



1. 2 3. 茄子



艺术类挑战

2019-20 挑战季度



索引

1. 须知

在开始解题之前研读以下信息。

2. 中心挑战

仔细研读挑战题并彻底理解。

6. 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目来展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等。

7. 比赛现场

了解比赛现场的规定。

8. 评分方法

浏览比赛时的各项评分要素。

9. 比赛数据表

填写规定的表格，并携带复印件到比赛现场。

须知

着手准备

这个挑战的解决方案可以从很简单到复杂。

请根据挑战题的主旨来解决挑战。所有的挑战规则都必须达到要求，除非该规定使用了“应该”或“可以”字眼。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。

解决挑战题

以下信息对所有参赛队都具有约束力。参赛队必须研读并遵守此挑战题、旅程指南、以及所有的公开挑战题澄清（可在 DestinationImagination.org 查看）。

比赛数据表

参赛队必须在挑战题后面的比赛数据表上说明你们挑战题解决方案的各项要素。需要说明的要素将以“打勾的方格”图标做标示。

成本限制

所使用材料总花费不得超过**150**美元。

时间限制

参赛队必须在**8**分钟内完成表演（包括赛场布置）。

I. 中心挑战



A. 照片

1. ☒ 选择一张现有的、开放给大众使用的照片。就此挑战而言，照片是用任何种类的相机所捕捉的一张静止图像。
2. 参赛队可以选择任何摄影类型的照片，包括但不限于：商用摄影、艺术、历史性摄影、自然摄影、新闻摄影、人物摄影、或是自拍人物摄影（“自拍”）。参赛队所选择的照片可以来自书籍、杂志、报纸、画廊、博物馆、因特网、以及/或是其它媒体。
3. 参赛队应该选择一张非队员拍摄的照片，而且拍摄该照片的目的不是用来解决此团队挑战。
4. 团队成员不允许出现在照片里，否则将在IV.A.3项目按违规流程扣分。
5. 挑战澄清将不回答团队所选择的照片是否符合规定。
6. 在你们选择照片时，应该要做出最佳判断，确保你们的解决方案适合所有观众观看。（见旅程指南“比赛的注意事项”以及“领队职责”）
7. ☒ 参赛队应该携带**6**份你们所选择的照片，与其对大众公开的形式一致。准备**6**份照片时可以将照片缩放，以及/或是黑白打印，但是不应该为了此挑战题而加以优化、裁剪、编辑、或做其它变更。

I. 中心挑战



B. 故事

1. ☒ 创作并表演一个故事，内容是关于一位未现身角色以及Ta对参赛队所选择照片的影响，包括照片拍摄前、拍摄时、和/或拍摄后的真实或虚构事件（可复选）。
2. 未现身角色必须隐藏、伪装、无法辨认、处于画面之外、以及/或是其它在照片里不被看见的方法。如果未现身角色未能符合此规定，**IV.A.4** 和 **IV.A.5** 项目将按违规流程扣分。
3. 未现身角色由参赛队任选，也可以使用任何戏剧类型、方式或方法来描绘。
4. 故事里可以包括不止一位在照片里未现身的角色，但是只有一位未现身角色会在 **IV.A.4** 和 **IV.A.5** 项目被评分。
5. 故事可以发生在任何地点（可多选）、可以是真实的或是虚构的、也可以发生在过去、现在或未来的任何时间（可多选）。

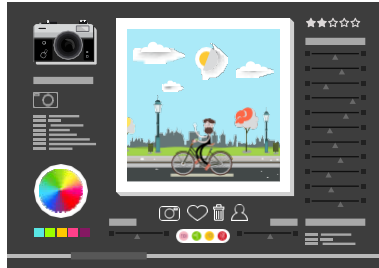
I. 中心挑战



C. 快照

1. ☒ 在比赛时利用戏剧性和/或艺术技巧呈现一张快照 (见 I.A.1.)。就此挑战而言，快照是指重现参赛队所选照片的停顿时刻。
2. 戏剧性和/或艺术技巧包括但不限于：视觉效果、场景设置、舞蹈、布景、道具、戏服、化妆等等。
3. 快照必须能够在25英尺 (7.62m) 以外也能看清楚。参赛队可以决定快照的时长，以及在表演场地里所占的面积。如果快照过于短暂或是太小，使得裁判们看不清，你们在 IV.B 项目的分数将会受到影响。
4. 快照不可以是“新的显影技巧”的一部分。（见I.D）

