

FANTASÍA REAL

ARMANDO ERNESTO CAÑAS PINTO

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2012

FANTASÍA REAL

ARMANDO ERNESTO CAÑAS PINTO

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar por el título de:
Maestro en Bellas Artes

Directora:
JULIANA SILVA DÍAZ
Maestra en Bellas Artes

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2012

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	16
3.1 OBJETIVOS GENERALES	16
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
4. PROCESO	17
4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	17
4.1.1 <i>Lolita</i> : una tribu urbana	17
4.1.2 Tribus urbanas según otros autores	21
4.1.3 Debatendo desde adentro	21
4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL	24
5. CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS	43

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Comunidad lolita de Cali. Fotografía; 2011.	16
Figura 2. Comunidad Lolita Enchanted Forest de Bucaramanga. Fotografía; 2012.	19
Figura 3. Comunidad Lolita de Barranquilla. Fotografía; 2011.	19
Figura 4. Comunidad lolita The Secret Garden de Medellín. Fotografía; 2011.	19
Figura 5. Comunidad lolita Porcelain Carousel de Bogotá. Fotografía; 2011.	20
Figura 6. Lolitas japonesas. Fotografía; 2010.	20
Figura 7. Sueños Perdidos. animación cuadro a cuadro. 3:25 Minutos; 2007.	25
Figura 8. Ilusiones. animación cuadro a cuadro. 2:50 Minutos; 2011	26
Figura 9. Fiesta de Te. Acción. Tiempos y dimensiones variadas; 2011	28
Figura 10. Sin Título. Fotografía. 120 x 120 cm; 2005	29
Figura 11. Nori Tomizaki. 紐 (Himo = Cadena). Imagen digital. 450px x 600px; 2009	30
Figura 12. Yinka Sonibare. HOW TO BLOW-UP TWO HEADS AT ONCE. Técnica mixta. Dimensiones Variadas; 2006	32
Figura 13. “La Zorra y la Liebre”. animación cuadro a cuadro. 11:37 minutos. 1973	33
Figura 14. “La Batalla de Kerzhenets”. animación cuadro a cuadro. 9:44 minutos. 1971	34
Figura 15. Montaje para registros de animación con dibujos.	36
Figura 16. Vestido: “Claudia, The Fairy Tale Princess”	37
Figura 17. Muñeca articulada para escenas animadas de animación cuadro a cuadro.	38

Figura 17. “Fantasía Real”. animación cuadro a cuadro. 4:00 minutos; 2012	38
Figura 18. “Fantasía Real”. animación cuadro a cuadro. 4:00 minutos; 2012	39
Figura 19. “Fantasía Real”. animación cuadro a cuadro. 4:00 minutos; 2012.	39
Figura 20. Samsung. ST5500 Paper Toy Story. Stopmotion. animación cuadro a cuadro. 1:49 minutos. 2010	39

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Narración. Armando Cañas. 2012	444
Anexo B. Pre-story board. Armando Cañas. 2012	455
Anexo C. Story board 1. Armando Cañas. 2012	466
Anexo D. Story board 2. Armando Cañas. 2012	477
Anexo E. Story board 3. Armando Cañas. 2012	488

RESUMEN

TÍTULO: FANTASÍA REAL*

AUTOR: CAÑAS PINTO, Armando Ernesto**

PALABRAS CLAVE: ARTE, ANIMACIÓN, STOP MOTION, TRIBU URBANA, LOLITA.

DESCRIPCIÓN:

La obra *Fantasía Real*, muestra desde la perspectiva de un lenguaje artístico, el panorama de una tribu urbana que se rebela contra lo establecido y cómo, aquellos parámetros sociales ponen de manifiesto su gran influencia en la sociedad.

En el aspecto conceptual, se mencionan referentes tales como a Max Weber quien define las características de las clases sociales y su influencia en la sociedad, Rossanna Reguillo y J. M. Pérez Tornero, quienes nos contextualizan los orígenes, causas y aspectos que identifican las tribus urbanas en general y con los cuales definen la cultura *Lolita* como una tribu urbana, a su vez, que se plasman ideas y planteamientos existentes dentro de aquella tribu.

El propósito plástico profundiza en un proceso de aplicación de técnicas artísticas de animación, como la animación cuadro a cuadro y descubrir más sobre aquellos lenguajes, sus procedimientos y resultados. Adicionalmente, jugar con iconos e imágenes que resultan ser llamativas a los ojos de las personas, y llevarlos por rumbos no siempre deseados, o convencionales. Metodológicamente, el proyecto se desarrolla identificando las bases teóricas y conceptuales que aporten al proceso, registrando imágenes de diversas escenas, para unirlos y generar una animación. Viendo como conclusiones, que el enfrentamiento de una tribu urbana al ambiente que le rodea, no significa que la persona sea ajena a aquel entorno, al contrario, hace parte del mismo. El aporte social, es una reflexión sobre el fenómeno de desencanto que existe en la sociedad por sus estructuras y las oposiciones surgidas frente a aquellas estructuras.

* Proyecto de Grado

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia, Escuela de Bellas Artes, Juliana Silva Díaz

ABSTRACT

TITLE: REAL FANTASY*

AUTHOR: CAÑAS PINTO, Armando Ernesto**

KEYWORDS: ART, ANIMATION, STOP SIGN MOTION, URBAN TRIBE, LOLITA.

DESCRIPTION:

The work *Real Fantasy*, shows from the perspective of an artistic language, the scene of an urban tribe that rebels against the established and how those social settings reveal his great influence in society.

In the conceptual aspect, it is mentioned Max Weber who defines the characteristics of the social classes and their influence in the society, Rossanna Reguillo and J. M. Pérez lathe Operator, who contextualize us the origins, causes and aspects that identify the urban tribes in general and with which they define the culture Lolita as an urban tribe, at the same time, which embodies ideas and existing approaches within the tribe.

The plastic purpose deepens in an artistic techniques application process of animation, as the frame by frame animation and to discover more about those languages, their procedures and results. Additionally, to play with icons and images that turns out to be gaudy to the eyes of the people, and lead them in directions not always desired, or conventional. Methodologically, the project is developed identifying the conceptual and theoretical bases that contribute to the process, registering images of diverse scenes, to unite them and to generate an animation. Seeing as conclusions, that a clash of an urban tribe to the environment that surrounds, it does not mean that the person be alien to that environment, does part of the same one. The social contribution is a reflection on the phenomenon of disenchantment that exists in the society by its structures and the oppositions arisen set against those structures.

