.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#168]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 6.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

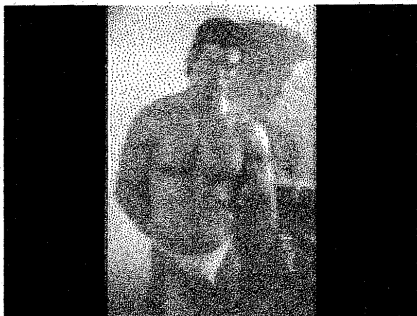
Lujuria



[Event#169]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 7.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#172]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR06 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#170]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 8.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#173]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR06 7.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

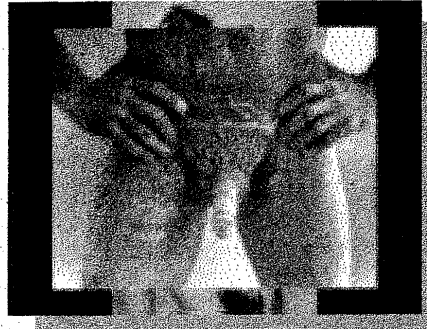


[Event#171]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR05 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#174]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR06 8.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

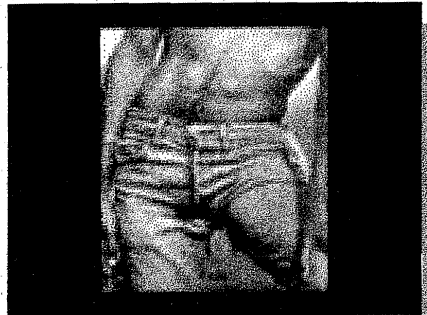
Lujuria



[Event#175]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR06 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#178]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR07 6.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#176]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR07 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#179]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR07 7.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#177]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR07 1.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#180]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR07 8.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

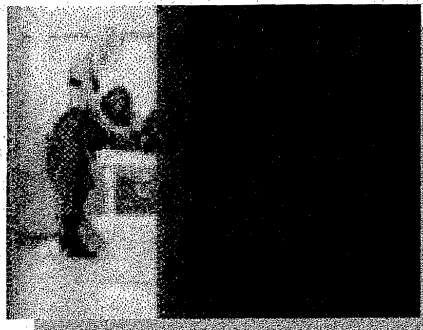
Lujuria



[Event#181]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR07 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#184]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 2.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#182]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 0.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#185]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 3.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#183]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 1.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#186]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 4.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#187]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 5.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#190]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



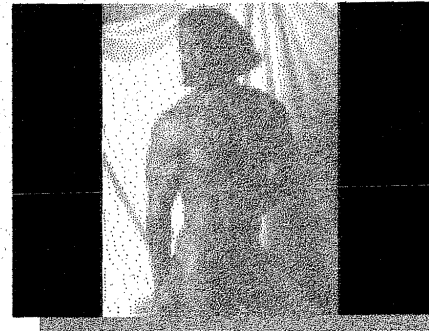
[Event#188]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 6.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#191]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#189]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR08 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#192]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#193]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



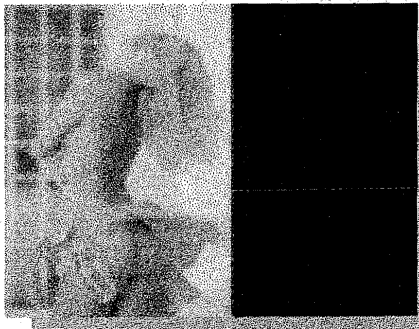
[Event#196]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 4.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



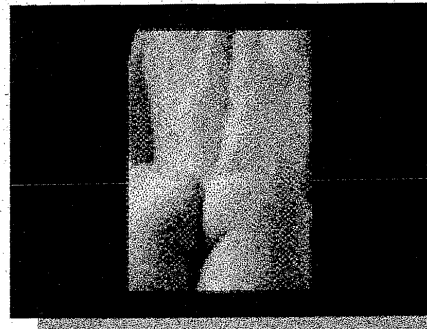
[Event#194]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 2.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#197]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 5.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#195]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 3.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

