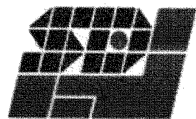


The Image Call

Theory and Practice

2020年12月



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

Japan Square Dance Association

目 次

まえがき

第1章 イメージ・コールの理論 1

1. F A S R 1

2. 基本隊形の呼称 1

3. イメージ・コールの基本 2

4. アレマンド・ポジションの使い方 2

5. L a d i e s C h a i n効果 4

6. L i n eの方向変化に伴うアレマンド・ポジションの移動 9

7. C i r c u l a t eによるアレマンド・ポジションの移動 10

第2章 実践コールで役立つテクニック 11

1. W i n d M i l lの解説 11

2. テクニカル・イクイバレント (P L U S) の解説 12

3. マジックモジュールの解説 17

補足資料—1

補足資料—2

あとがき

まえがき

一般に「イメージ・コール」と言うと途轍もなく難解なコール理論とされているコーラーが大多数おります。しかし、ダンサーを見ないでも振付を自在に組み立てられる理論ですので難解な理論では到底だれも使うことができません。たしかに全くダンサーを見ないで振付を自在に組み立てられるようになるには相当の訓練が必要です。しかし、実際はコールをする際に全くダンサーを見ないでコールをすることはありません。ダンサーを見ながらコールをしている訳ですから容易にイメージ・コールの理論を実践に利用することが可能になるのです。

このテキストはあくまでもダンサーを見ながらイメージ・コールの理論を使って振付を自在に組み立てていく実践コールを大前提として解説しています。イメージ・コール理論に基づく振付の組み立てでコールをしているといつしかダンサーを見ることなくコールが出来るようになってきます。

第1章イメージ・コールの理論

1. FASR

イメージ・コール理論を理解するためには、まずは動作の組み立ての構成要素であるところの4つの要素(FASR)について知らなくてはなりません。FASR を理解することはコールの組立の仕組み(コレオグラフィー)を学ぶ上での必要不可欠な知識であるだけでなくコーラー間のコミュニケーションツールとなります。

- ① FORMATION(フォーメーション: 隊形)
- ② ARRANGEMENT (配列における BOY と GIRL の組み合わせ)
- ③ SEQUENCE(男女の順列順序)
- ④ RELATIONSHIP(パートナーの関係)

2. 基本隊形の呼称

男女とも SEQUENCE(男女の順列順序)が同じボックス隊形およびライン隊形には下記に示す 8 の基本隊形があります。サイトコーラーの多くはこの中で Zero Box 隊形、Zero Line 隊形を多用している現実があります。本テキストで取り上げる隊形は下記に示す 8 基本隊形です。まずはこの 8 つの基本隊形の中から少しずつでも振付を自在に組み立てられるようになっていくことが必要です。すなわち、自分の意思で隊形をセットアップ出来ること、そして自分の意思で作った隊形から自在にゲットアウトが出来ることが求められます。この呼称はコーラーラブでの呼称とは一致していませんが本テキストではこの呼称を用います。

基本隊形の呼称

XB型		XL型	
ZB	Zero Box (Partner Box)	ZL	Zero Line (Partner Line)
RB	Right-hand Lady Box	RL	Right-hand Lady Line
OB	Opposite Lady Box	OL	Opposite Lady Line
CB	Corner Lady Box	CL	Corner Lady Line

Box Formation		Line Formation	
In Order	Out Order	In Order	Out Order
Key Man ■			
XB (B, G) = (1, 1)		XL (B, G) = (1, 1)	
ZB 	ZB 	ZL 	ZL
RB		RL	
OB		OL	
CB		CL	

3. イメージ・コールの基本

イメージ・コールを行う場合、キーマン(1組の男性)の動きを追いかけて所定の場所(Allemande Position)で Allemande Left を行います。イメージ・コールではこのキーマン(1組の男性)を頭の中で追いかける能力が求められますが本テキストの実践コールでは常にキーマン(1組の男性)の動きを見ながらコーラーの意志でキーマンを所定の場所にもっていただくのです。これはそんなに難解な事ではありません。なお、Heads からのスタートではなく Sides からのスタートではキーマンの位置には 2 組の男性がいますが、コーラーはこのキーマンの位置にいる男性を常に1組の男性とみなしてコールを組み立てていきます。すなわち、キーマンとは固有の人物を指すのではなくキーマンの位置にいる人物を指すことがイメージ・コールの特徴です。キーマンの位置にいる人物がだれであろうと FASR が同一であれば全く組み立てに支障はなりません。所定の場所(Allemande Position)は、次の 4ヶ所であり、各々のポジションには名前がついています。なお、下図はあくまでもキーマンを 1 組の男性として図示してあります。

注) アレマンド・ポジション(Allemande Position)とはアレマンド・レフトが出来る場所です。ただ、男女ともに SEQUANCE がインオーダーでないと Get Out 出来ません。



4. アレマンド・ポジションの使い方

(1) アレマンド・ポジション(#3)



この隊形はコーラーが最も多用している Heads SquarThru4 で出来るゼロボックスです。

(2)アレマンド・ポジション(#1)



Allemande Position #1

この隊形は Four Ladies Chain から Heads Square Thru 2 , Right and Left Thru を行うとできるポジションです。

(3)アレマンド・ポジション(#2)



Allemande Position #2

この隊形は Four Ladies Chain3/4 から Heads Star Thru , Pass Thru , Square Thru 3/4 を行うとできるポジションです。

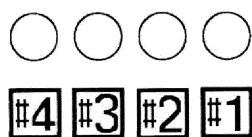
(4)アレマンド・ポジション(#4)



Allemande Position #4

この隊形は Four Ladies Chain , Four Ladies Chain3/4 から Heads Square Thru , Pass Thru を行うとできるポジションです。

以上、これまでのポジションをまとめると次のようになります。#4、#3、#2、#1はアレマンド・ポジションの番号です。



各 Allemande Position にはキーマン(1組の男性)がいる場所が4ヶ所になります。そして、各々の場所にいるキーマン(1組の男性)は下記の女性を連れていきます。ただし、Sides スタートで立ち上げた場合はキーマン(2組の男性)は下記の女性の組数に+1を加えた組の女性とカップルとなります。

- #4のキーマン(1組の男性)の隣は4組の女性
- #3のキーマン(1組の男性)の隣は3組の女性
- #2のキーマン(1組の男性)の隣は2組の女性
- #1のキーマン(1組の男性)の隣は1組の女性

5. Ladies Chain効果

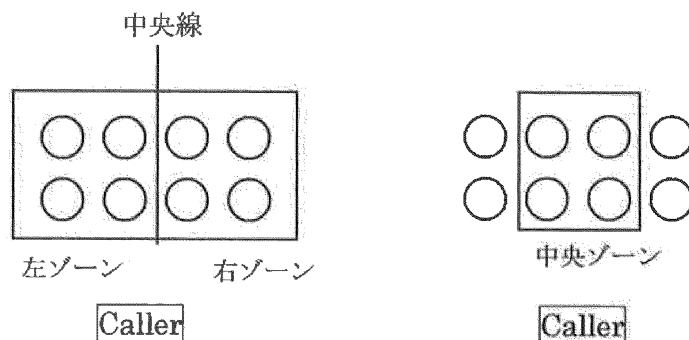
定義:何かのコールをした後BoysまたGirlsのどちらかのSequenceが変わることをいいます。両方が変わった場合、変わらない場合はladies Chain効果はありません。

例を表にまとめると次のようになります。

	スタート	コール後	コール後	コール後	コール後	コール後	コール後
男性	IN	IN	OUT	OUT	IN	OUT	IN
女性	IN	OUT	IN	OUT	OUT	IN	IN
Ladies Chain 効果		あり	なし	あり	あり	なし	あり

Get Out するためにLadies Chain 効果の動作をどこでもいいから偶数回しなければなりません。Ladies Chain 効果の動作によるAllemande Positionの変化については次のページで述べます。Ladies Chain 効果の動作どこでしたかを覚えてコールします。

左ゾーン(左側のカップルと行う)、右ゾーン(右側のカップルと行う)、中央ゾーン(真ん中のカップルで行う)を覚えてください。



●Ladies Chain 効果を残したまま別のところで Ladies Chain 効果を作った場合の具体例

【例 1】

スクエアセットより Heads Flutter Wheel を行うと、セットの中心で Ladies Chain 効果が行われた事になります。この後、Heads Square Thru 4 を行う。結果は次の図のようになります。



ここで、Flutter Wheel をコールすると次の図のようになります。(右側のカップルと Ladies Chain 効果を行ったこととなります)