*Degree Project

**Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia, Escuela de Bellas Artes, Juliana Silva Díaz

INTRODUCCIÓN

El contenido de este documento, se plantea de la siguiente manera: contextualización de una parte de la realidad colombiana, la descripción del estilo *Lolita* como una tribu urbana que como las demás tribus urbanas, se opone a la realidad que le vio nacer, indagación sobre la visión que existe por parte de quienes pertenecen a la tribu *Lolita*, explicación del medio plástico que será empleado, es decir la animación cuadro a cuadro, antecedentes del autor, referentes plásticos, descripción de los pasos a realizar para la materialización del video y su montaje expositivo.

El proyecto que aquí se consigna, es la aglutinación de procesos artísticos, que ponen en evidencia un recorrido y exploración en técnicas de animación, y cuyo soporte conceptual se basa en un proceso investigativo, en este caso, de la temática, filosofía, iconografía y estilo de la tribu urbana denominada *Lolita* y de la clase social media en donde mayormente se contextualiza, investigación que por medio de ejercicios de recolección fotográfica, de imágenes, referentes y procesos personales llevados a cabo con anterioridad, se juntan en un proceso plástico y conceptual.

La confrontación con situaciones precarias tanto tangibles como intangibles, en las épocas actuales, con referentes como la abundancia, la saciedad, la plenitud y la armonía, es lo que se quiere plasmar en la obra, generando con ello lecturas y lenguajes variados que inviten al espectador en particular, a una visión concreta de la realidad colectiva, donde se aprecia el enfrentamiento que *Lolita* como tribu urbana hace contra las estructuras previamente establecidas.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad colombiana actual se encuentra dividida en diversas clases sociales, las cuales se identifican por el nivel de ingreso mensual por familia. Según Raül Alameda Ospina¹ y su pirámide social podemos considerar de los once estratos que plantea: el *medianamente pobre*, *menos pobre* y *menos acomodado* que se ajustan al margen poblacional donde se desenvuelven la mayoría de los miembros pertenecientes a la tribu urbana *Lolita*.

La clase “media” y “media alta” por lo general, con las condiciones que posee de nivel cultural y acceso a las telecomunicaciones, tiene mayores probabilidades de conocer e incorporar la tribu urbana *Lolita*.

No obstante, por ser *Lolita* una tribu urbana, que evoca un lenguaje de reminiscencia palaciega y acomodada, se encuentran muchas veces dificultades para vivenciar a plenitud estas costumbres y estilo de vida, particularmente en las clases medias actuales pues las características de entorno y cultura, en muchos casos, distan de un ideal de vida acomodado tranquilo y placentero.

En consecuencia, se busca desde un proceso artístico, mostrar cómo a partir de la visión de una *Lolita* colorida y placentera, que desde su subcultura se opone a los esquemas establecidos actualmente, y que desea vivir como una princesa victoriana, se encuentra en un entorno y realidad en el cual muchas veces no puede salir, ambiente que no es amigable en su totalidad con aquella búsqueda de un estilo de vida diferente.

¹ ALAMEDA OSPINA, Raúl. La pirámide social en Colombia. En: Dominio del público <<http://demandame.blogspot.com/2007/08/la-piramide-social-en-colombia.html>> 18 de agosto de 2007

¿Cómo desarrollar una propuesta plástica que evidencie las dificultades de una persona de clase media para llevar el estilo *Lolita*?

2. JUSTIFICACIÓN

Los códigos, colores, e imágenes, son cualidades que tiene a favor el arte a la hora de plasmar sus procesos e ideas; dando pie a un abanico de posibilidades y disciplinas, que permiten configurar y articular, lenguajes acordes con las intenciones del artista de transmitir un concepto por medio de lo visual.

El video, como medio de expresión permite contar historias, sin importar su orden o cualidades. La animación cuadro a cuadro tiene una dualidad ya que permite ver en acción un suceso, aunque sea a partir de momentos estáticos, ya sea fotográficos, o dibujados. Tiene además un equilibrio entre el cuento fantástico, y la realidad tangible, uniendo en un mismo mensaje, diferentes formas de expresiones plásticas, críticas y anecdóticas.

El desarrollo de este proceso artístico, nace, en general, del interés por contar historias, como si de narrar cuentos se tratara; aunque sean inspirados en realidades y cotidianidades plasmadas en lenguajes visuales y plásticos, que, con un matiz de estilo de representación juguetona y espontánea, hacen de la imagen en sí, una historia, una anécdota por sí sola, aportando así una perspectiva más, sobre circunstancias que afectan a las personas, sean ellas pocas o muchas.

La comunidad *Lolita* en Bucaramanga, particularmente, y el movimiento *Lolita* internacional en general, se han encontrado pendientes del desarrollo de este proceso artístico específico, pues al ser una tribu urbana que cuenta con poca extensión, ve con agrado, expresiones que reflejen el vivir, sentir y pensar dentro de esta cultura, aun cuando siguen siendo pocas, las expresiones plásticas sobre el tema, es por tal motivo, de considerable importancia la creación de esta pieza artística, que satisface una necesidad dentro del movimiento *Lolita*, de verse reflejado en expresiones iconográficas y tangibles.

A nivel nacional las comunidades *Lolita* han realizado actividades que han integrado a miembros de otras ciudades y entre ellas a Bucaramanga donde se ha compartido de forma más personal vivencias y experiencias de su estilo de vida que lo hacen llamativo para plasmar artísticamente sus diversos componentes.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GENERALES

Realizar una animación cuadro a cuadro valiéndose de los recursos del dibujo y la fotografía para contraponer el mundo *Lolita* recatado, pulcro y elegante frente al descaro, el desorden, lo desorganizado y las precariedades del mundo real y cotidiano.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un proceso investigativo y contextualización previa que permita un acercamiento a lo que representa y es una tribu urbana, teniendo en cuenta las clases sociales; en particular, la clase media, donde el *Lolita* tiene mayor militancia, con el fin de entender mejor su razón de ser.
- Profundizar en el conocimiento de los métodos que son necesarios para poder ejecutar con la mayor profesionalidad posible las técnicas a trabajar, ya sea los encuadres fotográficos, o la creación de la animación cuadro a cuadro.
- Evidenciar una confrontación entre las estructuras sociales establecidas y las costumbres *Lolita* mediante la elaboración y recreación de los elementos necesarios para la ejecución de una animación, ya sea en el aspecto de dibujos o el del atuendo y elementos protagónicos con fotografías reales.
- Presentar al espectador a través de un video el proceso de confrontación entre las estructuras sociales establecidas y las costumbres *Lolita*.

4. PROCESO

4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

4.1.1 *Lolita*: una tribu urbana. La tribu *Lolita*, es un grupo cultural que surge en la década de los años setenta en Japón, a partir de un deseo de las mujeres de liberarse del machismo imperante en la sociedad nipona, por medio de costumbres, imágenes y símbolos que son tomados de la sociedad europea occidental del rococó del siglo XV a la época victoriana del siglo XIX; pero reinterpretados con nociones y conceptos estéticos propios de Japón.

