# 《Icarus》策划草案

## ·创作灵感与背景简述——

* Icarus又译伊卡洛斯，希腊神话中代达罗斯之子，用蜡和羽毛制成翅膀逃离克里特岛，却因为过于靠近太阳，翅膀融化落海而亡。

创作以寓言中代达罗斯的话：“在半空中飞行时，你如果飞得太低，羽翼会碰到海水，沾湿了了会变得沉重，你就会被拽在大海里；要是飞得太高，翅膀上的羽毛会因靠近太阳而着火”为背景，以空中的太阳象征追求之物，以观者交互所产生的群鸟象征人所付出的关注和努力。

未尽全力则无功而退，过度焦躁和执着则会被自己所追求的事物所伤害。

除此之外，创作希望以相对抽象的视觉符号，营造更多解读的可能性。（类似物极必反，距离粉饰出美，生息循环等概念）

## ·创作形式简述——

超大型状态机集合？

以游戏作比喻，创作品类似多结局游戏，观众通过触摸互动使作品中产生粒子，最终结算所有粒子的属性，触发不同的游戏结局。

## ·创作构成简述——

### 硬件构成——

* 主机PC-运行程序
* 投影仪-投影视觉内容
* 感应器-观众交互装置，初定为红外感应，前期模型中可以用鼠标点击代替（后文中统一使用点击代替）

### 程序（软件）构成——

底端为粒子生成区（海），上方为环绕中心（太阳），粒子在海中生成随后环绕太阳

粒子的数量和属性将作品引导至不同的内容阶段

#### 1.粒子生成区（海）

* 交互点击将会生成粒子
* 点击位置和粒子具体的生成位置相对应。程序只记录点击位置的X轴参数，粒子生成时将在生成区内同X轴参数随机Y轴的位置生成。
* 点击的时长将影响粒子的生成速率和粒子生命值（在粒子栏目详解）
* 粒子生成区会因内容阶段的不同产生不同的状态变化（在每个阶段栏目会有详解）

#### 2.粒子（群鸟）

* 粒子在生成区内生成，生成后将离开生成区围绕上方的太阳作圆周运动，在不同的内容阶段会有不同的状态（在每个阶段栏目会有详解）
* 粒子会根据观众的互动情况带有高低不同的属性（在此称为生命值），不同生命值的粒子将有不同的状态。
* 目前构想为（仅做逻辑参考）——
* 单次点击，生成单个粒子，具有标准的生命值
* 短时间内连续多次点击，根据点击数量生成对应数量的粒子，第一个粒子生命值为标准，随着点击数量的增加新生成的粒子生命值快速降低，降低至一定值后始终维持低值，结束点击一段时间后降低恢复
* 长按点击，长按后每3秒（待定）生成一个粒子，具有较高的生命值，每次新生成一个粒子生命值逐渐递减。15秒后（即生成五个粒子后，待定）生成速度逐渐加快，生命值同时降低，持续生成10个粒子（待定）后结束，继续长按不再生成新粒子。
* 异位同时点击，产生的粒子生命值偏高，且之后两粒子的运动位置更近（构想）。
* 新的粒子生成后，进入环绕运动前，会有接近该粒子的环绕中的粒子1～3个暂时脱离环绕路径，迎接新的粒子进入环绕轨道
* 粒子在环绕运动时均匀且随机地环绕在太阳周围，即不会有过于明显的集群情况
* 粒子在环绕运动时，距离环绕中心的圆心距离会有随机变化

#### 3.环绕中心（太阳）

* 粒子环绕的中心，基本为两个大小不一的同心圆
* 粒子在生成区产生时，两圆会稍作位移，产生注视效果（想想看索隆之眼的效果）
* 在内容阶段一开始，太阳的大小比较小，粒子环绕路径距离圆心较远；随着内容阶段靠后，太阳变得更大，粒子环绕路径距圆心更近。具体的状态变化在内容阶段栏目详解。

#### 4.作品内容阶段

* 创作共有发展、结算、结局、尾声四个状态，每个状态下程序构成要素会产生对应的变化。

##### 1.发展状态

* 发展状态持续5分钟（待定），随着画面中生成粒子的数目增加，发展状态持续时间减少，避免画面中存在的粒子数目过多
* 该阶段状态

生成区——正常生成粒子，如果没有观众互动，将根据音乐节奏自行生成粒子；随着发展状态的时间减少，生成区的位置不断向下移动，但不会移出画面

粒子——正常生成并根据初始逻辑环绕太阳，随着粒子数目增加，太阳变大，粒子在画面中作环绕路径的路径圆半径不断增加，但粒子距离太阳边缘的相对距离会减少

太阳——正常逻辑运行，随发展状态时间减少大小越来越大

##### 2.结算阶段

* 发展状态时间全部结束后进入结算状态，粒子的数目和生命值总和在结算阶段中期计算一次。该阶段持续时间固定30秒（待定）
* 该阶段状态

生成区——正常生成粒子，但不会根据音乐节奏自行再生成粒子；生成区位置到达底端极限，不再继续下移

粒子——环绕太阳的粒子排列成三层且播放特殊的状态动画，不会再有迎接行为，粒子路径不再扩张

太阳——正常逻辑运行，但不会因为粒子数目增加而变大，背后的光越来越明显

##### 3.结局阶段

* 发展状态结束后，根据结算阶段计算的不同数据引导至不同的结果。

粒子的数目不足——直接引导至落海尾声

粒子数目充足——引导至燃烧结局

* 燃烧结局1分钟（待定），1分钟内将不停消耗粒子的总生命值，若在1分钟结束前消耗殆尽，进一步引导至燃尽尾声；若在1分钟结束前仍有生命值剩余，则引导至循环尾声

生成区——不再生成粒子并下移退出画面，但点击交互会有状态反应，将些微补充粒子总生命值

粒子——若是燃烧结局，则粒子全部进入烧灼状态，粒子仍做环绕运动，但路径会加入随机的干扰。在燃烧状态下，生命值偏低的粒子将逐渐燃尽落入海中。

太阳——若是燃烧结局，太阳一开始会变大一点，随后进入周期性的膨胀与收缩，并发出强烈的光芒和火焰。此时太阳不再产生注视的效果。

##### 4.尾声阶段

* 结局结束后抑或者直接被判定为落海尾声后进入该状态，持续时间1分30秒。根据之前的情况，会有落海尾声，燃尽尾声和循环尾声三种。该阶段会播放片尾字幕。
* 生成区——

不再生成粒子，也无交互反应。

落海尾声中，字幕会从海上升起，字幕结束后，生成区回到内容阶段一开始的位置。

燃尽结局和循环结局中，生成区在字幕全部走完后，随着新生成的太阳闪耀一下，再出现在内容阶段一开始的位置。

* 粒子——

若是落海尾声，粒子的环绕速度会根据自身生命值大小逐渐减慢，且环绕路径逐渐塌陷，最终垂直向下落入海中。

燃尽结尾中，会烧灼至只剩一个生命值最高的粒子在画面中飘零，并在最终字幕出完后播放一段动画消失，回到内容阶段一开始；

循环结尾中，会烧灼至剩下所有生命值高于普通值的粒子留在画面中，并环绕画面中心做椭圆环绕运动（速度比之前快），在字幕出完之后，粒子聚在一起并播放一段动画后消失，再回到内容阶段一开始。

* 太阳——

落海尾声中，太阳逐渐缩小并回到内容阶段一开始的大小；

燃尽结局中，随着粒子剩下最后一个，太阳也逐渐缩小并回到内容阶段一开始的大小；

循环结局中，随着粒子的椭圆运动，太阳最外圈不停扩大，产生类似隧道的视觉效果（以参考为准），字幕出完后不再有新的最外圈扩大，而是被粒子汇聚到一起

* \*字幕——落海尾声中从画面下升起，其他结局则是一条条出现在画面中心