この後、Pass Thru をすると Allemande Position #2 で Allemande Left をすることが出来ます。



まとめると、中央で Ladies Chain 効果を行い、右側で Ladies Chain 効果を行うと Allemande Position #3→#2 に変化したことになります。

【例 2】

スクエアセットより Heads Flutter Wheel、Square Thru 2 を行うと、セットの中心で Ladies Chain 効果を行い、左側のカップルと向かい合っていることとなります。図によって説明すると次のようになります。



Heads Flutter Wheel and Square 2

ここで、Flutter Wheel をすると左側で Ladies Chain 効果を行ったことになり結果は次のようになります。



この後、Square Thru 3 を行うと、図の様に Allemande Position #4 で Allemande Left が出来ます。



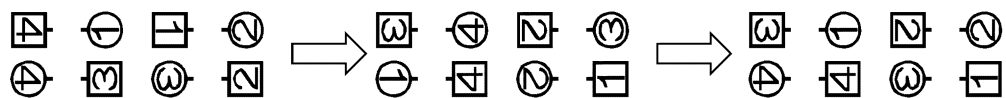
まとめると、中央で Ladies Chain 効果のコールを行い、左側で Ladies Chain 効果のコールを使えば Allemande Position #3 → #4 に変化することになります。

【例 3】

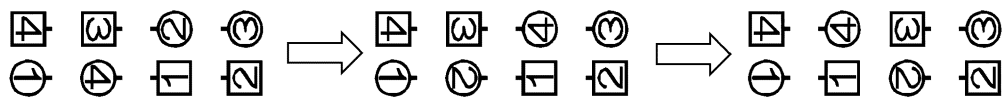
例 1、例 2 はじめに中央で Ladies Chain 効果をした場合の例をいたしました。次に右側で Ladies Chain 効果のコールをすると Allemande Position #2
左側で Ladies Chain 効果のコールをすると Allemande Position #4
になる事を示します。

先に右側で Ladies Chain 効果、次に中央で Ladies Chain 効果をするとうなるかを見てみましょう。

Heads Square Thru2、Right and Left Thru、Two Ladies Chain をすると次の様な図になります。



次に、Dive Thru、Center Two Ladies Chain、and Pass Thru をします。



この後、Pass Thru をすると Allemande Position #4 で Allemande Left が出来ます。



まとめると、右側で Ladies Chain 効果のコールを行い、中央で Ladies Chain 効果のコールを行えば、Allemande Position #3 → #4 に変化することになります。

【例 4】

今度は、先に左側で Ladies Chain 効果のコールを行い、次に中央で Ladies Chain 効果のコールをしてみるとどうなるかを見てみましょう。

Heads Square Thru4、Right and Left Thru、Two Ladies Chain をすると次の様になります。



次に、Dive Thru、Center Two Ladies Chain、and Pass Thru をします。



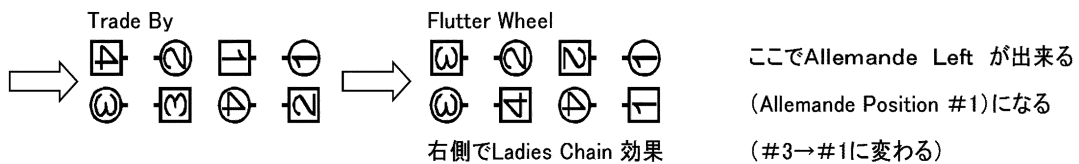
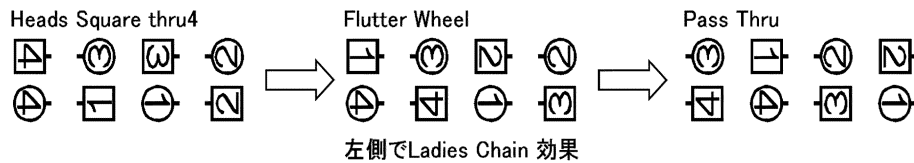
この後、Square Thru3 をすると Allemande Position #2 で Allemande Left が出れます。



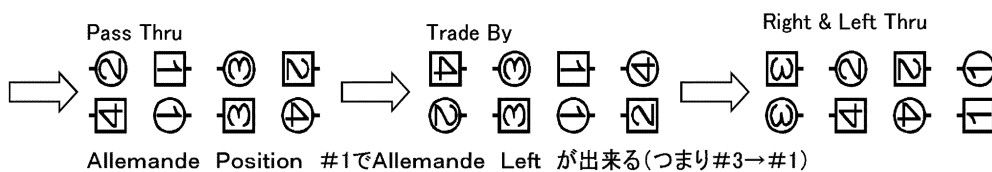
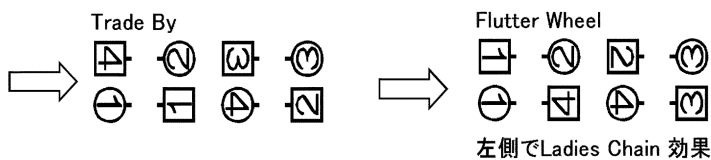
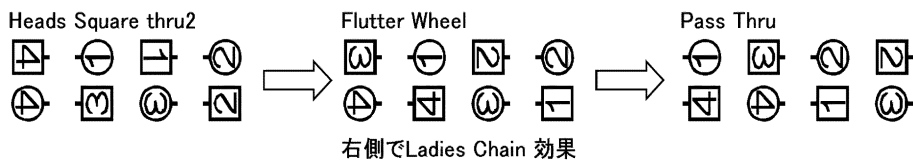
まとめると、左側で Ladies Chain 効果のコールを行い、次に中央で Ladies Chain 効果のコールをすれば、Allemande Position #3→#2 に変化したこととなります。

【例5】

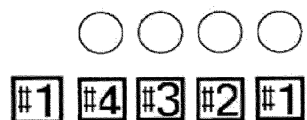
今度は、中央で Ladies Chain 効果のコールはせず、最初に左側で、次に右側で Ladies Chain 効果のコールをすればどうなるかを見てみましょう。



同じように今度は右側で Ladies Chain 効果、次に左側で Ladies Chain 効果をやってみましょう。



Ladies Chain 効果を打ち消さずに、他の場所で Ladies Chain 効果のコールをする場合の Allemande Position の変化をまとめると次のようになります。



Allemande Position #3 でスタートして Ladies Chain 効果のコールをすると Allemande Position が変化します。

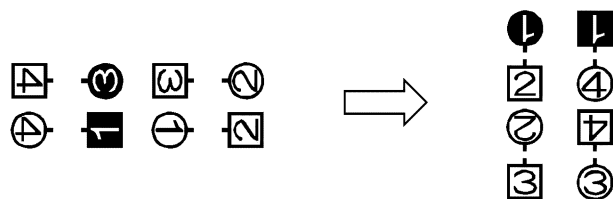
例えば

- | | | | |
|-----|------|--------------------|---------------|
| 例 1 | 中央→右 | だと Position が→に動く | #3→#2 |
| 例 2 | 左←中央 | だと Position が←に動く | #3→#4 |
| 例 3 | 中央←右 | だと Position が→に動く | #3→#4 |
| 例 4 | 左→中央 | だと Position が→に動く | #3→#2 |
| 例 5 | 左→右 | だと Position が→→に動く | #3→#1 (2 つ動く) |
| | 右→左 | だと Position が←←に動く | #3→#1 (2 つ動く) |

