

整体设计：

1. 整剧可以大致分为**静与动**两种状态，静的状态是油画式的精致场景，光线可以用耳光为主凸显体积，整体布景也应偏简洁；动的状态则以人物内心表现为重，一半也伴随着较混杂的声音与灯管。
2. 整体是**古典的**，因此需要保证某种**距离感**，很难在台下进行场景/角色的调度（可能是表演环境和剧风格的某种根本矛盾）。如果必须要进行台下的调度，在静的部分，可以与观众进行切割，避免互动，而动的部分可以适当穿插入观众。由于尚未现场试验，初稿中暂不考虑照向台下的光。
3. 剧中有两个贯穿全程的**视角**，GEORGE 与 DOT。全剧的场景几乎都是在这两个视角下观察的结果，因此可以先对视角进行设计，再根据人物内心进行适当的调整。为了表现**聚焦**（这同样是本剧的一个主题），可以采用追光对集中点进行刻画（下方的设计绝大部分情况都只需要一束追光，至多两束，以方便实现）。
4. 上半场 GEORGE 视角：此视角中有大量静的状态，代表 GEORGE 眼中每一刻的光影，一般**无面光**（忽略面部细节），且包含**一定强度耳光**（油画质感）、照向 GEORGE 的**定点光**（表示视角主体）、一束**小光圈追光**（GEORGE 的注意点）。
5. 上半场 DOT 视角：此视角总体偏动，代表 DOT 眼中的世界，包含**一定强度面光与淡粉色 LED**（整体情绪与场景，随情绪变化 LED 颜色可以改变）、照向 DOT 与 GEORGE 的**定点光**（起初照 GEORGE 的可能较强，照自己较弱，随着剧情进展，DOT 的自我在逐渐成熟，向自己的部分增强，矛盾段甚至可以忽略 GEORGE）与一束**追光**（剧情前期难以集中，于是光圈可以相对大，后期会减小）。
6. 下半场 GEORGE 视角：此视角不再有上半场的静，恰恰相反，下半场的 GEORGE 善于钻营，因此用**追光聚焦自己**，且大部分场合**面光开亮**，照出大家的脸。但是，他仍然有艺术家、属于上半场 GEORGE 的一面，这不是真正让他开心的方式，因此越是在找回自我的情况，越会回到上半场 GEORGE 的光场。
7. 下半场 DOT（MARIE）视角：此视角在大部分情况下是一个纯粹的旁观者，只有属于自己的一个**定点光**。但是，在涉及画的故事时，这个视角代表着上一个时代的**传承**，因此会有部分来自上半场 DOT 的粉色联系。
8. 由于剧情中的每首歌几乎都可以分出**视角与动静**，设计事实上是以歌曲部分为主体进行的，剧本部分正常亮场之外基本是延续/铺垫歌曲的情绪。

第一幕 第一场：

1. 背景总体来说有三个光场：**纯白**的开头/正午、**暖色**的日出、**粉色**的 DOT 想象。最好能有较强独立性以营造一些无序/有序的亮灭，之后的场也同理。

2. 第一场绝大部分场景都是画画，也就是 GEORGE 视角的定点+追光+后场配置。不过本场背景的人并不太作为重点，因此没有给太多偏暗耳光场景，而是平缓为主。
3. 切粉和切暗（只有前场面光）的两次变化是相对突然的，其他都可以缓推。
4. 本场中 DOT 的视角里是以 **GEORGE 为中心的**，因此定点仍然在 GEORGE，DOT 主动融入。

第一幕 第二场：

1. Color and Light 本质是**双视角**，因此会有一些交叉出现。这首歌很多细节需要现场调整（尤其是对节奏的程度），对灯光操作的要求也较高。
2. 本场的整体风格是相对轻快且极有节奏的，灯光效果的设计也以**节奏感**为重点，情绪进程影响变化的方式与速度。
3. 可以考虑颜色丰富但不要求太强动态的光用**背景屏幕**实现（如一些颜色或是斑点，最后的蓝绿色就可以考虑）。

