



Show, Mars en Percussie
een doelgroep van de KNMO

Overall Effect

Paul Doop

Fundament: het WAT en HOE

We vinden het belangrijk om zowel het artistieke als het professionele niveau van het kader, ontwerpers en instructeurs te waarderen, maar zeker ook de waarde die aan het programma wordt toegevoegd door de inbreng van de kwaliteiten van de leden

Fundament: WAT en HOE- 2

Ook als de leden niet altijd de beste uitvoering laten zien, kijken we nog steeds naar het niveau van zowel het muzikale als het visuele ontwerp en naar ontworpen effecten. Als die duidelijk zijn, dan zal het jurylid dit toch belonen

Ook als het programma niet het hoogste niveau heeft qua ontwerp en effecten, dan kan het nog steeds zo zijn dat de uitvoering door de leden het programma toch een extra kwaliteit geeft; dit waarderen we

En daarom geven we een waardering voor het WAT en het HOE. Deze zogenaamde subcaptions zijn een wedstrijd op zich

Fundament: Derived Achievement

We willen voorkomen dat leden een programma krijgen dat ze nooit zullen kunnen uitvoeren EN we willen kader en ontwerpers stimuleren welk de leden een programma te geven dat ze verder ontwikkeld en dus ook wel een mate van risico nemen

Dus we stimuleren ontwikkeling en we zullen nooit een te moeilijk of een te makkelijk programma waarderen met de maximale score

Fundament: Derived Achievement - 2

- Wat is de uitdaging op het gebied van ontwerp/inhoud
- Onder welke omstandigheden moet dit programma worden uitgevoerd (welke simultane verantwoordelijkheden zitten erin)
- Welke fysieke en mentale eisen stelt dit programma aan de leden

Effect...



Show, Mars en Percussie
een doelgroep van de KNMO

Effect gaat over reactie, vertaald naar een impact. We moeten hierbij opletten dat we het effect op haar waarde inschatten. We waarderen het expressieve, hetgeen je raakt, het ontroerende, tot de verbeelding sprekende, het opwindende en het tot stilte dwingende...al die artistieke elementen die de harten van het publiek raken

Overall Effect

- We nemen al het geschreven materiaal in ogenschouw. Een effectief programma neemt het publiek gedurende het gehele programma, ***in tijd***, mee. Muzikale en visuele contrasten samen met momenten van verrassing en impact, helpen de aandacht van het publiek vast te houden. Wees alert dat overtuigingskracht zit hem niet alleen in de uitvoering maar zeker ook in het ontwerp. Dit zul je voelen en herkennen als het ontwerp overtuigingskracht heeft.
- We kijken naar de triade van effect (Emotioneel, Estetisch en Intelligent). Een goed ontwerp bevat alle drie soorten effecten in een goede balans.

Overall Effect- 2

- Een effect heeft altijd een start, een ontwikkeling, een climax en een resolutie....dit geeft blijk van een goed ontworpen en goed doordachte structuur
- We waarderen de balans tussen dat wat creatief is, dat wat goed doordacht ontworpen is EN dat een daarbij behorend reactie uitlokt en betrokkenheid creëert bij het publiek
- Dit heeft niets met smaak te maken
- Overall Effect 1 – Jurylid met een meer muzikale expertise
- Overall Effect 2 – Jurylid met een meer visuele expertise

Geen absolutisme

Triade van Effect

- Emotioneel – Primaire reactie en meest herhaald
 - leuk
 - Lekkere muziek
 - Herkenbaarheid van muziek en vormen
 - Letterlijke vertalingen van muziek naar vorm
 - Een natuurlijke reactie: verassing, humor, begrip, verdriet etc.
- Estetisch
 - Wooow
 - Oh mooi
- Intellectueel
 - Ooohh
 - Ahhhh ja
 - Intrige

Heeft veel met het WAT

Heeft veel met het HOE

Heeft veel met de WHY



Show, Mars en Percussie
een doelgroep van de KNMO

Voorbeelden

Emotioneel



Show, Mars en Percussie
een doelgroep van de KNMO



Estetisch Effect



Show, Mars en Percussie
een doelgroep van de KNMO





Intelligent Effect

Overall Effect – Vocabulary (WAT)

- Wat doet het programma met mij overall?
- Wat zit er in het muzikale ontwerp dat kan leiden tot effect?
- Wat zit er in het visuele ontwerp dat kan leiden tot effect?
- Welk effect (triad)?
- Relatie tussen muziek en visueel ontwerp?