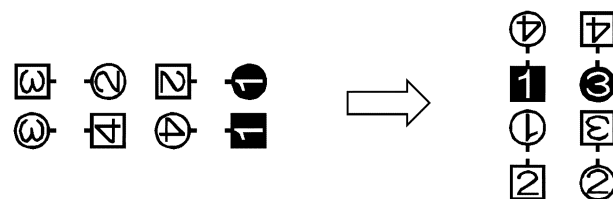
6.Line の方向変化に伴うアレマンド・ポジションの移動

東西方向の Line から南北方向に変わる場合

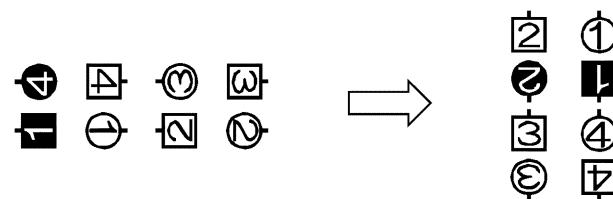
(1) Allemande Position #3 は #1 へ



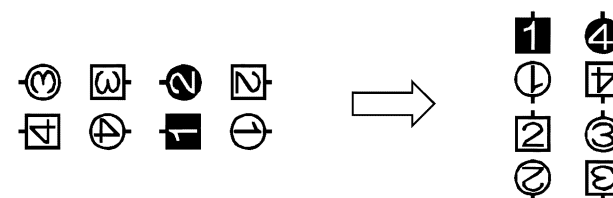
(2) Allemande Position #1 は #3 へ



(3) Allemande Position #4 は #2 へ



(4) Allemande Position #2 は #4 へ

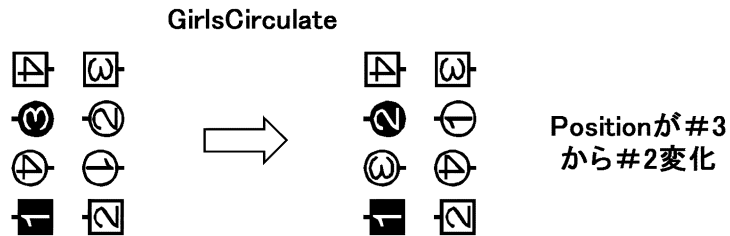


注:詳しくは P12 に解説しています。

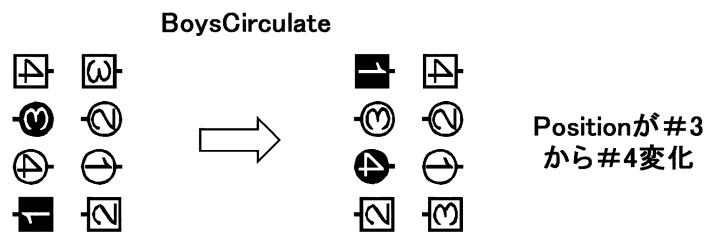
7. Circulate によるアレマンド・ポジションの移動

(1) Wave からの Circulate

Girls Circulate はキーマン(1組の男性)の隣の女性が向いている方向にアレマンド・ポジションが移動します。



Boys Circulate はキーマン(1組の男性)が向いている方向にアレマンド・ポジションが移動します。



(2) Column からの Circulate

Columnからの Circulate はキーマンの男性が向いている方向にアレマンド・ポジションが移動します。

例としてHeads Square thru , Slide thru , Touch 1/4から考えてみます。



第2章 実践コールで役立つテクニック

第1章ではイメージ・コール理論の基本について学びました。これらのイメージ・コール理論を実際のコールの組み立ての中で実践していくためには乗り越えなければならない幾つかのハードルがあります。これらハードルは何時しか実践コールをいていく中で全て取り払われていきますが当初はコールをする上で役立つテクニックを知っておくとイメージ・コールの組み立てが容易に実践できるようになります。そのテクニックとはズバリ「コンバート・コンセプト」です。「コンバート・コンセプト」とは動作の始まる前の隊形(FASR)と動作の終了後の隊形(FASR)の隊形の変化を知った上でコールを継続するコンセプトです。「コンバート・コンセプト」はとくにイメージ・コールだけではなく通常のサイト・コールやモジュール・コールでも多用されているコンセプトですが特にイメージ・コールではこの「コンバート・コンセプト」は欠かせないコンセプトです。第2章では実践コールで役立つテクニックとして①Wind Mill ②テクニカル・イクイバレント(PLUS) ③マジックモジュールの3つについての「コンバート・コンセプト」を解説します。

1.Wind Mill の解説

男女共にSEQUENCEが同じの場合エイチェンスルーフオーメーション隊形からのWind Mill は隊形が東西方向から南北方向もしくはその逆に変化するだけでエイチェンスルーフオーメーション隊形のFASRは常に同一に(テクニカル・ゼロ)なります。そして、Wind Millの動作は次のたった4つの動作のモジュールです。

- ①Star thru
- ②Pass thru
- ③Bend the line
- ④Star thru

このWind Mill モジュールはイメージ・コールに限らず極めて使い勝手がよく、Star Thruのイクイバレントモジュールを使うとかなりバリエーションのあるコールの組み立てにすることが出来ます。Star Thruのイクイバレントモジュールの事例コールを下記に示します。

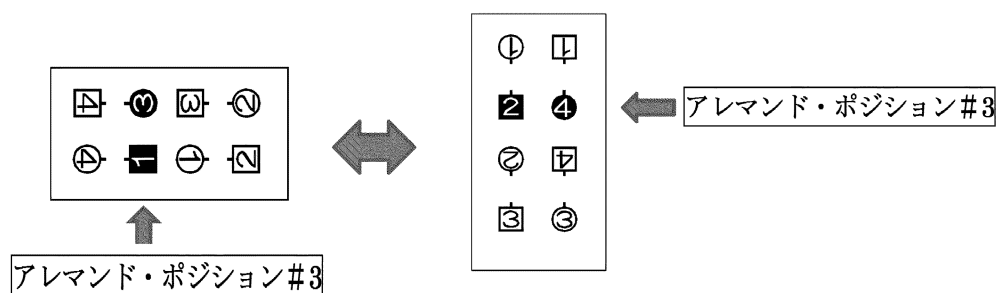
(a) MAINSTREAM(Star Thru のイクイバレントモジュール)

- ①Touch 1/4、Scoot back、BOYS Run
- ②Swing thru、Spin the top、Right and left thru
- ③Right and left thru、FlutterWheel、Sweep 1/4
- ④Pass thru、Partner trade、Reverse FlutterWheel、Sweep 1/4
- ⑤Square thru 4、Partner Trade

(b) PLUS(Star Thru のイクイバレントモジュール)

- ①Square thru 2、Chase Right、BOYS RUN
- ②Pass the Ocean、GIRLS RUN、Crossfire、BOYS Run
- ③Swing thru、Trade the Wave、CENTER Trade、CENTER Run、
Bend the line
- ④Swing Thru、Box the Gnat、Fan the top、Right and left thru

キーカップル(キーマンとアレマンド・ポジションに連れて行く女性とのカップル)がどの位置にいてもボックス隊形から Star thru、Pass thru、Bend the line、Star thru のコールで隊形は東西方向の隊形から南北方向の隊形もしくは南北方向の隊形から東西方向の隊形に変わりますが移動後の隊形の FASR は移動前と同じであり、コーラーは Wind Mill による隊形移動する前のキーマンの位置からコールを続ければよいことになります。例えば下図の場合は Wind Mill を回転することによってキーカップルは 1 組の男性と 3 組の女性から 2 組の男性と 4 組の女性に変化しますがコーラーはこの変化を気にすることなくただキーカップルをアレマンド・ポジション #3 に持って来ればゲットアウトが出来ます。あらためて P9 の Line の方向変化に伴うアレマンド・ポジションの移動に描かれている(1)～(4)の左右の隊形の FASR は同一(テクニカル・ゼロ)であることが理解できます。すなわち、(1)～(4)の左右の隊形はテクニカル・ゼロであるところからアレマンド・ポジションを移動させることなくキーマンの位置は隊形を東西方向から南北方向にするだけでキーマンの位置とアレマンド・ポジションを変えることなくコールを継続することが可能になるのです。

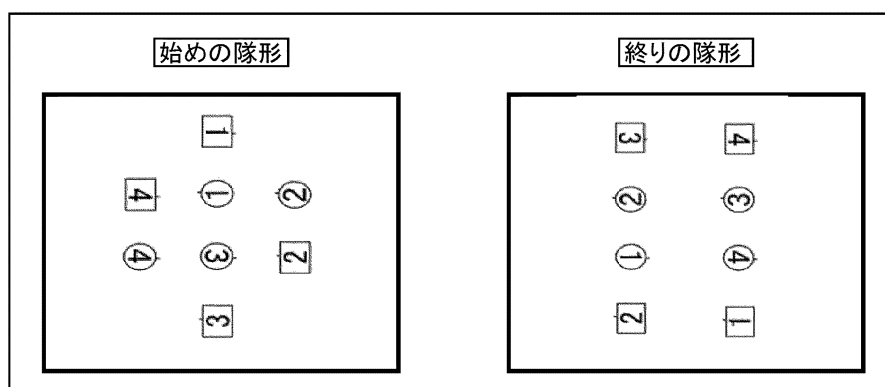


2. テクニカル・イクイバレント(PLUS)の解説

イクイバレントとはある動作と終わった隊形(FASR)が同じ隊形(FASR)になる動作のモジュールを言いますが、このテクニカル・イクイバレントを利用すると PLUS 動作を MS 動作にそのまま置き換えてイメージ・コールを組み立てることが可能となります。

2. 1. Ping Pong Circulate

(1). 動作の説明(Ping Pong Circulate + Extend)



