



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción
'Alice' de Lady Gaga

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Biscochea González, Ricardo Andrés

Tutor/a: Pérez Esteban, José Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas con las que me he cruzado estos cuatro años de carrera y de las grandes amistades que hemos formado. También, agradecer el inmenso talento que desprende cada una de ellas el cual ayuda a alentar a cualquiera su alrededor para sacar su mayor potencial y trabajar por los objetivos que uno se proponga.

Quiero agradecer personalmente a mi grupo más cercano de amigos por apoyarme en mis ideas y darme ese pequeño empujón que necesitaba para decidir crear un proyecto como este. También quiero agradecer el *feedback* que me han dado a medida que he hecho el proyecto. Toda crítica constructiva es bienvenida.

Finalmente, también quiero agradecer a mi tutor, José Antonio Pérez Esteban, por toda su ayuda y apoyo para llevar a cabo este proyecto y por despertar en mí la curiosidad por el 3D. Además, agradecer a todos los profesores que nos acompañaron estos cuatro años que nos han enseñado una inmensa cantidad de herramientas para poder aplicar a todos nuestros futuros proyectos. Esto es por ustedes.

RESUMEN

El vídeo conceptual como una forma de expresión artística combina elementos visuales, narrativos y estéticos para transmitir una idea, concepto o mensaje de manera audiovisual. Está más enfocado en la exploración de ideas abstractas y emociones, en lugar de seguir una narrativa lineal o contar una historia concreta. Es por esto por lo que se realizará una propuesta visual que acompaña el sentimiento y la letra de la canción *Alice* de Lady Gaga para plasmar y representar el universo que allí nos plantea. Como resultado, se obtendrá un producto elaborado en 3D que interpretará el imaginario que propone la canción.

Palabras clave: Música, 3D, 3DS MAX, 3D Modelling, Posproducción

ABSTRACT

A concept video as a form of artistic expression combines visual, narrative and aesthetic elements in order to convey an idea, concept or message in an audiovisual way. It is focused on the exploitation of abstract ideas and emotions instead of following a linear narrative or telling a specific story. This is why a visual proposal will be created to follow the journey that both lyrics and emotions Lady Gaga's song Alice proposes. As a result, will be obtained a 3D elaborated product which is going to interpret the universe the song suggests.

Keywords: Music, 3D, 3DS Max, 3D Modelling, Postproduction

ÍNDICE

1. Introducción	5
1.1. Presentación y justificación del tema	5
1.2. Objetivos	6
1.3. Metodología.....	6
2. El videoclip	7
2.1. Definición y tipología	7
2.2. Orígenes del videoclip.....	8
2.3. El vídeo y arte conceptual.....	9
3. Desarrollo	10
3.1. Preproducción.....	10
3.1.1. <i>Chromatica</i>	10
3.1.2. <i>Alice</i> . Análisis de la canción	12
3.1.3. Premisa	13
3.1.4. Referencias visuales.....	14
3.1.5. Historia.....	16
3.2. Producción	18
3.2.1. Autodesk 3DS Max.....	18
3.2.2. Adobe After Effects	25
3.3. Posproducción.....	27
3.3.1. Edición y montaje	27
3.3.2. Recursos estilísticos	27
4. Conclusiones	28
5. Bibliografía	30
6. Filmografía	31

Anexos

- I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030
- II. *Moodboard Alice*
- III. *Storyboard Alice*
- IV. Vídeo conceptual para *Alice* de Lady Gaga

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fotogramas del videoclip <i>Stupid Love</i> de Lady Gaga.....	11
Figura 2: Portada del álbum <i>Chromatica</i> de Lady Gaga.....	11
Figura 3: Símbolo de <i>Chromatica</i>	11
Figura 4: Letra traducida de la canción <i>Alice</i> de Lady Gaga.....	12
Figura 5: Letra traducida de la canción <i>Alice</i> de Lady Gaga.....	13
Figura 6: Fotograma de <i>Alicia en el país de las maravillas</i> (1951).....	14
Figura 7: Fotograma de <i>Alicia en el país de las maravillas</i> (2010).....	14
Figura 8: Fotograma de <i>Matrix</i> (1999), dirigida por las hermanas Wachowsky.....	15
Figura 9: Fotograma de <i>Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal</i> (2008), dirigida por Steven Spielberg.....	16
Figura 10: <i>Moodboard</i> creado con los bocetos y las referencias estéticas.....	16
Figura 11: Bocetado del <i>alien</i>	18
Figura 12: Modelado del <i>alien</i>	18
Figura 13: Modelado del túnel.....	19
Figura 14: Modelado del túnel de la caída.....	20
Figura 15: Forma de onda de la canción en el Graph Editor – Dope Sheet.....	21
Figura 16: Espacio de trabajo para la pestaña de 'Key Info' dentro de 3DS MAX.....	22
Figura 17: Ventana de materiales dentro de Autodesk 3DS Max 2023.....	23
Figura 18: Proceso de renderizado del túnel de picos dentro de Autodesk 3DS Max 2023.....	24
Figura 19: Imágenes recurso de After Effects 2023.....	26

1. Introducción

1.1. Presentación y justificación del tema

La producción de contenido audiovisual ha dejado una huella innegable en la industria musical que se extiende más allá de los ritmos y las armonías. Se puede entender como un intermediario el cual conecta la música con la audiencia de una manera muy personal y única vinculada con la visión del artista y la relación que tiene con sus admiradores. Los ejemplos van desde videoclips icónicos que han definido estéticas de décadas y décadas, hasta experiencias en vivo como retransmisiones de conciertos y espectáculos de premios. Todo esto con el objetivo de hacer partícipe al espectador mediante las componentes esenciales de la producción audiovisual: la narrativa y, en este caso, el impacto de la música.

El videoclip es un recurso bastante utilizado en esta industria, el cual se puede incluso considerar la norma, para promocionar el producto y conectar con la audiencia. No obstante, no es el único recurso al que se puede recurrir para promocionar un trabajo musical de manera audiovisual.

El vídeo conceptual emerge como un formato que busca romper las convenciones y expandir las fronteras artísticas y narrativas. En lugar de representar fragmentos de la realidad o extractos de ella, el vídeo conceptual explora las profundidades de la imaginación humana representando conceptos o ideas de maneras no convencionales las cuales crean experiencias visuales que trascienden lo tangible, creando así, un entorno donde las imágenes son las ideas y emociones del espectador.

La interseccionalidad entre la imaginación humana y la tecnología moderna dan lugar a un medio de expresión artística muy poderoso. Las imágenes y el sonido tienen un gran poder para transmitir emociones y provocar reflexiones profundas lo cual convierte el arte de la producción audiovisual en una forma de comunicación incomparable.

En el año 2020, debido a la pandemia mundial, la sociedad se encontraba confinada en sus hogares. Al mismo tiempo, la cantante estadounidense Lady Gaga estrena su sexto álbum de estudio *Chromatica*. En él narra el proceso que afrontó para superar la depresión en la que se encontraba a través de sonidos dance-pop, *house*, *electropop* y EDM. El disco comienza con la canción titulada *Alice*. Esta será la protagonista del presente trabajo debido a que, desde su primera escucha, ha formado parte y ha sido generadora de un cúmulo de ideas que finalmente se juntan y se exponen en un vídeo conceptual sobre ella. Se trata de una historia donde la cantante defiende que a pesar de que su nombre no es Alicia, por esa razón, ella seguirá buscando el país de las maravillas. Se trata de un proyecto personal que no está vinculado a la artista y que busca expresar la creatividad de su creador.

La idea de este proyecto nace directamente de la yuxtaposición de la letra de la canción con el instrumental que la acompaña. Un contraste muy notorio cuando se analiza la letra y lo que quiere expresar Gaga con ella. Esto genera una reflexión sobre

cómo puede una canción expresar tal sentido de incertidumbre y a la misma vez expresar con tal firmeza la solución a la misma. Es entonces, en este momento, cuando nace la idea de expresar esta reflexión en un vídeo conceptual.

A partir de ahí, tres años más tarde, a principios del año 2023, empieza la fase preproducción del proyecto pasando por las diferentes fases de producción hasta llegar a la obtención del producto final (<https://youtu.be/4SMVQDS2uuU>)

1.2. Objetivos

El objetivo de este trabajo es traducir aquello que la cantante describe mediante imágenes a través de la interpretación personal. En este caso, es el estado de incertidumbre sobre su salud mental que ella propone en la canción. Es por ello por lo que se plantean unos objetivos concretos con la finalidad de poder acercarse lo máximo posible al producto deseado:

- Interpretar el concepto de vacío e incertidumbre para crear metáforas visuales para ello.
- Realizar la preproducción, producción y postproducción del vídeo conceptual.
- Obtener un producto final lo más acercado posible a la visión original que se plantee.

1.3. Metodología

Para la obtención de los objetivos previamente mencionados, el primer paso realizado fue investigar acerca del videoclip musical, sus características, así como sus aplicaciones. Además, se investigó sobre sus orígenes. A esto, se le añadió la investigación sobre la interseccionalidad entre el arte y el vídeo como resultado del desarrollo tecnológico con el trascurso de los años. Y, por último, se define qué es el vídeo conceptual y cómo se relaciona con la música.