第一幕 第三场：

1. 由于这一场非常长，为了避免过于复杂，大部分都可以用简单的**亮场**处理。也可以将一些整体的颜色用背景屏幕实现。
2. Gossip 这首歌需要用来**缓和**之前的情绪，因此灯光应该以平为主。
3. GEORGE 视角的光在本场 Finishing the Hat 前较为单纯，不体现过多的思绪，主要的纠结留给 DOT，尽量采用一些**复杂**的光表达心境，且有定点表达**审视**。
4. Finishing the Hat 同样需要很多现场调整的细节。总体来说，灯光的变化应尽量**平缓**，且随歌曲进程**聚焦后发散**，更多的表现力尽量由演员呈现。

第一幕 第四场：

1. 本场中出现了室外之外的地点**画室**，需要先确定合适的环境光，暂定白色+棕红+面光。
2. 本场的整体情绪氛围偏低，因此光偏暗，且以**耳光与定点**为主。
3. DOT 的转变是由追光的变化体现的，如果追光无法调整冷暖可能需要背景或射灯，而 GEORGE 则始终保持冷色（或追光无法调整时为白色）。

第一幕 第五场：

1. Beautiful 仍然用于**缓和**，灯光变化较少。
2. 之后的争执段用追光移动表示 GEORGE 的轻微感触，但并不会动摇，聚焦也几乎不再给 DOT。
3. 在 GEORGE 说完 softer light 后环境**亮转暗**，方便之后的混乱与定格。
4. Sunday 是最需要**质感**的歌，因此采用了极强的耳光凸显立体感。以追光定点为主可以增加容错，对整体走位可以不要求完全精准。

第二幕 第一场：

1. 与上一幕结尾呼应，这一幕开头要将人物从画中**具象**出，因此从耳光中加入了 LED。在下半场开场曲的整个进程中，灯光无需变化。
2. 开场曲结束后，通过耳光换面光加强每个人的**存在**。与之相对，提及 GEORGE 时光变暗且引入一点蓝色，但此处情绪并不强烈，因此需要克制颜色的应用。

第二幕 第二场：

1. 本场出现了第三种环境光，需要展现时代变迁的**博物馆**。暂定白色+浅紫色+耳光，可以补适当面光。
2. 介绍阶段需要**背景 PPT** 配合，环境光的亮度取决于背景亮度和效果。
3. 色光灯作品部分的设计需要在现场进一步调整。
4. 这一场 17 年复排版进行了非常大的改动，个人其实更倾向于那个版本的设计。

第二幕 第三场：

1. 这里的**艺术馆**场景可以与画室一致，但白光成分更强，总体更明亮。
2. Putting it Together 前期的灯光可以与 Gossip 基本一致，因为两者的风格与作用都相近。后半程突出 GEORGE 的内心，但事实上在行动上他并未有太多纠结，因此光线也并未采用极端的对比。
3. Putting it Together 后期基本上只有三套光：代表**逢迎**的亮场、较弱的审视与较强的**审视**，在 GEORGE 独白时会根据情绪在后两种中选择，否则是亮场中表面的和谐。最后现实戏剧以有质感的方式定格，成为油画。

4. 中后部分 MARIE、ELAINE、GEORGE 相关的对话中，MARIE 与 GEORGE 对应都回归了一部分上半场 DOT 与 GEORGE 的状态。
5. Children and Art 完全按照上半场的习惯设置光场，回归有质感的状态。

第二幕 第四场：

1. 整体环境与第一幕中完全相同，可以做完全相同的环境光。事实上考虑过室外基础环境光添一些绿色，不过如果背景是绿色就无需用灯光去添了。
2. Lesson #8 中，下半场的 GEORGE 在代入上半场的 GEORGE，因此用两道影子暗示唱词代表**两人**。
3. Move on 中，DOT 的形象由虚转实，通过追光**从冷色到暖色**体现和幻境中的 GEORGE 回到同一空间。光场仿照最开始的日出，并逐渐亮起，对应心情逐渐明朗。
4. GEORGE 的追光最终移向 DOT 的脸，代表某种对上半场 GEORGE 的**超脱**，补完了表达对身边人重视的部分。
5. Finale 的灯光尽量以**白色**为主，以凸显所有真实的颜色。最终的状态既能保持油画的质感，也能照出每个人自身。