

# Kompendium Odysei Umystu 2023-2024



Sztuka, że e-j-e-j!

## PROBLEM 2

Treści z „Kompendium Odysei Umystu” chronione są prawem autorskim. Wolno rozsyłać je wyłącznie członkom drużyn(y) oraz trenerom reprezentującym daną Placówkę Członkowską i/lub drukować tylko na potrzeby realizowanych w niej zajęć. Kopiowanie, edytowanie, rozpowszechnianie bądź publikowanie niniejszych materiałów w celu innym niż wewnętrzny i niekomercyjny użytek jest nielegalne.

© Copyright: Creative Competitions Inc. oraz fundacja Odyssey of the Mind Polska.

® Odyssey of the Mind, OM i OMER to zastrzeżone znaki towarowe należące do Creative Competitions Inc.

® Odyseja Umystu to zastrzeżony znak towarowy należący do fundacji Odyssey of the Mind Polska.

Autorzy Problemu: Samuel W. Micklus i Dr C. Samuel Micklus

Przekład i adaptacja: Wojciech Radziwiłowicz

Ilustracja na okładkę wersji polskiej: Magdalena Adamusik

Konsultacja: Katarzyna Kicińska-Pajchrowska, Aleksandra Najda i Wojciech Podsiadły

Creative Competitions Inc. ani fundacja Odyssey of the Mind Polska nie biorą odpowiedzialności za żadne szkody ani obrażenia powstałe w wyniku prób rozwiązania poniższego zadania.

## WPROWADZENIE

Sztuczna inteligencja (ang. Artificial Intelligence; AI) to zdolność maszyn do pełnienia funkcji „zarezerwowanych” dotąd dla umysłu człowieka – takich jak rozumienie i porozumiewanie się w językach naturalnych, podejmowanie decyzji w oparciu o dostępne informacje czy wyciąganie wniosków z wcześniejszych działań. Wraz z postępem naukowo-technicznym staje się częścią naszej codzienności, pomagając w dziedzinach takich jak m.in. analiza danych ekonomicznych, zarządzanie ruchem samochodowym, tłumaczenie prostych tekstów i precyzyjna chirurgia. Ostatnimi czasy popularność zyskuje oprogramowanie zajmujące się symulowaniem ludzkiej kreatywności – poprzez przetwarzanie tego, co już wymyślono, i próby poskładania z istniejących elementów czegoś nowego. Czy w efekcie powstaje jakość, czy raczej byle-jakość, to już całkiem inna kwestia... Bo czy sztuczna inteligencja może być w stanie dostrzec i docenić prawdziwe piękno? I czym właściwie jest piękno? Czy ma charakter obiektywny, czy subiektywny? Czy kryje się w intencjach i rękach artysty, czy w oczach i emocjach widza? Cóż, w Odysei Umysłu wiemy, że twórcy muszą umieć myśleć samodzielnie – i właśnie macie okazję pokazać dlaczego.

Jeżeli są w waszym gronie tacy, których inspiruje sztuka i tacy, których intryguje technologia, tacy, których kręci plastyka i tacy, których nęci mechanika lub robotyka – oto wyzwanie godne waszej ekipy. Rozmontujcie je na części pierwsze, razem stworzcie autentyczne arcydzieło i oczekujcie na najsympatyczniejszy z efektów dźwiękowych: oklaski publiczności!

## A. ZADANIE

Zawodnicy mają za zadanie przygotować i odegrać komiczne przedstawienie, w którym pojawi się oryginalny ARTomat – czyli maszyna potrafiąca „rozpoznawać” i „poprawiać” sztukę. „Zrecenzuje” ona trzy dzieła stworzone przez drużynę – w przypadku każdego wyrażnie sygnalizując, czy „uważa” je za „piękne”, czy za „niepiękne”. Ponadto, dokona fizycznego demontażu któregoś ze wspomnianych wytworów, a następnie samodzielnie zmontuje jego części w całkowicie inną całość – we własnym „mniemaniu” bardziej estetyczną. W spektaklu zabrzmiały dodatkowo efekty dźwiękowe oraz wystąpi asertywny artysta, który weźmie w obronę dzieło swojego autorstwa – zakwestionowane przez ARTomat.

