

# HIT ME HARD AND SOFT

## BILLIE EILISH

# CHIHRO

| LUISA GARCÍA GALLEGO & NICOLAS FONSECA NIÑO

# 01

## TÍTULO DEL PROYECTO

Don't know you at all

# 02

## CANCIÓN SELECCIONADA

Chihiro – by Billie Eilish

# 03

## CONCEPTO RAIZ

Una exploración visual de la memoria, la pérdida y la autotransformación a través de unas visuales reactivas. La experiencia representa un viaje a través de un espacio que se transforma, reflejando la naturaleza efímera de las relaciones y la búsqueda de la identidad propia.

# 04

## FASE ESTROFA 1: WATERFALL

0:00 – 0:35 | 1:28 – 1:45 | 2:53 – 3:30

**Emoción buscada:** Melancolía, incertidumbre, y la sensación de un flujo constante e incontrolable, como el tiempo o la distancia emocional que crece entre dos personas.

**Input: onda de sonido (Frecuencia):** Se analiza la onda sonora en tiempo real para extraer las frecuencias bajas de la canción. Estas frecuencias marcan el beat de la canción.

Además, se tomará como input cada que alguien en el público de mantenga presionado el tap en su mobile. Este tap es para ser parte de la cascada.

Dentro del controller del visualista tenemos como input los siguientes parametros: columns, rows, noise period, bass reactivity, audio index low, audio index high, exposure, bloom threshold, bloom strength y bloom radius.

**Process:** se agarra la onda sonora, se divide en frecuencias, se toma la frecuencia baja que es la que se desea. Después se le entrega al operator SOP de noise y se le asigna al parámetro de amplitud de noise. El noise se encarga del movimiento de la cascada.

Con cada tap sostenido de cada una de las personas en el público se suma un valor al counter de columns de la cascada, apareciendo así una línea nueva.

El process de los inputs del controller se dan por medio del cambio en el valor en los Sliders. Cuando un Slider se mueve se registra el cambio en el valor y se envía junto con el Label correspondiente al nombre del Slider. Al ser recibido por el cliente de las visuales, se modifica la variable que controla ese Slider.

**Output:** se ve una cascada azul brillante, esta cobra vida una vez los beats de la canción empiecen a sonar. El ritmo de la canción se ve reflejado en el movimiento del agua de la cascada, como si fuera agua en movimiento.

## FASE CORO: GALAXY

### 0:35 – 0:53 | 3:30 – 3:48

**Emoción buscada:** suplica y vulnerabilidad.

**Input:** Cada click del público en la pantalla de sus mobiles.

Además, desde el controller se manda como input desde un Slider los siguientes parámetros: life, exposure, bloom threshold, bloom strength y bloom radius.

**Process:** cada click del público se interpreta como un llamado a la función que crea un nuevo sistema de partículas en el espacio 3D de Three.js. Se añadió un congelador de taps para que el sistema no se sobre cargue con tantos inputs, después de que termine el Count down el público puede volver a dar click.

El process de los inputs del controller se dan por medio del cambio en el valor en los Sliders. Cuando un Slider se mueve se registra el cambio en el valor y se envía junto con el Label correspondiente al nombre del Slider. Al ser recibido por el cliente de las visuales, se modifica la variable que controla ese Slider.

**Output:** en el medio del canvas negro se ven salir varias particulas con bloom. Estas particulas se alejan del centro gradualmente y a medida que lo hacen su hue disminuye a cian (170). La creación de las partículas no es periódica, ya que depende totalmente del input del publico.

## FASE TRANSICIÓN PEAK: VINYL

### 0:53 – 1:28 | 2:21 – 2:53

**Emoción buscada:** las emociones se revuelven, causando a la vez las ganas de suplicar a esta persona, y ese mindset de rabia y desapego de “ya no me importa”.

**Input:** entre 8 palabras cada persona del publico escoge 1 de ellas. Las palabras son: did, you, take, my, love, away, from, me.

Además, dentro del controller del visualista tenemos como input en sliders los siguientes parámetros: frequency factor, amplitude factor, point size y rotation speed.

**Process:** La palabra que la persona del publico escogiera, se envia como input y se almacenan ordenadamente en un array de strings. En orden se van sacando cada una de las palabras y la palabra

El process de los inputs del controller se dan por medio del cambio en el valor en los Sliders. Cuando un Slider se mueve se registra el cambio en el valor y se envía junto con el Label correspondiente al nombre del Slider. Al ser recibido por el cliente de las visuales, se modifica la variable que controla ese Slider.

**Output:** en las visuales se puede observar una especie de Vinilo, es una elipse compuesta por puntos y se mueve en una onda senoidal. Aparte de los colores de los puntos estos muestran una textura que en este caso es cada una de las palabras escogidas por el público.

