

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____

Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El trabajo tratará de presentar algunos problemas internos, psíquicos, y como afectan a tu vida cotidiana llegando a ser tóxicos para uno mismo. Se presentan personajes estilo *cartoon* hechos e interpretados por mí, aludiendo a diferentes tipos de pensamientos intrusivos, donde cada uno tiene un diálogo diferente. Constará en total de tres vídeos y formarán varias piezas diferentes con distinto diálogo y enfoque pero partiendo estéticamente de una misma base, toman la forma de vídeos para el *feed* de Instagram, donde el propio artista habla con su personaje interior, siendo este representado e interpretado por él mismo, se enfocará como algunos personajes salen y hablan de los traumas que le corresponden. Los tres vídeos tratarán de los temas que más me apelan, como son: la nutrición, encarnado por un Cupcake que hablará de los problemas relacionados con la obsesión con el peso; la frustración artística, interpretada por un pincel con el que hablará de que no entienden que no valoren su obra artística, y la pluma femenina, interpretada por una pluma, quien intentará que se acepte tal y como es. Para ello se escribirán los guiones literarios con los diferentes diálogos, se grabarán en estudio de audio, se realizarán grabaciones de uno mismo sobre las que se sonarizará con las grabaciones de audio y finalmente se incluirán los personajes diseñados en 3D.

Objetivos:

1. Realizar un autorretrato a través de la indagación en los diferentes personajes internos que me habitan
2. Mostrar la importancia de los pensamientos internos intrusivos y sus efectos sobre la vida cotidiana
3. Desarrollar versatilidad y diversidad de registros sonoros
4. Actuar en vivo para practicar dotes de actuación
5. Experimentar en el estudio de grabación para empezar un camino de profesionalización en el ámbito de la actuación de doblaje
6. Desarrollar habilidades diferentes artísticas en relación a la pre-producción, producción y post-producción audiovisual

2. REFERENTES

2.1 REFERENTES VISUALES

Nombre del Referente: Lámpara de Neón



Fig.1.Imagen Lámpara Neón

Tipo de Fuente Artística: Lámpara de Neón

Fecha de Producción: 25 de Noviembre de 2015

Link: <https://www.pinterest.es/search/pins/?q=lamparas%20neon&rs=typed>

Utilización como Referente: La estética de los personajes ha sido inspirada en este tipo de objetos, donde ha querido plasmar como si fueran la típica bombilla de tu cabeza cuando tienes una idea pero simulada con diferentes personajes. También son rápidamente identificables como gadgets u objetos de la habitación de un adolescente.

Nombre del Referente: El Asombroso Mundo de Gumball



Fig.2.Imagen Gumball

Tipo de Fuente Artística: Seri de Animación

Fecha de Salida: 18 de Mayo de 2008

Director: Nigel Brown

Género: Fantasia, Aventura, Comedia

Link: https://www.youtube.com/watch?v=LP79h5NfXNk&ab_channel=TBSSpain1

Utilización como Referente: El diseño de los personajes está un poco inspirado en esta serie, donde se ve que son dibujo redondos y sencillos de forma algo NAIF. Los escenarios y algunos de los personajes tienen un carácter realista o se confeccionan a partir de fotografías.

Nombre del Referente: Heroes – Mans Zamerlow (Directo Eurovisión)