(2). テクニカル・イクイバレント

Extend + All 8 Circulate

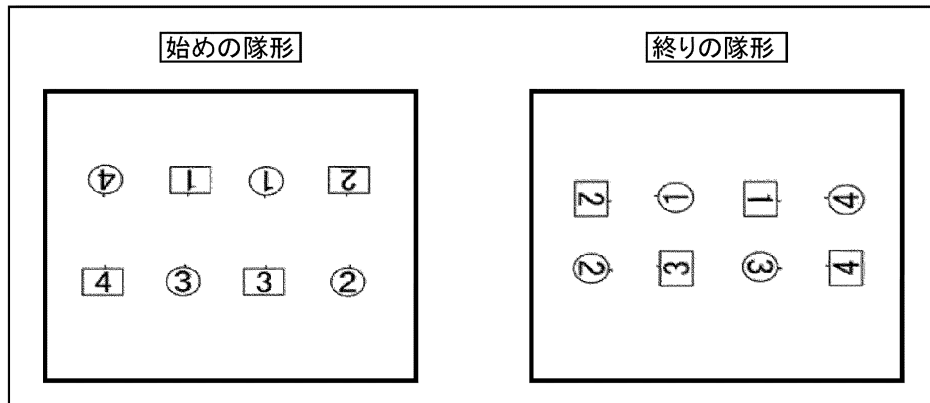
(Ping Pong Circulate×2 はテクニカル・ゼロ)

(3) 解説

Ping Pong Circulate は Wave からの All 8 circulate と等価な効果がある。

2. 2. Load the Boat

(1). 動作の説明 (Load the Boat)



(2). テクニカル・イクイバレント

Facing Line からの Star Thru

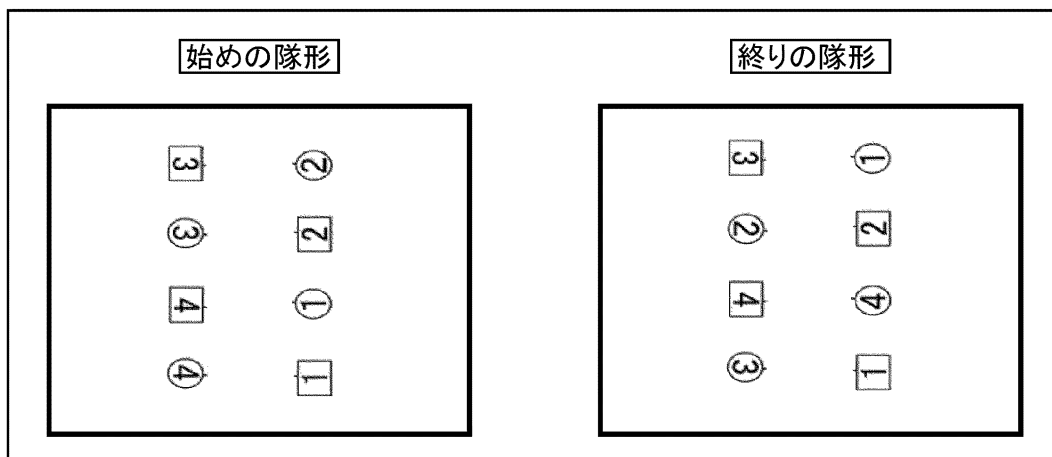
(GB, BB, GG の Arrangement の場合は Pass Thru , 1/4 IN)

(3) 解説

ゾーン移動のあるテクニカル・イクイバレント

2. 3. Coordinate

(1). 動作の説明 (Line から Touch 1/4 + Coordinate + Bend the Line)



(2). テクニカル・イクイバレント

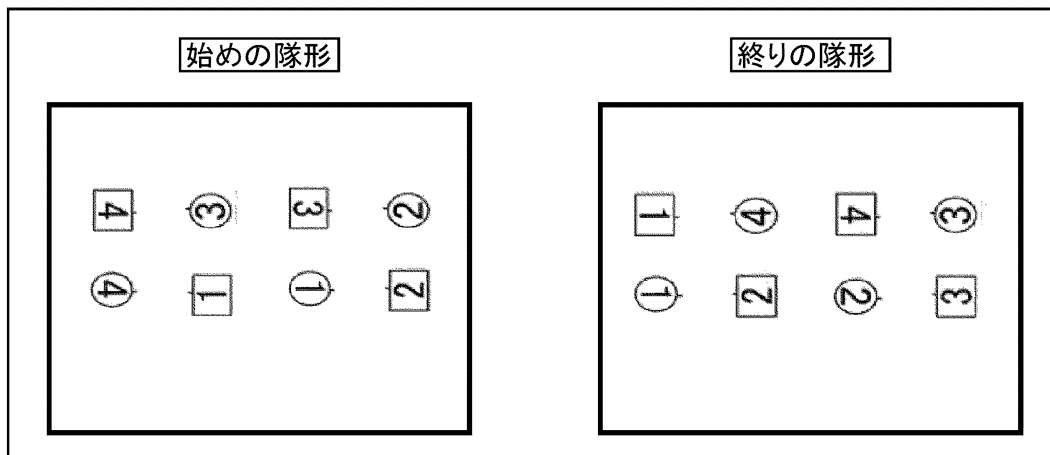
・男女の ORDER が同一 (IN, IN) の場合は 4Ladies Chain 3/4 のコンバートが入る。

(3) 解説

ゾーン移動と 4Ladies Chain 3/4 のコンバートが入るテクニカル・イクイバレント

2. 4. Spin Chain the Gear

(1). 動作の説明 (Spin Chain the Gear + Back Away)



(2). テクニカル・イクイバレント

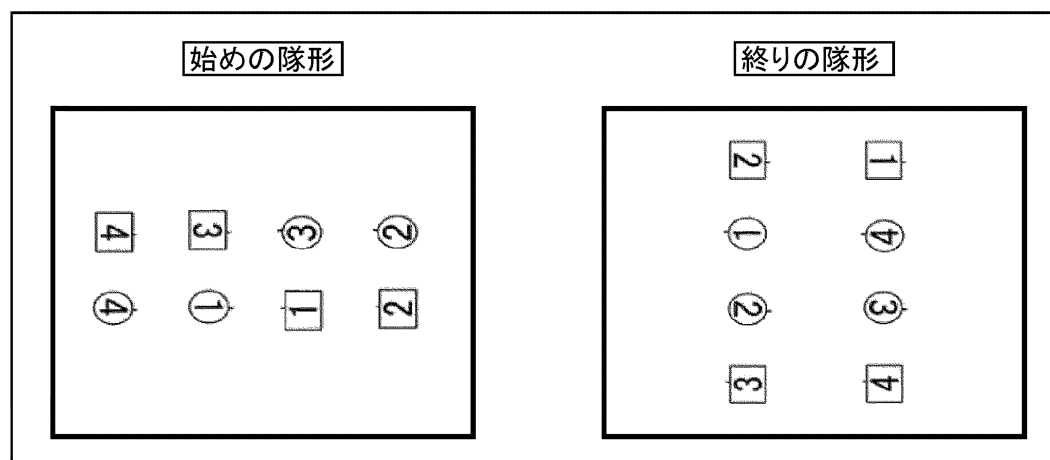
・男女の ORDER が同一の場合はテクニカル・ゼロ

(3) 解説

ゾーン移動のあるテクニカル・イクイバレント

2. 5. Track 2

(1). 動作の説明 (Double Pass Thru + Track 2)



(2). テクニカル・イクイバレント

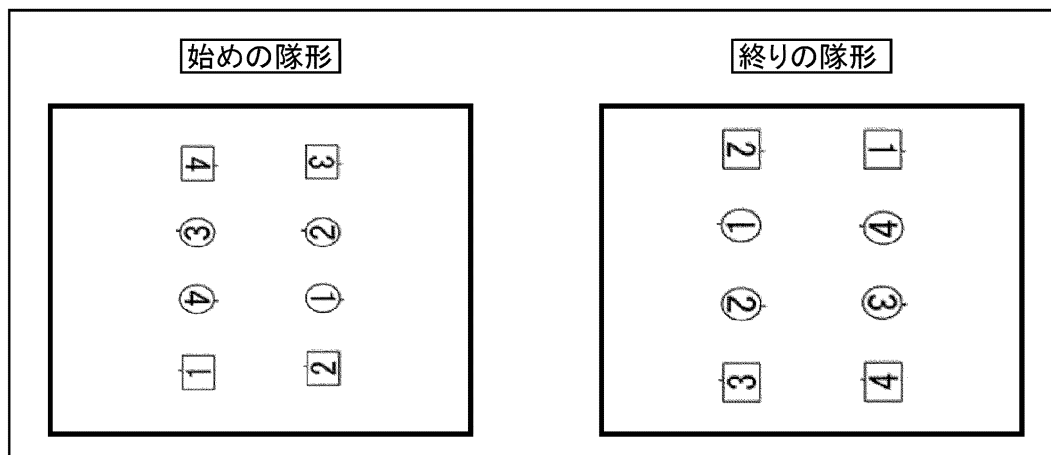
Center Pass Thru (Step to a Wave)