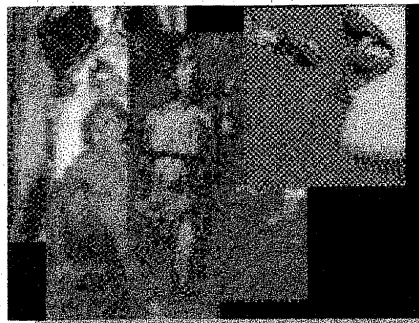


[Event#198]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 7.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#199]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 8.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#202]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR10 1.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#200]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR09 9.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#203]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR10 2.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

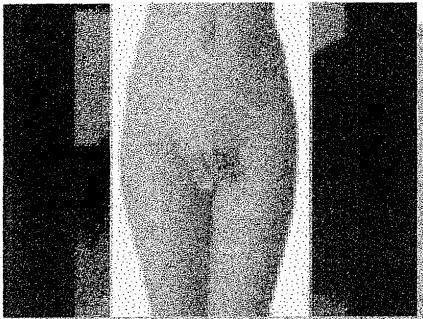


[Event#201]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR10 0.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#204]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR10 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

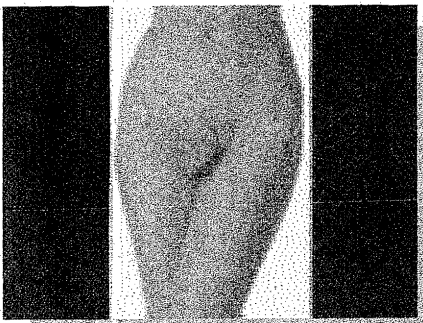
Lujuria



[Event#205]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR10 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#206]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR10 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#207]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#208]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

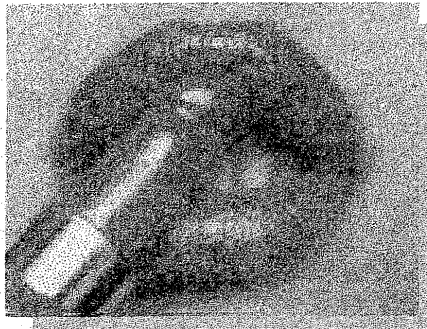


[Event#209]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 2.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#210]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 4.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

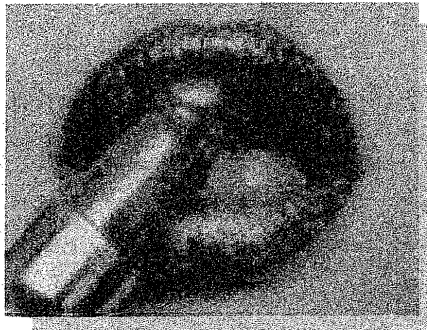
Lujuria



[Event#211]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 6.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



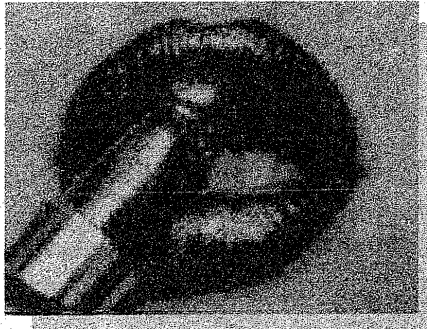
[Event#214]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 9.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#212]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.25
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 7.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#215]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP2\CAR12 0.BMP
Anim.Repeat=8
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#213]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=
Anim.File=H:\BMP2\CAR11 8.BMP
Anim.Speed=1
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



PLACER

[Event#216]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA00 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#217]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA00 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#220]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA00 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#218]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA00 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#221]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA00 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#219]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA00 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#222]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#223]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#226]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#224]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#227]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 7.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#225]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