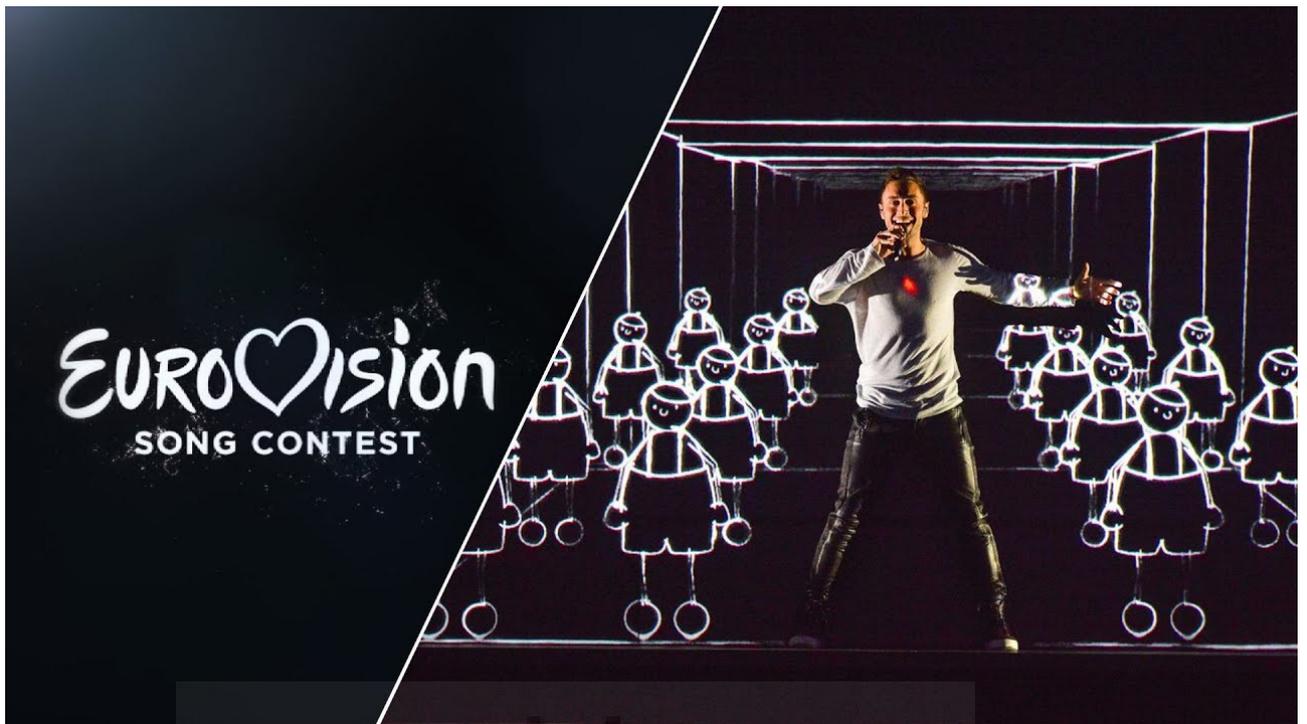


Fig.3.Imagen Mans Zämerlow - Eurovisión

Tipo de Fuente Artística: Puesta en escena de una canción

Fecha de Salida: 17 de Mayo de 2015

Creador: Mans Zamerlow

Link: https://www.youtube.com/watch?v=5sGOWFVUU0I&ab_channel=EurovisionSongContest

Utilización como Referente: En esta puesta en escena el cantante mostraba la historia a través de figuras simples en neón con un proyector led, y eso mismo se quiere plasmar en el vídeo.

2.2 REFERENTES CONCEPTUALES

Nombre del Referente: Celestial – Ed Sheeran



Fig.4.Imagen *Celestial*

Tipo de Fuente Artística: Videoclip

Fecha de Salida: 12 de Noviembre de 2022

Creador y Escritor: Ed Sheeran

Link: https://www.youtube.com/watch?v=23g5HBOg3lc&ab_channel=EdSheeran

Utilización como Referente: En este videoclip creado para el videojuego “Pokemon Escarlata y Púrpura” se muestra a Ed Sheeran en su día a día con los pokemons de su imaginación que influyen en sus tareas de una forma onírica, y en cierto momento salen a su alrededor como si fueran parte de él, una forma similar al video arte donde el artista desea plasmar sus pensamientos simulados con personajes.

Nombre del Referente: Inside Out



Fig.5.Imagen Inside Out

Tipo de Fuente Artística: Película de Animación

Fecha de Salida: 19 de Junio de 2015

Director: Pete Docter

Género: Acción, Aventura, Comedia

Link: https://www.youtube.com/watch?v=RbfKs_syius&ab_channel=VisualStudio

Utilización como Referente: La unión con el proyecto es la manifestación en esta película de los sentimientos representada con persoanjes, pues de la misma forma se reprenentan los pensamientos.