La reinterpretación de la cultura europea clásica, surge de un deseo de remembranza histórica de la intervención cultural que occidente puso sobre Asia, y en particular un país como el Japón, retomando algunos elementos llamativos y aparentemente ya en desuso en los tiempos actuales.

Con el tiempo, la comunidad *Lolita* se fue abriendo para los hombres, y finalmente se extendió por la mayoría de países del mundo, gracias a los medios de comunicación y fundamentalmente, redes sociales e internet.

Pensamientos en el estilo *Lolita*. El pensamiento y la filosofía *Lolita*, encarna aspiraciones e ideales que la sociedad ha tenido, o tuvo o que sencillamente han sido reinterpretados, exteriorizados e ilustrados de una forma particular y auténtica. Elementos como la elegancia, la creatividad, la inocencia, el color, la alegría, la ternura, la infancia y la dedicación, son por mencionar algunos, los elementos que construyen esta cultura. Elementos, que corresponden a muchos de los propósitos, o ideales que las personas tienen para sus vidas. Estos parámetros dentro de la comunidad *Lolita* construyen por lo tanto, códigos que buscan una construcción de la identidad y la dignidad de las personas. Así por ejemplo, los atuendos *Lolita*, se rigen por reglas y códigos de vestimenta, que

aparte de buscar telas de la mejor calidad posible, igualmente se busca que los atuendos cumplan con combinaciones de color apropiadas y no posean escotes pronunciados, ni faldas más arriba de la rodilla; ésto, con el propósito de no sexualizar a la mujer que porta tales atuendos, ya que estos trajes reflejan la niñez y la inocencia, por consiguiente, requieren que no inciten al sexo, igualmente se pretende que estos trajes por consiguiente, no provoque una apariencia de disfraz, sino que sea ropa debidamente elaborada para poder ser usada en la vida cotidiana si así se desea; razón por la cual se presta especial atención a los materiales y diseño.

El estilo *Lolita* llega a Colombia a finales de la década de los años noventa, a partir de una conferencia de intercambio cultural promovida por la embajada de Japón en este país, inspirando a un pequeño grupo de mujeres de la ciudad de Cali para iniciarlo formalmente. Con el paso de los años y la extensión del internet, se ha ido expandiendo a otras ciudades como Bogotá, Medellín, Barranquilla y Bucaramanga, estableciéndose en todas y cada una de aquellas ciudades, comunidades con nombres propios, liderazgos locales y encuentros especialmente privados como fiestas de té, juegos, actividades, concursos, brunch entre otros.

Figura 1. Comunidad lolita de Cali. Fotografía; 2011.



Fuente. El Autor

Figura 2. Comunidad Lolita Enchanted Forest de Bucaramanga. Fotografía; 2012.



Fuente. El Autor

Figura 3. Comunidad Lolita de Barranquilla. Fotografía; 2011.



Fuente. El Autor

Figura 4. Comunidad lolita The Secret Garden de Medellín. Fotografía; 2011.



Fuente. El Autor

Figura 5. Comunidad Lolita Porcelain Carousel de Bogotá. Fotografía; 2011.



Fuente. El Autor

Figura 6. Lolitas japonesas. Fotografía; 2010.



Fuente. CHA, Hybrid. Filipina Lolita: Fashion, Passion. Lifestyle. [en línea]. Disponible en internet:<URL: <http://charliehotelalpha.blogspot.com/2010/09/filipina-lolita-fashion-passion.html>>

4.1.2 Tribus urbanas según otros autores. Para citar: en Rossana Reguillo² docente e investigadora del departamento de estudios socioculturales de la Universidad Jesuita de Guadalajara, México, en su texto *Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión* (2003), encontramos la interpretación de las tribus urbanas, como el *Lolita*, que surgen ante el desencanto por las estructuras y normas que la sociedad globalizada ha impuesto y han decidido organizar sus propias normas, jerarquía, atuendos, gustos y costumbres como forma de enfrentarse al entorno en donde han crecido, manifestando así el enfrentamiento de una juventud, que hasta la segunda guerra mundial, no era delimitada como una etapa concreta del desarrollo humano, que fue homogenizada y estandarizada por el bando vencedor en la gran parte de la población mundial, que comenzó a generar, elementos destinados para aquel público en específico.

Desde su texto de alfabetización mediática *A Vueltas con las Tribus Urbanas*, José Manuel Pérez Tornero³, catedrático y director del departamento de periodismo y ciencias de la comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, nos menciona cómo el fenómeno de las tribus urbanas, con el paso de los años se ha hecho más intenso, y muchas tribus han perdido cierta esencia, al haberse creado industrias completas encargadas de satisfacer la demanda creciente de las diversas tribus urbanas, y como varias tribus, de acuerdo con el estrato social, pueden incluso tornarse violentas, reivindicativas, o simplemente estéticas, tribus que prácticamente se hallan en todas las ciudades del mundo.

4.1.3 Debatiendo desde adentro. Dentro del movimiento *Lolita*, existen debates, sobre la validez o no de ser denominados como “tribu urbana”. Ante ese panorama, se ha procedido, a realizar un debate abierto en *My Lolita Style*, <http://lolita.forumotion.net/> una de las comunidades virtuales especializadas en la

² REGUILLO, Rossana y Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión En Revista Brasileira de Educação [en línea] N° 23 (2003) <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a07.pdf> > 2003 citado en mayo-agosto 103 y 106

³ PEREZ, Tornero José Manuel A Vueltas con las Tribus Urbanas <<http://jmtornero.wordpress.com/tag/tribus-urbanas/>> 2011

materia, en donde se recogieron diversos tipos de respuestas y argumentos. Quienes abogan que solo es un modo de vestir, argumentan que se trata simplemente de atuendo particular que evoca la estética y vestimenta del rococó a la época victoriana, cosa que en tribus urbanas, se les consideraría “Posers” o solo apariencia. Por otro lado hay defensores que lo consideran un estilo de vida coherente con los atuendos que se utilizan y que a pesar de tener códigos, reglas y conceptos, en la ideología, no existe una imposición o pauta establecida de forma tangible, discuten que en Japón probablemente si se le consideraría tribu, pues según algunas teorías, su impulso inicial, fue rebelarse contra los esquemas del machismo Japonés, dando más autonomía a la mujer desde la vestimenta.

Quienes están a favor de considerarlo una tribu urbana, discuten que existen acciones y puntos similares, como conductas, consideraciones estéticas, jerarquías y otros gustos muy parecidos, aunque no reglamentarios.