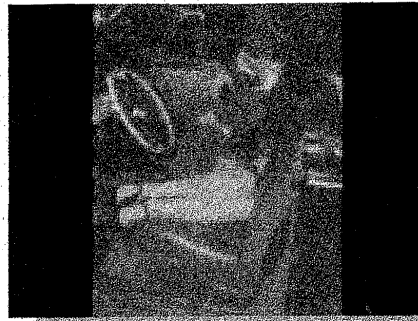


[Event#228]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#229]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA01 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#232]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#230]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#233]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



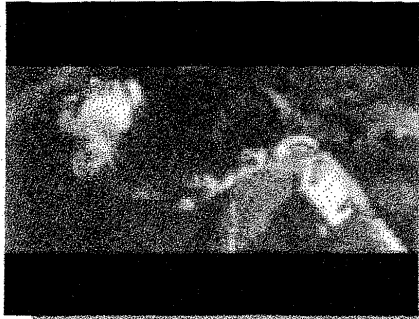
[Event#231]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#234]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



Lujuria



[Event#235]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#238]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#236]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA02 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#239]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#237]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

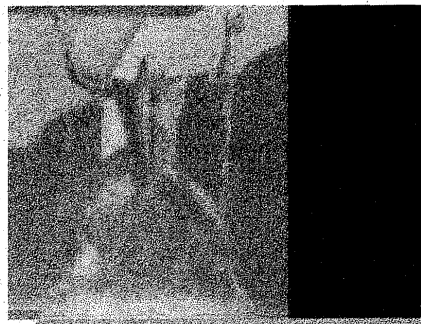


[Event#240]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



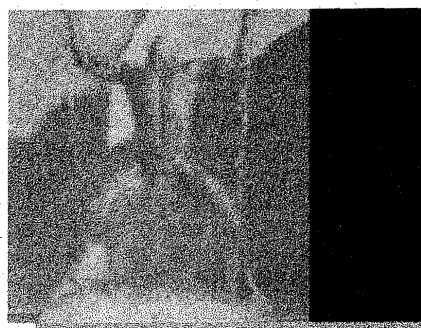
[Event#241]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#244]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA04 5.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



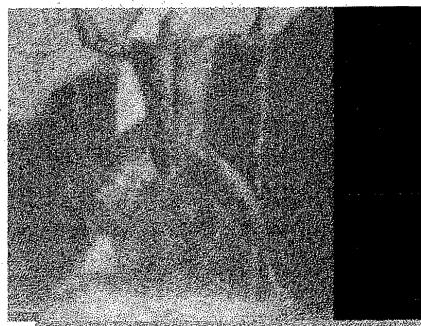
[Event#242]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#245]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA04 6.BMP
Anim.Repeat=2
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

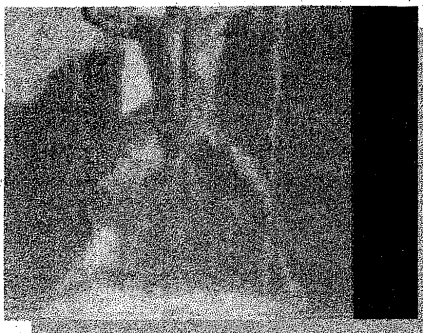


[Event#243]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA03 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

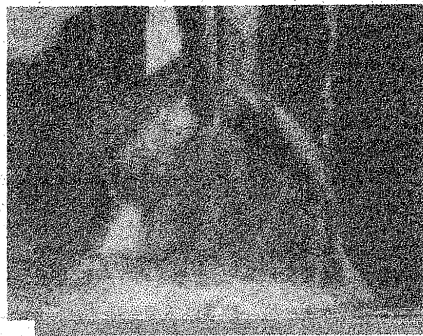


[Event#246]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA04 7.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