# FASE PEAK: TUNNEL

## 1:45 – 2:21 | 3:48 – 5:03

**Emoción buscada:** superación y poder. Este momento es justo para representar el peak de la canción, ya que da la sensación de potencia y estar en lo más alto sobre todas las otras cosas, simbolizando el haber superado esa situación y no estar suplicando más.

### Input:

El controller del visualista tiene sliders para enviar los inputs de los parametros: tunnel radius, tunnel noise amplitud, tunnel speed, tunnel pint size, exposure, bloom threshold, bloom strehngth y bloom radius.

### Process:

El process de los inputs del controller se dan por medio del cambio en el valor en los Sliders. Cuando un Slider se mueve se registra el cambio en el valor y se envía junto con el Label correspondiente al nombre del Slider. Al ser recibido por el cliente de las visuales, se modifica la variable que controla ese Slider.

**Output:** en el canvas 3D oscuro se forma un tunnel de colores que cambian gradualmente. El tunel está comuesto por lineas que se deforman evitando que sea totalmente simetrico. La camara avanza constantemente hacia dentro del tunnel y en ciertas partes se encuentra con unos anillos blancos que se ven como portales dentro del tunel.

# 05

## CONEXIÓN CON LA TEORÍA FUTURE NARRATIVES

**Nodos:** los Nodos de la experiencia son los cuatro estados visuales y de interacción. Cada estado es un entorno con su propia estética y reglas. La transición entre ellos, iniciada por nosotros los visualistas desde el controlador, reconfigura por completo

tanto las visuals principales como la interfaz del mobile del público, creando cada vez un nuevo espacio para la interacción.

**Multi-linealidad y emergencia:** la Multi-linealidad se logra al evitar unas visuales fijas. No hay un orden preestablecido para los estados, y la experiencia visual es siempre cambiante: nace de lo que suceda en tiempo real de nuestros ajustes de parámetros en el controller, las acciones colectivas del público (como la densidad de la cascada en el Estado 1, el ritmo de creación de partículas en el estado 2 y las palabras en el estado 3) y los datos preestablecidos del sistema, como el análisis de audio. Cada sesión de Chihiro es, por definición, única.

**Staging la apertura:** En lugar de contar una historia, nuestro rol como creadores de esta experiencia y como visualistas, es escenificar lo que se siente con la canción Chihiro de Billie Eilish. Por medio de analizar mucho y tomarlos el tiempo de sentir la canción, creamos un staging que reacciona en tiempo real, esto permite que cada persona en el público interprete nuestras visuales a su manera. Nuestro papel no es de indicar que deben sentir, sino de directores de escena que modifican los estados y sus parámetros, creando un espacio donde el significado es construido por el público a través de su propia experiencia.

**Agencia Distribuida:** la Agencia está Distribuida entre tres actores principales:

- **El Artista (nosotros):** Ejercemos un control al seleccionar el estado y jugar con sus parámetros visuales.
- **El Público:** Posee una agencia a través de acciones individuales (como lanzar partículas) y una poderosa agencia colectiva que altera la estética general de las visuales (como modificar la densidad de la cascada).
- **El Sistema:** Actúa como un agente a través del código, usando noise para añadir fluidez y hacerlo sentir vivo, el análisis de audio que responde a la música y la lógica interna que puede tomar decisiones sobre varias cosas del sistema.

## 06

## LYRICS

To take my love away  
When I come back around, will I know what to say?  
Said you won't forget my name  
Not today, not tomorrow  
  
Kinda strange, feelin' sorrow  
I got change (yup), you could borrow (borrow)  
When I come back around, will I know what to say? (Come back around)  
Not today, maybe tomorrow

Open up the door, can you open up the door?  
I know you said before you can't cope with anymore  
You told me it was war, said you'd show me what's in store  
I hope it's not for sure, can you open up the door?

Did you take  
My love away  
From me?  
Me  
Me

Saw your seat at the counter when I looked away  
Saw you turn around, but it wasn't your face  
Said, "I need to be alone now, I'm takin' a break"  
How come when I returned, you were gone away?

I don't, I don't know why I called  
I don't know you at all  
I don't know you  
Not at all  
I don't, I don't know why I called  
I don't know you at all  
I don't know you

Did you take  
My love away  
From me?  
Me

And that's when you found me  
I was waitin' in the garden  
Contemplatin', beg your pardon  
But there's a part of me that recognizes you  
Do you feel it too?

When you told me it was serious  
Were you serious? Mm  
They told me they were only curious  
Now it's serious, mm

Open up the door, can you open up the door?  
I know you said before you can't cope with anymore  
You told me it was war, said you'd show me what's in store  
I hope it's not for sure, can you open up the door?

Wringing my hands in my lap  
And you tell me it's all been a trap  
And you don't know if you'll make it back  
I say, "No, don't say that"  
Hm-hm