

挑战 C: 艺术类 艺术家作



教育目标:

- 漫画风格
- 艺术作品的调研
- 文化研习
- 有效的故事阐述
- 舞台艺术技巧
- 技术性设计流程
- 预算管控
- 工程学概念: 机械、结构、电力、化学
- 判断性思维
- 小组研究
- 坚持不懈
- 风险承担
- 人际沟通
- 展示能力
- 时间管理
- 创意流程的各个阶段
- 自主学习

得分重点:

- 调研一些艺术作品, 这些艺术作品的作者必须出生在与你们团队所代表不同的国家。
- 用舞台表演方式呈现一段连环漫画, 其元素来自参赛队自选的一件艺术作品。
- 制作三个现场表演的连环漫画定格画面。
- 创作一个受艺术作品启发的手工艺品。
- 为其中一幅定格画面设计并制作一个新奇的文字。
- 创作并展示两个能展现队员们的爱好、技能、强项、和天赋的参赛队自选项目。

为了成功地解决此挑战, 团队必须研读并遵守:

1. 团队挑战

- 中心挑战 (240 分)
- 参赛队自选项目 (60 分)
- 赛场规格
- 得分方法

2. 旅程指南

3. 公开挑战澄清(英文版 www.IDODI.org; 中文翻译在 DI 中国区官网 www.gete-di.com “新闻公告” 栏目不定期更新)

以上信息为所有参赛队共同遵守。

时间限制: 参赛队必须在 8 分钟内完成表演 (包括赛场布置)

成本限制: 所使用材料的总花费不得超过 150 美元

如何着手解决挑战

这个挑战适合各个级别的团队, 解决方案的范围也可以从很简单到复杂, 也可以使用多种不同的创意。请根据挑战的主旨来解决挑战。你们如果发现挑战内容有任何不清楚的地方, 请向“挑战澄清”提问 (详情见“旅程指南”)。记住, 如果没有禁止你们做某件事, 那么你们就可以做那件事! 然而, 如果规则说明你们“必须”完成某个指定项目, 那么你们一定要达到要求。

会员号码

使用此团队挑战的队伍或个人必须成为 2013-2014 年的会员。DI 的会员才有资格参加正式地区赛，以及在你的团队、学校、或机构里使用项目材料进行解题。

- 我们的2013-2014年度会员号是: _____ - _____
- 我们团队将参加地区正式比赛。
- 我们已经向DI地区/省组委会注册
- 我们已经向 DI 中国区注册

A. 中心挑战(240 分)

- 1. 挑战主旨:** 参赛队必须设计并以舞台现场表演方式呈现一个连环漫画故事，此故事是基于参赛队自选的艺术作品。参赛队的连环漫画故事必须是原创的，并且包括三个定格画面、一件手工艺品、以及一个新奇的文字。
- 2. 连环漫画故事:** 想一个故事然后用图片说出来。他们说的故事是关于冒险、英雄、恶棍和日常生活。你们的故事是什么呢?
 - a. 连环漫画是通过一系列的图画来说故事、展示角色、场景和动作。每一幅画称为定格画面。每一幅定格画面之间所发生的事件和动作由读者自行想象。在这个挑战里，参赛队必须调研连环漫画的视觉风格，并以舞台现场表演方式呈现一个连环漫画故事。参赛队将赋予漫画生命并把剩余的故事补充完整。
 - i. 就此挑战而言，连环漫画包括了所有用来陈述故事的连环印刷图画的艺术形式，包括但不限于漫画书、连环漫画、图画小说、政治卡通等等。
 - b. 连环漫画故事必须基于一个参赛队自选的艺术作品，此艺术作品的作者必须出生于与参赛队所来自的国家不同。参赛队必须将此艺术作品的元素贯穿整个表演(A.3)。
 - c. 连环漫画故事的场景（一个或多个）可以是真实的或是假想的，发生时间可以是过去、现在或未来。
 - d. 漫画的整体视觉效果是评分项目之一(D. 1. a)。也就是说参赛队应该有创意地利用漫画里找到的视觉元素来提升表演。
 - e. 连环漫画故事的原创性和创意也是评分项目(D. 1. b)。
 - f. 清晰而有效的故事阐述是评分项目(D. 1. c)。也就是说，要以简单易懂的方式来呈现故事的开头、主体和结尾。
- 3. 艺术作品:** 艺术是可以启发灵感的。它可以激发强烈的情绪和深思。它可以激励、鼓励、挑战和振奋人心。
 - a. 在此挑战之中，参赛队将选择一件艺术作品并将其元素结合到连环漫画故事里，包括但不限于在故事里使用角色、场景或是艺术作品里的其它视觉元素。
 - b. 此艺术作品的作者必须出生于与参赛队所注册DI会员不同的国家。就此挑战而言，国家是任何真实的国家，清晰地标示在现今或过去的地图上。
 - c. 艺术作品必须是一件视觉艺术，并且曾经在美术馆或画廊里展览过。艺术作品不可以是动画或包含任何动态或声音。
 - d. 将艺术作品元素结合到连环漫画故事里是评分项目(D.1.d). 结合的意思是指艺术作品用某种方式融入连环漫画故事里而成为其中的重要元素。
 - e. 参赛队可以在表演里使用一件以上的艺术作品，但是只有在比赛数据表上列出的那一件可以在(D.1.d)项目被评分。
 - f. 参赛队必须准备5份所选艺术作品的彩色复印件，与比赛数据表放在一起。如果参赛队未能准备5份，则在(D.1.d)项目将得0分。
- 4. 手工艺品:** 你们团队已经受到了艺术品的启发。现在轮到你们来创作属于你们自己的艺术品。
 - a. 参赛队必须创作一件手工艺品并将其结合到表演里。此手工艺品是由参赛队利用表1里的艺术表现方法而创作。
 - b. 参赛队必须使用A.3所提及的艺术作品作者的艺术风格来创作手工艺品。艺术风格是一件艺术品的视觉特色，能