**Nacisk twórczy** należy położyć na fabułę i efektowność prezentacji; na budowę oraz działanie ARTomatu; na dzieła sztuki stworzone przez uczestników; na postać asertywnego artysty i na efekty dźwiękowe.

**Sedno Zadania** polega na zaprojektowaniu i skonstruowaniu mechanicznego urządzenia, które „zaopiniuje” trzy różne dzieła sztuki, pokazując inny sygnał, gdy coś „uważa” za „piękne”, inny zaś – gdy za „niepiękne”. Co więcej, jedną z owych prac – „ocenioną” negatywnie – samoczynnie rozmontuje na kawałki, z których później poskłada jakiś nowy twór. W humorystyczny spektakl wplecione zostaną także pomysłowe efekty dźwiękowe oraz pewien asertywny artysta, który będzie przekonywał, że jego dzieło – wbrew krytycznemu werdyktowi ARTomatu – jest piękne.

## B. OGRANICZENIA

(Słowa i zwroty zapisane KAPITALIKAMI zdefiniowano w Słowniczku Problemu albo w „Przewodniku”).

1. **Reguły ramowe:** Trenerzy i zawodnicy powinni uważnie przeczytać „Przewodnik Odysei Umysłu 2023-2024”. Spisano w nim aktualizowane co roku zasady, które obowiązują we wszystkich Problemach Długoterminowych – a także załączono blankiety formularzy wymaganych na każdym konkursie. Niniejszego zadania nie da się poprawnie rozwiązać bez lektury 5. rozdziału „Przewodnika”!
2. **Uściślenia Problemu:** W „Przewodniku Odysei Umysłu” objaśniono, w jakich okolicznościach do początkowej treści Problemów Długoterminowych mogą być w trakcie roku szkolnego wydawane dodatkowe uściślenia. Uczestnicy mogą do 15 lutego przez elektroniczny formularz dostępny na stronie [www.odyseja.org](http://www.odyseja.org) zgłaszać zapytania o poufne uściślenia drużynowe. Organizatorzy mogą na bieżąco, zależnie od potrzeb, zamieszczać na stronie [www.odyseja.org](http://www.odyseja.org) publiczne uściślenia powszechne. Ponieważ te ostatnie są wiążące dla wszystkich, we własnym interesie warto regularnie zaglądać na wspomnianą witrynę internetową przed każdym etapem zawodów.
3. **Limit czasu** na konkursowy występ wynosi 8 minut. Drużyna powinna w nich zmieścić USTAWIANIE REKWIZYTÓW i przedstawienie całego rozwiązania zadania – wraz z elementami Stylu. Na zawodach Sędzia Czasu uruchomi zegar, wypowiedziawszy zwrot „Czas start!” – a zatrzyma albo wtedy, gdy zespół sam zasygnalizuje, że spektakl dobiegł końca, albo po upływie ósmej minuty, przerywając trwającą prezentację słowami „Koniec czasu!”.
4. **Limit kosztów** w przypadku tego zadania wynosi 620 PLN (155 USD). Zsumowana wartość wszystkich materiałów wykorzystanych przez drużynę w rozwiązaniu przedstawianym na ocenę – wliczając Styl – nie może przekroczyć takiej kwoty. Intencję ograniczenia kosztów i dokładne reguły ich podliczania zapisano w „Przewodniku Odysei Umysłu”.
5. Zespół przygotuje i zaprezentuje oryginalny, **komiczny spektakl**, w którym pojawi(ą) się:
  - a. jeden **ARTomat** – czyli zbudowane przez zawodników mechaniczne urządzenie, „potrafiące” rozpoznawać piękno;
  - b. trzy **autorskie dzieła sztuki** – stworzone przez drużynę;
  - c. **dwa odmienne sygnały** – jeden wskazujący, że coś jest „piękne”, a drugi, że coś jest „niepiękne”;
  - d. **przerobienie jednego z dzieł przez ARTomat** – polegające na rozłożeniu tego, co „niepiękne”, na części i poskładaniu ich w coś nowego, co będzie „piękne”;
  - e. **asertywny artysta**, który weźmie w obronę swoje dzieło po tym, jak zostanie uznane za „niepiękne”;
  - f. **efekty dźwiękowe** – wzbogacające przedstawienie;
  - g. pięć elementów składających się na **Styl** rozwiązania – w tym dwa swobodnie wybrane przez samych zawodników.
6. **ARTomat:**
  - a. w przypadku każdego z trzech wymaganych dzieł – jednym z dwóch odmiennych sygnałów wskaże, czy jest ono „piękne”, czy „niepiękne” (TAK JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU).
  - b. najpierw wykona DEMONTAŻ któregoś ze wspomnianych dzieł, a następnie użyje przynajmniej dwóch jego części do stworzenia jednego dzieła zupełnie nowego.
  - c. musi być urządzeniem oryginalnym – zaprojektowanym oraz skonstruowanym przez zawodników. Może zawierać komponenty PRODUKOWANE KOMERCYJNIE.
  - d. może wykorzystywać jedno lub więcej źródeł energii – pod warunkiem, że będzie to zgodne z regułami ramowymi z „Przewodnika Odysei Umysłu”.
  - e. podczas przedstawienia może zostać URUCHOMIONY dowolną liczbą razy. Natomiast to, czy po uruchomieniu ARTomat może, czy nie może korzystać z SIŁY MIĘŚNI LUDZKICH, zależy od tego, do której grupy wiekowej kwalifikuje się drużyna.