(3). 解説

ゾーン移動のあるテクニカル・イクイバレント

2. 6. Relay the Deucey

(1). 動作の説明 (Relay the Deucey)



(2). テクニカル・イクイバレント

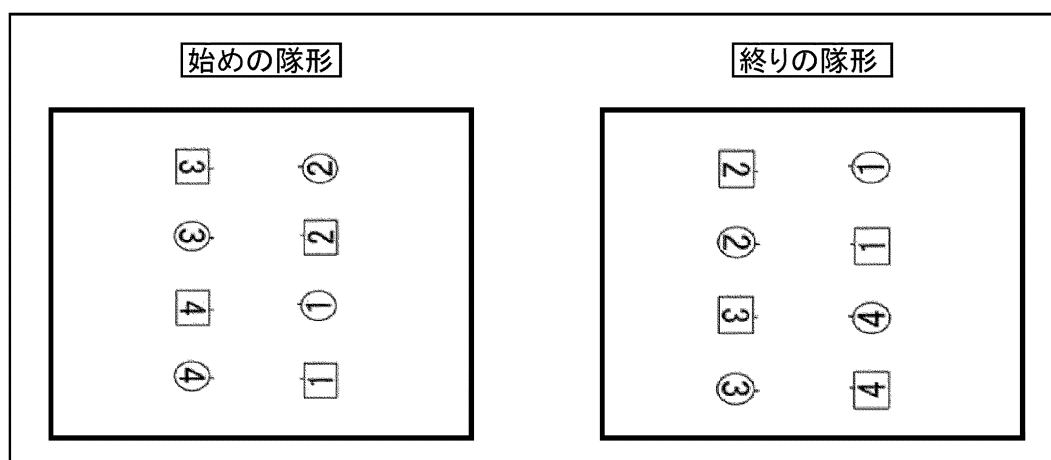
All 8 Circulate×2(Technical Zero)

(3). 解説

ゾーン移動のあるテクニカル・ゼロモジュール

2. 7. Grand Swing Thru

(1). 動作の説明 (Grand Swing Thru×2 + Back Away)



(2). テクニカル・イクイバレント

・男女の ORDER が同一の場合はテクニカル・ゼロ

(3). 解説

ゾーン移動のあるテクニカル・ゼロモジュール

2. 8. Dixie Grand

(1). 動作の説明 (CBの体形から Dixie Grand)

(2). テクニカル・イクイバレント

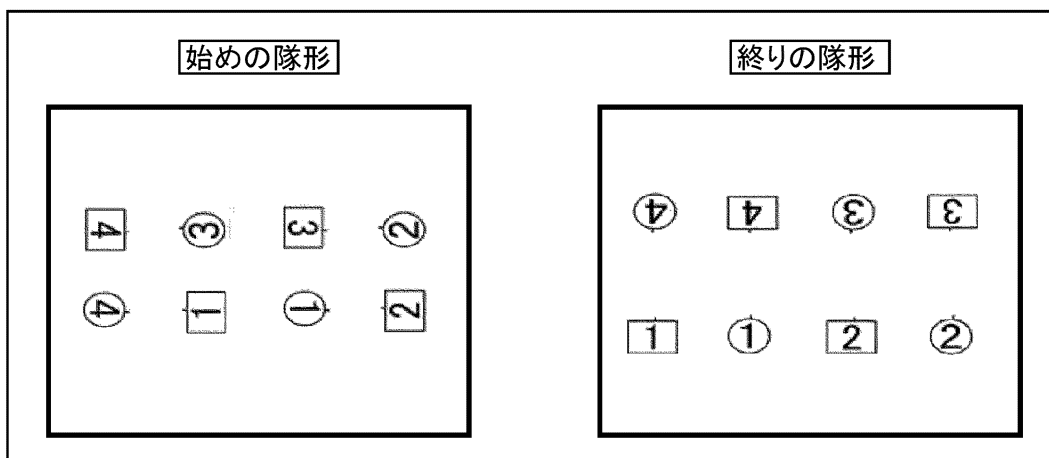
Eight Chain3

(3). 解説

テクニカル・ゼロ

2. 9. Acey Deucey

(1). 動作の説明 (Swing Thru +Acey Deucey ,+Boys Run +Bend the Line)



(2). テクニカル・イクイバレント

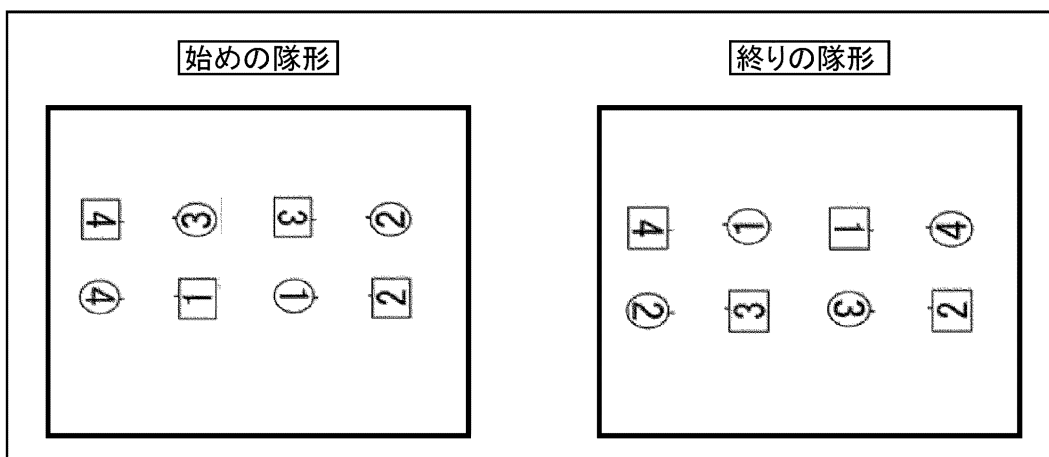
Zero Box から Zero Line のコンバート

(3). 解説

コンバート・モジュールとして利用。

2. 10. Spin Chain & Exchange the Gears

(1). 動作の説明 (Spin Chain & Exchange the Gears , Back Away)



(2). テクニカル・イクイバレント

・ボックス体型の男女のオーダーにねじれ効果が入りゾーン移動する。

(3). 解説

ねじれ効果に加えて 4Ladies Chain 効果が入る。

注: 本文で「ねじれ」と称しているのは男性と女性のオーダーが異なっている状態を表すものです。

以上、紹介したようにテクニカル・イクイバレントのコンセプトを使うことにより、MS で組み立てた動作を PLUS に置き換えるだけで MS で組み立てた時と同じ感覚でそのままコールが可能となると共にイメージ・コールのキーマンの位置を見失うことなくコールを継続することが可能となります。なお、ここで紹介しているテクニカル・イクイバレントの事例はサンプルであり全てではありません。ご自分で独自のモジュールとしてコレクションしてコールの組み立てのバリエーションを増やして行って下さい。

3. マジックモジュールの解説

一般に「マジックモジュール」と言えばある既知の隊形から別の既知の隊形にコンバートするモジュールとして知られています。例えば Zero Line から Zero Box にコンバートあるいは Zero Box から Zero Line にコンバートするモジュールが多くのコーラーにマジックモジュールとして使われています。私も当初はマジックモジュールに関してその程度の知識しかありませんでした。その後、マジックモジュールに興味を持って研究すると“マジック(魔法)”と称されるだけのマジック機能を知ることが出来、そのマジック機能は自分自身でも驚きを隠せないものでした。

ここでは、一般に知られている使い方に留まらずマジックモジュールとは何かを解説すると共に Chicken Plucker 301 を取り上げてマジックモジュールの驚くべきバリエーションを学びます。最後にコンバート・モジュールに留まらないマジックモジュールの広範囲な使い方をご紹介します。なお、本資料では男女ともオーダーの揃った隊形(XB および XL 隊形)を取り上げて説明します。

(1) コンバート・モジュールのマジックモジュール

既知の隊形(FASR)から他の既知の隊形(FASR)へ移す一連の動作の組み合わせをコンバート・モジュールと言います。

① Line 隊形から Box 隊形へコンバートするマジックモジュール

Line 隊形から Box 隊形へコンバートする典型的なモジュールとして下記のモジュールをサンプルとして取り上げて考察します。

● Touch1/4、ALL8 Circulate、BOYS Run

多くのコーラーはこのモジュールをインオーダーの Zero Line からインオーダーの Zero Box へのコンバートに多用しています。このモジュールこそ典型的なマジックモジュールであり、上記のモジュールで下記の 4 つの隊形へのコンバートが可能となります。