赋予作品特殊性，或是作者/年代特有的特质。创意使用艺术风格来创作手工艺品是评分项目之一(D.2.a)。

- c. 手工艺品不应该是艺术作品的复制品。艺术作品的复制品将在(D.2.a)项目获得较低的分数。
- d. 将手工艺品结合到连环漫画故事以及手工艺品的质量、工艺及效果都是评分项目(D.2.b-c)。
 - i. 手工艺品的任何部分都不能作为参赛队自选项目。

表 1: 艺术表现方式

油画/ 水彩画	素描	马塞克 (镶嵌工艺)	版画
纤维艺术/纺织品	摄影	雕塑	时装

5. 定格画面: 连环漫画通过静物素描来说故事。每一幅图画就是故事发生的某个特定时刻的快照。

- a. 就此挑战而言，一个定格画面就是表演当中的一个时刻，在那时候，场景里的所有事物都静止无声了，仅利用连环漫画文字或其它视觉技巧来展示对话或动作。
- b. 在比赛当中，参赛队将展示三幅不同的定格画面来帮助阐述故事。这三幅定格画面可以在表演的任何时间出现，每幅定格画面之间间隔的时长也由参赛队自定。参赛队可以使用布景、道具、戏服、队员、或其它任何舞台技巧来创作定格画面。
- c. 每一幅定格画面的时长由参赛队自定。但是，没有动作的定格画面时间必须足够让裁判能够容易辨识。如果定格画面一闪而过，则会影响定格画面的舞台效果分数。
- d. 至少一个定格画面必须包括某种视觉上的连环漫画文字。连环漫画文字可以是字幕、想法泡泡框、或是对话泡泡框。连环漫画文字可以使用字、字母、符号、或数字。给定格画面提供连环漫画文字（至少一幅）是评分项目(D.3.a)。
- e. 每一幅定格画面的舞台效果都是评分对象。也就是说，这些静止无声的定格画面和其它漫画的视觉元素必须有效地提升连环漫画故事(D.3.b-d)。参赛队可以展示多于三幅定格画面，但是只有在比赛数据表上列出的三幅会在舞台效果项目被评分。

6. 新奇字幕: 给定格画面制造一个冲击需要高超的技艺！你们团队将应用技术性的诀窍来为其中一幅定格画面创作一个新奇字幕。

- a. 参赛队必须使用技术性方法（见特殊定义）来创作一个新奇字幕，用来辅助展现一幅定格画面的连环漫画文字。
- b. 在新奇字幕展示了连环漫画文字之后，它必须和定格画面一样变得静止无声。如果新奇字幕未静止无声，在技术性设计项目 (D.4.a) 将失分。
- c. 新奇字幕的技术性设计及技术性创新是评分项目 (D.4.a-b)。参赛队可以为一个以上的定格画面制作新奇字幕，但是只有列在比赛数据表第 2 页第 7 项圈选的那一幅会在 D.4.a-b 项目被评分。

7. 参赛队标示牌: 参赛队必须准备一个站立式的标示牌，大约 2 英尺 x 3 英尺(0.6m x 0.9m)，标明参赛队名称、会员名称和号码、学校/机构（如果不同于团队名称）和参赛级别。此标示牌不列入评分。请参考“旅程指南”中对标示牌的详细信息。