Una vez realizada esta investigación previa, comenzó la fase de preproducción del proyecto la cual está dividida en los siguientes puntos: escucha del álbum *Chromatica*, así como el estudio de los elementos visuales que compone su universo; análisis de la letra de *Alice*, elección de las partes más importantes de la canción, creación del estilo visual inspirado en el álbum y elaboración de un storyboard y bocetos así como el análisis para su modelado en Autodesk 3DS Max 2023 y la generación de imágenes a través de programas como Adobe After Effects 2023.

Finalizada la parte de preproducción, que tuvo una duración de cinco meses comprendidos desde enero hasta junio del año 2023, empezó la fase de producción. Este siguiente paso comenzó con el modelado en 3D de los diferentes elementos que componen las imágenes del producto final en el programa de Autodesk 3DS Max 2023, trabajados directamente del análisis de formas de los bocetos previamente creados. Además, se comenzó con la generación de las otras imágenes que no serían generadas

en 3D con otros programas como Adobe After Effects 2023, que también se utilizó para la creación de filtros de imagen para la fase de posproducción.

Posteriormente, una vez finalizada la etapa de modelados y generación de imágenes, se procedió a la animación de lo que serían los elementos y personajes que intervienen en las imágenes. Una vez acabada, se comenzó con la implantación de cámaras, así como su animación en el caso de que lo requiriera. Luego, una vez acabadas estas dos etapas previas, se optó por la creación de materiales para los elementos, así como la iluminación de las escenas para, finalmente, renderizar las que correspondan en función de las cámaras correspondientes.

Una vez obtenidas todas las escenas renderizadas y las imágenes creadas, se procedió a la fase de posproducción, se volcó el material en el software de edición Adobe Premiere Pro, donde se llevó a cabo la edición y el montaje de la imagen porque es un programa bastante intuitivo y sencillo de utilizar cuyos tiempos de renderizado de vídeo son rápidos.

2. El videoclip

2.1. Definición y tipología

Según el diccionario de la Real Academia Española (DEL.RAE, 2022, Versión electrónica 23.6), el *videoclip*, expresión tomada de la voz inglesa, se define como un cortometraje de carácter musical cuyos fines, por norma general, son de tipo promocional.

Se podría decir que el videoclip en sí es un género audiovisual, como sostiene Sedeño (2007). Se trata de un género diferenciador que gestiona las materias expresivas de la imagen y el sonido con una intención global. Desde ese punto de vista, se tiene en cuenta la narratividad del videoclip por lo que esta describe una sucesión de estados y cambios encadenados en la relación sujeto-objeto (no siendo estos personajes, sino nociones o ideas).

Luego, siguiendo este concepto en los videoclips, según Mira (2020) en un entrada para su blog El mundo de videoclip, establecen que se pueden encontrar estos tipos:

- **El vídeo narrativo.** También conocido como dramático, es aquel que construye una historia, una sucesión de eventos acompañados visualmente de la canción. Desde un punto de vista dramático, está construido siguiendo una estructura dramática clásica con personajes y tramas entre ellos. Esta sucesión de eventos puede llegar a ser **lineal**, donde la imagen sigue literalmente la canción; **paralela**, donde existe un suceso o una trama paralela a partir de la canción; o **superpuesta**, donde la historia puede funcionar independientemente a la canción trabajada.
- **Musical o performance.** En el sentido más literal de la palabra, en este tipo de videoclip intervienen únicamente el artista o grupo interpretando la canción

sobre una escenografía. En este caso, prevalece la actuación o *performance* sobre la canción. Se trata de una experiencia más personal con la audiencia.

- **El vídeo conceptual.** También conocido como videoarte o vídeo experimental, se refiere a un tipo de videoclip enfocado en la transmisión de conceptos abstractos o emociones a través de la combinación de imágenes y sonidos. Tiene un enfoque artístico y experimental que a menudo se aleja de la narrativa tradicional y busca transmitir un mensaje de manera no lineal o no convencional. Utiliza una gran variedad de técnica visuales, como simbolismos, efectos visuales o manipulación digital para expresar conceptos e ideas de la manera más visualmente impactante posible.

2.2. Orígenes del videoclip

Los orígenes del videoclip se remontan a principios del s. XX cuando se empiezan a proyectar imágenes acompañadas de música para ilustrar canciones. Fue un recurso popularizado en los Estados Unidos entre los años 1890 y 1910.

Se debe tener en cuenta que la noción del videoclip, del videoclip musical, tiene sus orígenes gracias al cine. Previamente, en EE. UU. era habitual en los teatros donde se llevaban a cabo las proyecciones de cine mudo, acompañar el filme con una actuación musical con un cantante y un pianista. La llegada del cine sonoro en los años 20 hizo que esta actuación musical en vivo desapareciera, pero no puso fin a la relación entre la imagen y la música. Se llega a considerar que era algo intrínseco cuando se trata del cine debido a la transición sonora a la que fue sometido.

Ejemplos de los primeros formatos de vídeo con música fueron los *soundies*. Estos eran pequeños cortometrajes de corta duración donde se podían ver actuaciones de músicos de jazz y swing. Más adelante, en los años 1940, se inventan las *Soundies Machines* las cuales se encontraban únicamente en hoteles. Estas máquinas disponían de varios cortometrajes de tres minutos en los cuales se podían ver a artistas importantes interpretando las canciones populares del momento.

Durante la década de los 50, el auge de la televisión hace ver a la industria discográfica la importancia de este nuevo medio. Es durante esta década cuando se adopta el videoclip como medio artístico mediante el cual los artistas comenzaron a darse cuenta de la gran utilidad de esta herramienta para promocionar sus canciones de manera visual. Es durante esta época que el videoclip musical alcanzó su etapa dorada con figuras como la de Elvis Presley, Frank Sinatra y los Beatles. De esta manera, los cantantes más populares de la época pasaban a formar parte de la gran pantalla donde cumplen funciones distintas a las que los hace ser conocidos. Con esto consiguieron las bases para lo que vendría, en tiempos futuros, con el videoclip.

De los primeros ejemplos de videoclip se conoce el filme *A Hard Day's Night* (1964) de los Beatles, dirigido por Richard Lester. En él se inaugura una nueva dinámica visual para el espectador la cual se consolidaría con la llegada del videoclip. Leguizamón (1998) asegura que en este filme se utilizan muchos recursos que transforman el producto en

un firme antecedente del videoclip utilizando así efecto cortina, cuadro dentro de cuadro, foto collage, inversión de colores tonales, mezcla de materia ficcional y documental, imprevisibilidad, fragmentación y dinamismo.

Es en esta misma década, de los 60, que surge el videoarte con Nam June Paik con su filmación de las calles Nueva York en un taxi. En estas prácticas, combinaba técnicas documentales con la ficción y fusionaba estilos como el pop art con el vídeo. De esta manera, consigue dar pie al desarrollo del videoclip innovando en ambos campos, el tecnológico y el artístico.

Los años 70, formarían la década más importante del videoclip, puesto que es en esta donde tiene lugar su nacimiento. En el año 1970, surge el filme *Performance*, dirigido por Donal Camel donde se puede ver al vocalista de los *Rolling Stones*, Mick Jagger. En él se muestra al artista con variedad de ángulos con el objetivo de fragmentar la historia para favorecer su actuación.

No obstante, es en el año 1975 cuando el videoclip se consolidará y establecerá como género con *Bohemian Rhapsody*, canción del grupo de rock británico *Queen*. Este sería el primer videoclip musical que fue concebido como tal. Tras el éxito que tuvo, se procedió a aumentar la producción estos para la promoción de álbumes por televisión.

En los años 80, lo que se conocía hasta el momento como videoclip iba a cambiar para siempre. Esto se debe a la llegada del canal de televisión MTV. Este era un canal cuyo objetivo era transmitir las 24 horas del día videoclips. Era el primer canal de televisión que se dedicaría a eso.

2.3. El vídeo y arte conceptual

Neus Miró (2014), en una entrada para el blog de Apología / Antología, sostiene que la adopción del vídeo como medio artístico coincide con aquellas prácticas que están denominadas bajo el término de **Arte Conceptual**. De esta manera, uno de los factores que lo definen se basa en la modificación de aquello que otorga valor a una obra de arte. Es decir, que pasa de una producción a una concepción.

Desde este punto de vista, la interseccionalidad entre estos dos conceptos podría recibir el nombre de videoarte. Este nuevo concepto de vídeo nace en el año 1965 con Nam June Paik grabando las calles de Nueva York. El videoarte nace en un tiempo donde es prominente la esperanza de cambiar el mundo y la sociedad. Se trata de unos tiempos donde se buscaba justicia. Esto es porque este medio se ajusta perfectamente a las necesidades artísticas del momento siendo reflejo directo del cine de los años 20. Es decir, del surrealismo, expresionismo, cinema-verité, etc.