ZL ⇒ ZB 、 RL ⇒ RB 、 OL ⇒ OB 、 CL ⇒ CB

そして、これら一連のコンバートはコンバート前の隊形のオーダーがインオーダーであればコンバート後のオーダーもインオーダーであり、コンバート前の隊形のオーダーがアウトオーダーであればコンバート後のオーダーもアウトオーダーにコンバートされます。

このコンバート関係を他のコンバート・モジュールでも成立していることを確認してみましょう。

● Pass thru、BOYS Fold、Touch 1/4、GIRLS(BOYS) Circulate、BOYS Run、Bend the Line、Stare Thru

②Box 隊形から Line 隊形へコンバートするマジックモジュール

Box 隊形から Line 隊形へコンバートする典型的なモジュールとして下記のモジュールをサンプルとして取り上げて考察します。

● Swing Thru、GIRLS Circulate、BOYS Trade、BOYS Run、Bend the Line

多くのコーラーはこのモジュールをインオーダーの Zero Box からインオーダーの Zero Line へのコンバートに多用しています。このモジュールこそ典型的なマジックモジュールであり、上記のモジュールで下記の4つの隊形へのコンバートが可能となります。

ZB ⇒ ZL 、 RB ⇒ RL 、 OB ⇒ OL 、 CB ⇒ CL

そして、上記のコンバートはコンバート前の隊形のオーダーがインオーダーであればコンバート後の隊形のオーダーもインオーダー、コンバート前の隊形のオーダーがアウトオーダーであればコンバート後の隊形のオーダーもアウトオーダーにコンバートされます。

このコンバート関係を他のコンバート・モジュールでも成立していることを確認してみましょう。

● Swing Thru、GIRLS Circulate、Spin the Top、R&L Thru

(2) Chicken Plucker 301 を取り上げてモジュールのバリエーションを学ぶ

ここでは Chicken Plucker 301 なるゼロモジュールを取り上げてマジックモジュールに秘められた驚くべきバリエーションを解説します。Chicken Plucker 301 の特徴は Active Dancer(BOY GIRL)を一人ずつ Across the street(中央通過)させる動作の組み立てにあります。Chicken Plucker 301 は True Zero です。モジュールの動作の基本構成は次の①～⑥です。(注:Active Dancer とはキーマンとキーマンが連れている女性を称します)

モジュールの動作の基本構成

XB 隊形から

①Slide Thru

②Pass The Ocean

③Spin Chain Thru(Active BOY Across)

④BOYS Run、Bend The Line

⑤Touch 1/4、ALL8 Circulate、BOYS Run(Active GIRL Across)

⑥R&L Thru、Pass Thru、Trade By

解 説

Chicken Plucker 301 をコレオグラフィ的に分解するとどの様な使い方が出来るかを学びます。Chicken Plucker301 をコレオグラフィ的に分解すると多様な使い方が出来る事を知る事ができます。根幹となるモジュールをコレオグラフィ的に変化させることで(ZL、CL、ZB、CL・・・等の IN、OUT)一つのモジュールを様々に変化させてコールすることが可能となることを確認しましょう。

Chicken Plucker301 は a～f の 6 つの動作の組み立てで構成されています。

From ZB(IN)

a Slide Thru …… CL(IN)

b.Pass The Ocean …… OB(OUT)

c.Spin Chain Thru

d.Boys Run、 Bend The Line …… ZL(OUT)

e.Touch1/4、 ALL8 Circulate、 BOYS Run …… ZB(OUT)

f.R&L Thru、 Pass Thru、 Trade By …… ZB(IN)

スタートする隊形が如何なる XB 隊形でも Chicken Plucker 301 は True Zero です。

Chicken Plucker 301 の動作を a の隊形から d までをコールすると以下の隊形になります。

XB 隊形の場合

スタート隊形 ⇒ d での隊形

ZB(IN) ……ZL(OUT)

OB(IN) ……OL(OUT)

RB(IN) ……RL(OUT)

CB(IN) ……CL(OUT)

c の後に GIRLS Circulate を入れた時に d までの隊形で Circulate の回数で 4 通りの使い方ができます。c の後に GIRLS Circulate 入れると f までの最終隊形は Circulate の回数で 4 通り有ります。

d 以降のコールからの Get Out は多様であり、Line の Get Out が分かればその後の組み立ては自由に展開することが可能となります。e での ZB(OUT) をわざわざ ZB(IN) にしなくとも良く、そのまま Get Out すれば良い。e のコンバート・モジュールを他のものに入れ替えていけばやはり組み立てのバリエーションは多様となります。Slide Thru , Pass The Ocean を他のイクイバレントモジュールに入れ替えていくとやはり組み立てのバリエーションは多様となります。Chicken Plucker 301 の1つのモジュールはコレオグラフィ的に分解すると数多くの使い方が出来る事を知ることができます。

次にコール事例を挙げて説明します。

*XB(IN)隊形からコールすると

HEADS(or SIDES) Square Thru 4 [ZB(IN)]、 Slide Thru [CL(IN)]、 Pass The

Ocean [OB(OUT)]、 Spin Chain Thru、 BOYS Run [ZL(OUT)]、 Bend Line、 Touch1/4、 ALL Eight Circulate、 BOYS Run [ZB(OUT)]、 Right & Left Thru、 Pass Thru、 Trade By、 AL !

4 Ladies Chain、 HEADS(or SIDES) Square Thru 4 [OB(IN)]、 Slide Thru [RL(IN)]、 Pass The Ocean、 Spin Chain Thru、 BOYS Run、 Bend The Line [OL(OUT)]、 Touch 1/4、 ALL Eight Circulate、 BOYS Run [OB(OUT)]、 Right & Left Thru、 AL !

* GIRLS Circulate を入れてコールすると

HEADS(or SIDES) Square 4 [ZB(IN)]、 Slide Thru [CL(IN)]、 Pass The Ocean、 Spin Chain Thru、 Girls Circulate once 、 BOYS Run、 Bend The Line [CL(OUT)]、 Touch1/4、 ALL Eight Circulate、 BOYS Run [CB(OUT)]、 Swing Thru、 Recycle、 R&LGrand !

* 1/2 Sashay 隊形からコールすると

ALL 1/2 Sashay、 HEADS(or SIDES) Square Thru 4、 Touch1/4、 Scoot Back、 GIRLS Run、 Pass The Ocean、 Spin Chain Thru、 GIRLS Run、 Bend Line [ZL(OUT)/Sashay] 、 Pass The Ocean、 R&LGrand !

前記の様にスタート時に BX 隊形から Chicken Plucker ①から④迄行くと Sashay 隊形のままで動作が組み立てられて行くことが判ります。

多くのコーラーはモジュールを定番の隊形から定番の隊形へと繋げるのみで使っています、モジュールの組み立てを分解してコレオグラフィ的に解釈を加えると一つのモジュールは何十通りの使い方が出来るマジックコールとして利用することが理解できます。

ここではサンプルモジュールとして Chicken Plucker 301 を取り上げて詳しく解説しましたが、皆さんが多用している他のモジュールでも全く同じマジック機能を果たすことを是非ともご自分で確かめて下さい。

(3) マジックモジュールの広範囲な使い方の解説

①セットアップモジュール(ゲット イン モジュール)の事例

ホームから既知の隊形(FASR)へ移す一連の動作の組み合わせをセットアップモジュール(ゲット イン モジュール)と言います。ここで、スタティックスクエアからコーナールイン隊形(CL)にセットアップするモジュールとして下記のモジュールをサンプルとして取り上げて考察します。

- HEADS(SIDES) Touch1/4、 GIRLS Run、 Double Pass Thru、 CETERS In、 Cast Off 3/4、 Pass The Ocean、 BOYS Run、 Bend The Line

多くのコーラーはこのモジュールの存在を知るとスタティックスクエアからコーナークライン隊形 (CL) にセットアップする時にだけこのモジュールを使います。このモジュールをコレオグラフィックに変化させると下記のように **Pass The Ocean** の動作の後に **BOYS (GIRLS) Circulate** を 1 回入れると **ZL** 隊形に成り、**BOYS (GIRLS) Circulate** 2 回 (もしくは **ALL 8 Circulate** 1 回) 入れると **RL** 隊形に成ります。また、**BOYS (GIRLS) Circulate** 3 回入れると **OL** 隊形に成るマジックモジュールとして使うことができます。すなわち 1 つのモジュールで **ZL, RL, OL, CL** の全ての隊形が作れるまさにマジックモジュールなのです。では、他のサンプルモジュールでも成立を確認してみましょう。

