

LE CRITERE COMBINAISON



Les combinaisons retenues **ne sont que celles réalisées sur l'espace de danse** et non pas celles réalisées derrière la ligne d'attente. Chaque combinaison doit être notée **en direct par son initiale** dans le tableau en face de sa catégorie d'effet (T, E ou A). Si cette combinaison est marquante (drôle, acrobatique, originale), **j'entoure l'initiale**

EFFETS DE TEMPS		
Nature de l'effet	Initiale	Description
Question-réponse	QR	Un danseur (ou un groupe de danseurs) réalise un geste ou une phrase gestuelle à destination d'un autre danseur (ou groupe) = question Le(s) destinataire(s) réponde(nt) sur le même mode (ils peuvent répondre en reprenant la même phrase gestuelle ou en utilisant une nouvelle phrase)
Décalages	Canon	D Tous les danseurs réalisent la même séquence gestuelle, mais ne démarrent pas en même temps (donc ils finissent les uns après les autres) Ex: le danseur A commence, le danseur B commence 8 temps après A, le danseur C 8 temps après B,... donc A termine le 1er, B 8 temps plus tard et C 16 temps plus tard que A,...
	Cascade	
	Accumulation	
Unisson inattendu	U	Les danseurs réalisent une phrase gestuelle différente (sur 8 temps au minimum) puis les danseurs réalisent un unisson sans qu'il n'y ait d'arrêt dans l'enchaînement des mouvements.
Lâcher-rattraper	LR	Sur la base d'un unisson, un danseur (ou un groupe) quitte le groupe pour faire "autre chose" puis le réintègre en rattrapant les autres là où ils en sont.
Ralenti	R	Uniquement s'il est réalisé à plusieurs : un mouvement ou une phrase gestuelle est effectué(e) de façon très lente. Le contraste doit être nettement visible par rapport au mouvement précédant et suivant.

EFFETS D'ESPACE		
Nature de l'effet	Initiale	Description
Changement de Formation Géométrique	F	Les danseurs sont organisés en formation X puis se déplacent pour changer de formation Y Exemples de formations : ligne, colonne, cercle, 2 lignes, carré, pyramide, V)
OPPOSITION	De Niveau	N 3 niveaux : - <u>haut</u> : sauts, suspension, élévation sur pointes et ½ pointes - <u>moyen</u> : centre de gravité en position normale, debout - <u>bas</u> : à genoux dressés, à genoux assis, à quatre pattes, assis, au sol, allongé).
	D'orientation	O 4 orientations : face, dos, profil gauche, profil droit Ex : Un groupe de danseurs réalise une phrase gestuelle de face alors qu'un autre groupe sera de profil ou de dos
	De direction	E ou Coul E = Eclatement du groupe : tous les danseurs sont proches puis explosent chacun dans une direction Croisement avec Couissage : 2 danseurs ou groupe de danseurs se croisent dans l'espace (fonctionne bien sur une formation en colonnes ou en lignes)
Contre-point	CP	Un danseur est isolé du groupe dans l'espace, il réalise un solo ou une transposition ou est à l'unisson, en canon... par rapport aux autres danseurs.

LES « AUTRES » EFFETS		
Nature de l'effet	Initiale	Description
Marionnettiste	Ma	Un danseur manipule un autre à distance et induit ses mouvements comme un marionnettiste avec sa marionnette.
Shiva	S	Effet d'optique réalisé en colonne qui permet de mettre en action les bras de plusieurs danseurs (référence au Dieu Hindou). 1 seul corps doit être visible.
Miroir	Mi	Faire la même chose en même temps dans un rapport face à face (à 2 ou à plusieurs)
Portés simples	P	Un ou plusieurs danseurs portent (plus d'appui au sol) un autre danseur
Portés complexes	P	Idem mais le porté est acrobatique et / ou avec une prise de risque
Contacts	C	2 ou plusieurs danseurs rentrent en contact avec une ou plusieurs parties du corps.
Géométrie Variable	Gv	(Sadeck) Mouvements très géométriques (inspirés du tutting) réalisés avec les bras de plusieurs danseurs, avec des contacts et du « marionnetisme »
Relation à un objet	Obj	Relation à un objet comme une casquette, un vêtement, un foulard, une corde, un ballon... Les objets à caractère potentiellement dangereux sont interdits (chaise, batte de base-ball, skate) La relation entre le danseur et l'objet doit être réelle, assez conséquente et doit sublimer le passage pour être comptabilisée.