El videoarte es un medio que busca romper la comercialidad de la televisión y la producción en masa de contenidos como los videoclips. Con ello la estética electrónica se nutrió generando, de esta manera, nuevas tendencias vanguardistas. Adoptó diversas

técnicas de distintos movimientos como el arte pop, el arte minimalista, el conceptualismo, arte óptico y el arte cinético-lumínico.

El artista Sol LeWitt (1967) defiende: "la idea o el concepto es el aspecto más importante de la obra". Con esto, es importante reconocer que el 'arte conceptual' como categoría es aplicado a una extensa cantidad de obras de arte contemporáneo. Antes de que se hablara de arte conceptual las obras de arte se caracterizaban y eran reconocidas únicamente como producto de grandes esfuerzos manuales y técnicos de una artista.

El arte conceptual reside en la apreciación de las obras. Es decir, se trata de que, para entender la pieza, hay que centrarse en la idea que el autor logró transmitir en el público. Se refiere a que la idea tiene que ser apreciada intelectualmente analizando detalles más allá de la simple vista de la obra. Es intentar meterse en la mente del autor para apreciar su visión. Esto se debe a la ruptura de normas convencionales que este estilo artístico sigue. También, se puede conceptualizar en el esfuerzo por ambas partes, del autor y espectador, de crear un concepto o idea partiendo de la visión del autor.

3. Desarrollo

3.1. Preproducción

3.1.1. *Chromatica*

El 29 de mayo de 2020, Lady Gaga publica su sexto álbum de estudio *Chromatica* tras haber pospuesto su fecha de lanzamiento debido a la pandemia mundial del COVID-19. Se trata un álbum cuyo sonido e influencias beben de géneros como el dance-pop, *house*, disco, *electropop* y EDM.

Su concepto gira entorno a *Chromatica* que según la cantante comenta a Zane Lowe en una entrevista para Apple Music en el mismo año de su publicación, es una localización ficticia dentro de su imaginario donde mezcla los sonidos y colores. Como si se hablará de sinestesia, ya que, su productor Bloodpop, en conjunto con Gaga, crearían el sonido de este proyecto siguiendo las bases de la armonía cromática. De esta manera, el concepto visual del álbum se desarrolla a través de la expresión de los diferentes colores que constituyen la gama cromática.

Ejemplificado está en el primer sencillo promocional del álbum, *Stupid Love*, ya que en su videoclip la cantante estadounidense presenta el que sería el planeta distópico de *Chromatica*, en el que tiene lugar una guerra entre las diversas tribus que allí coexisten. Se puede ver como cada tribu tiene un símbolo y un color asignado.

Figura 1: Fotogramas del videoclip *Stupid Love* de Lady Gaga



Nota: a lo largo del videoclip se pueden ver representadas las diferentes tribus con sus respectivos colores. Los presentes fotogramas son capturas de pantalla recuperadas de <https://www.youtube.com/watch?v=5L6xyaeiV58>

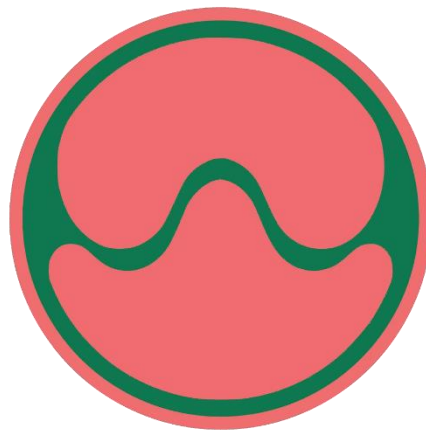
Como portada del álbum se puede ver a Lady Gaga atada a un símbolo compuesto de una forma sinuosa. Esta representa el símbolo de *Chromatica*. “El símbolo de *Chromatica* tiene una onda en el centro, que es el símbolo matemático para el sonido y es de donde nacen todos los sonidos, y, para mí, ese sonido es lo que me sanó en la vida, ...” sostiene Gaga (2020) en una entrevista para Pitchfork.

Figura 2: Portada del álbum *Chromatica* de Lady Gaga



Nota: en esta figura se ve a la artista atrapada por el símbolo de *Chromatica* luciendo un atuendo estilizado por su director creativo Nicola Formichetti y Marta del Rio. Fuente: Interscope Records, 2020.

Figura 3: Símbolo de *Chromatica*



Nota: creado por el estudio de diseño Studio Pending, situado en Los Ángeles, representa el símbolo matemático del sonido. Fuente: Studio Pending, 2020.

El proyecto se compone de 16 canciones divididas en tres actos: *Chromatica I*, *Chromatica II* y *Chromatica III* las cuales, respectivamente, son un interludio en el álbum.

Chromatica I es el primer interludio y constituye el punto de apertura de la historia del álbum. Está compuesto por un arreglo de cuerdas las cuales transicionan directamente a introducir la primera canción del proyecto *Alice*.

Gaga (2020), en una entrevista con Zane Lowe para Apple Music dice que *“El principio de álbum, para mí, simboliza el comienzo de mi viaje para sanar. Va directo a este arreglo de cuerdas donde sientes está pérdida inminente que es lo que pasaría si me enfrento a todas las cosas que me dan miedo. Ese arreglo de cuerdas prepara el escenario para una experiencia más cinéfila de cómo le doy sentido a las cosas.”*

A partir de ahí le suceden las demás canciones del álbum cada una perteneciendo a un acto de los previamente mencionados (*Chromatica I*, *Chromatica II* y *Chromatica III*). Este trabajo únicamente se centrará en el primero de esos actos, concretamente en la primera canción, *Alice*.

3.1.2. *Alice*. Análisis de la canción

Como se comenta previamente, *Alice* forma parte del acto introductorio de *Chromatica*, *Chromatica I*. En ella la cantante estadounidense hace referencia a la novela de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas (1865)*, la cual en el año 1952 recibiría una adaptación animada en la que se sigue la historia de la joven Alicia sumida en un sueño del cual se despierta en un mundo fantástico repleto de personajes antropomórficos y lleno de imaginación. Este mundo representa los obstáculos de la vida a los que Alicia tendrá que enfrentarse.

A lo largo de la canción se escucha a Gaga relacionar su inhabilidad de conseguir tranquilidad y paz en su vida con las necesidades de Alicia para sobrevivir los contratiempos de la pubertad y mantener paz y estabilidad mental en el proceso.

Las letras de esta canción son un reflejo de una lucha constante de la artista con su salud mental por la cual no consigue paz y necesita, de alguna manera, sanar. Además, en el álbum, hará referencia a que ella necesitaría tomar medicamentos antidepresivos para intentar conseguir la paz mental que quiere conseguir; así nos la planeta en la citada canción.

Figura 4: Letra traducida de la canción *Alice* de Lady Gaga

*“¿Podrías sacarme de esta con vida?
¿Dónde está mi cuerpo? Estoy atrapada en mi
mente
Estoy harta de gritar a todo pulmón
Estoy en el agujero
Estoy cayendo y cayendo
Cayendo”*

Nota: traducción propia directa de la escucha de la canción.

Como se puede interpretar, la cantante está manifestando que no está bien, está derrotada. Su lucha con su salud mental la tiene en un punto que no sabe dónde va a acabar o cómo van a acabar las cosas.

Figura 5: Letra traducida de la canción *Alice* de Lady Gaga

*“Mi nombre no es Alicia, pero seguiré
Buscando el país de las maravillas.
Llévame a casa
Llévame al país de las maravillas.
Libérame.”*

Nota: traducción propia directa de la escucha de la canción.

No obstante, su amor por la música la mantiene optimista y a través de ella buscará ese lugar fantástico o ese país de las maravillas que menciona en la canción. Claramente, la canción está directamente inspirada en la historia de Alicia en el país de las maravillas, desde el título hasta las referencias las cuales ayudaron a crear la historia y las propuestas visuales de este trabajo.

Se debe destacar que la propuesta narrativa de este proyecto, así como la propuesta visual, no seguirán la estética que plantea el proyecto de la cantante. Se trata de un proyecto personal sujeto a la interpretación y dirección creativa de su creador.

3.1.3. Premisa

La idea para este vídeo conceptual surge en junio del año 2020, tras la primera escucha de la canción *Alice*, como resultado de la situación social de aquel momento de la pandemia mundial del COVID-19 en un esfuerzo de intentar descifrar el porvenir. En este caso, se trataba de miles de personas que sufrieron pérdidas de familiares y conocidos a causa del virus por lo que generó secuelas en un parte de la población mundial, la cual puede llevar a la depresión. Es por eso por lo que el concepto del estado de incertidumbre abunda en este proyecto asociándolo a la sensación de caer constantemente en el vacío.

Se trata de generar una sensación de inquietud. Si inquietud es lo opuesto a quietud, es pertinente optar por planos cortos y una sucesión de imágenes ágil y rápida. Al tiempo, este ritmo encajará de manera coherente con el propio ritmo de la música.