Welke keuzes heb je gemaakt

Overall Effect – Vocabulary (WAT)

OVERALL EFFECT

VOCABULARY

Hoe vaak wordt effect gecreëerd in het concept/ontwerp door

- CREATIVITEIT EN VERBEELDINGSVERMOGEN
- VARIETEIT IN EFFECTEN
- COORDINATIE
- STAGING
- CONTINUITEIT

Overall Effect – Excellence (HOE)

Wat voegt de uitvoering van de leden toe aan het effect?

- Excellente uitvoering is een effect op zichzelf
- Professionalisme, showmanship, virtuositeit,
- Creativiteit, emotional contour, sensitiviteit, flow, continuïteit, spirit, intensiteit, focus, communicatie, audience engagement
- Wordt het product professioneel ‘verkocht’?

Het gaat erom dat het product tot leven komt door de uitvoering van de spelers.

Hoe geloofwaardig ben je?

Overall Effect – Excellence (HOE)

OVERALL EFFECT

EXCELLENCE

Op welk niveau ligt de performance op het gebied van

- COMMUNICATIE
- EMOTIE
- PROFESSIONALISME
- ARTISTICITEIT
- BETROKKENHEID



Show, Mars en Percussie
een doelgroep van de KNMO

VOCABULARY

- CREATIVITEIT EN VERBEELDINGSKRACHT
- VARIETEIT IN EFFECTEN
- COORDINATIE
- STAGING
- CONTINUITEIT

SCORE:

Box	Box 1			Box 2			Box 3			Box 4			Box 5
Frequentie	Zeer zelden			Af en toe			Over het algemeen			Consistent			ALTIJD
	0 - 39,99			40-59,99			60-79,99			80-89,99			90-100
Numeriek	20			50			70			85			moet voldaan aan alle criteria
	0-15	16 - 24	25-39	40-47	48-52	53-59	60-67	68-72	73-79	80-83	84-86	87-89	
Curve	Ervaren			Ontdekken			Weten			Begrijpen			Beheersen

EXCELLENCE

- COMMUNICATIE
- EMOTIE
- PROFESSIONALISME
- ARTISTICITEIT
- BETROKKENHEID

SCORE:

TOTAALSCORE:

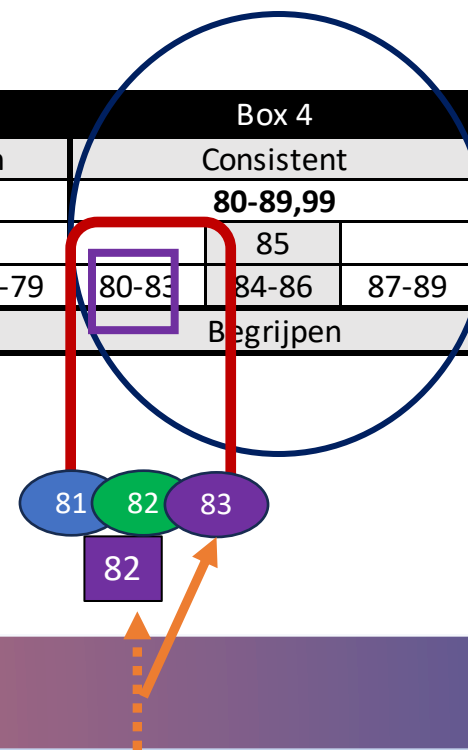
Score	0 - 54,99	55,00 - 69,99	70,00 - 84,99	85,00 - 94,99	95,00 - 100
Predicaat	PARTICIPANT	BRONS	ZILVER	GOUD	ONDERSCHIEDING

HANDTEKENING JURY:

Het scorings proces

- Observeer – welke box;
- Analyseer – waar in de box (laag-midden-hoog);
- Concludeer – score range;
- Waardeer – Cijferscore
- Evalueer – vergelijk score met andere in dezelfde range en pas eventueel aan

Box	Box 1			Box 2			Box 3			Box 4			Box 5
Frequentie	Zeer zelden			Af en toe			Over het algemeen			Consistent			ALTIJD
Numeriek	0 - 39,99			40-59,99			60-79,99			80-89,99			90-100
	20			50			70			85			moet voldaan aan alle criteria
	0-15	16 - 24	25-39	40-47	48-52	53-59	60-67	68-72	73-79	80-83	84-86	87-89	
Curve	Ervaren			Ontdekken			Weten			Begrijpen			Beheersen





TIME FOR QUESTIONS