- **HEADS (SIDES) Square Thru 4, Swing Thru, (※ GIRLS (BOYS) Circulate), Spin The Top, R&L Thru**
(※ GIRLS Circulate 0 回で CL、1 回で ZL、2 回で RL、3 回で OL)
(※ BYOS Circulate 0 回で CL、1 回で OL、2 回で RL、3 回で ZL)

② ゲットアウトモジュールの事例

既知の隊形 (FASR) からホームへ戻す一連の動作の組み合わせをゲットアウトモジュールと言います。ここで、ゼロラインからゼロスクエアに戻るゲットアウトモジュールとして下記のモジュールをサンプルとして取り上げて考察します。

- **CENTER 4 Square Thru 4, ENDS Touch 1/4, ENDS GIRLS Run, R&L Grand!**

多くのコーラーはこのモジュールの存在を知るとゼロラインからゼロスクエアに戻る時にだけこのモジュールを使います。このモジュールをコレオグラフィックに変化させると **ZL** 隊形で使う場合はそのままの動作で完結ですが **RL** 隊形で使う場合は 3 つの動作の後に **Pass Thru, Trade By, Pass Thru** を加えて **R&L Grand!** となります。 **OL** 隊形で使う場合は 3 つの動作の後に **Pass Thru, Trade By** を加えて **R&L Grand!** となります。 **CL** 隊形で使う場合は 3 つの動作の後に **Pass Thru** を加えて **R&L Grand!** となります。詳しい解説はここでは省略しますが、イメージ・コールではキーマンを 4 つある内の所定のアレマンド・ポジションに進めるだけで良いのです。では、他のサンプルモジュールでも同様のことが成立することを確認してみましょう。

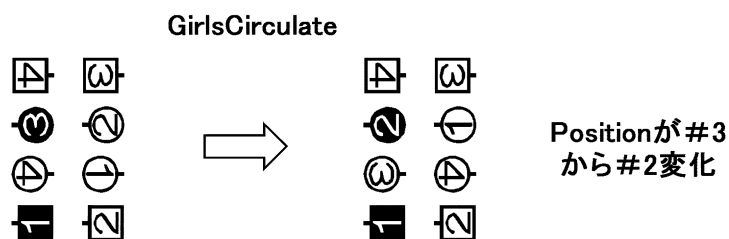
- **Box the Gnat, Pass the Ocean**
(ZL はそのまま **R&L Grand!**、OL は **ALL 8 Circulate** で **R&L Grand!**、CL は **Extend** で **R&L Grand!**、RL は **ALL 8 Circulate 1 & 1/2** で **R&L Grand!**)

(4) Circulate による隊形 (FASR) のコンバート

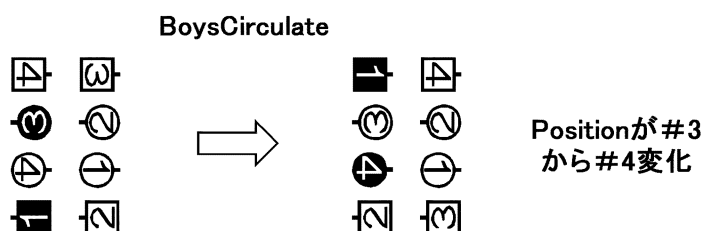
ここでは **P10** に記載されている **Circulate** によるアレマンド・ポジションの移動を隊形 (FASR) のコンバートから解説します。

①Wave からの Circulate

P10 では「Girls Circulate はキーマン(1組の男性)の隣の女性が向いている方向にアレマンド・ポジションが移動します。」と説明されています。→ これを隊形(FASR)のコンバートから解説すると「Girls Circulate 前の隊形(FASR)は ZB Wave でありキーマンカップルは 1 組の男性と 3 組の女性でアレマンド・ポジションは #3 です。Girls Circulate 後の隊形(FASR)は CB Wave でありキーマンカップルは 1 組の男性と 2 組の女性でアレマンド・ポジションは #2 です。」となります。すなわち、Girls Circulate で隊形(FASR)が ZB Wave から CB Wave にコンバートしたと考えれば良いのです。



P10 では「Boys Circulate はキーマン(1組の男性)が向いている方向にアレマンド・ポジションが移動します。」と説明されています。→これを隊形(FASR)のコンバートから解説すると「Boys Circulate 前の隊形(FASR)は ZB Wave でありキーマンカップルは 1 組の男性と 3 組の女性でアレマンド・ポジションは #3 です。Boys Circulate 後の隊形(FASR)は CB Wave でありキーマンカップルは 2 組の男性と 3 組の女性でアレマンド・ポジションは #2 です。」となります。すなわち、Boys Circulate で隊形(FASR)が ZB Wave から CB Wave にコンバートしたとか考えれば良いのです。キーマンの位置は Circulate 前後で変わらない(ただしキーマンは 1 組の男性から 2 組の男性になります)とすれば良いのです。



P10 に記載されている上図はキーマンの向いている方向が Circulate に前後で左方向から右方向に変化しているのでアレマンド・ポジションも右側から左側に 1,2,3,4 から左側から右側に 1,2,3,4 に変化するのでアレマンド・ポジションは #3 から #4 に変化と説明されています。これに対して Boys Circulate で隊形(FASR)が ZB Wave から CB Wave にコンバートしたとか考えればキーマンの位置を Circulate 前

後で変えずにキーマンを2組の男性とするとアレマンで・ポジションは#3から#2に変化することになります。どちらの考え方であっても全く同一のコールで **Allemande Left** を行うことができます。

なお、Wave 隊形からの **Circulate** による隊形 (**FASR**) の変化は男女の **SEQUENCE** (男女の順列順序) と **Circulate** による **Rotation** の方向 (移動方向) の組み合わせで異なります。これを実践コールの中で全ての **Wave** 隊形からその隊形 (**FASR**) の変化を見極めることは困難です。**Wave** 隊形からの **Circulate** によるコンバート後の隊形 (**FASR**) を知った上でコールすることが必要です。

以上、**Line** 隊形と **Box** 隊形の基本隊形には8通りもの素晴らしい隊形があるにもかかわらず相変わらず **Zero Line** , **Zero Box** の2通りの隊形からのセットアップやゲットアウトをしているコーラーが多く見られます。本解説において今まで定番隊形だけから使っていたモジュールの多くは広範囲に使えるマジックモジュールであり、たった一つの使い方しかしていなかったモジュールは何通り何十通りもの隊形に使いこなせるマジックモジュールであることを知る事が出来ました。このテクニックを使うことによりイメージ・コールの振付のバリエーションが限られたモジュールだけでも可なり幅広く使いこなすことができます。

補足資料－ 1

Ladies Chain 効果が入っていない例

Ladies Chain 効果のチェックの例 1・2

Ladies Chain 効果を打ち消して使う例

Ladies Chain 効果を残したまま使う場合の基礎

(テキストの 5 ページから 8 ページ部分の補足)

Ladies Chain 効果による Allemande Position の変化 (1)

(Position #3 から #1 に変わる例)

Ladies Chain 効果による Allemande Position の変化 (2)

(Position #3 から #2 または #3 から #4 に変わる例)

Ladies Chain 効果による Allemande Position の変化 (3)

(Position #3 から #2 または #3 から #4 に変わる例)

Ladies Chain 効果が入っていない例

ポイント：自分（1組の男性）どこにいるか、Position、Formationがどうなっているのかを理解する。

同時に自分のそばにいる Side Men がだれかを follow します。

1. Heads Star Thru, Double Pass, Partner Trade, Zoom, Centers Square Thru 3, Allemande Left
2. Heads Square Thru, Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4, Right And Left Grand
3. Heads Square Thru, Touch 1/4, Girls Run, Slide Thru, Trade By, Square Thru 3, Trade By, Allemande Left
4. Heads Square Thru, Sides UTB, Centers In, Cast Off 3/4, Square Thru 4, Right and Left Grand
5. Heads Square Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Centers Turn Thru, Everybody Courtesy Turn, Square Thru 3, Allemande left
6. Heads Square Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Tag the Line, Partner trade, Zoom, Centers Turn Thru, Allemande Left
7. Heads Square Thru, Touch 1/4, Girls Run, Pass the Ocean, Boys Run, Bend the line, Right and Left Thru, Rollaway, Slide Thru, Trade By, Pass Thru, Trade By, Slide Thru twice, Allemande Left
8. Heads Square Thru, Touch 1/4, Girls Run, Pass the Ocean, Boys Run, Bend the Line, Rollaway, Slide Thru, Partner Trade, Right and Left Thru, Rollaway, Slide Thru, Partner Trade, Right and Left Thru, Rollaway, Touch 1/4, Boys Run, Allemande Left
9. Heads Square Thru, Pass to the Centers, Double Pass Thru, Leaders Trade, Allemande Left
10. Heads Square Thru, Pass the Ocean, Hinge, Scoot Back, Boys Run, Right and Left thru, Dive Thru, Double Pass Thru, Leaders Trade, Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Pass the Ocean, Hinge, Girls Run, Square Thru 2, UTB, Allemande Left
11. Heads Square Thru, Pass Thru, Trade By, Pass to the Center, Double Pass Thru, Leaders Trade, Pass Thru, Trade By, Allemande Left
12. Heads Square Thru, Slide Thru, Pass Thru, Bend the Line, Pass Thru, Bend the Line, Square Thru 3, Allemande Left