Zespoły z I grupy wiekowej mogą bez ograniczeń stosować SIĘ CZŁOWIEKA UŻYTĄ POŚREDNIO. Z kolei ekipy z II, III i IV grupy wiekowej, nie mogą DOTYKAĆ żadnego elementu uruchomionego urządzenia dopóty, dopóki próbuje ono zaliczyć któreś ze swoich zadań.

f. po tym, jak zostanie uruchomiony, nie może być sterowany zdalnie.

#### 7. Autorskie dzieła sztuki:

- a. muszą być stworzone przez drużynę.
- b. muszą obejmować trzy różne wytwory – w tym przynajmniej dwa obiekty materialne, czyli takie, które każdy może zobaczyć i dotknąć. Jedno z namacalnych dzieł będzie tym, które ARTomat zdemontuje i przerobi w coś nowego.

#### 8. Dwa odmienne sygnały:

- a. mogą polegać na czymkolwiek, co sobie wymyśli drużyna – pod warunkiem, że obydwa będą wyraźnie zauważalne dla sędziów oraz publiczności.
- b. muszą wyraźnie różnić się między sobą, przy czym jeden musi oznaczać, że dzieło sztuki jest „piękne”, zaś drugi – że jest „niepiękne”.
- c. muszą być generowane przez ARTomat – a wszystkie ich aspekty i elementy będą uznane za część urządzenia.

#### 9. Przerobienie jednego z dzieł przez ARTomat musi mieć następujący przebieg:

- a. Najpierw urządzenie za pomocą jednego sygnału pokaże, że dane namacalne dzieło sztuki jest „niepiękne”.
- b. Później urządzenie samoczynnie dokona fizycznego demontażu wspomnianego dzieła – rozmontowując je na wiele oddzielnych części. Następnie owe części, niektóre lub wszystkie, zmontuje w całość zupełnie inną niż wcześniej – tworząc własną „sztukę”. W skład nowego obiektu nie może wejść nic, co uprzednio nie było elementem dzieła rozmontowanego.
- c. Potem urządzenie za pomocą drugiego sygnału pokaże, że nowo powstałe dzieło jest „piękne”.
- d. Zawodnikom nie wolno dotykać demontowanego przedmiotu ani jego fragmentów do czasu, aż ARTomat dokończy montaż nowego tworu. Gdy tylko ktoś z drużyny bezpośrednio lub pośrednio dotknie jakiegokolwiek części oryginalnego dzieła, sędziowie uznają proces jego przerabiania za zakończony.
- e. Nowe, przemontowane dzieło może – ale nie musi – być jednym z tych trzech, które urządzenie ma za zadanie „zaopiniować” sygnałem.

#### 10. Asertywny artysta:

- a. musi być pojedynczą POSTACIĄ – odgrywaną w dowolny sposób przez JEDNEGO LUB WIĘCEJ CZŁONKÓW DRUŻYNY w przebraniu.
- b. w spektaklu zostanie ukazany jako ktoś, kto stworzył przynajmniej jedno z wymaganych dzieł sztuki – tak jak zdefiniowano to w przedstawieniu.
- c. weźmie w obronę dzieło sztuki swojego autorstwa – po tym, jak ARTomat zasygnalizuje, że jest ono „niepiękne”.

