



# MARCHING IN OKAYAMA

## General Effect Visual

Date: Oct.7, 2018

**Credit the effectiveness of the visual program, the creativity of the program concept.**

視覚的プログラムと、プログラムコンセプトの創造性を評価する。

Consider musical appeal, pacing and development of musical ideas and the use of time.

音楽のアピール性、ペース、音楽アイデアの展開や時間配分を考慮する。

Reward the effectiveness of the program through the aesthetic, intellectual, and emotional components as realized

演奏された作品の美的感覚、知的感覚や感情要素の効果を評価する。

**The performers are an essential part of the evaluation through communication.**

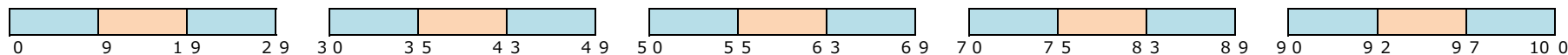
コミュニケーションを通してパフォーマーたちは評価の重要要素となる

REPERTOIRE	MAX100	SCORE:	FULFILLMENT	MAX100	SCORE:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Audio/Visual Blend</b> 視聴覚のブレンド</li> <li>• <b>Entertainment Value</b> エンターテイメント・バリュー</li> <li>• <b>Range</b> 視覚的表現の幅</li> <li>• <b>Coordination</b> コーディネーション（整合性）</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Communication</b> コミュニケーション</li> <li>• <b>Quality of Efforts</b> 取組みのクオリティ</li> <li>• <b>Role/ Identity</b> 役割/主体性</li> <li>• <b>Artistry</b> 芸術性</li> </ul>		

MAX100	<b>TOTAL</b>

Unit Name : \_\_\_\_\_

JUDGE : \_\_\_\_\_



**Total Point Breakdown**

1-29  
Fair

30-49  
Good

50-69  
Excellent

70-89  
Superior

90-100  
Exemplary

# General Effect Visual

<p style="text-align: center;"><b>VISUAL REPERTOIRE</b> ビジュアルレパートリー (視覚的演目)</p>	<p style="text-align: center;"><b>VISUAL FULFILLMENT</b> ビジュアル達成度</p>
<p style="text-align: center;">Who had the greater achievement as it relates to… パフォーマーの達成度は下記に関連付けられる</p> <p>Audio/Visual Blend: “The successful visual illustration or representation of the music. The coordination of the music and visual contributing equally to the overall effect.” 視聴覚のブレンド： 「音楽のビジュアル的表現」または「音楽の視覚的描写」。音楽とビジュアルがどちらも全ての効果に貢献している、対等な関係</p> <p>Entertainment Value: “The degree to which the program engages and captivates the audience through intellectual intrigue, emotional response and aesthetic appeal.” エンターテイメント・バリュー： 知的関心・感情的反応・美的アピールなどを介して、プログラムが観客を引き込み、魅了する度合</p> <p>Range: “The variety and depth of development within each successfully planned effect.” 視覚的表現の幅： 計画されたそれぞれの効果の、多様性と深みのある展開</p> <p>Coordination: “The logical use of all visual elements to enhance the overall effect.” コーディネーション（整合性）： 全ての効果を高めるための、ビジュアル要素すべての説得力のある使用</p>	<p style="text-align: center;">Who had the greater achievement as it relates to… パフォーマーの熟知度は、下記に関連付けされる</p> <p>Communication: “The performance techniques that connect with the audience.” コミュニケーション： 観客と繋がることのできるパフォーマンス技術</p> <p>Quality of Efforts: “The degree to which performer excellence and proficiency of technical skills contribute to the success of effects.” 取組みのクオリティ： パフォーマーの技術的スキルの卓越性と熟練度が、各効果の成功に貢献した度合い</p> <p>Role/Identity: “The consistent investment of the performers in the programmatic or thematic content of the show designed to create effect.” 役割/主体性： 効果を生むためにデザインされたショーの、プログラム内容またはテーマ内容に対する、パフォーマーの一貫した配役</p> <p>Artistry: “The ability of the performers to elevate the performance above the written requirements.” 芸術性： 指示された基本的な演技を超越し、パフォーマンスを向上できる能力</p>
<p style="text-align: center;">Achievement is the end product of what the performers are given and how well they execute those responsibilities 「達成度」は、&lt;パフォーマーたちが、与えられた役割の責任をどれほど良く果たすことができたか、の出来栄&gt;である。</p>	