技术性方法

各种专业的原理的使用，例如化学、计算机科学、电力学、水力学、数学、机械工程学、物理学或结构工程学。其它技术性领域也可以。

技术性设计

一个完成任务的计划。一个设计完善的技术性装置展示了仔细的规划，利用有效的、高效率的、可靠的技术性方法来完成任务。

技术性创新

用一种新的、独特的、原创的或有创意的技术性方法来完成一个任务。

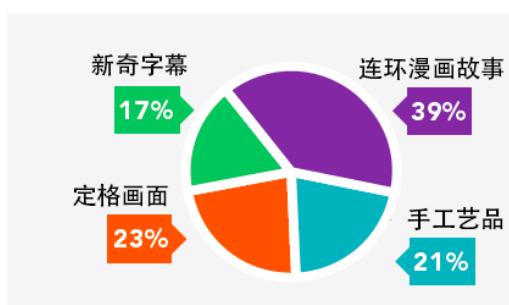
B. 参赛队自选项目 (60 分)

除了上述的规定之外，参赛队还必须展示两项“参赛队自选项目”，展现队员们的爱好、技能、强项、和天赋。参赛队可以在**自选项目**里创造任何他们想要做的，包括道具、音乐、机械性小工具、戏服、身体动作等等。

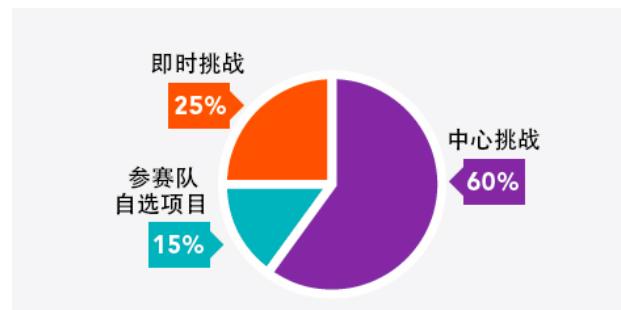
1. 参赛队的两项**自选项目**都必须包含在 8 分钟的比赛时间内，而每一个**自选项目**都应该与中心挑战的解决方案有关联。每一个**自选项目**都必须在此挑战最后的“比赛数据表”中简略描述清楚。
2. **自选项目**不可以是中心挑战里要求的评分项目，但它可以是该评分项目里独特的一部分，只要它可以单独被评分。两个**自选项目**只有在两者可以容易地区分并分别评分的情况下才可以同时展现。范例可以在“旅程指南”中找到。
3. 每个**自选项目**将以三种方式评分：以**自选项目**的创意及原创性来评分、可见的质量、工艺、及/或效果、以及**自选项目**与表演的融合度。**自选项目**的评分是主观的。

C. 赛场规格

1. **地面材质**：我们强烈建议比赛场地宽阔并且使用硬质地板，像是木地板、油毡、水泥地，或是短毛地毯。参赛队应该准备应对各种不同的地面材质。
2. **场地大小**：场地面积最小为 8 英尺 x 10 英尺(2.44m x 3.05m)，在条件许可情况下，参赛队可以使用赛区组委会指定的额外空间。
3. **电源**：每一个比赛场地的边缘都有一个三项电源插座供参赛队使用。



中心挑战各项分数比重



整体分数比重

D. 得分方法

要素	分数	章节
中心挑战	最高 240 分	A
1	连环漫画故事	最高 95 分
	a. 漫画的整体视觉风格	最高 30 分 A.2.d
	b. 连环漫画故事的原创性及创意	最高 20 分 A.2.e
	c. 清晰而有效的故事阐述	最高 15 分 A.2.f
2	d. 艺术作品元素与连环漫画故事的融合	最高 30 分 A.3.d
	手工艺品	最高 50 分
	a. 手工艺品创意使用了艺术作品的艺术风格	最高 20 分 A.4.b
	b. 手工艺品与连环漫画故事的融合	最高 10 分 A.4.d
3	c. 手工艺品的质量、制作工艺和效果	最高 20 分 A.4.d
	定格画面	最高 55 分
	a. 至少一幅定格画面展示了连环漫画文字	0 或 10 分 A.5.d
	b. 定格画面 1 的舞台效果	最高 15 分 A.5.e
	c. 定格画面 2 的舞台效果	最高 15 分 A.5.e
4	d. 定格画面 3 的舞台效果	最高 15 分 A.5.e
	新奇字幕	最高 40 分
	a. 新奇字幕的技术性设计	最高 20 分 A.6.c
1	b. 新奇字幕的技术性创新	最高 20 分 A.6.c
	自选项目 1	最高 30 分
	a. 创意和原创性	最高 10 分 B.3
	b. 可见的质量、工艺和/或成果	最高 10 分 B.3
2	c. 与表演的融合度	最高 10 分 B.3
	自选项目 2	最高 30 分
	a. 创意和原创性	最高 10 分 B.3
	b. 可见的质量、工艺和/或成果	最高 10 分 B.3
	c. 与表演的融合度	最高 10 分 B.3