Una vez establecido ese ritmo ágil, desprendido directamente del análisis de la canción y su mensaje, se procede con la creación de la propuesta visual para el presente trabajo.

3.1.4. Referencias visuales

Este proyecto audiovisual es creado teniendo en cuenta que bebe de distintas fuentes o inspiraciones creativas que lo ayudan a formar la base de la cual parte para su posterior trabajo. En primer lugar, como ya se ha mencionada, la idea de este vídeo conceptual surge tras la visualización de la película del año 2010 *Alicia en el país de las maravillas*, dirigida por Tim Burton. En ella el desarrollo de la imagen, la evolución de la tecnología y el estilo de creatividad de Burton hacen que el proyecto cobre un tono lúgubre y sombrío a diferencia de la película animada de 1951.

Figura 6: Fotograma de Alicia en el país de las maravillas (1951)



Nota: Alicia cae por la madriguera rumbo al País de las maravillas. El presente fotograma es una captura de pantalla de la secuencia descrita recuperada de https://www.youtube.com/watch?v=5IG9KJ_0XXA

Figura 7: Fotograma de Alicia en el país de las maravillas (2010), dirigida por Tim Burton



Nota: Alicia cae por la madriguera rumbo al País de las maravillas. El presente fotograma es una captura de pantalla de la secuencia descrita recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=YZsD2IVYQbw>

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción 'Alice' de Lady Gaga

A pesar de que esta película es el motor principal de inspiración para el proyecto, existen otras fuentes de inspiración que ayudaron a crear la estética creativa y visual del mismo:

- **Matrix (1999).** En el momento donde Gaga reflexiona “¿Dónde está mi cuerpo? Estoy atrapada en mi mente” se entiende que ella es consciente de que aquello que está experimentado no es la realidad sino un producto de su mente. Como si estuviese atrapada en una matrix y no puede escapar de ella. Es por eso por lo que la película del mismo título, dirigida por las hermanas Wachowsky, es otro de los referentes principales dentro de la historia. Con su estética industrial, expresa el brutalismo que podría estar encerrado en la mente sin tener absolutamente idea de ello y por ende no poder escapar.

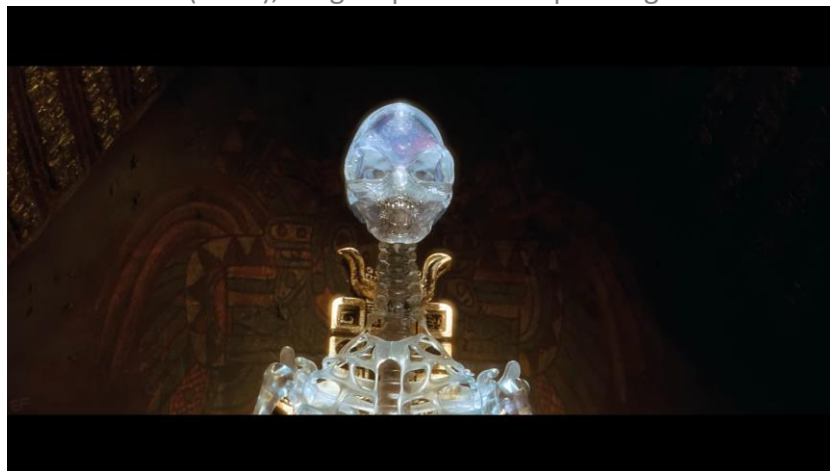
Figura 8: Fotograma de Matrix (1999), dirigida por las hermanas Wachowsky



Nota: Neo se convierte en el elegido y se mimetiza con el código de la matrix El presente fotograma es una captura de pantalla de la secuencia descrita recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=H-ORHgDWcJE>

- **Indiana Jones y la reina de la calavera de cristal (2008).** Como la cantante habla de un mundo distópico y ficticio que se puede entender como otro planeta, surge la idea de representar una especie de vida extraterrestre. Como se ha comentado en el punto 3.1 sobre el universo de *Chromatica*, existen diversas tribus por lo que cada una adopta rasgos y características específicas. Es por esto por lo que, como representación extraterrestre, se tomó inspiración de las calaveras de cristal de esta película dirigida por Steven Spielberg. No obstante, se buscó mantener rasgos humanos para no alejarlo demasiado de aquello que se podría conocer

Figura 9: Fotograma de Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal (2008), dirigida por Steven Spielberg



Nota: el esqueleto de cristal está completado una vez Jones y compañía le devuelven su cabeza. El presente fotograma es una captura de pantalla de la secuencia descrita recuperada de

<https://www.youtube.com/watch?v=a6XrD0yVMJO>

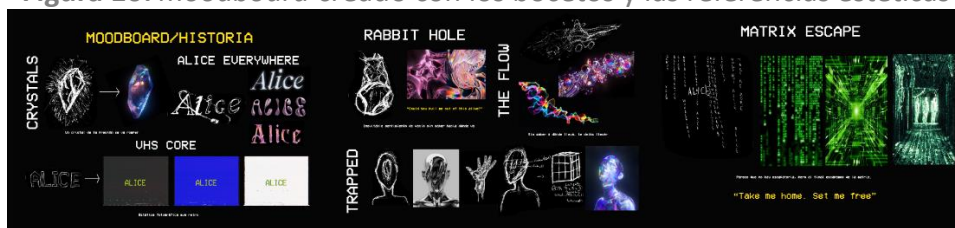
3.1.5. Historia y justificación de decisiones

La creación de la historia nace de la idea de interpretar la sensación de vacío e incertidumbre que puede causar la depresión junto a la presión de estar atrapado a través de varias escenas que generen sentido de bucle infinito. Imágenes que fuesen cíclicas que parezcan no tener fin. Es por eso por lo que la historia se desarrolla en los siguientes actos:

- Acto I: entrada a la matrix
- Acto II: la explosión
- Acto II: la madriguera
- Acto IV: la cárcel
- Acto V: la matrix. La simulación.

En la siguiente figura, se puede observar cómo fueron establecidas estas fases/espacios de manera que sirvieran para conducir la historia sobre la experiencia que sería entrar en esa matrix de la que no se puede escapar.

Figura 10: moodboard creado con los bocetos y las referencias estéticas



Nota: la presente figura muestra el moodboard que, a su vez, representa el suceso de los acontecimientos de la historia. Diseño de creación propia con imágenes recuperadas de un tablero de Pinterest de generación propia <https://pin.it/3aVHc5k>

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción 'Alice' de Lady Gaga

Como se trata de una experiencia sobre la depresión y salud mental, la idea trata de evocar un concepto reconocible, por tanto, estas ideas sirvieron para elaborar el primer esbozo y narración que se llevaría a cabo en el producto final.

Es importante destacar que al ser un vídeo conceptual no se trata de un videoclip con tramas complicadas, sino de la exploración de conceptos abstractos o no tangibles para generar ideas y crear así un proceso de apreciación a las imágenes que lo componen. En este caso, se trata de la depresión y el estado de incertidumbre que puede llegar a generar una espiral sentimental en bucle de la cual cuesta salir. También, destacar que este proyecto no está vinculado a la estética de Lady Gaga por lo que todas las decisiones creativas vienen sujetas a la creatividad del creador de este proyecto.

Además, estos mismos esbozos previamente mencionados, ayudarían al proceso de modelado puesto que de ahí se pudieron interpretar las diferentes geometrías necesarias para ello.

La narrativa creada se inspira directamente de las referencias visuales previamente mencionadas. En primer lugar, en el primer acto, se ven imágenes de alguien que no sabe a dónde ir y le pide direcciones a un software tecnológico escribiéndolo en lo que sería una pantalla de computadora. Una vez iniciada la conversación tras obtener una respuesta, la historia comienza los sucesos de un personaje con rasgos alienígenas cayendo por el vacío, en este caso, encerrado en su mente dentro de la matrix.

Acto siguiente, se ve como emerge un diamante emerge de la oscuridad iluminando la escena de manera parpadeante. En este acto, ya la historia sucede dentro de la matrix donde todo aquello que se ve en pantalla es la pseudorealidad que esta crea, la cual no se logra diferenciar de la verdadera realidad. Luego, la preciosa gema se encuentra en un estado de inestabilidad que la hará estallar. Esto simbolizaría el desmoronamiento que supondría llegar a punto avanzado en la depresión.

A partir de ahí, con el estallido, se sigue la historia a través de un túnel, el cual representa la madriguera por la que cae Alicia. Este parece no tener fin e, incluso, tiene diferentes formas.

El cuarto acto de la historia se desarrolla en la cárcel que es la mente. Cuando la cantante defiende "estoy harta de gritar a todo pulmón" se ve como el personaje humanoide no podría gritar físicamente puesto que nadie lo escucharía.

El quinto y último acto constituye la revelación por parte del personaje que está dentro de la matrix y que quiere salir de ella. Se ve como cae por el túnel- madriguera el cual parece tener un fin y es ahí cuando la narrativa comienza a ir en retroceso (la dirección de la cámara subjetiva ya no es en dirección hacia abajo, sino que hace "marcha atrás", como saliendo del túnel) representando que el personaje está escapando de la matrix y revirtiendo todo lo que sentía como estar atrapado y que nadie los escuchara.