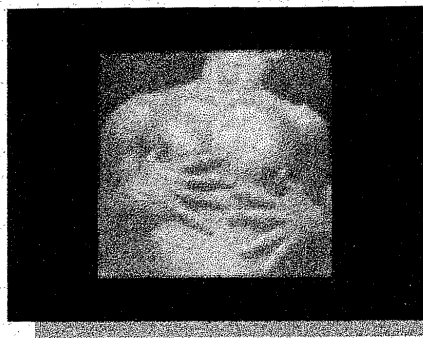
[Event#247]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA04 8.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#250]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



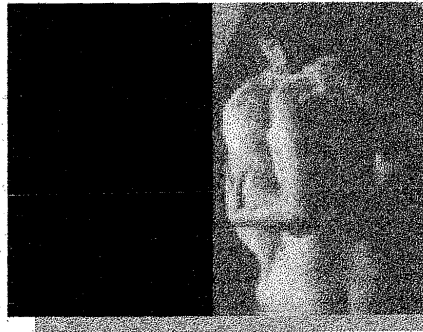
[Event#248]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA04 9.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#251]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#249]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=.5
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 0.BMP
Anim.Repeat=4
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



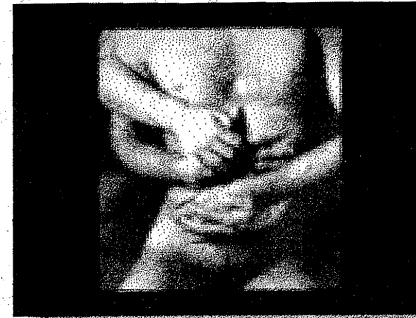
[Event#252]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



Lujuria



[Event#253]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



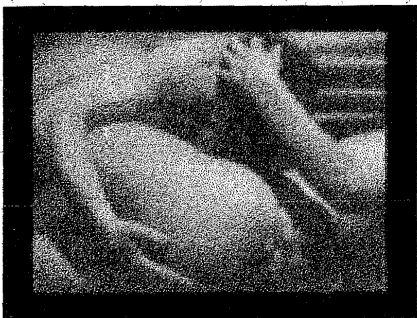
[Event#256]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#254]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#257]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

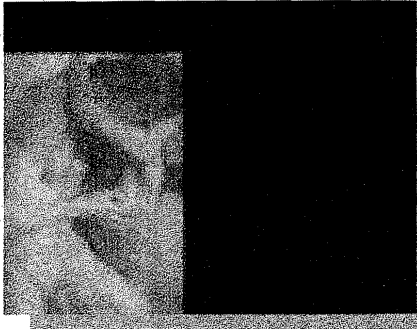


[Event#255]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA05 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#258]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA10 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



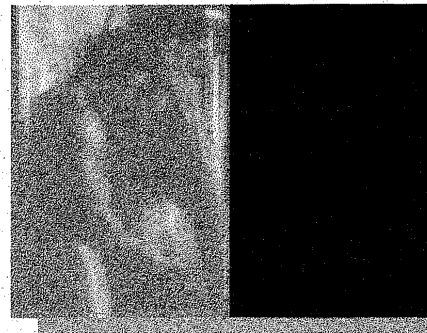
[Event#259]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



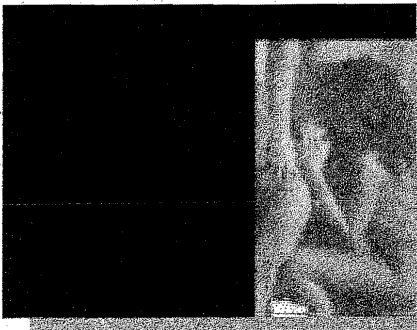
[Event#262]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#260]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#263]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#261]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#264]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 7.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#265]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#268]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#266]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA06 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#269]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#267]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

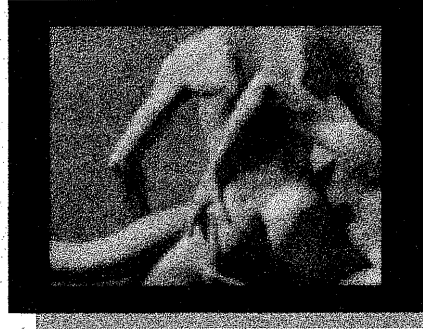


[Event#270]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#271]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



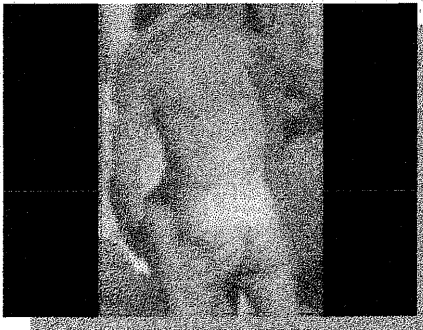
[Event#274]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 7.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#272]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#275]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA08 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#273]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA07 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

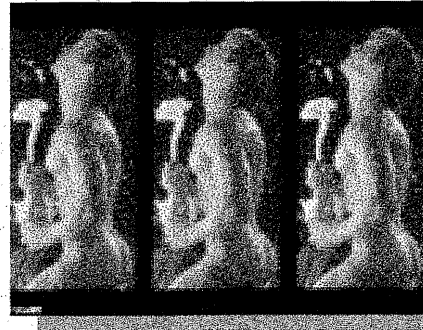


[Event#276]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

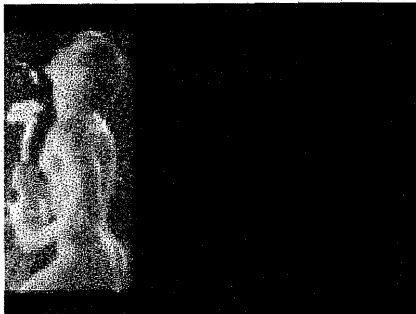
Lujuria



[Event#277]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



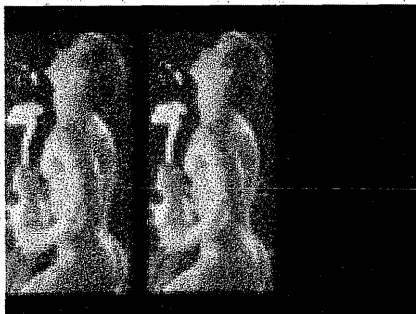
[Event#280]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 7.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#278]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#281]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

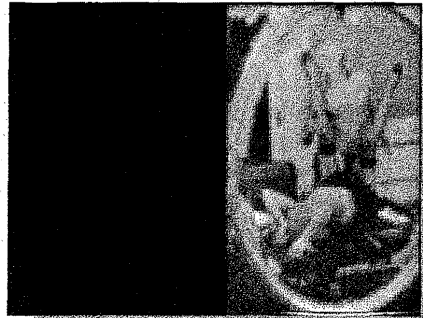


[Event#279]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#282]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA09 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

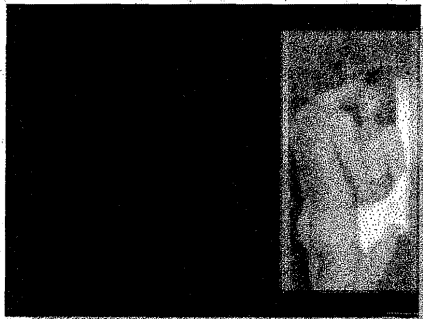
Lujuria



[Event#283]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA10 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#286]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#284]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#287]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#285]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#288]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

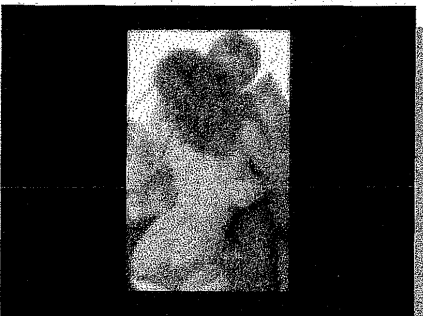
Lujuria



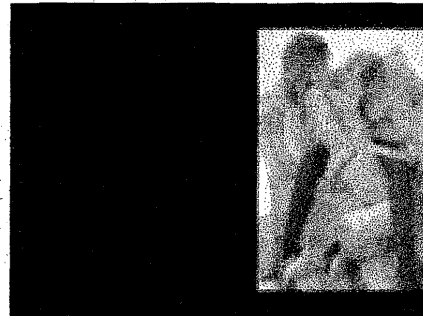
[Event#289]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



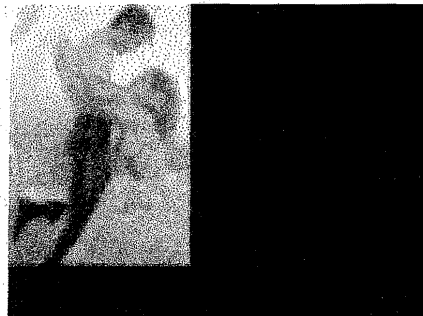
[Event#290]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA11 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#291]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#292]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

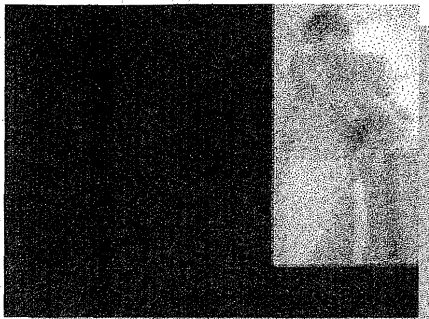


[Event#293]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#294]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA12 7.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#295]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#296]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#297]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#298]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 7.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#299]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

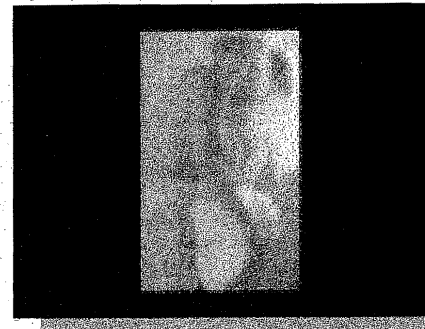


[Event#300]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA13 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

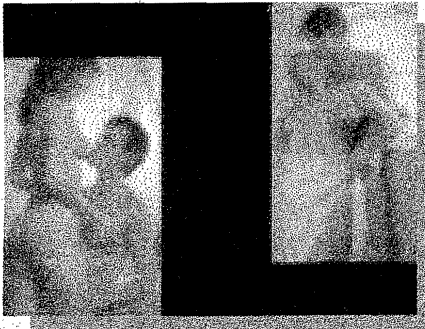
Lujuria



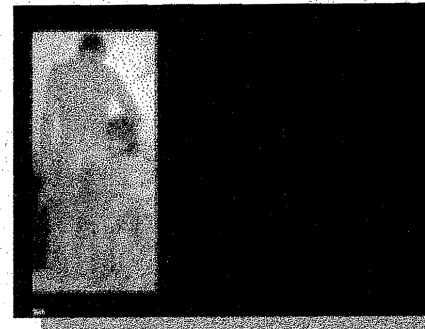
[Event#301]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#304]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#302]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#305]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

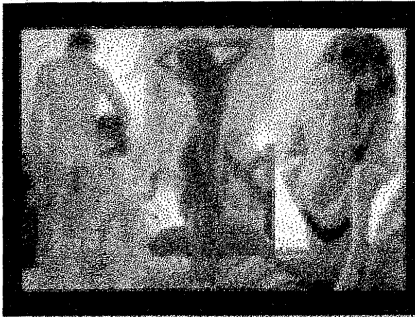


[Event#303]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

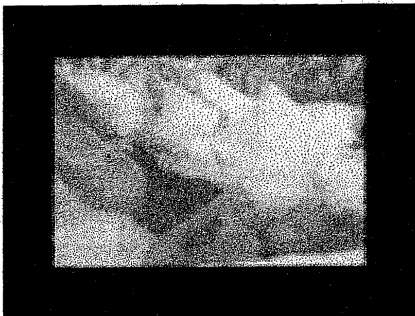


[Event#306]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#307]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#308]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA14 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



