

Klasika... Mockumentary! Naozaj?

Problém č.3: Divízie: I., II., III., IV.



Úvod

„Mock“ znamená niekomu sa posmievať, doberať si ho. „Mockumentary“ je prezentácia niečoho, čo nám poskytuje faktickú správu alebo záznam. Keď dáme tieto slová dokopy vznikne smiešny, vymyslený obraz postáv a udalostí, ktoré sú prezentované ako reálne, ale sú falošné, za účelom zabezpečiť humor-Mockumentary. Tímy Odysey Mysle skombinujú Mockumentary a klasickú literatúru v predstavení aby priniesli spojenie starého a nového.

A) Problém

Jeden príbeh má často dve strany. Keď postavy v tomto probléme opisujú príbeh, v ktorom pôvodne vystupovali nie vždy spolu súhlasia. Tím si vyberie klasický príbeh zo zoznamu a zahrnie niektoré postavy do humorného dokumentárneho predstavenia, kde pridá, zveličí, zaprie alebo spochybní o detaily. Zahrnuté budú rozhovory (interviews), scény zo zákulisia a *voice overs*, ktoré prevedú hladisko príbehom a pomôžu odprezentovať udalosti tak ako sa „naozaj“ stali.

Kreatívny dôraz problému je na predstavení samotnom, ako dobre je znázornená zápleтка klasického príbehu, postave svedka a interakcii počas scény zo zákulisia.

Duch problému je vytvoriť a odprezentovať originálne predstavenie znázorňujúce

Mockumentary, ktoré rozpráva klasický príbeh, vybraný zo zoznamu, ako reálnu skúsenosť zo života. Pôvodné postavy a príbehy budú odprezentované, ale detaily budú zveličené, popreté a spochybnené. Ako časť Mockumentary predstavenia, budú dve postavy zdieľať dve rôzne perspektívy na detaily, postava svedka povie čo sa „naozaj“ stalo, a postavy budú reagovať v scéne zo zákulisia. V predstavení budú rozhovory (interviews), priamy prenos z klasického príbehu a *voice over*, ktoré budú rozprávať príbeh Mockumentaru.

B) Obmedzenia

- 1) **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si Programovú príručku Odysei Mysle 2017-2018. Tento manuál je každoročne aktualizovaný a obsahuje základné obmedzenia pre tento problém a formuláre potrebné k súťaži. Tento problém nie je možné vyriešiť bez odvolávania sa na sekciu Programové pravidlá, ktorú príručka obsahuje.
- 2) **Objasnenia problému:** Programová príručka Odysei Mysle vysvetľuje, aké typy otázok ohľadom pravidiel budú zodpovedané a objasnené, a akým spôsobom majú byť tieto otázky predkladané. Všeobecné objasnenia problému sú dostupné na www.odysseyofthemind.com/clarifications/. Otázky k problému, ktoré budú nesprávne predložené po 15. februári 2018, nebudú zodpovedané. Je možné, že CCI (Creative Competitions, Inc.) bude považovať za potrebné vydať dodatočné objasnenia aj po tomto termíne. Nezabudnite preto pravidelne kontrolovať zverejnené objasnenia aj po 15. februári 2018, ako aj pred každou súťažou.
- 3) **Časový limit** pre tento problém je 8 minút. Čas začína plynúť po tom, ako časomerač povie “tím začni”, a zahŕňa prenos a rozmiestnenie kulís na javisku, štýl a prezentáciu riešenia problému.
- 4) **Cenový limit** pre tento problém je \$125 (U.S.). Celková hodnota materiálov použitých počas prezentovania riešenia tímu, vrátane štýlu, nesmie prekročiť túto čiastku. Programová príručka Odysey Mysle vysvetľuje cenový limit a obsahuje zoznam predmetov, ktoré sú vyňaté z nákladov (t. j. nezapočítavajú sa do cenového limitu).
- 5) Tím vytvorí **originálne predstavenie**, ktoré bude zahŕňať:
 - a) Mockumentary o klasickom príbehu,
 - b) dve klasické postavy,
 - c) postavu originálneho svedka ,
 - d) priamy prenos z klasického príbehu,

- e) scénu zo zákulisia,
- f) rozhovory (interviews),
- g) voice overs.

6) Mockumentary:

- a) znázorní klasický príbeh akoby to nebol známy román, ale naozajstný príbeh zo života rozprávaný postavami.