3.2. Producción

Una vez acabada la fase de preproducción donde se conceptualizó la idea, la estética visual y la historia, se comienza con la siguiente fase, la de producción. En esta se procederá a crear todos los elementos que intervendrán y formarán parte del producto final como vídeo conceptual. En este caso, se utilizaron dos programas para generar todos estos: Autodesk 3DS Max 2023 y Adobe After Effects.

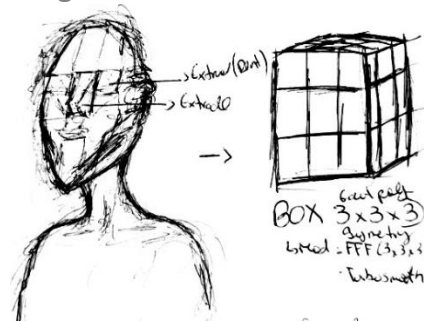
3.2.1. Autodesk 3DS Max

3.2.1.1. Modelado

ALIEN

Para empezar con la producción de este proyecto se comenzó con el modelado del *alien* del cual se analizó su geometría a partir del boceto de la siguiente figura:

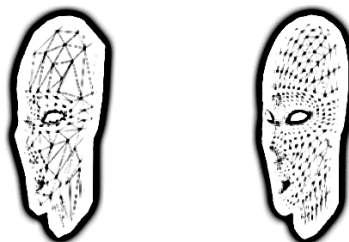
Figura 11: Bocetado del *alien*



Nota: en este boceto se analiza la geometría del dibujo y se plantea el procedimiento para el modelado del *alien*.

Como se puede ver, se optó por comenzar el modelado partiendo de una caja 3x3x3 a la cual se le aplicaría el modificador 'Edit Poly' donde en la selección de sus caras se procedería a eliminar la mitad izquierda de la caja. Esto con el objetivo de añadir el modificador 'Symmetry' a su eje X para, de esta manera, conseguir que todas las modificaciones que se realicen a sus vértices en el lado derecho se repliquen en el izquierdo para conseguir la simetría exacta. Una vez ajustado el punto de control de espejo, se procedió a realizar todas las modificaciones pertinentes para conseguir la forma de la cabeza, definir los rasgos como los ojos nariz y boca y finalizar con el modificador 'Turbosmooth' como se ve en la siguiente figura:

Figura 12: modelado del *alien*



Nota: a la izquierda la cabeza del *alien* sin suavizar y a la derecha con el modificador 'Turbosmooth' aplicado. Imagen de creación propia.

Una vez acabada la cabeza, se procedió con el modelado del cuerpo y las manos para, posteriormente, unir todas las componentes y obtener la figura del alien. Luego, unidas todas las piezas, se convertiría el modelo en un 'Editable Poly' para su posterior preparación en la que se le enlazaría a un esqueleto para animarlo.

GEMA

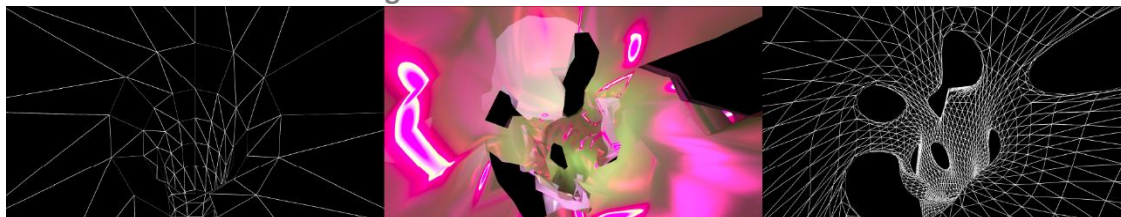
Acabado el modelado del alien, el más complejo de todos los modelados del proyecto, se continuaría con el modelado de la gema del principio. Este también parte de una caja. La diferencia en este modelado reside en los modificadores. Para este se empezó por un modificador 'FFD 3x3x3' para deformar la caja dándole forma de gema. Posteriormente, para darle textura y generar una forma más orgánica de piedra preciosa se le aplicó el modificador 'Displace' en el cual se aplicó el material de 'Noise' el cual generará deformaciones procedurales para obtener resultados más orgánicos. Luego, se le aplicaría el modificador 'TurboSmooth' para suavizar los picos obteniendo así la gema deseada. Finalmente, se convierte la caja con las modificaciones en un 'Editable Poly'.

TÚNEL

Para el tercero, se necesitaría modelar un túnel que se pudiera animar de manera que se pudiera conseguir un bucle. Por tanto, el objeto que mejor funcionaría para estos requerimientos sería el 'Torus', el cual tiene forma de donut. En principio, este modelado se quedaría así de simple, no obstante, se optó por hacer cambios en su geometría para darle profundidad y textura. Por tanto, se le aplicó el modificador 'Edit Poly' para eliminar varias caras de la figura para que no fuese simple. Una vez, realizadas las modificaciones se seleccionaron todas las caras de la figura para invertirlas de manera que al poner una cámara dentro, estas sean renderizables.

Del túnel se hicieron 3 variaciones una simple, una suavizada y otra con picos que se consiguieron siguiendo el mismo proceso de la gema (aplicando el modificador 'Displace').

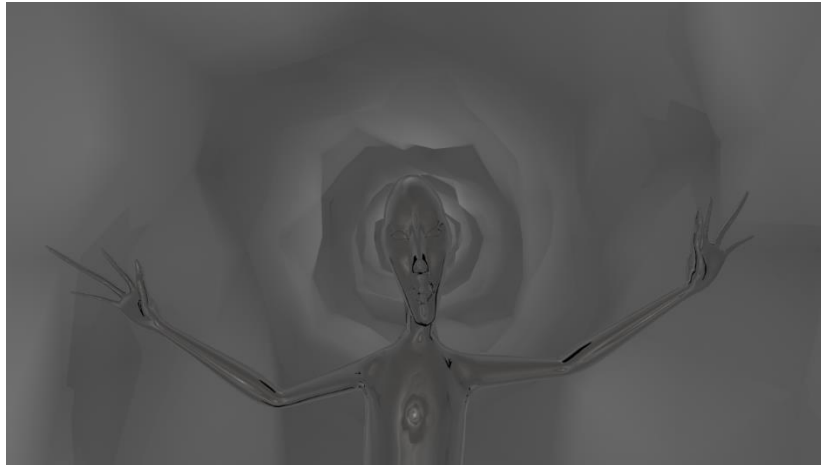
Figura 13: modelado del túnel



Nota: de izquierda a derecha se ven el túnel simple con material *wireframe*, el túnel de picos hecho con el modificador 'Displace' y el túnel con el modificador 'TurboSmooth'. Imágenes de creación propia.

Además, para el último acto se hizo un túnel recto con un cilindro al cual se le aplicó del modificador 'Edit Poly', 'Displace' y 'TurboSmooth' para crear la caída.

Figura 14: modelado del túnel de la caída



Nota: este es un fotograma de la escena de la caída en la que se puede apreciar el túnel hecho con un cilindro y un modificador 'Displace'. Imagen de creación propia.

3.2.1.2. Preparación de las escenas

Una vez creados los elementos en 3D, se procedió a preparar los ficheros (.max) correspondientes a cada escena para, de esta manera colocar las cámaras y la iluminación sin afectar las demás escenas. Por tanto, siguiendo esta organización se generaron lo siguientes ficheros:

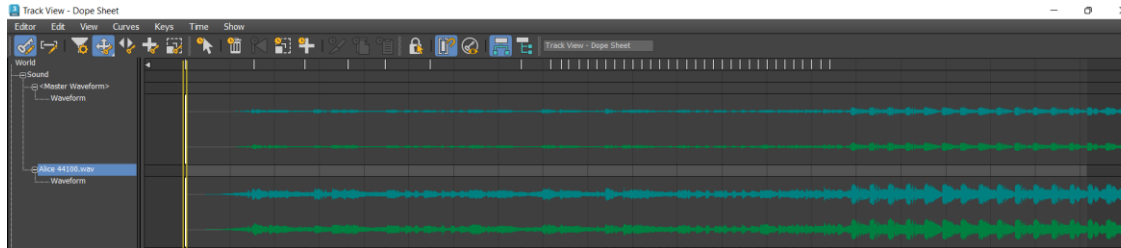
- 1_Gema.max
- 2_Tunel.max
- 3_Carcel.max
- 4_Caida.max

3.2.1.3. Graph Editor – Dope Sheet

Antes de continuar con la animación de los elementos, se hizo uso de la herramienta 'Graph Editor – Dope Sheet' la cual ayuda a controlar mejor los fotogramas animados en la línea de tiempo del programa.

Para conseguir una animación sincronizada con la canción, esta herramienta dentro de Autodesk 3DS Max ofrece la opción de importar archivos de sonido a la línea de tiempo para ayudar a obtener las animaciones con los tiempos adecuados para el producto final y que no haya errores de sincronización (sobre todo teniendo en cuenta que las imágenes han de seguir el ritmo establecido por la canción y que la variación del mismo no entraba dentro de nuestras intenciones).