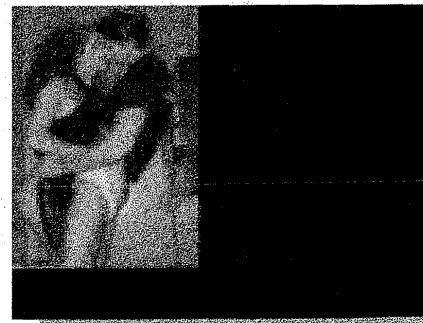
[Event#309]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#310]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#311]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 3.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#312]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 4.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#313]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 5.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#316]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#314]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 6.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#317]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA16 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

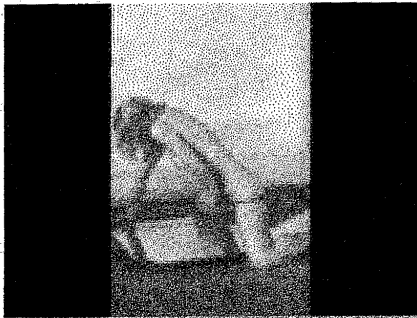


[Event#315]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA15 7.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

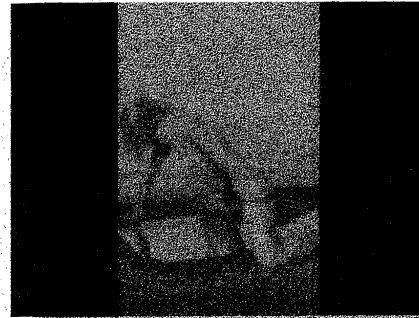


[Event#318]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA16 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



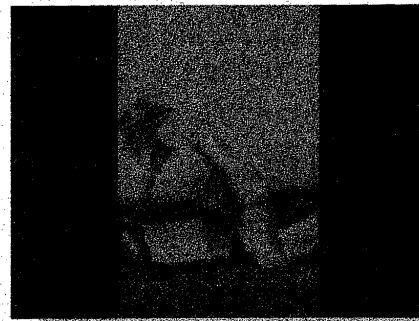
[Event#319]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP3\PLA16 8.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



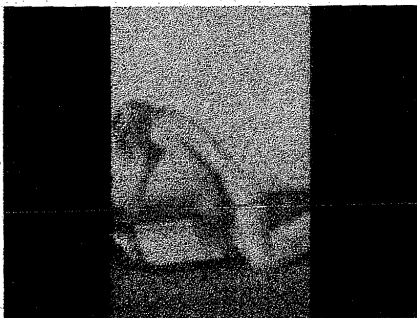
[Event#322]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP3\PLA17 1.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



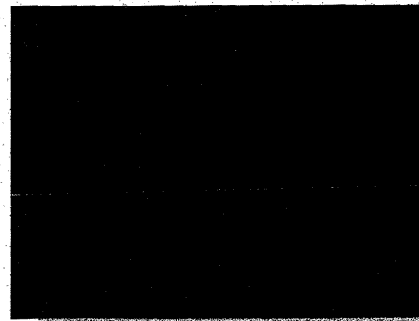
[Event#320]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP3\PLA16 9.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#323]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP3\PLA17 2.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#321]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=1.25
Anim.File=H:\BMP3\PLA17 0.BMP
Anim.Repeat=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

