

Exemple de construction de démarche pour un passage en battle Hip Hop et répondre au mieux aux différents critères de notation

<p>Partir d'un style de Hip hop (locking, hype, vogueing, popping, waving, tétis, new style, house, krump, top rock, footwork, power move,..)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - des pas de bases connus des élèves, appris sur des tutoriels sur YT, donner par l'enseignant, un intervenant, ... - construire au minimum pour chaque style, 2 blocs de 2 fois 8 temps pour qu'il puisse être identifié - prévoir au moins 2 styles différents pour un même passage
<p>Utiliser des procédés de composition pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrées - sorties - et pour répondre entre autres aux effets de temps constituant un des critères des combinaisons et relations entre danseurs 	<p>Unisson : tous les danseurs réalisent la même séquence gestuelle, en même temps, à l'identique (même vitesse, même énergie)</p> <p>Question/réponse : un danseur (ou groupe) réalise(nt) un geste ou une séquence gestuelle à destination d'un autre danseur (ou groupe) = question le(s) destinataire(s) réponde(nt) sur le même mode</p> <p>Miroir : même séquence en même temps dans un rapport face à face (à 2 ou à plusieurs)</p> <p>Canon : tous les danseurs réalisent la même séquence gestuelle, mais ne démarrent pas en même temps (donc ils finissent les uns après les autres)</p> <p>Cascade : les danseurs réalisent le même geste les uns après les autres. Ex : la "ola" des stades ...</p> <p>Transposition : prendre un mouvement (ou une séquence) et le transposer dans un autre espace Ex : un tour debout sur 2 pieds devient un tour sur les fesses au sol, un tour sauté en l'air, ...</p> <p>Répétition : réaliser un même mouvement (ou une même séquence) à l'identique ou en variant un des paramètres du mouvement (espace, temps, énergie, relation entre les danseurs)</p> <p>Accumulation, addition : geste A geste A + geste B geste A + geste B + geste C Geste A+B+C+D, ...etc. ou entrée (ou sortie) de 1 danseurs, puis 2, puis 3....</p> <p>Soustraction : inverse addition (souvent utilisé dans les entrées ou sorties)</p>

	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Suspension : jouer sur les temps, les silences (ex comme un lâcher rattraper mais le danseur le « autre chose » est un arrêt (statue))</p>
<p>Quels « effets » construire (pour le critère « Autres » dans combinaison et relation entre les danseurs ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Shiva, marionnettistes, - opposition d'énergie, poids contrepoids, - relation à un objet (casquette, skate, ..) - freeze, tricks, acrobaties
<p>Quels choix sur les formations utilisées, (répond au critère espace et effets d'espaces dans les combinaisons et relations entre danseurs) ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - prévoir au moins 2 à 3 formations par passage : ligne, colonne, cercle, triangle, carré, V,... - diversifier les orientations (public, adversaire, jury), stratégiquement prévoir les « effets » type shiva face au jury - jouer sur des oppositions de direction (devant, derrière, côté droit, côté gauche, en haut, en bas), de déplacement des danseurs les uns par rapport aux autres, de distance entre les danseurs (proche, éloignée)
<p>Comment améliorer les critères, présence, musicalité, énergie ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- mémoriser la chorégraphie construite par répétition sur un rythme peu rapide 2- augmenter le tempo 3- remanier certains blocs en passant d'une phrase exécutée sur 8 temps à 4 temps par exemple 4- augmenter le nombre de passage devant le public (lever la tête, ne pas regarder son camarade, pour ne pas donner l'impression qu'on récite sa choré)