Figura 15: forma de onda de la canción en el Graph Editor – Dope Sheet.



Nota: imagen de creación propia capturada directamente de Autodesk 3DS Max 2023.

3.2.1.4. Animación

Una vez se disponga de los ficheros preparados, se procede a animar los elementos que tengan que estar animados en cada escena. Por ejemplo, para la animación del túnel solo hizo falta animar con el botón de 'Auto Key' la rotación en 360 grados del 'Torus' para hacerlo girar.

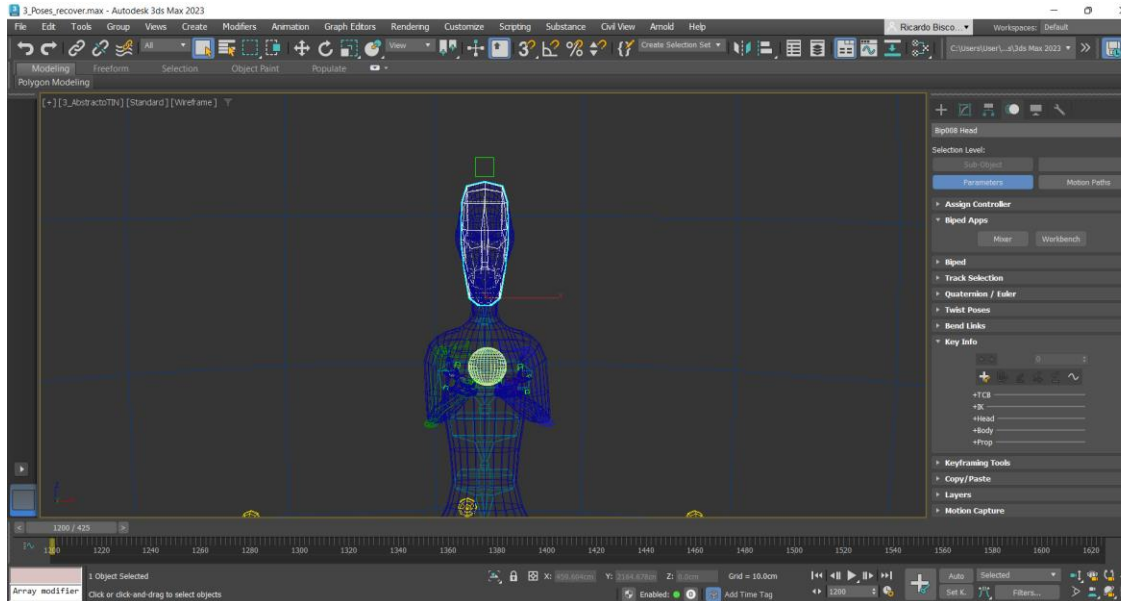
Luego, para la animación de la gema se tuvo que recurrir animar los desplazamientos verticales y giros mediante el uso de un 'Dummy' cuya función es facilitar la animación de objetos enlazando el objeto con el ayudante, ya que, este no afecta y no afectaría los modificadores que puede tener el objeto que se quiere desplazar.

Para conseguir el estallido de la gema se utilizó la deformación espacial de 'Bomb' mediante la cual al enlazarla con la gema esta ahora será susceptible a cualquier fuerza que se aplique sobre ella. En este caso, deformando su geometría para que estalle en varios pedazos.

Más adelante para el *alien*, se recurrió al uso de los sistemas dentro de los cuales se encuentra el 'Biped' el cual mediante el modificador de 'Skin' aplicado a la geometría del *alien* se enlaza con este último. De esta manera, se consigue animar las articulaciones del personaje a través del esqueleto creado por el 'Biped'.

Es importante tener en cuenta que las animaciones que se hagan con el bípido no proceden con los botones como los de 'Auto Key' o 'Set Key'. En este caso, dentro de la pestaña 'Key Info'.

Figura 16: espacio de trabajo para la pestaña de 'Key Info' dentro de 3DS MAX.



Nota: imagen de creación propia capturada directamente de Autodesk 3DS Max 2023.

Para la animación de la caída, se utilizó la plataforma online Mixamo de Adobe en la cual se dispone de una extensa librería de animaciones que se pueden utilizar y descargar para personajes modelados en 3D. De esta manera, el proceso para obtener la animación supone subir a la plataforma un archivo (.fbx) que contenga el personaje con la maya creada y optimizada. Una vez en la plataforma, se procede a colocar los puntos de referencia en el modelo permitiendo que Mixamo genere un esqueleto a la maya del personaje y se puedan utilizar las animaciones. Una vez encontrada la animación, se procede a descargar el personaje animado con el esqueleto en un fichero (.fbx) que podemos importar en Autodesk 3DS Max. De esta manera, girando el esqueleto para que mire hacia arriba, se consiguió una animación realista de la caída.

3.2.1.5. Materiales

Para los materiales, se tuvo la referencia directa de la portada del álbum *Chromatica* y su universo por lo que, en este caso, se trata de crear materiales reflectantes e iridiscentes para simular la estética visual del álbum. Se utilizó el material 'Standard Surface' para el motor de renderizado Arnold.

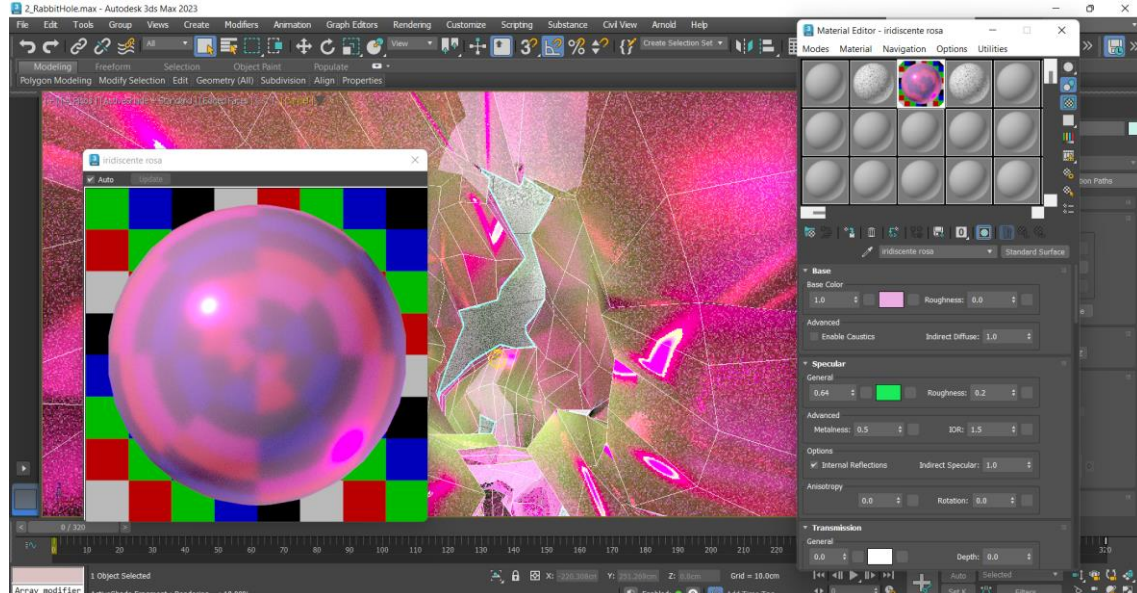
Modificando el parámetro de 'Metalness' dentro de la sección de 'Advanced' se puede conseguir tanto un material transparente que deje pasar la luz o uno metálico que la rebote. En este caso, cuanto más alto sea el valor de este parámetro se obtendrá un material reflectante como un espejo. Si este valor es muy bajo más luz deja pasar por lo que sería un vidrio.

Para el caso de la gema, se utilizó un valor de 0 y para el material cromado, tipo espejo, del *alien* se utilizó el valor de 1, siendo estos los valores máximos permitidos. Luego, para conseguir un subtono o un reflejo de cromático se utilizó el parámetro de

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción 'Alice' de Lady Gaga

'Thin Film' el cual crea el efecto que hace una burbuja cuando la luz rebota sobre su superficie.

Figura 17: ventana de materiales dentro de Autodesk 3DS Max 2023



Nota: imagen de creación propia capturada directamente de Autodesk 3DS Max 2023.

Además, los materiales se pueden animar puesto que se utilizó el parámetro de 'Emission' el cual hace que los objetos emitan luz. Con esto se obtuvo el parpadeo de la gema antes de estallar.

3.2.1.6. Cámaras e iluminación

El tipo de cámaras y su colocación depende del motor de renderizado que se utilice. Lo mismo sucede con la iluminación. Por tanto, de las ofrecidas por el programa al utilizar este motor (Arnold), se escogió utilizar la cámara de tipo 'Standard' y, dependiendo, de la necesidad del plano, esta sería una 'Free Camera' o una 'Target Camera' siendo la primera sin punto de foco y la segunda, con punto de foco.