#### 11. Efekty dźwiękowe:

- a. mogą być czymkolwiek, co sobie wymyśli drużyna – i mogą zostać wytworzone w dowolny sposób – pod warunkiem, że będą dobrze słyszalne dla sędziów i publiczności.
- b. mogą pojawiać się w dowolnych momentach trwania spektaklu i może być ich dowolnie wiele. W trakcie występu mogą zabrzmieć również inne, dodatkowe odgłosy – ale przy ocenie w kategorii D7 jurorzy wezmą pod uwagę wyłącznie dźwięki ujęte w Spisie Wymaganych Objaśnień (por. B12).
- c. nie mogą obejmować ani być powiązane z sygnałami pokazywanymi przez ARTomat.

12. Drużyna powinna przygotować **Spis Wymaganych Objaśnień** i przynieść go na odprawę w Strefie Przedstartowej **w sześciu egzemplarzach**. Jest to dla ekipy okazja, by dostarczyć sędziom zwięzłych i precyzyjnych informacji, które pozwolą im zauważyć i prawidłowo zrozumieć kluczowe aspekty ocenianego rozwiązania. Dokument należy napisać na komputerze i wydrukować albo spisać ręcznie DRUKOWANYMI LITERAMI – na jednej stronie jednej zwykłej kartki w formacie A4. Spis powinien zawierać następujące punkty:
- Drużyna: nazwa Placówki Członkowskiej, Numer Członkostwa, Problem Długoterminowy oraz grupa wiekowa.
  - ARTomat: zwięzłe i zrozumiałe wyjaśnienie, w jaki sposób działa urządzenie i jak jest zasilane.
  - Autorskie dzieła sztuki: jednozdaniowy opis każdego z nich – jak wygląda oraz jak i z czego je stworzono.
  - Dwa odmienne sygnały: jednozdaniowe opisy – jaki sygnał oznacza, że dzieło jest „piękne”, a jaki, że dzieło jest „niepiękne”.
  - Przerobienie jednego z dzieł przez ARTomat: wskazanie, które dzieło ulegnie przeróbce – oraz krótkie objaśnienie, jak urządzenie zdemontuje je na części i przemontuje te części w nowy twór.
  - Asertywny artysta: krótki opis, co to za postać, co go wyróżnia wizualnie i jak będzie bronił swojego dzieła.
  - Efekty dźwiękowe: lista efektów do oceny – w kolejności, w jakiej będą zaprezentowane w spektaklu; każdy opatrzony hasłowym opisem sceny lub chwili, w której zabrzmi.
  - Sygnał na koniec występu: w jaki sposób drużyna zakomunikuje sędziom, że jej spektakl dobiegł końca.

## C. MIEJSCE I PRZEBIEG WYSTĘPU

- Scena będzie mierzyła nie mniej niż 3 m x 3 m (tj. 10 x 10 stóp), a jej zewnętrzne granice nie będą zaznaczone. Drużyna musi być w stanie przedstawić rozwiązanie nawet na tak niedużym obszarze – choć jeśli tylko miejsca będzie więcej (a zazwyczaj jest), można wykorzystać całą dostępną przestrzeń. Gdyby scena znajdowała się na podwyższeniu – to w odległości około 75 cm (30 cali) od jego krawędzi wyklejona zostanie taśmą linia ostrzegająca przez upadkiem.
- Na scenie będzie znajdowało się gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek. Uczestnicy powinni w razie konieczności zaopatrzyć się we własne rozgałęźniki, przedłużacze, przejściówki i/lub konwertery mocy.
- Zespół musi zgłosić się na odprawę w Strefie Przedstartowej – nie wcześniej niż 30 i nie później niż 15 minut przed godziną rozpoczęcia prezentacji wskazaną w harmonogramie. Trzeba przynieść ze sobą komplet wymaganych formularzy i wszystko, co będzie potrzebne podczas przedstawienia.
- Drużyna odpowiada za to, żeby zdążyć przedstawić całe rozwiązanie w przeciągu 8 minut – i za to, żeby zasygnalizować sędziom koniec spektaklu. Jeżeli tak się nie stanie – po upływie regulaminowego limitu Sędzia Czasu przerwie występ słowami „Koniec czasu!”. Po przedstawieniu jurorzy podejść do zawodników, żeby krótko porozmawiać z nimi o zaprezentowanym rozwiązaniu.
- Zespół ma obowiązek pozostawić dla następnej drużyny scenę nieuszkodzoną, czystą i suchą. Jeśli w trakcie spektaklu uczestnicy rozsypią lub rozleją coś na podłogę, to po jego zakończeniu powinni błyskawicznie uprzątnąć bałagan. Mogą im w tym pomóc trenerzy, rodzice bądź kibice. Trzeba posiadać własne środki czystości i oprządkowanie – zmiotkę, szufelkę, ścierkę, detergent, ręczniki papierowe itp. Jeśli drużyna po sobie nie posprząta albo jeśli sprzątanie zajmie jej nieproporcjonalnie dużo czasu – sędziowie wymierzą karę za Niesportowe Zachowanie.