Klasický príbeh musí byť vybraný z **tohto zoznamu**:

- (1) Gulliverove cesty (Johnatan Swift),
- (2) Alica v krajine zázrakov (Lewis Caroll),
- (3) Hobbit (J.R.R. Tolkien),
- (4) Ostrov pokladov (Robert Louis Stevenson),
- (5) Peter Pan (J.M. Barrie),
- (6) Šarlotina pavučinka (E. B. White),
- (7) Putovanie na Západ-Si jou tí (Wu Cheng'en),
- (8) Anna zo Zeleného domu (L.M. Montgomery).

- b) Musí zobrazovať základnú zápletku klasického príbehu-môže sa zamerať na časť alebo aj na celý príbeh,
- c) môže sa odohrávať v hocijakom časovom období a v inom prostredí než klasický príbeh,
- d) bude zahŕňať dve klasické postavy z príbehu a tímom vytvorenú postavu svedka,
- e) bude vyrozprávaný cez kombináciu voice-overs, scén zo zákulisia, rozhovorov a priamych prenosov,
- f) musí byť v živom prevedení (pozri kapitolu 5 programových pravidiel v programovej príručke).

7) Dve požadované **postavy z klasického príbehu**:

- a) musia byť postavy, ktoré sa objavia v originálnom klasickom príbehu vybranom z B6a,
- b) môžu byť zobrazené v hocijakom prevedení. Ďalšie postavy z príbehu sa môžu objaviť, ale nebudú zohľadňované v požadovanom hodnotení postáv z klasického príbehu,
- c) každá sa objaví niekedy počas všetkých požadovaných elementov Mockumentary: rozhovor, scéna zo zákulisia a priamy prenos. Nemusia sa však objaviť v každom jednom elemente prezentovanom v predstavení (stačí jeden rozhovor, jedna scéna zo zákulisia...). Postavy sa môžu ale nemusia ukázať spolu,
- d) prediskutujú časť klasického príbehu. Každá klasická postava má odlišnú spomienku na to, čo sa stalo počas určitej časti príbehu, ktorú tím vyberie.

8) Postava svedka:

- a) musí byť originálna, tímom vytvorená postava,
- b) musí spĺňať definíciu postavy z Programovej príručky, ale nie je dovolené, aby bola zobrazená prezlečeným členom tímu,
- c) bude svedkom časti príbehu, ktorá je prediskutovaná klasickými postavami,
- d) bude opisovať, čo sa naozaj stalo počas časti, ktorej bol svedkom. Toto sa musí stať buď počas rozhovoru (interview) alebo scény zo zákulisia Mockumentary.

9) Priamy prenos:

- a) zobrazí zápletku a elementy klasického príbehu, ktorý je zobrazený v Mockumentary, Scéna, pozadie a kostýmy budú zobrazené akoby v klasickom príbehu, nebudú to nápady tímu na Mockumentary,
- b) niekedy počas neho sa musia objaviť dve postavy, prípadne viac, z klasického príbehu,
- c) musí zahŕňať postavu svedka. Postava svedka bude pozorovať časť príbehu, o ktorom diskutujú postavy z klasického príbehu. Postava svedka musí byť zahrnutá, ale nemusí vystupovať v priamom prenose (rozprávať, hrať atď...).

10) Rozhovor(y)-interview:

- a) musia zahŕňať aspoň jednu otázku a jednu alebo viac odpovedí s hocijakou kombináciou postáv,
- b) bude zahŕňať postavy odpovedajúce na otázky aby prezradili informácie o klasickom príbehu,
- c) minimálne v jednom musia vystupovať klasické postavy, počas neho poskytnú *rozporné detaily príbehu*. Tieto postavy nemusia byť v každom rozhovore a postavy, ktoré nie sú vyžadované sú povolené.

11) Scéna/y zo zákulisia:

- a) prezradením aktivity, ktorú autor pôvodne nenapísal poskytnú novú perspektívu na klasický príbeh. Nápady a témy na zápletku môžu byť prediskutované, spochybnené atď.,
- b) musí zahŕňať jednu alebo viac klasických postáv, nemusia sa však objaviť vo všetkých scénach zo zákulisia,
- c) musia byť zreteľné odlišné od priamych prenosov zobrazujúcich klasický príbeh. Ak je očividné, že sa nejedná o priamy prenos, tak táto scéna môže byť spravená hocijako si tím želá,
- d) nie je aktivita medzi členmi tímu. Interakcia, ktorá sa odohráva medzi členmi tímu počas predstavenia, ktorá nie je súčasťou Mockumentary nie je hodnotená ako scéna zo zákulisia,
- e) musí sa vyskytnúť aspoň raz aby bola ohodnotená. Ak je scén zo zákulisia viac tak všetky budú zohľadnené pri hodnotení D7.

12) Voice-over/s:

- a) budú prezentované naživo, ale člen tímu sa počas scény neobjaví v Mockumentary,
- b) poskytne rozprávanie o Mockumentary hocikedy počas predstavenia.

13) Tím by mal predjaviskovému rozhodcovi odovzdať štyri kópie formulára, ktoré sa nachádzajú www.odysseyofthemind.com/members alebo štyri kópie na jednej strane listu papiera alebo dva listy 21,59cmx27,94 cm. Tento zoznam môže byť napísaný ručne alebo vytlačený. Tento zoznam musí obsahovať:

- a) meno, číslo, divíziu a problém tímu,
- b) klasický príbeh vybraný z B6,
- c) stručný popis alebo grafiku dvoch požadovaných postáv z klasického príbehu a čas zápletky, o ktorej dišputujú v Mockumentary,
- d) kedy sa v predstavení objaví priamy prenos,

- e) stručný popis postavy svedka a kedy v predstavení povie čo sa naozaj stalo,
- f) ako rozhodcovia a hľadisko zistí, že sa odohráva scéna zo zákulisia,
- g) znak, ktorý tím použije na znak konca predstavenia.

C) Poloha, usporiadanie a súťaž

- 1) K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 2,1m x 3m. Vhodnejší by však bol väčší priestor. Ten nebude označený. Tímy však musia byť pripravené hrať na ploche 2,1m x 3m. Ak to priestor dovoľuje, tím môže hrať a/alebo umiestňovať rekvizity a kulisy mimo tejto minimálnej plochy. Ak sa nachádza nejaký schodík za hranicou minimálnej plochy, môže naň upozorňovať čiara umiestnená 76,2cm od okraja schodíka. Čiara bude slúžiť ako upozornenie, nie hranica. Tímy môžu využívať celý priestor tak, ako si to vyžaduje predstavenie.
- 2) Bude možné využiť klasickú zásuvku. Tímy si však musia doniesť vlastné predlžovacie káble a adaptéry, ak sú potrebné.
- 3) Tímy by sa mali dostaviť k miestu konania súťaže so všetkými rekvizitami, kulisami a pomôckami potrebnými pre prezentáciu ich riešenia problému 15 minút pred plánovaným začiatkom ich predstavenia.
- 4) Po uplynutí 8-minútového časového limitu na to časomerač upozorní a všetka aktivita musí prestať. Tím môže skončiť predčasne, ale musí na to upozorniť určeným signálom.
- 5) Tímy by si mali priniesť prostriedky na upratanie súťažnej plochy po skončení predstavenia. Ak budú tímy potrebovať neodôvodnene veľa času na upratovanie, alebo ak nechajú na súťažnej ploche neporiadok, rozhodcovia im udelia trestné body za nešportové správanie. Ľudia, ktorí nie sú členmi tímu môžu pomôcť s upratovaním a odnášaním rekvizít. Súťažná plocha musí byť po uprataní čistá a suchá, aby bola adekvátne pripravená pre ďalší tím.

D) Bodovanie

- 1) Celková kreativita predstavenia.....1 až 20 bodov
- 2) Celková kvalita predstavenia.....1 až 20 bodov
- 3) Mockumentary.....9 až 35 bodov
 - a) Znázorňuje klasický príbeh zo zoznamu.....0 alebo 5 bodov
 - b) Ako dobre znázorňuje zápletku klasického príbehu.....4 až 15 bodov
 - c) Kreativita toho ako je znázornená zápleтка.....5 až 15 bodov
- 4) Prvá povinná postava.....2 až 20 bodov
 - a) Objaví sa vo všetkých požadovaných elementoch
Mockumentaru.....0 alebo 15 bodov
 - b) Kreativita jej úlohy v Mockumentary.....2 až 10 bodov
 - c) Nejakých spôsobom sa podobá na reálnu postavu
(výzor,rozprávanie,dialóg).....0 alebo 5 bodov
- 5) Prvá povinná postava.....2 až 20 bodov
 - a) Objaví sa vo všetkých požadovaných elementoch
Mockumentaru.....0 alebo 15 bodov