比赛数据表

第1页 共3页

挑战 C:艺术家作

参赛队名称: _____

会员号: _____

学校/机构名称: _____

圈选参赛级别: 小学 初中 高中 大学

致参赛队及领队: 为帮助裁判了解你的解决方案以便正确评分, 请将表格填写完整、工整。

仅适用于小学级别参赛队: 指导老师可以在队员口述下协助填写此表格。

第一部分:

书面材料: 在比赛场地的准备区裁判会要求参赛队提交以下表格。以下任何表格都不列入评分。

你们需要准备:

- 参赛队自选艺术作品的彩色复印件五份 (A.3.f)
- 填写完整的比赛数据表第 1、2 页五份 (这是表格的第一页。第二页可以打印在第一页的背面。)
- 填写完整的比赛数据表第 3 页一份。这一页主要是说明你们团队的创意过程。
- 每一场赛事二份填写完整的独立宣言, 其中一份带去团队挑战比赛场地, 第二份带去即时挑战比赛场地。空白表格可以在“旅程指南”找到。
- 每一场赛事一份填写完整的费用报告。这个表格可以在“旅程指南”找到。请一定要带上花费收据, 以便评委随机查询, 但是不必将收据粘贴在费用报告表上。
- 每一场赛事一份“参赛队挑战澄清”的回复
- 参赛队的标示牌:** 显示给观众和评委知道你是谁。标示牌上一定要写出团队名称、会员号、学校/机构名称 (如果不同于团队名称) 及比赛级别。此标示牌不用来计分, 详情请参阅“旅程指南”。
- 公开挑战澄清:** 我们已经阅读并了解 www.IDODI.org 或 www.gete-di.com 网站上已公布挑战澄清的内容。

第二部分: 参赛队自选项目的描述:

自选项目 1: 你们的自选项目是什么? _____

请简略描述你们的自选项目。确定要让裁判明白他们**具体**要评判什么。你们希望裁判知道关于自选项目 1 的什么?

自选项目 2: 你们的自选项目是什么? _____

请简略描述你们的自选项目。确定要让裁判明白他们**具体**要评判什么。你们希望裁判知道关于自选项目 2 的什么?

比赛数据表

第 2 页 共 3 页

挑战 C: 艺术家作

参赛队名称: _____

会员号: _____

学校/机构名称: _____

圈选参赛级别: 小学 初中 高中 大学

第三部分表演元素

此挑战要求参赛队提供以下信息以便裁判正确给分。这是比赛数据表的第 2 页。确定三页都要填写。

1. 你们团队所选的艺术作品是什么？列出作者的姓名、出生地、以及该作品曾经在哪个美术馆或画廊展览过。
2. 简述连环漫画故事。
3. 你们在连环漫画故事中使用了什么漫画的视觉元素？
4. 描述你们的手工艺品，并说明你们使用了那一种艺术表现方式来创作，以及你们如何将艺术作品的艺术风格用在手工艺品里。
5. 描述或画出每一幅定格画面。

定格画面 1	定格画面 2	定格画面 3
--------	--------	--------

6. 描述你们的新奇字幕：

7. 新奇字幕将出现在哪一幅定格画面？（圈选一个）。

定格画面 1 定格画面 2 定格画面 3

比赛数据表

第3页 共3页

挑战 C:艺术家作

参赛队名称: _____

会员号: _____

学校/机构名称: _____

圈选参赛级别: 小学 初中 高中 大学

第四部分 创意过程: 写出你们团队在解决挑战过程中每个创意阶段的经历:

1. 认知: 透彻了解挑战的问题关键点。

2. 想象: 利用你们的想象力来探索新的点子, 进而找到可行的解决方案。

3. 行动: 勇于冒险并超越最低标准, 付诸行动开始着手解决方案。

4. 小组讨论: 了解并使用不同的解决问题风格。聆听其它队员的意见, 不要急于批评:

5. 评估: 解决方案在形成过程之中、以及完成之后的评估:

6. 评价: 回顾经历, 你们都学到了什么, 庆祝团队共同走过的这段旅程及成果: