

Vild med Dogdance

Trin for trin

af
Winnie West Ørngreen



Vonda og jeg i HTM klasse 1 med ”Motionsprogrammet”
Musik: Foot Tapper med The Shadows

Dogdance, eller som det rettelig benævnes Heelwork To Music (forkortet til HTM), er noget forholdsvis nyt indenfor hundesport, men det breder sig mere og mere, for det er fantastisk sjovt. Ultrakort fortalt drejer det sig om, at lave tricks og fri ved fod til musik, men det er meget mere kompliceret end som så, for det hele skal passe sammen. Det er et show, hvor man fortæller noget med sin ”dans”, og det hele skal gå op i en højere og meget smuk enhed.

Der er 2 kategorier Freestyle (FS) og Heelwork To Music (HTM), og der er 3 klasser i hver, selvfølgelig med stigende sværhedsgrad. I FS handler det mest om tricks i alle mulige udformninger og hunden må meget gerne være langt fra føreren, hvilket jo gør øvelserne sværere, og reglen er at tricksene skal udgøre mindst 75 % af programmet. I HTM er det lige modsat, der skal hunden være tæt ved føreren, i op til 10 forskellige positioner rundt om føreren – og altså i mindst 75 % af tiden. De 10 positioner i HTM er: På venstre og højre side af føreren vendt i samme retning og i modsat retning af føreren (det giver 4 positioner). Så er der foran og bagved føreren med siden mod førerens ben, og med hovedet mod venstre eller mod højre, (det giver igen 4 forskellige positioner). Sidst er der mellem førerens ben både med hovedet i samme retning som føreren – og modsat, (det er så de 2 sidste), og det giver i alt de 10 forskellige.

I FS er der ret frit spil mht. tricks, så det er kun fantasien der sætter grænsen, for hunden må næsten alt, der ikke skader den – også hoppe op af føreren – både med forbenene og bagbenene – nå, ja, og også med alle 4 ben (f.eks. op i armene)

Man må tale ubegrænset med sin hund, og lave alle de arm- og bentegn man vil, men det er naturligvis smukkeste, og giver væsentlig flere point, hvis man ikke ligefrem fører hunden rundt. Behøver jeg sige, at man selvfølgelig ikke må bruge godbidder under udførelsen, og heller ikke friste med et stykke legetøj.

Fortæl en historie

Det første trin er naturligvis at få en ide, for det er bestemt ikke bare at ”fjolle rundt” til musikken, der skal være en idé, et tema, en historie at fortælle. Det kan være musikken kommer først, og man får en idé ud fra det, eller det kan være at ideen kommer først, og så må man i gang med at finde noget musik, der kan understøtte historien. Fortolkningen af musikken, evnen til at fortælle en historie, er meget vigtig.

Altså starter jeg med at lytte og lytte, og lytte endnu mere, indtil jeg føler, at her er noget vi kan bruge – her er en historie, og et stykke musik, der matcher den, og det skal så helst være noget musik, jeg kan holde ud at høre 1.000.000 gange!

Hvis jeg ikke allerede har musikken selv, køber jeg den, hvilket kan gøres ret billigt over Internettet (man kan som regel købe et enkelt nummer for omkring en 10'er), og så har man sin musik på et splitsekund. Derpå åbner jeg et musik-redigeringsprogrammer (kan hentes gratis fra Internettet), for det er sjældent musikken lige passer i tid, så der skal klippes noget ud. Det er som regel et midterstykke, så jeg bevarer start og slutning. Det kan også være, jeg vil bruge noget fra forskellige stykker musik, og så skal de jo klippes – eller spilles – sammen. Det er ganske sjovt for en gammel lydtekniker som mig, men kan man ikke selv, er det let af få nogen til at hjælpe sig (jeg gør det gerne).



Her er det programmet, WavePad jeg bruger og musikken er Wankamaru, som Daisy og jeg har lavet et FS program til.

Der er en grænse for hvor lang tid musikken må vare, og det varierer alt efter hvilken klasse man skal op i, (max 2½ minut for klasse 1), men det må gerne være kortere. Kan man ikke klippe i musikken, så er det helt ok at musikken bare bliver stoppet, når tiden er gået – men det gør jo ondt i den gamle lydteknikers sarte ører!

Når musikken er klar, skal det færdige resultat gennemlyttes, så jeg kan notere, hvor der sker noget, hvor musikken bliver kraftigere, svagere, hurtigere, langsommere og hvor der kommer markante ting, alt dette skal helst udnyttes. Desuden skal jeg have helt styr på teksten, hvis det da ikke lige er instrumentalt, for alt skal bruges i fortolkningen, og det er den, jeg nu skal i gang med.

Træningsplan

Jeg skal lave mit program ud fra mine notater om musikken, hvor skal hunden – og jeg – gøre hvad, hvor ”siger” musikken noget, alt skal skrives ned. Det er en tidskrævende proces at lave koreografien, men også ret sjovt.