Max Weber en su obra *Economía y Sociedad: esbozo de sociología comprensiva* (1.944), contextualiza las características del estilo de vida de las diversas clases sociales, sus costumbres y exigencias. Sugiere tres dimensiones en sus análisis sobre la estratificación social, las cuales estructuran y definen el comportamiento, pensamiento y acciones en general de las personas que se involucran en una sociedad determinada, estas facetas son: “ingresos”, que trata de la capacidad de entrada económica de una persona o grupo familiar, el “poder”, que corresponde a cualquier posibilidad de control y toma de decisiones sobre otras personas y “prestigio”, que consiste simplemente en la aceptación de parte de un grupo de

personas ya sea por su nivel intelectual, capacidades, gustos y empatía en general.

Analizando desde estas perspectivas a la sociedad en general y a quienes representan al estilo *Lolita*, encontramos unos puntos clave sobre su procedencia y llegada a la actualidad.

El estilo *Lolita*, no es compatible con la clase baja por cuanto un estilo y corriente cultural que requiere un esfuerzo económico considerable, por consiguiente sus integrantes, corresponden más la clase media y alta. Esta exigencia económica, no solo se queda ahí, requiere que sus miembros accedan a un nivel cultural y conceptual necesario para ejecutar de manera digna el estilo *Lolita*, ya que las vestimentas, exigen telas de buena calidad, accesorios de óptimos acabados, encajes de los más finos; entre otra serie de elementos que buscan hacer de las vestimentas, un reflejo de la calidad y el estatus que el *Lolita* representa, un estatus que no se estipula en la filosofía acerca de su desarrollo por el deseo de aplastar o humillar a las clases menos favorecidas, sino responde a un deseo de lograr siempre la mejor calidad, una calidad que le exige a la persona esforzarse por hacer las cosas con lo mejor y de la mejor forma, la cual debe interpretarse como un deseo de ser mejor persona partiendo desde la calidad del vestuario, para proseguir mejorando la calidad del comportamiento y las relaciones sociales cimentadas en la fraternidad y el optimismo.

Néstor García Canclini en su texto “Culturas urbanas de fin de siglo: la mirada antropológica” (1.997), nos hace ver como las ciudades han sido sometidas a transformaciones por diversos factores, principalmente económicos, lo que ha ocasionado, entre diversos fenómenos, la migración de otros grupos procedentes del campo y otras culturas diferentes. Lo que ocasiona en ciertos casos esos espacios de marginalidad por las diferencias de lenguaje y comprensión de la realidad y con ello, no se hace referencia al aspecto idiomático exclusivamente,

como nos lo plantea Max Weber en su faceta del “prestigio”, existe esa masa marginada en las periferias de una ciudad en crecimiento, que no tuvieron desde antes, accesos económicos y culturales del mismo estilo y categoría como las del habitante de la ciudad, ocasionando una división e incompatibilidad que garantiza la división de clases a pesar de convivir en una misma ciudad. Es por este fenómeno que la comunidad *Lolita* se manifiesta en las clases que tienen mejores medios para acceder a la información lo cual les permite obtener gran conocimiento sobre las culturas y costumbres foráneas asumirlas e incorporarlas a la vida en la ciudad y zonas más pudientes y culturizadas.

Esta cultura es particularmente una muestra de las interacciones e importaciones pero que, siendo sometida a ambientes foráneos, para ser más específicos la idiosincrasia colombiana, ha tenido ya sea en gran o poca medida, su cuota de reinterpretación o adaptación, primordialmente por el tipo de materiales y elementos que se consiguen en esta región del mundo, elementos que aunque no son completamente diferentes a los de muchas partes, corresponden a patrones y gustos de la gente común de estos ámbitos locales, acogiendo con éste término, gente pudiente y de precarias condiciones económicas, condiciones que hacen a quienes siguen los planteamientos de elegancia y pulcritud del *Lolita*, a manejar elementos que hay disponibles a nivel local en cuestión de materiales y mano de obra para confeccionar o adquirir elementos como la vestimenta, bolsos, accesorios o calzado, por mencionar elementos de índole material básicos.

4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL

Se quiere expresar desde el arte, la confrontación entre las estructuras sociales establecidas y las costumbres *Lolita* a través de imágenes fotográficas, con el paso del tiempo y la exploración de algunas técnicas plásticas se optó por métodos de animación sencilla que buscan ilustrar sensaciones y sentimientos.

“Sueños Perdidos”, se convierte en la primera propuesta de animación cuyo propósito despertar sensaciones y sentimientos. En este video, se recrean elementos inspirados en un cuento escrito previamente por un coloquial “mal de amores”, cuya historia relata lo sucedido a un muchacho desilusionado por un amor no correspondido, y por el cual, crea una muñeca a tamaño real, que tiene vida gracias a un corazón de chocolate, y que después de ciertas circunstancias, se marcha diciéndole al muchacho, que merecía un amor de verdad.

Técnicamente la obra se desarrolló con escenas en video para iniciar y concluir la historia. El cuerpo del video, una sucesión de dibujos daban un leve movimiento a las imágenes, que en muchos casos, fueron modificadas por computador para recrear tales animaciones.

En “Sueños Perdidos”, un muchacho con nostalgia lee libros, y escucha música con un cofre con contenido no identificado, este se encuentra abierto a su lado, mientras duerme, sueña con que le da vida a una muñeca que sería el amor de su vida, aunque después de pasar momentos idílicos, termina su sueño, y con él, se desvanecen sus ilusiones, despertando de aquel letargo en la mañana, cerrando aquel cofre, y sintiendo que su nostalgia seguía latente.

Figura 7. Sueños Perdidos. animación cuadro a cuadro. 3:25 Minutos; 2007.



Fuente. El Autor

Ilusiones, es el título de otra propuesta de animación, que relata la historia de un hombre que se ilusiona profundamente y empieza a obsesionarse con tener esa mujer deseada a su lado en todas partes. Es el tipo de pensamientos y sensaciones que hace imaginar en tiempo real a esa persona de la que se está enamorando, como si ya hubiera sido correspondido, y que durante el desarrollo de esos pensamientos, puede incluso llegar a generarle verdaderas reacciones físicas como sonrojamiento o erizamiento de la piel, entre otras; reacciones más proclives a ser encontrados en muchachos de 15 años en promedio.

La elaboración técnica de la animación *Ilusiones*, consistió en una serie aproximada de 60 dibujos hechos en papel bond, con lápices de colores y escaneados por computador, de los cuales algunos fueron simples repeticiones con valores de trazo y proporciones ligeramente diferentes, para darle más dinamismo a las escenas en desarrollo, a la vez que le da un toque de inocencia a la imagen y la historia en general; adicionalmente, fueron puestos sonidos de una caja musical, para ambientar más el carácter inocente de la obra y las situaciones.