Nombre del Referente: Dear Ex



Fig.6.Imagen Dear Ex

Tipo de Fuente Artística: Película

Fecha de Salida: 19 de Junio de 2018

Escritor: Chi Yen-Shu

Género: Romántico, Drama

Link: https://www.youtube.com/watch?v=cZuDMECORFE&ab_channel=NetflixAsia

Utilización como Referente: La estética de la película mostrando como los pensamientos del protagonista mediante dibujos rompen la cuarta pared y representa sus pensamientos siendo dibujados sobre la propia película corresponde con lo que se quiere mostrar en el vídeo arte.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El proyecto trata sobre los problemas o traumas que todos tenemos dentro de nuestra cabeza, teniendo esto relación directa con la ansiedad, puesto que todos hemos pensado con nuestra voz interna que somos diferentes o no valemos para algo. El trabajo relaciona todo esto mediante la representación de personajes en 3D animados con colores vivos haciendo ver de forma divertida esos pensamientos, a su vez cada uno tendrá una voz diferente que represente perfectamente su personalidad y el tema que trata. Los tres personajes son: el Cupcake, quien está representado con una expresión feliz y una voz infantil ya que su finalidad es animar para comer al autor y le gusta salirse con la suya simulando ser esa vocecilla del hambre que siempre ronda en las cabezas de las personas, el segundo es la pluma quien tiene una expresión más refinada y creída y está segura de que es un don tener pluma y los demás lo envidian esa manera de moverse, su voz es de una mujer con aire superior, y por último, está el pincel quien representa la frustración artística y tiene un toque más pasota aunque su labor es dar a entender que está muy seguro de que su obra es buena y los que no la entienden son los demás, su voz es estilo pasota. Como referentes se ha tenido en cuenta series Cartoon a la hora de crear los diseños de los personajes y la película *Dear Ex* o el videoclip *Celestial* de Ed Sheeran, donde los pensamientos cobran vida y son simulados en el propio video mediante imágenes o personajes.

Otros referentes en torno a la psicología o a la gestión de las emociones han sido la película *Inside Out* (Pete Docter, 2015), donde las emociones toman las decisiones en el interior de un cuerpo y actúan dependiendo de las decisiones tomadas en una base de archivos dentro del mismo cuerpo. Aparte son presentados con distintos personajes animados que simulan cada uno una emoción, caso parecido al proyecto.

Y otro referente es la serie animada *Angel Friends*, donde los ángeles y los demonios luchan para que su humano tomen las decisiones que cada uno quiere, como ocurre al final del vídeo cuando convencen nuestros personajes a la propia persona.

La primera idea surgió de un vídeo anterior donde el autor entraba en una bañera y se sumergía en el agua, una vez dentro de esta todos los personajes hechos en línea y con colores neón se iban superponiendo unos encima de otro formando un caos absoluto hasta que el autor salía del propio agua y volvía el silencio, simulando así la paz que da cuando no piensas en todos esos traumas. Todo esto dió lugar a grabar vídeos por separado con cada pensamiento

que es de lo que trata este proyecto, que recibe el nombre de *Cavilación* y ha sido realizado en el año 2023.



Fig.7.Frame Cavilación



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1. Proceso

El proyecto *Cavilación* se ha desarrollado de acuerdo a una serie de fases de acuerdo a su pre-producción, producción y post-producción. Para llevarlo a cabo se han diseñado diferentes cronogramas por cada etapa:

4.1.1. Pre-producción

Fase I

- Diseño de producción y diseño de personajes
- Primeros bocetos de los personajes

Fase II

- Guiones de los personajes (Ver Anexo I al final de este documento)
- Desarrollar brevemente la memoria y las primeras ideas con los referentes

Cronograma



4.1.2. Producción

Fase I

- Experimentaciones de los espacios y distintas grabaciones de voz
- Pruebas con los focos y la iluminación de las instalaciones al alcance

Fase II

- Realizar grabaciones de audio en el Estudio de Grabación del campus de Altea de la Universidad Miguel Hernández
- Realizar distintas tomas de vídeo con actuación en el plató del campus de Altea de la Universidad Miguel Hernández

