

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. Il est important de connaître les différentes catégories d'effets (Temps, Espace, Autre), et d'avoir une bonne connaissance des possibilités de combinaisons pour chaque catégorie. **Voici une liste non exhaustive par catégorie d'effet :**

EFFETS DE TEMPS

Nom de la combinaison		Description
Question-réponse		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) répond(e)nt sur le même mode (ils peuvent répondre en reprenant la même phrase gestuelle ou en utilisant une nouvelle phrase)
Décalages	Canon	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	Les danseurs réalisent le même geste les uns après les autres. Ex: la "ola" des stades
	Accumulation	Un mouvement ou une phrase gestuelle est réalisée puis on rajoute à chaque fois un élément et/ou un danseur (accumulation de gestes ou de danseurs) Ex : a – a+b – a+b+c – a+b+c+d, etc.
Unisson inattendu		Tous 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		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		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

Nom de la combinaison		Description
Changement de Formation Géométrique		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	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	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 = Eclatement du groupe : tous les danseurs sont proches puis explosent chacun dans une direction Croisement avec Coulissage : 2 danseurs ou groupe de danseurs se croisent dans l'espace (fonctionne bien sur une formation en colonnes ou en lignes)
Contre-point		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

Nom de la combinaison		Description
Marionnettiste		Un danseur manipule un autre à distance et induit ses mouvements comme un marionnettiste avec sa marionnette.
Shiva		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		Faire la même chose en même temps dans un rapport face à face (à 2 ou à plusieurs)
Portés simples		Un ou plusieurs danseurs portent (plus d'appui au sol) un autre danseur
Portés complexes		Idem mais le porté est acrobatique et / ou avec une prise de risque
Contacts		2 ou plusieurs danseurs rentrent en contact avec une ou plusieurs parties du corps.
Géométrie Variable		(Sadeck) Mouvements très géométriques (inspirés du tutting) réalisés avec les bras de plusieurs danseurs, avec des contacts et du « marionnetisme »
Relation à un objet		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.