Her er mine notater om musikken til Daisys FS program i klasse 1

TID	MUSIK	HUND	FØRER
Start pos.		Ligger fladt ved fører	Sidder og sover
0.00 – 0.09	Fuglekvidder	Bliver vækket, rejser sig og hopper op af f.	Vågner op vækker H. Strækker sig
0.09 – 0.20	Stille	Går højre rundt tæt på F.	Drejer langsomt højre rundt
0.20 – 0.28	Stille ens	Går venstre rundt i armlængde fra F.	Drejer lidt hurtigere venstre rundt med arm strakt ud
0.28 – 0.32	Middel - kvik	Går modsat F	Går hurtigt venstre rundt
0.32 – 0.33	Råb	Hopper op af f og bliver	Står stille
0.33 – 0.37	Kvik	Går baglæns på bagben med forben på F.	Går langsomt frem
0.37 – 0.41	Gentagelse	Går frem foran f.	Bakker med h foran
0,41 – 0.49	Kvik – næsten ens med det forrige	Går foran F og springer over f ben	Går til højre og løfter benet, så h kan springe over
0.49 – 0.55	Afslutning af forrige Lang tone ved overgang til trommer	Hopper op på hånd	Står stille med højre hånd strakt frem
0.55 – 1.00	6 trommeslag Det sjette går over i næste sekvens	Mellem f's ben - hest	Langsom gang frem
1.00 – 1.10	Fløjte - middel	Slalom	Går baglæns
1.10 – 1.19	Næsten det samme	Slalom med twist/around	Går frem
1.19 – 1.27	Guitar stille	Rundt i follow. venstre side	Går kvikt rundt med v. arm strakt ud
1.27 – 1.35	Guitar og fløjte	Skifter side, follow på f. højre side	Går baglæns med h. arm strakt ud
1.35 – 1.44	Næste gentagelse	H går frem på højre side og laver around	F. går fremad
1.44 – 1.52	Gentagelse lidt kraftigere.	8-tal mellem ben	F. med god rytme
1.52 – 2.00	Tema f.u.	Laver 2 around og lægger sig fladt Ligger fladt ved fører	Falder sammen /i søvn lægger sig helt ned i sovestilling
Historie: Vågner og kommer i gang med dagen, kvikkere og kvikkere – og går atter til ro.			

Alt der her foregår jo ved Pc'en, og nu tror I måske at vovsen bare ligger derude og spiser kødben, eller lumre i sofaen, men næ, nej, vi træner selvfølgelig tricks og/eller de forskellige positioner i Heelwork sideløbende.

Når så programmet er færdigt – på papiret – så skal jeg selv lære det, og det foregår også uden hund, for hvis jeg ikke kan programmet, så forvirrer jeg bare min hund. Men vi indøver naturligvis de forskellige øvelser, der skal være i programmet.

Det tager mig faktisk noget tid at lære hele min egen koreografi udenad, jeg flytter møblerne i stuen, lukker hundene ud, og så ”danser” jeg rundt – godt at ingen kan se mig. Først herefter øver jeg nummeret med hunden – og i starten kun i ganske små dele af gangen. Når hunden har hørt musikken et par gange, kommer den løbende, når den hører det – også når jeg bare lige sidder ved PC'en og lytter, og der er noget der skal ændret – den kender simpelthen ”sin” musik.

Påklædning til musikken

Nu mangler jeg at finde noget tøj, der passer til vores historie. Med Vondas motions-program var det let, men det er det sandelig ikke altid, og da jeg overhovedet ikke kan sy, så har jeg et problem. Men når jeg endelig finder ud af, hvordan jeg nok mener at påklædningen skal være, går jeg i Genbrugsbutikker, og der har jeg fundet en hel del brugbart, til en meget billig penge.

Så er jeg efterhånden nået frem til at få hele showet sat sammen, så nu kan vi øve os i hele programmet og jeg iført mit ”fine tøj”, for hunden skal jo være vant til at lave sine tricks selv om jeg har flagrende gevandter på – eller en sjov hat på hovedet. Jeg skal måske også øve mig i at tage en rekvisit op af lommen – og ned igen – og det kan ikke nytte noget at prøve det for første gang til den officielle prøve.

Mit første FS nummer var med Sydamerikansk inka musik, som starter med fuglesang, og derfor var temaet for vores nummer: ”En dag fra morgen til aften”. Vi startede med at vågne op, så lavede vi forskellige tricks, langsomme i starten, men hurtigere som dagen skred frem, men mod aften igen langsomme og til sidst lagde vi os til at sove. Med dette nummer vandt Daisy sine første 5 Q-point – mere om Q-point senere.



Vi vågner op og dagen begynder



Follow, hvor Daisy skal gå i en armslængde fra mig og kikke op



: Daisy skal hoppe op på min arm og blive stående, indtil musikken skifter tempo



Twist, hvor Daisy skal gå runde om sig selv



Slutposition, dagen er slut – god nat

Regler for HTM

Som jeg startede med at skrive, så er der 2 kategorier i HTM. (Jeg finder det personligt ret forvirrende, at det officielt hedder HTM (Heelwork To Music, jeg havde foretrukket betegnelsen Dogdance, når nu den ene kategori også hedder HTM). Men altså, der er 2 varianter i Heelwork To Music: HTM og FS (Freestyle), og der er 3 klasser i hver.