Figura 8. Ilusiones. animación cuadro a cuadro. 2:50 Minutos; 2011



Fuente. El Autor

“Fiesta de Té”, es el título que tiene una acción en proceso, que ha hecho su primera aparición, en la inauguración del *XIII salón de Arte Novel* en la sede “Bucarica” de la Universidad Industrial de Santander de Bucaramanga y la acción consiste en la celebración de una fiesta de té, una de las actividades típicas en la tribu urbana *Lolita*, fiesta que se celebró en medio de la inauguración de la muestra artística, donde los participantes dentro de la acción, deben pertenecer a la tribu *Lolita* para sentarse a comer y compartir, mientras las demás personas que asisten a la exhibición de arte, observan la acción en desarrollo. Los participantes de la acción, tienen permitido responder preguntas y hablar con las demás personas, pero no tienen permitido compartir la comida ni dejar sentar a alguien que no sea miembro de la comunidad *Lolita*.

La intención de llevar una acción como lo es la *Fiesta de Té*, es ver cómo la gente reacciona ante el hecho de ver algo para muchos de ellos desconocido, qué actitudes toman, qué comentan e incluso, qué puede pasar tanto con los espectadores, como con los que disfrutan de ella, y de encontrar una interacción, qué tipo de trato puede haber, al mismo tiempo, qué sensación tienen los que hacen parte de la acción, al realizar dicha actividad, en un espacio donde no se hacen estas fiestas.

Las reacciones por parte de los espectadores, fueron favorables, muchos incluso, quedaron encantados por la escena que se presentaba ante sus ojos, al momento de interactuar con los que estaban sentados de la comunidad *Lolita*, hacían preguntas sobre su ropa, lo que estaban haciendo... preguntas que fueron amable y pacientemente resueltas, una persona pidió comida, a lo que ellos respondieron que no estaba permitido, una anécdota jocosa por la forma en que se desarrolló, pero ponía más matices a la conducta de ambas partes.

Los miembros de la comunidad *Lolita*, estaban un poco intimidados por el entorno, mantuvieron una conducta de mucha compostura, no hubo tanta espontaneidad

de parte de ellos, pues la gente que tenían alrededor, era completamente desconocida, lo que no impidió de todas maneras, que ellos disfrutaran de la fiesta de té entre ellos.

Figura 9. Fiesta de Te. Acción. Tiempos y dimensiones variadas; 2011



Fuente. El Autor

La inmersión de una *Lolita* en un entorno cultural determinado y común, encontró durante el proceso a una referente, la artista Adriana Duque con la serie fotográfica “De Cuento en Cuento”, donde niñas sacadas como de narraciones infantiles, están incrustadas en composiciones fotográficas que manifiestan una parte de la idiosincrasia y cultura colombiana. De igual manera “Fantasía Real” muestra la presencia de una joven agraciada y delicada en medio de circunstancias algunas veces adversas que trata de vivir sus experiencias pero el entorno se lo impide.

El resultado plástico de la propuesta artística, consta de animación cuadro a cuadro, la cual maneja fotografías y dibujos con una muñeca animada, colores vivos en las fotografías y acuarelas en los dibujos ensamblados en computador, imagen en formato 9:16 sin diálogos ni conversaciones, sin audio, con 1:36 minutos de duración, se intercala dibujo y fotografía según la escena.

Figura 10. Sin título. Fotografía. 120 x 120 cms; 2005



Fuente: DUQUE, Adriana. Sin título. [En línea]. Colombia: Manizales. Disponible en internet:<URL:<http://www.adrianaduque.com/series/cuento/index.html>>

El crear una historia empleando fotografías y conectándolas con ilustraciones, se toma como referente al artista japonés Nori Tomizaki, quien trabaja el paralelo entre la fantasía y la realidad por medio de imágenes por computadora y fotografías. Las imágenes computarizadas son muñecas cuya expresión facial se ve viva, mientras que en las fotografías, los modelos que posan, tienen miradas dispersas e inertes, generando con esos procesos un intercambio de roles entre lo vivo y lo estático. “Fantasía Real” toma como referencia para su proceso plástico, la conexión entre el dibujo y la fotografía propuesta por este artista Japonés, aunque el concepto en la animación cuadro a cuadro, muestra como lo idílico que tiene la fantasía a partir de los sueños y pensamientos de una *Lolita*, se va desdibujando progresivamente a causa de la rutina y vida cotidiana que tiene que asumir, quedando sus anhelos fantásticos al acto de llevar un vestido reducidos a la simple cotidianidad que vive, sin embargo de alguna manera el vestido la acerca más a lo que ella desea que fuese su vida.

Figura 11. Nori Tomizaki. 紐 (Himo = Cadena). Imagen digital. 450px x 600px; 2009



Fuente.TOMIZAKI, Nori. Himo=cadena. [en línea]. Fukuoka-shi, Japan. Disponible en internet:<URL:<http://www.ne.jp/asahi/doll/doll/>>

Yinka Shonibare en sus obras, rememora tiempos pasados para reinterpretar tiempos actuales, basándose en elementos y composiciones de épocas antiguas de la Europa Occidental del siglo XVIII que integra a lenguajes contemporáneos. El unir códigos de épocas pasadas con las actuales, tiene como propósito para el artista explicarnos que el hombre aún a pesar del tiempo, sigue buscando su propio “Yo”, tiempo en el cual hay situaciones que no han cambiado mucho y que ponen de manifiesto esa relación entre aquellas épocas y las actuales.

Aborda temas de gran interés como sus trabajos la globalización y fusión cultural, recuerda el fenómeno de la colonización británica en África de épocas pasadas, habla de las clases sociales, la raza y las costumbres; en los vestidos victorianos que son de procedencia y confección Británica, plasma diseños y colores muy característicos de la idiosincrasia africana, sin caer en la literalidad de los mismos, generando así una fusión rica en lenguajes y códigos que generan en el

espectador una amplia percepción de lo que resulta una reinterpretación y adaptación cultural vista desde la perspectiva africana.

El artista se considera así mismo un híbrido Post-Colonial, que indaga y vive en constante retroalimentación sobre las artes, la literatura, economía, política e idiosincrasia de ambos mundos que han influenciado los tiempos actuales.

Los patrones textiles en la vestimenta del personaje dibujado, la presencia de una estética que nos recuerda una época pasada y algunos elementos en el entorno de las fotografías que están inspirados en este artista de origen Nigeriano, al igual que un ejercicio de reflexión sobre la reinterpretación, influencia e hibridación de sistemas culturales y estéticos nativos e importados como son el *Lolita* en particular y los entornos sociales en general.

La obra de este artista, se puede relacionar en aspectos como la inculturación, pues el estilo *Lolita*, es una adaptación de estilos europeos clásicos, con lenguajes propios de la cultura japonesa, y esta cultura a su vez, recibe elementos de inculturación de las regiones del mundo a donde llega, en la obra "Fantasía Real", se puede ver un poco de la cotidianidad colombiana, y como es llevado el estilo *Lolita* en este entorno, el cual afecta, el modo en que se lleva el atuendo.

Otra relación importante con este artista es el empleo de un lenguaje jocoso, satírico, que aparte de mostrar una situación, le da un aire de gracia a la propuesta en sí.