## D. PUNKTACJA

1. Ogólna pomysłowość fabuły i EFEKTOWNOŚĆ CAŁEGO PRZEDSTAWIENIA ..... 1 do 20 punktów
2. Ogólna jakość całego występu (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna) ..... 1 do 15 punktów
3. ARTomat: ..... 2 do 35 punktów
  - a. OGÓLNA POMYSŁOWOŚĆ TECHNICZNA tego, jak nadaje sygnały i przerabia jedno z dzieł ..... 1 do 25 punktów
  - b. na ile ambitny projekt urządzenia dowodzi, że zespół świadomie podjął ryzyko twórcze ... 1 do 10 punktów
4. Wskazywanie przez ARTomat, czy poszczególne dzieła sztuki są „piękne”, czy „niepiękne”: ..... 1 do 15 punktów
  - a. w przypadku każdego z 3 wymaganych dzieł ARTomat zadziałał poprawnie (ocena łączna) ... 0 albo 5 punktów
  - b. skuteczność w spektaklu (efektowność sygnałów, związek z fabułą, wpływ na rozwój akcji) .. 1 do 10 punktów
5. Przerobienie jednego z dzieł przez ARTomat: ..... 1 do 25 punktów
  - a. najpierw urządzenie wykonało demontaż któregoś z trzech wymaganych dzieł sztuki ... 0 albo 5 punktów
  - b. następnie urządzenie zmontowało dwie lub więcej części owego dzieła w nowy twór .... 0 albo 10 punktów
  - c. jak bardzo dzieło zdemontowane i twór na nowo zmontowany różni się WYGLĄDEM ..... 1 do 10 punktów
6. Asertywny artysta: ..... 2 do 25 punktów
  - a. oryginalność i efektowność wyglądu (koncept, rozmach, artyzm, dopracowanie detali) ... 1 do 10 punktów
  - b. skuteczność postaci (ekspresja, wyrazistość, znaczenie dla fabuły i rozwoju akcji) ..... 1 do 10 punktów
  - c. w spektaklu jakoś wziął w obronę swoje dzieło, uznane przez ARTomat za „niepiękne” ... 0 albo 5 punktów
7. Efekty dźwiękowe – wskazane przez drużynę w Spisie Wymaganych Objaśnień (oceniane łącznie): .... 2 do 25 punktów
  - a. wybrzmiały w przedstawieniu zgodnie z wymogami i nie były wydawane przez ARTomat ... 0 albo 5 punktów
  - b. pomysłowość i stopień złożoności metod(y) ich generowania ..... 1 do 10 punktów
  - c. skuteczność w spektaklu (efekt zaskoczenia/komiczny/dramatyczny, synchronizacja z akcją) .. 1 do 10 punktów
8. Dzieło sztuki, które zostało zdemontowane przez ARTomat: ..... 2 do 20 punktów
  - a. twórcze wykorzystanie materiałów do jego stworzenia ..... 1 do 10 punktów
  - b. oryginalność konceptu, efektowność i artyzm ..... 1 do 10 punktów
9. Oryginalność konceptów, efektowność i artyzm dzieł, których nie demontowano (ocena łączna) .... 1 do 10 punktów
10. Humor w całym przedstawieniu i ogólny efekt komiczny spektaklu ..... 1 do 10 punktów

---

Maksimum punktów, jakie można zdobyć za rozwiązanie Problemu Długoterminowego: 200

## E. PUNKTY KARNE

(Odejmowane od uzyskanej sumy punktów „przeliczonych”.)