I HTM skal hunden være tæt ved førerens ben, med skulderen ud for det ben den går ved. Man behøver ikke bruge alle 10 positioner, men det er naturligvis flot, hvis man kan dem korrekt, og hunden må både gå forlæns og bakke i alle positionerne. Der bruges så mindre tricks dels til at skifte position, og også til at hjælpe med til at fortælle historien, men de må højst må fylde 25 % af programmet, og hunden må på intet tidspunkt komme mere end 2 m fra føreren.

I FS må hunden komme så langt væk fra føreren som programmet kræver (det er jo fantastisk flot, når hunden kan arbejde og lave svære tricks langt fra føreren) og der er næsten frit spil til fantasien – bortset fra at hunden ikke må gå heelwork i mere end 25 % af tiden.

Det er tilladt at medbringe rekvisitter, de må bare ikke være større end at føreren selv kan bære dem ind i ringen. Man må snakke og fjolle alt det det skal være i ringen, der er ingen begrænsninger for førerens hjælp til hunden, men det er klart, at hvis hunden ikke laver noget selvstændigt, så går det kraftigt ud over pointene.

Konkurrencen

Når alt er indøvet, så skal det jo prøves til en konkurrence. For mig kan det være svært ikke at komme til at forcere tempoet – pga. nervøsitet – og det er jo ikke særlig smart. Men ved at afprøve mit nummer for venner, så får jeg lidt af den samme følelse, og så kan jeg bedre styre mig til den officielle prøve. Det er altid spændende at se om det nu også fungerer til prøven, om hunden kan tricksene, selv om der er forstyrrelser af både andre hunde, mennesker og det hele foregår et fremmed sted – og kan man selv abstrahere fra det? Men når først musikken spiller, så glemmer man alt omkring sig – hvis altså bare man har hundens fulde opmærksomhed.

Der er 3 dommere til at bedømme showet, og der gives særskilt point for Udførelse, Sværhedsgrad og Fortolkning. Det er et gennemsnit af deres point, der bestemmer det endelige resultat: Om programmet er godt nok til at blive godkendt.

For at få sit program godkendt, skal man have et gennemsnit på mindst 75 % af mulige point i hver kategori. Da max point er 10, vil det sige at gennemsnittet for de 3 dommere skal være 7,5 i hver kategori. Dvs. en lidt streng bedømmelse fra én dommer kan opvejes af en mindre streng dommer – se skemaet. Dommerne har mulighed for at skrive bemærkninger, ud for hver kategori, hvilket er af stor betydning for især nye udøvere, for det er jo det, man så skal arbejde videre med at forbedre.

Her er 3 resultater fra HTM prøve med Vonda. I den første bestod vi ikke, da dommer 1 i Udførelse var lidt streng, og de andre dommeres karakterer var ikke høje nok til at hive gennemsnittet op. Vi manglede bare 0,1 point for at bestå.

	Udførelse	Sværhedsgrad	Fortolkning
Dommer 1	7,0	7,5	7,4
Dommer 2	7,5	7,5	8,3
Dommer 3	7,8	7,8	8,0
I alt	22,3	22,8	23,7
Gennemsnit	7,4	7,6	7,9

Her er et resultat hvor vi lige akkurat består, selv om en af karaktererne er lav.

	Udførelse	Sværhedsgrad	Fortolkning
Dommer 1	7,2	7,5	7,5
Dommer 2	7,7	8,0	7,5
Dommer 3	7,6	8,0	7,5
I alt	22,5	23,5	22,5
Gennemsnit	7,5	7,8	7,5

Og her er alle karaktererne 7,5 eller derover - altså ingen tvivl programmet er godkendt.

	Udførelse	Sværhedsgrad	Fortolkning
Dommer 1	7,8	7,9	8,1
Dommer 2	7,5	7,5	7,5
Dommer 3	7,5	7,8	7,8
I alt	22,8	23,2	23,4
Gennemsnit	7,6	7,7	7,8

De 5 bedste i hver klasse, der får godkendt deres program danner vinderklassen, og der gives 5 Q-point til 1. vinderen, 4 til 2. vinderen osv. Når ekvipagen har opnået 12 Q-point rykker de op i næste klasse.



Både hundene og førerne elsker det, og er man først begyndt, så bliver man voldsomt ”bidt” af det. Jeg har 2 hunde jeg ”danser” med, Daisy og Vonda. Daisy har opnået 9 Q-point og Vonda 7, men jeg må indrømme at det er utrolig tidskrævende. Da jeg træner hunde i både LP, Rally og DcH’s programmer, så er det svært at nå Dogdancing også, så det har været sat lidt på pause. Men jeg er faktisk ved at lave koreografien til et FS nummer med Daisy til ”Flower Power tøj”, og et HTM nummer med Vonda til ”I could Have Danced All Night”, men hvornår det er færdig er meget usikkert, for der er langt igen.