En la mayoría de las escenas se utilizan planos estáticos en los cuales la animación viene directa de la escena. En algunas ocasiones se aplicaron movimientos de tipo *Track In* o *Track Out* para cambiar la apertura del plano. Y luego, en planos muy concretos, se utilizó una animación de 'Path Constraint' mediante una 'Spline' para que la cámara siguiera un recorrido determinado manteniendo el punto de foco en un objeto específico mediante el uso de la 'Target Camera'.

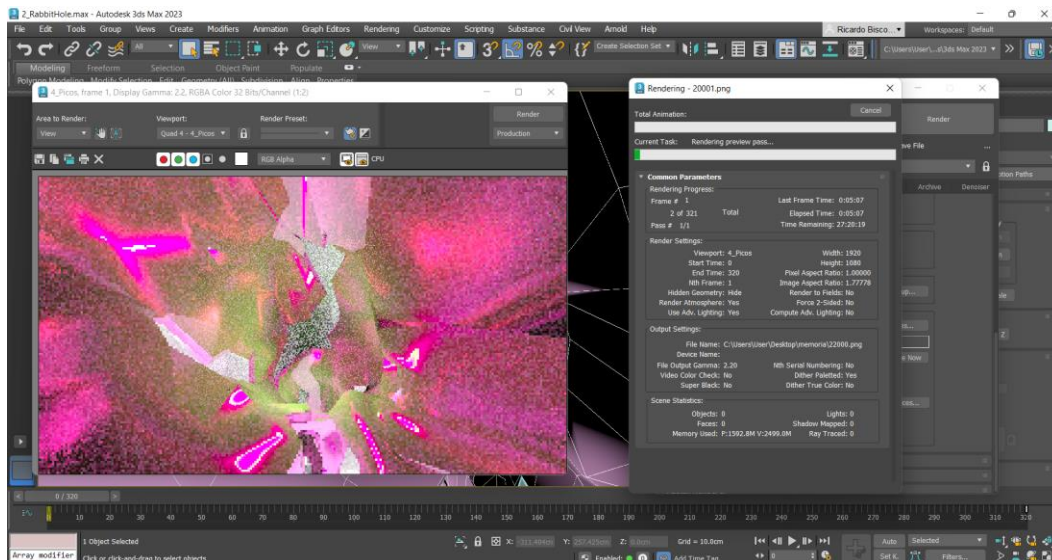
Además, la fotografía en el vídeo se desarrolla en planos de gran angulación, llegando casi al "ojo de pez". No obstante, esta decisión se tomó debido al carácter deformativo que genera este al acercar la cámara al objeto, consiguiendo que los espacios se vean más espaciosos de lo que sean ampliando así la sensación de vacío.

3.2.1.7. Renderizado

Se decidió escoger este motor de render debido a que la calidad de renderizado de los fotogramas es superior al motor de Scanline el cual da resultados mucho más simples y planos.

Hay que destacar que la decisión de utilizar este motor aumenta los tiempos de renderizados por lo que, si no se hubiese abordado el proyecto con el tiempo necesario, no habría imágenes para visualizar. También se debe tener en cuenta que el uso de material reflectante y traslucidos son uno de los factores principales por lo que los tiempos de renderizado suelen ser mayores. Esto se debe a que el programa debe calcular cómo afecta la luz en el material y su efecto con el entorno. Por tanto, como para este proyecto se utilizaron materiales como el metal y el cristal, los tiempos de renderizados rondaría, han sido elevados; a modo de ejemplo, para el túnel de picos verde y rosa de la siguiente figura se necesitaron 27 horas.

Figura 18: proceso de renderizado del túnel de picos dentro de Autodesk 3DS Max 2023



Nota: imagen de creación propia capturada directamente de Autodesk 3DS Max 2023.

El renderizado de las secuencias se realizó mediante la exportación de cada fotograma con las dimensiones de 1920x1080 en formato (.png) ya que de esta manera es más sencillo poder encontrar los fotogramas que más gusten y utilizarlos para, por ejemplo, las redes sociales.

Cada escena contiene más de 100 fotogramas y sería exportada y guardada en distintas carpetas por separado para, posteriormente, en la edición y montaje poder interpretarlas como secuencia de imágenes. Se tomó esta decisión debido a que en proyectos anteriores se optó por exportar en formato vídeo (.avi), pero esta exportación no sería exitosa y deformaría la imagen como si el archivo estuviese corrupto.

3.2.2. Adobe After Effects

Puesto que la idea del vídeo conceptual es generar conceptos o ideas a través de diversas imágenes, se tomó la decisión de crear, a modo de refuerzo y para aportar dinamismo al montaje, imágenes de recurso que se pudieran utilizar para la narrativa. Esto sería a través de *motion graphics* mediante el programa de efectos Adobe After Effects. Posteriormente, con este mismo programa se crearía el filtro matrix que se utilizaría como recurso estilístico dentro del proyecto.

3.2.2.1. Motion graphics

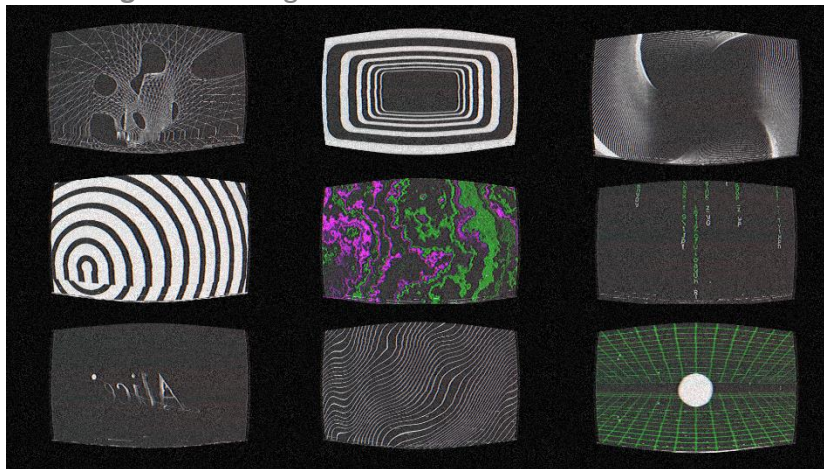
Dentro de los recursos creados como *motion graphics*, se hizo uso de varios de los efectos que este programa de Adobe ofrece mediante los cuales se generaron las imágenes. Por un parte, estos serían vídeos de muy corta duración cuya única función sería aportar dinamismo al montaje final. Es por eso que se crearon las siguientes imágenes

- Túnel rectangular
- Círculos
- Espirales
- Líquido metálico
- Cuerdas
- Cascada de matrix
- Videjuego vintage
- Alice

Con esto se logró obtener una serie de imágenes que generarían bucles para de esta manera seguir reforzando la acción y el hecho de que caer en el vacío o estar atrapado en la matrix puede durar infinidad de tiempo. Incluso hasta ni salir de ella.

En la siguiente figura se pueden ver todo estos *motion graphics* extraídos directamente de un fotograma del vídeo conceptual de este trabajo.

Figura 19: imágenes recurso de After Effects 2023



Nota: imagen de creación propia extraída directamente de Adobe Premiere Pro.

3.2.2.2. Filtro de Matrix

Una vez creadas las imágenes en 3D y las imágenes recurso con *motion graphics*, se procedió a crear el filtro matrix el cual hace referencia directa a la película del mismo nombre del año 1999, dirigida por las hermanas Wachowski.

Para crear este efecto se siguieron los siguientes pasos:

- Se crearía una capa de ajuste sobre la imagen a tratar en la que se generaría el efecto pixelado utilizando el efecto de Mapa de desplazamiento para generar matemáticamente desplazamientos en la imagen como si se trata de un fallo en la misma.
- Luego, se crearía una capa de sólido que se utilizaría posteriormente como referencia de píxeles aplicando el efecto de Ruido fractal y el Mapa arbitrario de Photoshop.
- Una vez hecho esto, se crearía el mosaico para hacer que la imagen se vea pixelada como en las computadoras de los años 90.
- El paso siguiente sería añadir otra capa de ajuste en la cual se ajustarían los niveles de los píxeles donde mediante el histograma del efecto Niveles se buscaría realzar los negros para crear alto contraste con los puntos más brillantes.
- Posteriormente, se crearía el patrón de píxel, en otra capa de ajuste, donde con ayuda de una imagen generada previamente simulando píxeles, ocuparía toda la composición.
- El siguiente paso sería, en otra capa de ajuste, aplicar un efecto *Glow* mediante la combinación de efectos como el Desenfoque Gaussiano y Resplandor. Con esto conseguimos que la imagen contraste consiga un efecto de brillo como las pantallas.

- Para darle el color característico de matrix, se aplicaría el efecto CC Toner mediante el cual se establecerían la tonalidad del filtro verde.
- Finalmente, para darle textura y profundidad, en otra capa de ajuste se le aplicaría el efecto de ruido. Y para que la animación sea como la de un videojuego o un ordenador de los años 90, se aplicaría encima de toda la composición el efecto Tiempo de posterización, el cual ralentiza la velocidad de los fotogramas haciendo que la imagen parpadee.