1. Naruszenie Sedna Zadania (każde przewinienie) ..... -1 do -30 punktów
2. Niesportowe Zachowanie (każde przewinienie) ..... -1 do -30 punktów
3. Pomoc z Zewnątrz (każde przewinienie) ..... -1 do -30 punktów
4. Nieprawidłowość Znaku Drużynowego (jest niezgodny z jednym lub wieloma wymogami) ..... -2 punkty
5. Brak Znaku Drużynowego (w ogóle nie umieszczono go na scenie podczas występu) ..... -5 punktów
6. Przekroczenie limitu kosztów ..... -1 do -30 punktów

UWAGA: Jeżeli drużyna w ogóle nie przygotuje i nie będzie w stanie przedstawić sędziom czegoś, co powinno podlegać ocenie w sekcji „D. Punktacja” – nie zostanie ukarana, ale w każdej adekwatnej kategorii otrzyma 0 punktów.

## F. STYL

(Rozwinięcie rozwiązania zadania; na konkurs trzeba wziąć 4 wypełnione kopie Formularza Stylu.)

1. Wykorzystanie w przedstawieniu MATERIAŁU JEDNEGO RODZAJU na wiele różnych sposobów ..... 1 do 10 punktów
2. Kreatywność wyglądu Znaku Drużynowego (koncept, rozmach, estetyka, dopracowanie detali) ... 1 do 10 punktów
3. (wolny wybór drużyny) ..... 1 do 10 punktów
4. (wolny wybór drużyny) ..... 1 do 10 punktów
5. Całościowy wpływ czterech powyższych elementów Stylu na rozwiązanie ..... 1 do 10 punktów

---

Maksimum punktów, jakie można zdobyć za Styl: 50

## G. CO ZAPEWNIĄ ORGANIZATORZY

1. Zespół sędziów oraz materiały niezbędne im do oceny rozwiązań niniejszego zadania.
2. Scenę o wymiarach przynajmniej 3 m x 3 m (albo większą, jeśli tylko będzie to możliwe).
3. Gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek.

UWAGA: Z pytaniami natury „technicznej” – np. o wymiary sceny, rodzaj podłogi, wysokość sufitu itp. – można zwrócić się do organizatorów konkretnego konkursu. Tego rodzaju informacje nie są udzielane w trybie uściśleń drużynowych.



## H. CO POWINNA DOSTARCZYĆ DRUŻYNA

1. Cztery egzemplarze wypełnionego Formularza Stylu, po jednym egzemplarzu wypełnionego Formularza Kosztów Rozwiązania i Formularza Pomocy z Zewnątrz – oraz wydruk wszystkich otrzymanych uściśleń drużynowych.
2. Sześć egzemplarzy Spisu Wymaganych Objaśnień (por. B12). Brak dokumentu nie podlega karze, ale może skutkować tym, że sędziowie nie zauważą albo nie rozumieją – i przez to nie docenią – jakiegoś elementu rozwiązania zadania.
3. Wszelkie niezbędne rozgałęźniki, przedłużacze, przejściówki i/lub konwertery mocy.
4. W miarę potrzeby – środki i oprzyrządowanie niezbędne do posprzątania sceny po zakończonym występie.

## I. SŁOWNICZEK PROBLEMU

(Hasła, których brak poniżej, zdefiniowano w 6. rozdziale „Przewodnika Odysei Umysłu”).

**demontaż** — rozcłonkowanie lub rozwalenie obiektu stanowiącego jedną całość na dwie lub więcej oddzielnych części.

**materiał jednego rodzaju** — wiele sztuk identycznego produktu (o jednakowym rozmiarze, kształcie, kolorze oraz składzie), wytwarzanego i sprzedawanego na masową skalę – np. dużo czerwonych gumek-recepturek tej samej wielkości, grubości i średnicy.

**uruchomiony** — ARTomat powinien zostać włączony, odpalony lub wystartowany przez drużynę tak, żeby następnie zadziałać samoczynnie celem wykonania każdego z wymaganych zadań (tj. trzykrotnego zasygnalizowania, czy dane dzieło jest „piękne”, czy „niepiękne”, a także zdemontowania jednego z nich na części, po czym złożenia z tych fragmentów jakiegoś nowego tworu).