Igualmente resulta interesante, la idea que trae este artista Nigeriano con sus propuestas plásticas, pues así como el plantea la búsqueda constante y a través del tiempo por parte de las personas de su propio "yo", en las tribus urbanas en general, y en el *Lolita* en particular, se vé como un propósito clave, esa búsqueda de identidad.

El interés particular por su obra radica, por ende, en los resultados que se pueden obtener por procesos de inculturización, y por preguntas y búsquedas existenciales, que sin importar si den o no resultado, permanecen constantemente en acción de búsqueda.

Figura 12. Yinka Shonibare. HOW TO BLOW-UP TWO HEADS AT ONCE. Técnica mixta. Dimensiones variables; 2006.



Fuente. SHONIBARE Yinka. How to Blow-up Two Heads at Once. [en línea]. Prestel Verlag, Munich, 2008. Citado en internet:<URL: <http://www.theartblog.org/2011/03/out-of-africa-a-review-of-two-exhibition-catalogs/>>

Referente animación cuadro a cuadro

A través de la exploración de diferentes técnicas plásticas se incursionó en este estilo por la sencillez de su lenguaje y lo práctico de su elaboración.

Yuri Norstein y la animación en tiempos soviéticos.

El cine en la época de la Unión Soviética, retrataba a grandes rasgos, el sentir de una nueva potencia económica y política mundial, por surgir de las cenizas de la guerra y estar a la vanguardia de los tiempos en que iban abriendo camino, el

“Realismo Socialista”, era el estilo artístico oficial en aquellos tiempos, y por estas razones, en sus producciones artísticas en todas las disciplinas, se plasmaron ideas referentes a los conceptos de transformación, cambio y confrontación.

En la Unión Soviética y posteriormente en países afines ideológicamente, se desarrollaron una serie de animaciones ricas en valores artísticos, estéticos y artesanales; producciones que, empleando fotografías e imágenes bidimensionales, u objetos tridimensionales, y bajo las herramientas que otorga la animación cuadro a cuadro, se les dio movimiento.

La forma en que se abordan aquellas animaciones, no solo por la técnica, sino por muchos de sus mensajes, transmiten, sin importar sus propósitos ideológicos, un marco poético e inspirador que es coherente, con el tipo de imagen, colores y soluciones plásticas que se plantean.

Yuri Norstein, es uno de los exponentes más destacados de la animación Soviética y Rusa posteriormente, con animaciones como “La Zorra y La Liebre” (1973), o “La Batalla de Kerzhenets” (1971).

Figura 13. “La Zorra y la Liebre”. animación cuadro a cuadro. 11:37 minutos. 1973



Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=bZ2YkzaEefl>

Figura 14. “La Batalla de Kerzhenets”. animación cuadro a cuadro. 9:44 minutos. 1971



Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=EwE7laHq-fU>

En la animación cuadro a cuadro *Fantasía Real*, se relata la rutina de un día de una *Lolita*, sus acciones, que son como las de cualquier persona, teniendo en cuenta como un punto particular, el cuidado especial que se tiene con los vestidos, el peinado y el maquillaje, que no siempre es comprendido por quienes no conocen sobre esta tribu; durante las tomas de la animación cuadro a cuadro con la modelo realizadas en espacios de uso cotidiano como el transporte urbano, espacios públicos instituciones educativas entre otros cuyo propósito era el de confrontarlos con el estilo de vida *Lolita*, se pudo experimentar realmente momentos de miradas curiosas, o comentarios de parte de transeúntes. Aspectos con los que se vive cuando se asume el estilo *Lolita* en la vida cotidiana.

Para ponerle un toque jocoso a la situación se ha sometido a la *Lolita* a situaciones que aunque pueden pasar en cualquier momento, son menos comunes, como caerle un balde de agua, o ser asaltada o robada, aspectos que a cualquier persona de todas maneras, le puede suceder.

Entre las escenas de la animación cuadro a cuadro “*Fantasía Real*” se muestra la cotidianidad de una *Lolita*, como ella viaja en transporte público, estudia en un determinado centro educativo, compra en el supermercado, come, pasa algunas

penurias, y finalmente se reúne con dos amigas, quienes hipotéticamente pasaron por situaciones similares de camino a su lugar de encuentro, donde ya se ven un poco desarregladas.

En el aspecto logístico, las tomas necesitaron ser realizadas en diversos lugares, muchos de ellos exigían permisos o tenían férreos controles, en otros casos, resultaba peligroso, pues los equipos empleados, tienen costos considerables y eran zonas potencialmente inseguras, finalmente, no fue necesario diligenciar ninguna autorización, ni se presentó ningún inconveniente serio al momento de hacer las tomas.

La única dificultad que se presentó fue el tiempo de disponibilidad de la modelo ya que se había dispuesto de un solo día para hacer la toma y fue necesario disponer de tres tardes.

En la realización de las escenas animadas, se encontraban inconvenientes tales como: movimientos indeseados tanto de la cámara y los elementos a los que se les daba movimiento, iluminación y enfoque, inconvenientes que fueron solucionados poco a poco, mientras se iba ganando destreza en el manejo de los equipos y los elementos.

Al momento de ser ensambladas todas las escenas, fueron utilizados dos plataformas de software distintas: la primera, un reductor múltiple de imágenes, llamado "Fotosizer", que permite convertir imágenes de grandes dimensiones y peso, a dimensiones favorables para ser trabajadas en programas de edición de video. El segundo programa, se llama *MonkeyJam*, cuya función es ensamblar múltiples fotografías o imágenes en videos, con la animación cuadro a cuadro. Al momento de ser sometidas las imágenes bajo estos programas, no se presentaron inconvenientes, pues los programas son livianos y sencillos en su función.

Cuando llegó el momento de analizar el resultado de las escenas hechas, entre los primeros problemas que se notaron, fue la velocidad con que se desarrollaban las escenas, pues era muy veloz, lo cual llevó a duplicar el tiempo de duración del video.

Las escenas realizadas con figuras de papel, fueron hechas sobre una mesa, con un reflector montado domésticamente, y una cámara profesional en un trípode debidamente acondicionado.

Figura 15. Montaje para registros de animación con dibujos.



Fuente. El Autor

Los materiales y elementos empleados en las escenas de las fotografías, fueron varios, entre ellos se destaca una réplica de un vestido *Lolita* de la diseñadora Masumi Kano, quien trabaja en la empresa “Baby, The Stars Shine Bright”, y cuyo nombre tiene el vestido utilizado por la lolita durante las tomas hechas para la realización de la obra “Fantasía Real” por: “Claudia, the Fairy Tale Princess”, siendo este, un diseño inspirado en Blanca Nieves.