I. 中心挑战



D. 新的显影技巧

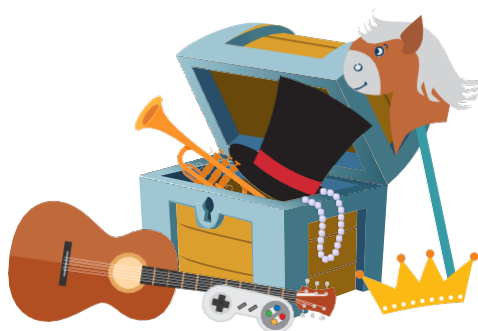
1. ☒ 创造并展示一项“新的显影技巧”，能够改变故事里一位或多位角色的观点、信念、看法、态度、和/或想法。
2. ☒ 就此挑战而言，新的显影技巧是一种使用了表1其中一种摄影技术的视觉效果。

表 1: 用于“新的显影技巧”的摄影技术

多重曝光效果	裁剪	聚焦 / 景深	高速
红外线	镜头效果	灯光	长时间曝光
滤光器	倒影	移轴效果	缩放

3. 新的显影技巧可以使用任何方式创造。新的显影技巧不一定要修改一张实际的照片。
4. 新的显影技巧应该能够在25英尺（7.62m）以外也能看清楚。
5. 新的显影技巧可以包括不止一种摄影技术，但是只有一种摄影技术会在IV. C. 2项目被评分。
6. 新的显影技巧不可以是快照的一部分。新的显影技巧和快照可以用任何顺序或同时展示。

II. 参赛队自选项目

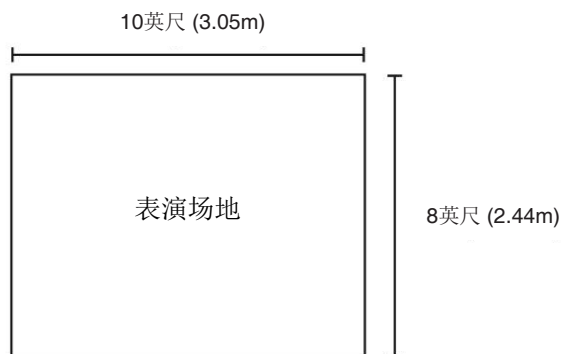


- A. ☒ 展示两项创作作品来展现队员们的爱好、技能、强项和天赋。参赛队可以在自选项目里创造任何你们想要做的，包括道具、音乐、机械性小工具、戏服、身体动作等等。
- B. 每一个自选项目都应该与中心挑战的解决方案有意图性的关联，而且都必须在8分钟的比赛时间内在表演里展示。
- C. 自选项目不可以是中心挑战里要求的评分项目，但它可以是该评分项目里独特的一部分，只要它可以单独被评分。或者，自选项目可以是一件较大的、包括了一个评分项目的物件，只要该评分要素可以单独被视为自选项目里独特的一部分来评分。范例可以在“旅程指南”中找到。
- D. 两个自选项目只有在两者可以容易地区分并分别评分的情况下才可以同时展现。
- E. 每个自选项目将以三种方式评分：自选项目的创意及原创性；可见的质量、工艺、及/或效果；自选项目与表演的融合度。

III. 比赛现场

A. 表演场地:

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, 但是参赛队应该准备在规定的最小表演区域里表演。表演场地将是一个宽敞的区域, 有硬质地面, 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。每一个比赛场地的边缘都有一个三插脚插座供参赛队使用。



B. 表格:

参赛队需要携带填写完整的花费报告表、独立宣言、以及比赛数据表到比赛现场。(花费报告表及独立宣言空白表格可以在旅程指南找到。比赛数据表可以在此挑战题最后找到。)

C. 参赛队标示牌:

参赛队需要准备一个站立式的标示牌, 标明参赛队名称、会员号、学校/机构名称、以及参赛级别。此标示牌的用途是让裁判能辨识参赛队。(请参考“旅程指南”中对标示牌的详细信息。)

D. 即时挑战:

在每一场赛事中, 参赛队除了展示团队挑战题的解决方案之外, 还必须解决一道即时挑战题。即时挑战内容在比赛之前都是保密的(见旅程指南)。由于即时挑战的比分占了总分的25%, 参赛队应该在整个赛季当中持续练习不同类型的即时挑战题。

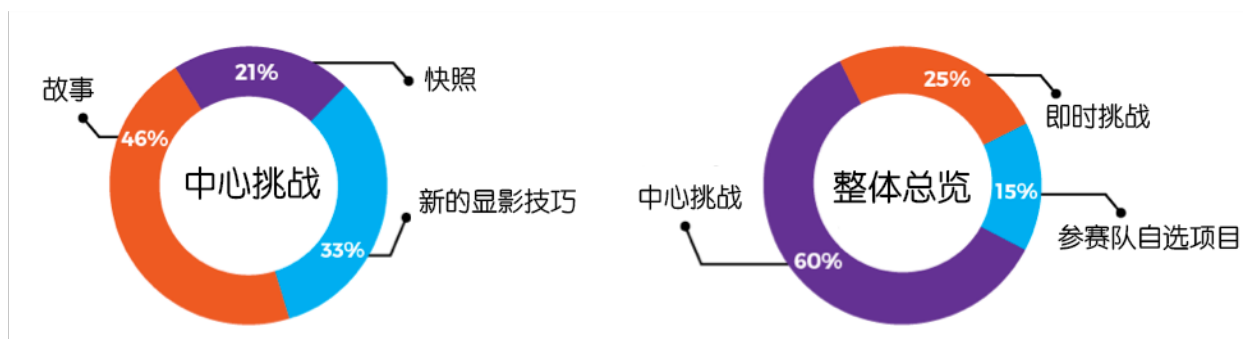
IV. 评分方法

中心挑战题: 最高 240 分

A. 故事 (见 I.B.)		最高110分
1. 故事的创意	故事情节及角色有新颖的发展即视为比较有创意。	最高 30分
2. 清晰有效的故事阐述	也就是说, 故事有清晰的开头、主体以及结尾, 并以观众易懂的方式来表演。	最高 20分
3. 照片与故事的融合度	意即照片在故事里很重要。包括照片拍摄前、拍摄时、和/或拍摄后的真实或虚构事件 (可复选)	最高 20分
4. 未现身角色与故事的融合度	意即未现身角色在故事里很重要。包括未现身角色如何影响照片所呈现的样子。	最高 20分
5. 未现身角色的戏剧性描绘		最高 20分
B. 快照 (见 I.C.)		最高 50分
1. 有创意地使用展示快照的戏剧性和/或艺术技巧。		最高 30分
2. 快照的视觉冲击力	意即快照在视觉上是戏剧性的、有趣的、以及/或是令人印象深刻的。包括快照如何有效重现参赛队所选的照片。	最高 20分
C. 新的显影技巧 (见 I.D.)		最高 80分
1. 新的显影技巧所造成的改变具有戏剧性冲击力。	包括新的显影技巧如何影响故事。	最高 30分
2. 新的显影技巧创意使用了摄影技术。		最高 30分
3. 新的显影技巧的视觉冲击力	意即新的显影技巧在视觉上是戏剧性的、有趣的、以及/或是令人印象深刻的。	最高 20分

参赛队自选项目: 最高 60 分

D. 参赛队自选项目 1 (见 II.章节)		最高30分
1. 创意和原创性		最高10分
2. 可见的质量、工艺和/或成果		最高10分
3. 与表演的融合度		最高10分
E. 参赛队自选项目 2 (见 II.章节)		最高30分
1. 创意和原创性		最高10分
2. 可见的质量、工艺和/或成果		最高10分
3. 与表演的融合度		最高10分