Cronograma



4.1.3. Post-producción

Fase I

- Edición de vídeo
- Combinación con el vídeo y los personajes 3D

Fase II

- Maquetar la memoria y plasmar los datos correspondientes con el proyecto

- Presentar y defender el proyecto frente al responsable

Cronograma



4.2. Descripción

Una vez realizada la idea, se ha necesitado un proceso de elaboración del guión que se iba a decir en cada uno de los videos para plasmar la idea que se quería representar, ese texto ha sido representado por voces diferentes grabadas en un estudio de audio proporcionado por la Universidad Miguel Hernández, y aparte se ha realizado un vídeo con una tablet para simular el formato Instagram que suele ser grabado con un móvil donde la ubicación era el plató blanco de la misma universidad.

Para realizar el personaje se barajaron varias posibilidades hasta encontrar el perfecto para cada pensamiento y luego se modelaron en 3D desde cero en el programa Autodesk Maya y haciendo una textura para darles color.

Una vez grabados los 3 vídeos diferentes y hechos los personajes, se ha montado el vídeo con el audio y luego se le ha unido mediante Adobe AfterEffects el personaje animado integrando ambas partes para obtener así el resultado final.



4.3. Muestras del Proceso:



Fig.7.Prueba de Diseño Cupacake

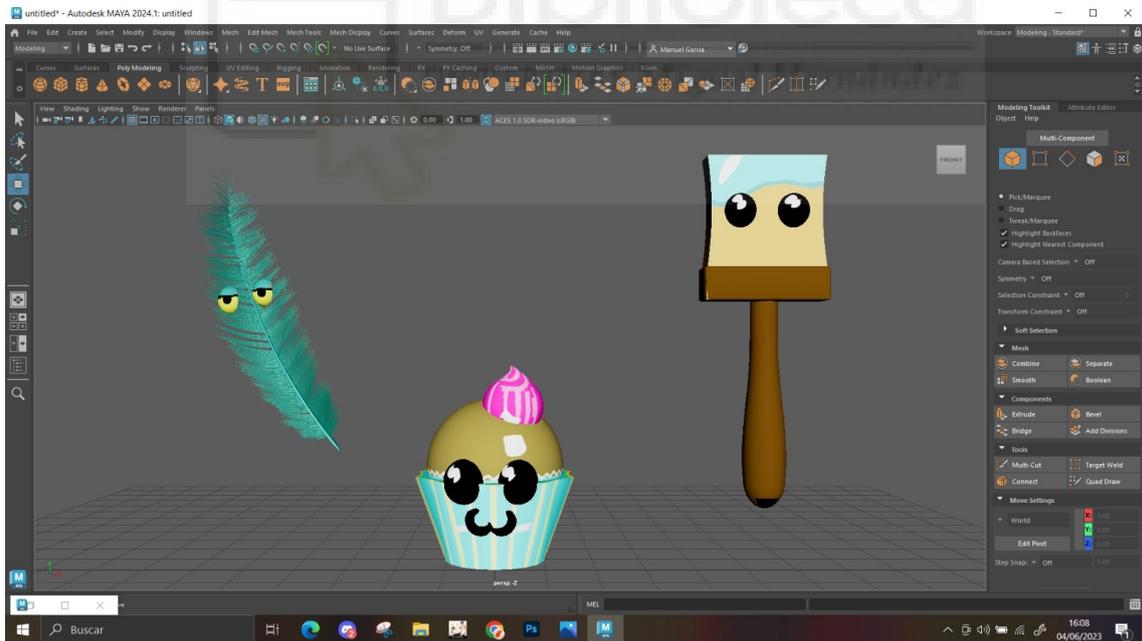


Fig.8.Diseños 3D Personajes

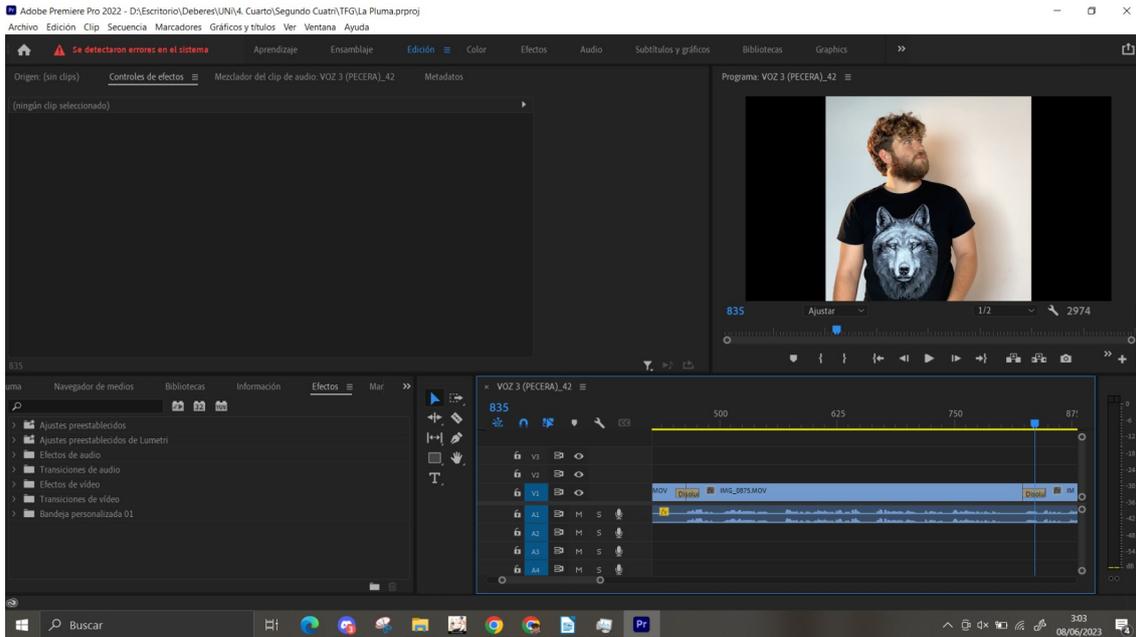


Fig.9.Edición Premiere

Grabación de Audio del Pincel:

https://drive.google.com/file/d/1DiYMTNKYv3JExKmZr_s4KA00BTHUXto/view?usp=drive_link

Prueba de Vídeo del Peso:

https://drive.google.com/file/d/1TBeEE-ChqDdVWHQVmNYZrulQSI_VWxi4/view?usp=drive_link

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El resultado final de la obra trata de 3 vídeos en formato vertical donde el artista tiene una conversación con él mismo, siendo representado su pensamiento con un muñeco en 3D con distintas formas dependiendo de cada vídeo.

El primer vídeo es el del *Peso*, donde habla con un Cupcake el cual intenta convencerle para que vaya a cenar fuera mientras que él quiere guardar la línea para verse bien en la graduación, al final del mismo vídeo se ve como cede el actor. Al final sale ganado el Cupcake. La voz puesta para el Cupcake es infantil simulando que es alguien egoísta que mira por lo que le apetece en ese momento.

El segundo vídeo se realizó de la misma forma que el primero pero con una camiseta mas ajustada debido a que trata de la pluma, en este vídeo se ve como al final se acepta como es a diferencia del anterior. La voz es sinuosa y femenina, simulando que es alguien seguro de sí mismo y que no le importan las opiniones de otros en absoluto. En este vídeo, también se exhiben poses distintas para visibilizar que el actor tiene pluma.

Por último, el tercer vídeo retrata lo que todos los estudiantes de Bellas Artes han pasado, la frustración en sus trabajos. El vídeo es grabado con la camiseta de la UMH para simular mas realmente la situación. En este vídeo el pincel es el que está seguro de que su propio arte vale la pena, mientras que el artista está deprimido por que no todo el mundo entiende su arte, la voz del pincel es como de pasota pero seguro de sí mismo. Al final el pincel logra convencerlo de que su arte vale la pena.

En definitiva, se muestra una sinergia entre los 3 vídeos donde los pensamientos y el actor intentan llegar a un entendimiento. Al mismo tiempo que se puede ver como lucen tres tipos de voces distintas que casan perfectamente con los comportamiento de los personajes.

Link al Proyecto Final: https://drive.google.com/drive/folders/1RXv5UiRGjU1tKPU-CrFhsRM32hRXvLI?usp=drive_link



Fig.10.Frames Video - Arte



Fig.11.Frames Vídeo - *Peso*



Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

Fig.12.Frames Vídeo - Pluma

5.2. Conclusiones

Considero que el proyecto ha cumplido sus objetivos en su mayoría.

- En relación al objetivo 1. Realizar un autorretrato a través de la indagación en los diferentes personajes internos que me habitan: He podido experimentar sobre la clásica fórmula del autorretrato a través de la clásica fórmula figura-fondo. En ese sentido un acierto ha sido optar por el fondo neutro con tal de prevalecer el escenario “emocional” que aparece personificado y animado sobre dicho fondo, entablando una comunicación con el personaje. Ello me ha llevado a indagar posibles relaciones con uno mismo y a crear retratos diferentes.

- En relación al objetivo 2. Mostrar la importancia de los pensamientos internos intrusivos y sus efectos sobre la vida cotidiana: Al indagar sobre los propios pensamientos que abarcan mi mente, he podido llegar a conocerme a mí mismo sirviendo como proceso terapéutico para poder sobrellevar los diferentes aspectos de mi vida, y plasmando esto para que otros se sientan identificados.

- En relación al objetivo 3. Desarrollar versatilidad y diversidad de registros sonoros: Al ser diferentes tipos de personajes, se puede ver reflejada en cada uno una distinta gama vocal, lo que ha permitido registrar en este proyecto distintas voces que han hecho que sienta un gran poder en el terreno vocal y sepa que puedo abarcar grandes posibilidades en ese ámbito.

- En relación al objetivo 4. Actuar en vivo para practicar dotes de actuación: Este objetivo ha tenido sus dificultades, ya que siempre cuesta desenvolverse delante de la cámara y a veces los labios no cuadraban con las frases dichas porque me equivocaba diciendo las frases y tocaba volver a empezar. Pero al final dió resultado e incluso le vi gracia a mis dotes como actor.

- En relación al objetivo 5. Experimentar en el estudio de grabación para empezar un camino de profesionalización en el ámbito de la actuación de doblaje: Aprovechar las instalaciones otorgadas por la universidad fue todo un acierto, pude gozar de la satisfacción de tener un estudio de audio lo que me dio grandes facilidades a la hora de realizar el proyecto y además, al ir tantas veces aprendí como enchufar todos los cables y el funcionamiento completo para en un futuro volver a grabar.

- En relación al objetivo 6. Desarrollar habilidades diferentes artísticas en relación a la pre-producción, producción y post-producción audiovisual: Aprender a utilizar algunos programas como Autodesk Maya no fue tarea fácil, pero al final acabé haciendome a poder utilizar programa y solucioné muchas dudas gracias a mi tutor con la memoria, de quien aprendí diferentes métodos y soluciones a problemas que me serán útiles en un futuro.

He conseguido llevar a cabo grandes rasgos como lograr una versatilidad entre unos personajes y otros tanto en diseño y carácter, como en la voz, que era lo principal, por lo que me quedo satisfecho. He podido disfrutar del estudio de audio en su plenitud y he disfrutado mucho haciendo las voces ahí dentro, aunque me hubiese gustado también saber como es estar al otro lado ya que desde mi punto de vista, solo sé el que graba, no como le dan a los controles desde la silla con el ordenador.

También he logrado profundizar acerca de mi mismo, sirviéndome este proyecto a modo terapéutico y enfrentando mis propios problemas, y además, me he manejado bastante bien con los programas para montar vídeos, sin embargo, lo he pasado un poco mal para montar el vídeo ya que nunca lo había hecho lo de animar un personaje y ponerlo sobre un vídeo ya hecho.

En definitiva, estoy agradecido con este proyecto ya que me servirá como porfolio para un futuro.



6. BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Electrónicas

- Pinterest, (2023). "11\" LED Mini Neon Light Sign Bulb Sign USB Lamp Custom Neon Sign Kids Bedroom Home Party Decor Desk Small Light With Acrylic Base" [en línea], URL: <https://www.pinterest.es/search/pins/?q=lamparas%20neon&rs=typed>

-

Referencias Audiovisuales

-Giulia Saya, (2010). Angel's friends - Trailer ufficiale della prima idea del cartone [MP4], Paris: Universal Studios. 3:02min. <https://www.youtube.com/watch?v=2doLuUh6K1g>

- Ed Sheeran, (2022). Ed Sheeran, Pokémon - Celestial [Official Video] [MP4], Londres: VEVO. 4:22min. https://www.youtube.com/watch?v=23g5HBOg3Ic&ab_channel=EdSheeran

- Eurovision Song Contest, (2015). Måns Zelmerlöw - Heroes (Sweden) - LIVE at Eurovision 2015 Grand Final [MP4], Viena: VEVO. 3:17min. <https://www.youtube.com/watch?v=5sGOWFVUU0I>

- Netflix Asia, (2019). "Dear Ex | Official Trailer [HD] Netflix" [MP4], Hong Kong: Netflix. 1:40min. https://www.youtube.com/watch?v=cZuDMECORFE&ab_channel=NetflixAsia

- TBSSpain1, (2012). "El asombroso mundo de Gumball_Trailer" [MP4], Londres: Ben Boncquelet. 1:33min. https://www.youtube.com/watch?v=LP79h5NfXNk&ab_channel=TBSSpain1

- Visual Studio, (2021). "Del Revés (Tráiler Español)" [MP4], OttawaVisual Studio: VEVO. 3:11min. https://www.youtube.com/watch?v=RbfKs_syius&ab_channel=VisualStudio

7. Anexo I

Guiones literarios de los diálogos locutados e incorporados en los vídeos:

Cupacke:

(Se muestra el estudio y la cámara como si fuera un espejo yo mirandome en el)

Manuel: Buah! No me gusta nada como me he puesto en este viaje, estaba rico todo... y soy joven... pero joder! Si quiero estar bien para la graduación tengo cuidarme más. Uy! Un mensaje de Rosalia... Mierda... que si voy a cenar al Burger...

(Aparece el Capcake con un humito a mi derecha flotando y comienza a hablar)

Cupcake: No te lo pienses!! Difruta que vida solo hay una!! y lo bueno que va a estar? Hip! Si sabes que lo quierereees, mentirte esta feo! Ve que los vas a sobeaaar, mmmm...

Manuel: Pero es que mira esto (cojo mi barriga y la muestro al espejo en plan mira que grande), no puedo ir, que me voy a poner como un tonel!

Cupcake: Pero y lo buena que estaria esa hamburguesita! De pollo, bien crujientee con su mayoneesaa...

Manuel: Uf! Mayonesa! Nuestra exnovia, es que lo que engorda y lo buena que esta la jodia

Cupcake: Pero es deliciosaaaa!!! No te resistas que va a ser peor, luego te arrepentirás de no haber ido, además que ahora estas con la gente de la uni y luego el año que viene se acaba todo, tu piensalo, Hip!

Manuel: Eso es verdad...

Cupcake: Aparte que la hamburguesa ira con su lechiguita y su tomate que eso es sano, es ensalada no puede enegordar muchp, y además es barato y con la beca te llega, son señales eso

Manuel: Ya pero mejor gastar el dinero en otra cosa

Cupcake: Y tienes que hacer cosas a la noche, mejor tomarte ahí una cocacola y alimentarte bien con esa hamburguesita y las patatas! Que se me olvidaban esas patatas! Lo buena que están con la salsita Sour Cream las de gajo eh...

Manuel: Ay veeeeenga, le escribiré que voy, tampoco creo que pase nada por un día

Cupcake: Bieeeeeeeeeeeen!

(mando un mensaje al m'vil con una sonrisa y se hace un fundido de transición donde se vuelve a ver mi figura después de haberme pesado)

Manuel: Joder si es que ya sabia yo...

Cupcake: Como!?? Pero como puede ser que hayamos engordado tanto!!! Si fue una hamburguesita de nada, con otra como complementeo, las patatas doble con salsa y una cocacolita, eso no es nada!!!! y con todo el ejercicio que hicimos!!! UNA HORA de gimnasio!!! Que maaaaal, Hip!. Si es que... Pa que me haces caso, deberias haberte escuchado y quedarte

Manuel: Ya... Jope asi nunca voy a perder peso, si siempre lo recupero no voy a llegar a ningún lado.

Cupcake: Es que hay que controlarse! No se puede estar saliendo siempre!! pero estan tan ricas las cosas... Uy mira un mensaje de Raquel y Andy pa comer pizza (Cara de entusiasmo)

Manuel: (Pone la mano en la cara) Ahh... No empecemos...

Cupcake: Nooo?!!

Manuel: No! Y es no!

Cupcake: Vaaaaaaaaaale (triste), Hip!

Pluma:

(Se enfoca al artista deprimido)

Manuel: Jope, ya vuelvo a salir con un montón de pluma en ese vídeo. Me verá así la gente? No se como me pueden aguantar la verdad...

(Aparece la pluma con un humito a la derecha del actor flotando y comienza a hablar)

Pluma: Cariño, como no te van a aguantar con lo reina que tu eres!

Manuel: Ese es el problema justo, me veo muy raro en este vídeo.

Pluma: En ese vídeo solo muestras tu gracia natural, no todo el mundo la tiene, aprovecha que es un don codiciado

Manuel: Bueno, no te pases, yo no diria tanto, además yo solo quiero pasar desapercibido y si fuera hetero sería normal...

Pluma: chssssss, como que normal!? Primero "lo normal" no existe guapa! Y segundo, ¿que te crees, que ibas a ser mas feliz viendo el fútbol cada domingo y andando con las piernas arqueadas como si te pesaran los huevos!? No cielo, no son mejores esos primates que tu

Manuel: Eso es verdad...

Pluma: Y deberias amarte tal como eres, como ya he dicho esa gracia natural hay quien la envidia, querida

Manuel: Bueno, es verdad, debería quererme tal y como soy y a quien no le guste que se guante

Pluma: Así se habla!! Además casi todos los grnades son gays, mira a Ricky Martin, Mika, o Pablo Alboran!

Manuel: Pero algunos de ellos no tienen nada de pluma

Pluma: Cada uno tiene su propia pluma, la cosa es marcar tendencia, la tendencia de ti forma de ser!

Manuel: Tienes razón, debo respetarme y quererme así, total, los que me miran solo es porque me envidian no?

Pluma: Así se habla reina!!! ahora sí! A veces me sorprende de lo bien que hablo
jjajaja

Artista Frustrado:

(Aparece el pincel con un humito a la derecha flotando y comienza a hablar)

Manuel: Un 5'8, y es la peor nota encima de toda la clase... Será verdad que no valgo para esto...

Pincel: Tíooooo, pues no ves que no, nuestra obra era de las mejores y con diferencia, ese tío no tiene ni idea de arte.

Manuel: Ese es el problema justo, que sí que tiene idea porque es el profesor, y encima se junta con que otras veces ya me han puesto la peor nota de la clase, soy el "retal" como dirían, lucho por tener un aprobado se ve.

Pincel: Pero no les hagas caso broo, por muy profes que sean cada uno va a por lo que le gusta tío, si no entienden tu arte pues que les den.

Manuel: Ya, bueno... No es tan fácil... La media se queda ahí. Y encima como ya tengo fama de vago y dejármelo todo para última hora, ya van con esa mentalidad, incluso seguro que piensan que con el 5 me están haciendo un favor.

Pincel: Un favor?! No tío, eso es una putada, nuestro arte no merece ser despreciado de esta manera.

Manuel: Ya pero, igual tiene razón, mira están superpuestas todas y no se ve mucho

Pincel: De que trataba la asignatura?1 de experimentar, no colega?! Pues eso hemos hecho, las constelaciones en el cielo se ven unas encima de otras bro, y no es por que sea nuestra obra pero los diseños se ven y esta de puta madre tío

Manuel: Pues sí que es verdad, que a mí me gustan mis diseños

Pincel: Eso es tío!

Manuel: Y si reclamo nota o hablo con ella, porque no lo entiendo la verdad...

Pincel: Dale bro! Dale bro!

Manuel: Decidido, voy a mandárselo.

Pincel: Ese es mi pana! Así aprenderán a respetar el buen arte.