- b) Kreativita jej úlohy v Mockumentary.....2 až 10 bodov
- c) Nejakých spôsobom sa podobá na reálnu postavu (vzťah,rozprávanie,dialóg).....0 alebo 5 bodov
- 6) Postava svedka.....3 až 20 bodov
 - a) Je svedkom priameho prenosu a povie čo sa naozaj stalo.....0 alebo 5 bodov
 - b) Kreativita postavy.....1 až 5 bodov
 - c) Efektivita v predstavení.....2 až 10 bodov
- 7) Scéna zo zákulisia.....4 až 20 bodov
 - a) Sa odohrá.....0 alebo 5 bodov
 - b) Kreativita toho ako rozvíja klasický príbeh.....3 až 10 bodov
 - c) Efektivita integrácie do predstavenia.....1 až 5 bodov
- 8) Rozhovor (interview).....2 až 15 bodov
 - a) Zahŕňa odpovede, ktoré si navzájom protirečia.....0 alebo 5 bodov
 - b) Vplyv na divákov.....2 až 20 bodov
- 9) Voice-over.....2 až 15 bodov
 - a) vyskytne sa v predstavení.....0 alebo 5 bodov
 - b) jeho efektivita.....2 až 10 bodov
- 10) Celkový humor v predstavení.....5 až 15 bodov

Maximum: 200 bodov

E) Trestné body

- 1) Porušenie ducha problému (každý priestupok).....-1 až -100 bodov
- 2) Nešportové správanie.....-1 až -100 bodov
- 3) Nesprávny alebo chýbajúci tímový znak.....-1 až -15 bodov
- 4) Vonkajšia pomoc.....-1 až -100 bodov
- 5) Prekročenie cenového limitu.....-1 až -100 bodov
- 6) Prekročenie časového limitu: -5 za každých načatých 10 sekúnd.....maximum -30 bodov
Vynechanie požadovaných častí nie je záporne ohodnotené trestnými bodmi, len nezískaním bodov v hodnotení.

F) Štýl (upresnenie riešenia problému, sú potrebné štyri kópie Formuláru štýlu)

- 1) Kreativita zobrazenia zmeny času.....1 až 10 bodov
- 2) Umelecká kvalita kulís, ktoré prezentujú vec z vybraného príbehu.....1 až 10 bodov
- 3) (Voľba tímu).....1 až 10 bodov
- 4) (Voľba tímu).....1 až 10 bodov
- 5) Celková efektivita štyroch štýlových prvkov v predstavení.....1 až 10 bodov

G) Riaditeľ súťaže zabezpečí:

- 1) súťažnú plochu s minimálnymi rozmermi 2,1m x 3m,
- 2) klasickú elektrickú zásuvku,
- 3) rozhodcovský tím a materiály potrebné pre hodnotenie problému.

POZNÁMKA: Kontaktujte riaditeľa súťaže kvôli potrebným informáciám ohľadom procesu registrácie, povrchu podlahy, atď. Neposielajte žiadosti o objasnenie problému týkajúce sa týchto údajov.

H) Tím musí poskytnúť

- 1) štyri kópie Formuláru štýlu, jeden Formulár cenového limitu, jeden Formulár vonkajšej pomoci a všetky špecifické objasnenia,
- 2) štyri kópie zoznamu tímu, ktorý slúži ako pomoc pre rozhodcov. Ak ho tím nepredloží, nebude penalizovaný, avšak je to výhoda pre tím pretože bez nich si rozhodcovia nemusia všimnúť skórované prvky predstavenia,
- 3) potrebné predlžovacie káble a adaptéry,
- 4) prostriedky na upratanie.

I. Slovníček problému

- *voice-over*-informácie alebo poznámky, ktoré sú v televíznom programe alebo filme hovorené niekým, koho nie je vidieť na obrazovke (v tomto prípade na scéne v divadle)
- *vplyv na divákov*-ako zabaví interview divákov. Bude skórované za to aký dojem spraví na rozhodcov
- *rozporné detaily príbehu*-postavy si hovoria rozličné detaily o tej istej zápletke klasického príbehu. Napríklad, veľké rozdiely vo výške, sláve, bohatstve, o tom, kto je zodpovedný atď.

Creative Competitions, Inc., jej licencie a autori problému nenesú žiadnu zodpovednosť za škodu alebo úrazy, ktoré by mohli byť dôsledkom snahy vyriešiť tento problém.

Problem by Samuel W. Micklus and Dr. C. Samuel Micklus.

© Copyright 2017 — Creative Competitions, Inc.