比赛数据表

第1页

参赛队名称: _____ 会员号: _____
学校 / 机构名称: _____ 级别: ☐小学 ☐初中 ☐高中 ☐大学

致参赛队及领队:

为帮助裁判了解你们的解决方案以便正确评分, 请将表格所有**3**页填写完整、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。以下是所有需要提交的表格清单。以下任何表格都不列入评分。

你们需要准备:

- **6**份填写完整的比赛数据表第**1**、**2**页。这是表格的第**1**页。
- **1**份填写完整的比赛数据表第**3**页。这一页主要是说明你们团队的创意过程。
- **2**份填写完整的独立宣言。空白表格可以在“旅程指南”找到。其中**1**份带去团队挑战比赛场地, 第**2**份带去即时挑战比赛场地。
- **1**份填写完整的花费报告。这个表格可以在“旅程指南”找到。请一定要带上花费收据, 以便裁判随机查询, 但是不必将收据粘贴在花费报告表上。
- **1**份“参赛队挑战澄清”的回复。
- **参赛队的标示牌**: 详情请参阅“旅程指南”。
- **公开挑战澄清**: 参赛队必须阅读并了解DestinationImagination.org 或 www.gete-di.com网站上关于此道挑战题已公布挑战澄清的内容。

第二部分: 参赛队自选项目的简述

你们的自选项目**1**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?

你们的自选项目**2**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

参赛队名称: _____ 会员号: _____

学校 / 机构名称: _____ 级别: ☐小学 ☐初中 ☐高中 ☐大学

第三部分: 简述评分要素

此挑战要求参赛队提供以下信息以便裁判正确地为你们的解决方案打分。这是比赛数据表的第2页。
确定三页都要填写。

1. 提供6份参赛队所选择的照片。这张照片可以在哪里找到呢（哪本书？哪个网站？等等）？
2. 简述你们的故事。指出未现身角色，并描述Ta是如何影响照片的。
3. 简述你们团队如何使用戏剧性和/或艺术技巧来展示快照。快照在表演的什么时间点发生呢？
4. 写下你们从表1里选择的一项摄影技术。这个摄影技术是如何应用在新的显影技巧里的？
5. 简述故事里新的显影技巧如何造成一位或多位角色改变观点、信念、看法、态度、和/或想法。



比赛数据表

第3页

参赛队名称: _____ 会员号: _____

学校 / 机构名称: _____ 级别: ☐小学 ☐初中 ☐高中 ☐大学

第四部分: 创意流程

写出你们团队在解决团队挑战题过程中每个创意阶段的经历。

1. **认知:** 你们团队为了透彻了解挑战的问题关键点都经历过什么过程?

2. **想象:** 你们团队如何利用想象力来探索新的点子, 进而找到可行的解决方案?

3. **行动及共同合作:** 你们团队如何冒险并超越最低标准, 付诸行动开始着手解决方案?
你们团队是如何以协作方式合作的?

4. **评估:** 你们是如何在解决方案在发展过程之中进行评估解决方案的?

5. **评价及庆祝:** 回顾经历。你们都学到了什么, 你们是如何庆祝团队共同走过的这段旅程及成果的?



此文件的版权所有**DI**公司在此将使用权授予：_____。

持有当年有效会员号的参赛队的领队老师允许复印10份此挑战题，仅供其参赛队使用。这些复印件仅提供给**DI**参与者在**DI**项目使用。

我参与任何由组委会组织的**DI**项目相关活动即表示参与者的家长/监护人了解并自愿放弃追究**DI**公司及其代理、所有赛事赞助者及其代理、官员、董事会、志愿者及其雇员在身体损伤、财产损失、人身意外、服务缺失、或因上述情况而影响参与者参加**DI**的相关活动，包括前往活动及离开活动的路程。**DI**公司是一个美国501(c)(3) 非营利教育机构。版权为**DI**公司2018年**DI**公司所有。保留所有权利。美国印制。

此套材料的所有书籍都可以在网上下载PDF版本：

Resources.DestinationImagination.org.