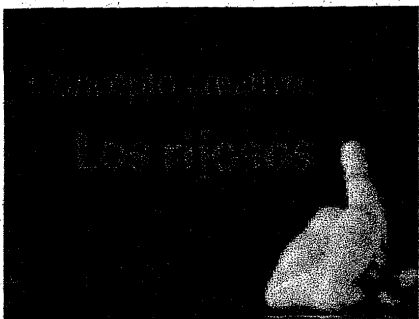


[Event#324]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=6
Anim.File=H:\BMP3\PLA17 3.BMP
Anim.Repeat=25
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

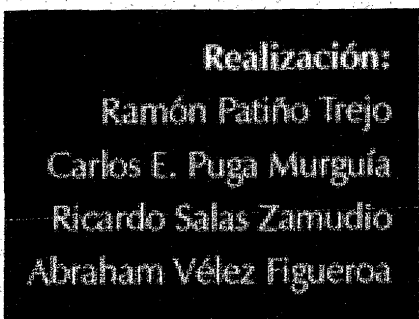
Lujuria



[Event#325]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=9
Anim.File=H:\BMP3\SERI.BMP
Anim.Repeat=50
Anim.Speed=8
Anim.TimeIn=50
Anim.TimeOut=49

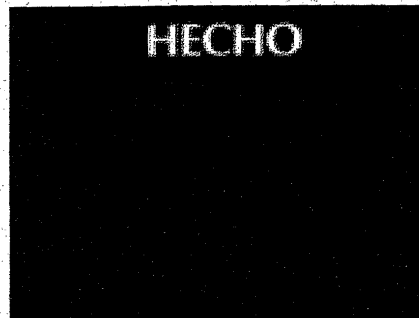


[Event#326]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=6
Anim.File=H:\BMP3\PLA176.BMP
Anim.Repeat=45
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



Realización:
Ramón Patiño Trejo
Carlos E. Puga Murguía
Ricardo Salas Zamudio
Abraham Vélez Figueroa

[Event#327]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=9
Anim.File=H:\BMP3\PLA184.BMP
Anim.Repeat=50
Anim.Speed=6
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#328]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA189.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#329]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA190.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#330]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA191.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

Lujuria



[Event#331]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 3.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#334]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 6.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#332]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 4.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#335]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 7.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#333]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 5.BMP
Anim.Repeat=20
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

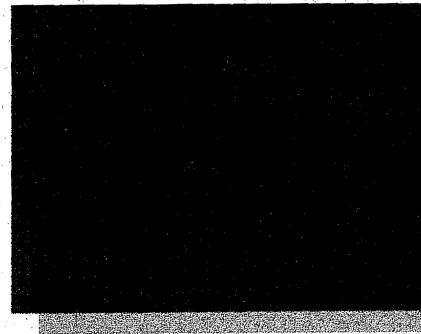


[Event#336]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 8.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25

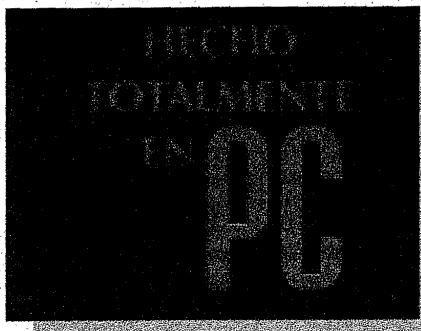
Lujuria



[Event#337]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA19 9.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#340]
Cue.Type=3
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=5
Anim.File=H:\FINAL\0.BMP
Anim.Repeat=30
Anim.Speed=10
Anim.TimeIn=50
Anim.TimeOut=50
Wave.File=H:\MOO.WAV



[Event#338]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=2
Anim.File=H:\BMP3\PLA20 0.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25



[Event#339]
Cue.Type=2
Cue.WaveStop=0
Cue.AnimStop=0
Cue.CdStop=0
Cue.Time=3
Anim.File=H:\BMP3\PLA20 1.BMP
Anim.Repeat=3
Anim.TimeIn=25
Anim.TimeOut=25