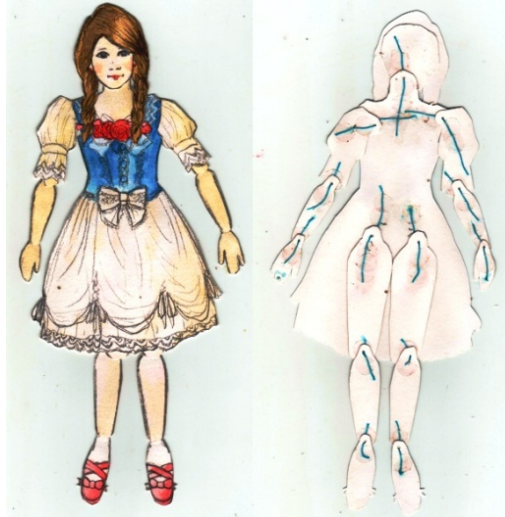
Figura 16. Vestido: “Claudia, The Fairy Tale Princess”



Fuente: BABY THE STARS SHINE BRIGHT. Claudia, The Fairy Tale Princess. [en línea]. 2011. Disponible en internet:<URL:<http://lolibrary.org/node/7796>>

Entre otros elementos y materiales, pertenecientes al estilo *Lolita* se destaca: un cuaderno con diseños de vestidos *Lolita*, un lapicero rosado de la marca “Hello Kitty”, galletas, postres, té; junto a los que contradicen dicho estilo como: balde de agua, pastas en recipiente plástico y tenedor desechable, por mencionar algunos. En las escenas dibujadas, los elementos, fueron hechos con acuarelas sobre papel durex, la muñeca articulada, fue ensamblada con hilos de coser y con pequeños parches de papel calcante, hechos con saca huecos o perforadora y pegados con colbón.

Figura 17. Muñeca articulada para escenas de animación cuadro a cuadro.



Fuente: El Autor

La mayoría de los elementos que acompañaban a la muñeca de cartón fueron pegados con plastilina limpia tipos.

La exhibición del video, se hará por medio de una pantalla LED de 32 pulgadas, donde se reproducirá constantemente, sin ningún sonido.

Figura 18. “Fantasía Real”. animación cuadro a cuadro. 4:00 minutos; 2012



Fuente. El Autor

Figura 19. “Fantasía Real”. animación cuadro a cuadro. 4:00 minutos; 2012



Fuente. El Autor

Figura 20. “Fantasía Real”. animación cuadro a cuadro. 4:00 minutos; 2012.



Fuente. El Autor

En materia de técnica de animación, se tomarán elementos como la muñeca articulada y la forma de poner en escena los personajes en el video titulado: “ST5500 Paper Toy Story Stopmotion” de la compañía “Samsung”.

Figura 21. Samsung. ST5500 Paper Toy Story. Stopmotion. animación cuadro a cuadro. 1:49 minutos. 2010



Fuente. <http://www.youtube.com/watch?v=dF2vEuFh4lo>

5. CONCLUSIONES

Fantasía Real, es para el autor un escalón más dentro del proceso de descubrimiento técnico en los lenguajes de la animación y en particular la animación cuadro a cuadro, al mismo tiempo que ha sido una nueva forma de explorar unos esquemas temáticos recurrentes en obras anteriores y de diversas técnicas, visto desde otra perspectiva, donde el actor idílico es agredido en vez de este influir en su entorno. A pesar de representar un lenguaje llamativo e interesante, de cierto modo desde una perspectiva personal, no deja de haber un sufrimiento moderado por una especie de “destronamiento” a la que se ha sometido el estilo *Lolita* en particular (Véanse las Figuras 1 y 2).

Durante los procesos investigativos de recopilación e indagación, hubo un acercamiento a un mayor conocimiento y se pudo esclarecer diversas dudas en varios aspectos, plásticos, conceptuales y teóricos, así como el empleo de herramientas más eficientes de trabajo y el acceso a elementos más cualificados para poder ejecutar de la mejor manera posible el proceso artístico.

Incursionar en elementos novedosos para las animaciones, se convierte en una espada de doble filo, pues al tiempo que se muestra nuevas potencialidades, se evidencia la inexperiencia, aunque esto no debe invalidar el proceso de descubrimiento y exploración plásticos, debido a que el perfeccionamiento técnico, se convierte en un reto constante e interminable.

Por otra parte la temática desarrollada, en la animación cuadro a cuadro permitió mostrar la confrontación que existe entre las culturas urbanas como el *Lolita*, y el medio que las vio nacer y del que se han desencantado estas tribus las cuales se ven presionadas ante una lucha desigual entre sus planteamientos y las estructuras que buscan enfrentar, que representan el entorno aceptado por considerables porciones de la población, al que tienen que ceder con recurrencia.

Llevar a cabo por primera vez una propuesta plástica profesional, se convierte en un paso primordial a la hora de ganar experiencia en el campo artístico, un proceso que lleva consigo adicionalmente un acercamiento a un proceso investigativo que consolide y defienda la obra con argumentos y dominio del tema.

BIBLIOGRAFÍA

ALAMEDA OSPINA, Raúl. La pirámide social en Colombia. [en línea]. 18 de agosto de 2007. Disponible en internet:<URL:<http://demandame.blogspot.com/2007/08/la-piramide-social-en-colombia.html>>

GARCÍA CANCLINI, Néstor Néstor. Culturas urbanas de fin de siglo: la mirada antropológica". En: *Revista Internacional de Ciencias Sociales*. UNESCO. No. 153, septiembre de 1997, pág. 17

LITE, ANTONIO. Historia de la Animación Rusa. [en línea]. [citado el 21 de Septiembre de 2008>. Disponible en internet: <URL: <http://www.casarusia.com/archives/252-Historia-de-la-animacion-rusa.html>>

REGUILLO, Rosana. Las culturas juveniles: un campo de estudio. Breve Agenda para la Discusión. Rio de Janeiro En: *Revista Brasileira de Educação*. 2003, 103 p.

ROMERO PÉREZ, J.M. A vueltas con las tribus urbanas. [en línea]. 20 de Marzo de 2011. Disponible en internet:<URL:<http://jmtornero.wordpress.com/tag/tribus-urbanas>>

WEBER, Max. *Economía y Sociedad: Esbozo de Sociología Comprensiva*. México: Fondo de Cultura Económica, 1944.

ANEXOS

Anexo A. Narración. Armando Cañas. 2012

Lunes 27 febrero 2012

La historia comienza...

- 1.0 Una niña, con aspecto de princesa despierta en su "palaciega" residencia,
- 2.0 dispone su fantástica persona lo pertinente para el desayuno.
- 3.0 se dispone aquella señorita a desplazarse, para lo que tal conetido, ha de ser necesaria el desplazarse a su lugar de estudio.
- 4.0 cuando ha de pasar por una calle, un balde de agua le ha de caer
- 5.0 Caminando desordenado, llega a la universidad le roban el cuaderno y su humor lapicero se aburre en clase luego del acto usurero
- 6.0 Camina desalentado a comer su almuerzo, le quedan salsas en sus labios, se limpia posteriormente
- 7.0 llega al supermercado, compra unas cosas (galletas) y se va por la calle...
- 8.0 se iba en metrolínea; de cabina en cabina, ha de dirigirse
- 9.0 finalmente; aquella princesa, despeinado y desoreglada llegará a su fiesta, muy desordenada y desoreglada

colorin colorado...

Su aventura se ha terminado






Anexo B. Pre-story board. Armando Cañas. 2012

	DA: Dibujo Anima do	SM: Stop Motion	Lugar	Elementos	Técnica	6796220/635 Lenta
1.0			Habitación	Habitación común y corriente	fotografía-Dibujo	
1.1: DA:			Fragmento Tipo Tiempo			Lo: (en un sueño) volando en un mundo fantástico
1.2: SM:						: La niña despierta
1.3: SM:						: Se forma un montículo de Ropa, queda vestida
2.0			Comedor	Loza, Comida, Mesa, servilletas	dibujo	
2.1: DA:						: Ingresan alimentos, se come todo
3.0			entrada UIS	Cuaderno-lapicero		
3.1: SM:						: Camina entre los Locales de comida por la UIS
4.0			entrada UIS	Balde, agua, traje vendedor, Perra ha con balle, mojadore		
4.1: SM:						: perra arroja agua en un balde
4.2: DA:						: Lolita mojada por agua
4.3: SM:						: Cara molesta y mojada, despelucan dose, se frota los ojos
5.0			Cambio Torres UIS	Cuaderno-lapicero, Compañeros de clase		
5.2: SM:						: de pie, aparecen a los lados ladrones que le quitan sus cosas
5.1: SM:						: Sentada en clase, rodeada de sus compañeros de clase, basteza
6.0			Restaurante Centro	Pastas-icopor-tenedor plástico, Bebida		
6.1: SM:						: da Nitra come pasta, mete un tenedor con pastas a su boca
6.2: DA:						: Se come el plato
6.3: DA:						: Se limpia la salsa con la lengua.
7.0			Supermercado +X- de la 27	Canasta-Galletas		
7.1: SM:						: La niña camina por un pasillo, mete galletas al cesto, do llena
8.0			Metrolinea, estación Lagos, U.S	Bolsa (supermercado)		
8.1: SM:						: Se sube por la UIS en metrolinea,
8.2: SM:						: enfoca dentro del bus, angulo hacia la Carretera
8.3: SM:						: Se baja en Cañaveral (trasbordo a un T1)
9.0			Cafe Cañaveral	Comida, Bebida, dos amigas desarregladas		
9.1: SM:						: Con otras amigas lolita, alejando desde su tortito desarregladas, otras 3 amigas toma un poco de té mientras se aleja

Anexo C. Story board 1. Armando Cañas. 2012

Clip #	Narración	Tomas - Plano	Dibujo - Imagen
1.1	<p>La Lolita vuela en un mundo fantástico de fondo aparecen Castillos, acorvis, unicornis entre otros elementos.</p> <p>ELEMENTOS: Avarcia</p> <p>LUGAR: habitación</p>	<p>NORMAL = GENERAL</p> <p>5 segundos = 60 Tomas</p> <p>TA: DIBUJO ANIMADO</p>	
1.2	<p>La Lolita despierta.</p> <p>ELEMENTOS: aluchada</p> <p>LUGAR: habitación</p>	<p>NORMAL = Primer Plano</p> <p>4 segundos = 48 Tomas</p> <p>TA: STOP MOTION</p>	
1.3	<p>Se forma un montículo de ropa. Luego aparece ella vestida, desaparece de nuevo la ropa</p> <p>ELEMENTOS: Bulto de Ropa Lolita</p> <p>LUGAR: habitación</p>	<p>Contrapicado - GENERAL</p> <p>7 segundos = 84 Tomas</p> <p>TA: STOP MOTION</p>	
2.1	<p>desayuna (comida corriente) entra la comida a su boca</p> <p>ELEMENTOS: ACUARELA: Platos, Comida, etc.</p> <p>LUGAR: Comedor</p>	<p>NORMAL = Primer Plano</p> <p>5 segundos = 60 Tomas</p> <p>TA: DIBUJO ANIMADO</p>	
3.1	<p>Camina por los Locales de Comida Rápida de la UIS</p> <p>ELEMENTOS: Cuaderno, Lapicero</p> <p>LUGAR: Locales de Comida de la UIS.</p>	<p>Picado = GENERAL</p> <p>7 segundos = 84 Tomas</p> <p>TA: STOP MOTION</p>	
4.1	<p>Persona arrojando agua en un balde</p> <p>ELEMENTOS: Cubeta, Agua, etc.</p> <p>Lugar: Entrada UIS</p> <p>EXTRAS: Señor de la Cubeta</p>	<p>NORMAL = MEDIO</p> <p>4 segundos = 48 Tomas</p> <p>TA: STOP MOTION</p>	

Anexo E. Story board 3. Armando Cañas. 2012

Clip #	Narración	Tomas - Plano	Dibujo - Imagen
6.3	Se limpia la Salsa Con la lengua ELEMENTOS: Aceite, pastas, salsa, cubierto plástico, plato i copo LUGAR: Restaurante ("")	Normal = medio corto 3 segundos = 36 tomas TX: DIBUJO ANIMADO	
7.1	La Lolita Camina por un pasillo en supermercado comprando Galletas. ELEMENTOS: Galletas, canasta LUGAR: Supermercado "X"	Picado = General 7 segundos = 84 tomas TA: STOP MOTION	
8.1	aborda un autobus de "metrolinea" desde La UIS ELEMENTOS: Galletas LUGAR: estación - parada "UIS" de metrolinea	Contrapicado = General 7 segundos = 84 tomas TA: STOP MOTION	
8.2	enfocan en el interior del bus de ella, angulo hacia la carretera si esta sentada. ELEMENTOS: Galletas LUGAR: Metrolinea (interior del Bus)	Picado = Medio Corto 4 segundos = 48 tomas TA: STOP MOTION	
8.3	Se baja a una estación en Cañareval ELEMENTOS: Galletas LUGAR: estación de Cañareval de metrolinea	Contrapicado = Americano 5 segundos = 60 tomas TA: STOP MOTION	
9.1	Llega a su destino final, cuando en primerísimo primer plano y terminando en plano general donde aparece rodeada de amigas igual de desahuegadas ELEMENTOS: Comida/Galletas, Postres LUGAR: berna Cañareval (pastelevía)	Normal = Primerísimo Primer plano Normal = Medio Corto 7 Segundos = 87 tomas TA: STOP MOTION	