3.3. Posproducción

Una vez acabada la fase de producción, se procede directamente a la fase de posproducción donde tiene lugar la edición y el montaje del proyecto.

3.3.1. Edición y montaje

Para la edición y el montaje del vídeo conceptual se utilizó el programa Adobe Premiere Pro debido a que es un software bastante sencillo de manejar y ofrece una gran cantidad de herramientas para montar cualquier proyecto.

Como para este vídeo se utilizarían fotogramas exportados en formato (.png), en el programa se interpretaría la sucesión de fotogramas como secuencias de imágenes lo cual genera un archivo animado que se puede utilizar como vídeo.

Por tanto, una vez importadas todas las escenas, las imágenes recursos y la canción, se procedería al revisionado de las escenas para comenzar con el montaje. La idea para este montaje, como ya se ha comentado en los puntos anteriores, se busca que esté sucediendo algo en todo momento, que el espectador no aparte la vista. Por tanto, se jugaría mucho con la pista musical. Las escenas en 3D, predeterminadamente, sí tienen que cumplir un tiempo ya que su animación fue creada directamente sincronizada con la canción. Los demás recursos podrán intervenir e interrumpir dichas imágenes siempre que aporten ritmo y dinámica.

Además, también se utilizarán recursos gráficos como el texto para realzar lo que se dice en las letras de la canción. Por ejemplo, se optó por generar un efecto de eco con las letras de *"Pull me out of this alive"* y *"Set me free"* porque forman parte de los mensajes principales de la narrativa. El deseo de salir ileso de la caída y la de sentirse liberado de las presiones. Por lo que, en líneas generales, se buscaría acompañar el ritmo de la canción que en sí es bastante dinámico y movido.

3.3.2. Recursos estilísticos

En cuanto a los recursos estilísticos que formarían parte de este proyecto desde un principio se tendría muy claro la incorporación de una estética fotográfica retro mediante el uso de filtros VHS, como las cámaras. Es por eso por lo que a lo largo de este cortometraje musical se podría ver como se incorpora este elemento. También se debe recalcar que la decisión de aplicar de este efecto surge gracias a los sonidos *dance-pop*

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción 'Alice' de Lady Gaga

y *house* de la canción. Los cuales son sonidos que conectan directamente con la época de los 80 por lo que se adaptaría indudablemente el estilo retro.

Otro de los recursos estilístico es el filtro de matrix. Utilizado para entrar y salir de la matrix en la historia, este filtro es una recreación de los efectos visuales de la película del mismo nombre. Se trata de hacer entender que la realidad que el vídeo expone es en realidad un producto de la imaginación.

Además, en cuanto a la fotografía, se hizo uso de los efectos de ruido porque generarían una imagen más interesante y retro. Con esto se busca que mientras menos detalle tenga la imagen, más retro se consideraría por lo que encajaría perfectamente con la estética de todo el proyecto.

Finalmente, otro recurso utilizado es el resplandor. Este efecto se apreciará más en los materiales cromados sobre fondo negro lo cuales tendrían como objetivo resplandecer como si tuvieran un foco direccional apuntándoles para conseguir que reboten la luz.

4. Conclusiones

Una vez realizado el proyecto pasando por las diferentes fases de ideación, conceptualización, investigación, producción y posproducción, se debe concluir con un repaso final de todo el proceso y la consiguiente reflexión de lo aprendido.

En primer lugar, este ha sido un proyecto que se ha hecho prácticamente en tres años, como se comentaba en la introducción. Desde la primera escucha, ya empezaban a surgir las primeras ideas de interpretación de la canción. Puede que, en ese entonces, en el año 2020, fueran solo unas pinceladas; esas pequeñas pinceladas han logrado desarrollar y crear proyecto verdaderamente fiel a su creador adoptando así, una estética personal y una manera específica de visualizar las ideas y los conceptos.

A pesar de que, personalmente, no se ha experimentado en primera persona lo que es la depresión, meditar y entender el concepto de incertidumbre emocional y no saber qué hacer ha ayudado mucho a expresarlo de una manera visual llamativa. De esta manera, se ha conseguido el objetivo planteado a través de metáforas.

Todo esto se hace viable tras el desarrollo de una preproducción, producción y posproducción bien trabajadas las cuales serían cruciales para la creación del proyecto. Como se ha mencionado antes, este proyecto tendría referencias extremadamente claras y por eso solucionar cualquier inconveniente estilístico no ha supuesto mayor problema.

Cabe destacar que el medio artístico del vídeo conceptual es una gran herramienta para expresar ideas, emociones y conceptos y que los artistas musicales, sean más conocidos o menos, deberían aprovechar. Se trata de una herramienta que no requiere elaborar tramas complicadas, sería la interpretación más pura de un artista por la cual su audiencia lograría conectar a nivel más profundo, pasando por alto las narrativas directas de las letras de las canciones para acercarse a las emociones en un sentido más

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción 'Alice' de Lady Gaga

abstracto. Además, teniendo en cuenta los tiempos en los que la sociedad de encuentra a día hoy, romper con las convenciones y salir de la norma es una posibilidad muy atractiva.

Para concluir, a nivel personal, como autor de este proyecto, he aprendido muchísimo sobre la infinidad de aplicaciones y usos que se le puede dar a la gráfica 3D, así como se ha investigado de manera experimental con efectos visuales tanto desde el mismo software 3D como desde la fase de postproducción. En definitiva, me ha ayudado a expresar mis ideas de una forma creativa y clara por la que agradezco haber podido realizar este proyecto.

5. Bibliografía

- Miró, M. (s.f) Vídeo conceptual: un recorrido por aproximaciones, posibilidades y contradicciones. Antología/Antopología. Recuperado de <http://apologiantologia.net/db/?q=es/node/20921>
- (s.f) Videoarte: quién, desde cuándo y para qué. Masdearte.com. Recuperado de <https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/>
- Mira, M. (2020, abril 11). Tipos de guion de videoclip. Mundo videoclip. Recuperado de <http://blog.musicvideosmm.com/tag/conceptual/>
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española: Diccionario panhispánico de dudas (DPD) [en línea], <https://www.rae.es/dpd/videoclip> , 2.^a edición (versión provisional). [Consulta: 06/09/2023].
- Sedeño, M. (2007). El videoclip como mercanarrativa. Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-videoclip-como-mercanarrativa-0/>
- Yáñez, P. (2018, febrero 26). Debajo del polvo del videoclip: los orígenes. Blog CPA Online. Recuperado de <https://www.cpaonline.es/blog/direccion-y-guion/origenes-del-videoclip/#:~:text=El%20nacimiento%20del%20videoclip,la%20ilustraci%C3%B3n%20y%20la%20fotograf%C3%ADa>
- Rego, B. (2016, febrero 8). Soundies. Makimono. <http://www.makimono.es/soundies/>
- Gifreu, A. (2010). Seminario historia del videoclip. Recuperado de https://www.agifreu.com/docencia/seminario_videoclip.pdf
- Caldarola, E. (2018). Arte conceptual. Enciclopedia de la Sociedad Española de Filosofía Analítica. Recuperado de <http://www.sefaweb.es/arte-conceptual/>
- Sedeño, M. (2002). El lenguaje del videoclip. UMA Editorial. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Ana-Sedeno-Valdillos/publication/315112530_Lenguaje_del_videoclip/links/604764ca299bf1e078666c5d/Lenguaje-del-videoclip.pdf
- Strauss M., Bloom M. (2020, marzo 2). Lady Gaga Announces New Album *Chromatica*. Pitchfork. Recuperado de <https://pitchfork.com/news/lady-gaga-announces-new-album-chromatica/>
- (s.f) Chromatica (álbum). Lady Gaga Fandom. Recuperado de [https://ladygaga.fandom.com/wiki/Chromatica_\(album\)#Artwork](https://ladygaga.fandom.com/wiki/Chromatica_(album)#Artwork)
- (s.f) Chromatica I (Interlude). Lady Gaga Fandom. Recuperado de [https://ladygaga.fandom.com/wiki/Chromatica_I_\(interlude\)#Background](https://ladygaga.fandom.com/wiki/Chromatica_I_(interlude)#Background)

Creación de un vídeo conceptual en 3D para la canción 'Alice' de Lady Gaga

(s.f) Alice (Lyrics). Genius. Recuperado de <https://genius.com/Lady-gaga-alice-lyrics>

6. Filmografía

Silver, J (Prod.). The Wachowskys (Dir.). (1999). Matrix. Warner Bros.

Disney, W. (Prod.). Geronimi, C. (Dir.), Jackson, W. (Dir.) & Luske, H. (Dir.). (1952). Alicia en el país de las maravillas. Walt Disney.

Zanuck, R. D. (Prod.). Burton, T. (Dir.). (2010). Alicia en el país de las maravillas. Walt Disney Pictures.

Kennedy, K. (Prod.). Spielberg, S. (Dir.). (2008). Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal. Lucasfilm.