Ladies Chain 効果のチェック例1

動作	結果	動作	結果	動作	結果	動作	結果	動作	結果	動作	結果
Head Sqt4		Swing Thru		Scoot Back		Recycle		Veer Left		Half Tag	
Sequence Men	In		Out		Out		In		In		In
Woman	In		In		In		In		Out		In
Ladies Chain 効果			あり		なし		あり		あり		あり
Ladies Chain 効果 誰と			4M				4M		4M		4M
Allemande Position											

動作	結果	動作	結果	動作	結果	動作
Scoot Back		Boys Run		Sqt3		AL
	In		In		In	
	In		In		In	
	なし		なし		なし	
誰と						#3

Sequence Men
 Woman
 Ladies Chain 効果
 Ladies Chain 効果
 Allemande Position

Ladies Chain 効果のチェック例2

動作	結果	動作	結果	動作	結果	動作	結果	動作	結果
Head Sqt4		Swing Thru		Boys Trade		Boys Run		Ferris Wheel	
Sequence Men	In		Out		In		Out		Out
Woman	In		In		In		In		In
Ladies Chain 効果			あり		あり		あり		あり
Ladies Chain 効果 誰と			4M		4M		4M		4M
Allemande Position									

動作	結果	動作	結果	動作	結果
Swing Thru		Extend		RLG	
Sequence Men	In		In		In
Woman	In		In		In
Ladies Chain 効果	あり		なし		なし
Ladies Chain 効果 誰と	4M				
Allemande Position					# 3

3 でUTB

Sequence Men
 Woman
 Ladies Chain 効果
 Ladies Chain 効果 誰と
 Allemande Position

Ladies Chain 効果を打ち消して使う

ポイント：偶数回使う 省略記号： 有 (Ladies Chain 効果あり) 4M(4の男性と)

1. Heads Square Thru, Swing Thru(有 4M) , Boys Run, Chain Down the Line(有 4M), Dixie Style to a Wave(有 4M), Boys Cross Run(有 4M), Recycle(有 4M) , Veer Left(有 4M) , Bend the Line, Slide Thru, Allemande Left
2. Heads Square Thru, Box the Gnat, Swing Thru(有 4M), Recycle(有 4M), Veer Left(有 4M), Chain Down the Line(有 4M), Dixie Style to a Wave(有 4M), Swing Thru(有 4M), Girls Cross Run(有 4M), Recycle(有 4M) , Pass Thru, Right and Left Grand
3. Heads Square Thru, Touch 1/4, Walk and Dodge(有 4M), Tag the Line, Face In, Pass the Ocean, Swing Thru(有 4M), Slide Thru, Pass the Ocean, Scoot Back, Extend, Right and Left Grand
4. Heads Square Thru, Spin the Top(有 4M), Swing Thru(有 4M), Recycle(有 4M), Reverse Flutter Wheel(有 4M), Pass the Ocean, hinge, Girls Run, Right and Left Grand
5. Heads Square Thru, Swing Thru(有 4M), Hinge, Split Circulate(有 4M), Walk and Dodge(有 4M), Partner Trade, 1/2 Sashay, Lead Right(有 4M), Right and Left Grand
6. Heads Square Thru, Swing Thru(有 4M), Boys Run, Tag the Line Face Right, Ferris Wheel(有 4M), Centers Pass Thru, Pass Thru, Right and Left Grand
7. Heads Square Thru, Do Sa Do to a Wave, Girls trade(有 4M), Swing Thru(有 4M), Boys Run, Tag the Line Face Right, Bend the Line, Right and left Grand
8. Heads Square Thru, Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Reverse Flutter(有 4M), Dixie Style to a Wave(有 4M), Boys Cross Run(有 4M), Recycle(有 4M), Allemande Left
9. Heads Square Thru, Touch 1/4, Scoot Back, Centers Trade, Swing Thru, Boys Run, Spin the Top(有 4M), Recycle(有 4M), Pass Thru, Right and Left Grand
10. Heads Square Thru, Touch 1/4, Scoot Back, Boys Trade(有 2M), Pass Thru, Girls Trade(有 2M), Boys Run, Right and Left Grand
11. Heads Square Thru, Slide Thru, Pass Thru, Girls Trade(有 2M), Swing Thru, Boys Trade(有 2M), Centers Trade, Scoot Back, Boys Run, Square Thru 3, Allemande Left
12. Heads Square Thru, Swing Thru(有 4M), Split Circulate(有 2M), Hinge(有 2M), Centers Trade, Boys Run, Pass the Ocean, Recycle(有 4M), Allemande Left

●Ladies Chain 効果を残したまま別のところで Ladies Chain 効果を作った場合の具体例

【例 1】

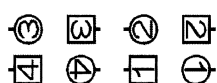
スクエアセットより Heads Flutter Wheel を行うと、セットの中心で 3 組の男性と Ladies Chain 効果が行われた事になる。この後 Heads Square Thru 4 を行う。結果は次の図のようになる。



ここで Flutter Wheel をコールすると次の図のようになる。(右側の 2 組の男性と Ladies Chain 効果を行ったことになる)



この後、Pass Thru をすると Allemande Position #2 で Allemande Left をすることが出来る。



まとめると、中央で 3 組の男性と Ladies Chain 効果を行い、右側で 2 組の男性と Ladies Chain 効果を行うと Allemande Position #3 → #2 に変化したことになる。

【例 2】

スクエアセットより Heads Flutter Wheel、Square Thru 2 を行うと、セットの中心で 3 組の男性と Ladies Chain 効果を行い、左側の 4 組の男性と向かい合っていることになる。図によって説明すると次の様になる。



ここで Flutter Wheel をすると左側で 4 組の男性と Ladies Chain 効果を行ったことになり結果は次の様になる。



この後 Square Thru 3 を行うと、図の様に Allemande Position #4 で Allemande Left が出来る。



まとめると、中央で3組の男性と Ladies Chain 効果のコールを行い、左側で4組の男性と Ladies Chain 効果のコールを使えば Allemande Position #3→#4 に変化することになる。

【例3】

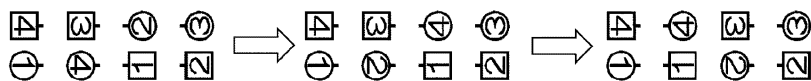
例1、例2は中央で3組の男性と Ladies Chain 効果をした場合、次に右側で2組の男性と Ladies Chain 効果のコールをすると Allemande Position #2
左側で4組の男性と Ladies Chain 効果のコールをすると Allemande Position #4 になる事を示した。

次は、先に右側で2組の男性と Ladies Chain 効果、次に中央で3組の男性と Ladies Chain 効果をするとうなるかを見てみましょう。

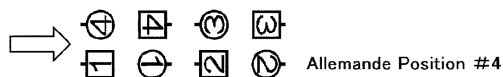
Heads Square Thru2、Right and Left Thru、Two Ladies Chain をすると次の様な図になる。



次に、Dive Thru、Center Two Ladies Chain、and Pass Thru をする。



この後、Pass Thru をすると Allemande Position #4 で Allemande Left が出る。



まとめると、右側で2組の男性と Ladies Chain 効果のコールを行い、中央で3組の男性と Ladies Chain 効果のコールを行えば、Allemande Position #3→#4 に変化することになる。

【例4】

今度は、先に左側で4組の男性と Ladies Chain 効果のコールを行い、次に中央で3組の男性と Ladies Chain 効果のコールをするとどうなるかを見てみましょう。

Heads Square Thru4、Right and Left Thru、Two Ladies Chain をすると次の様になる。



次に、Dive Thru、Center Two Ladies Chain、and Pass Thru をする。



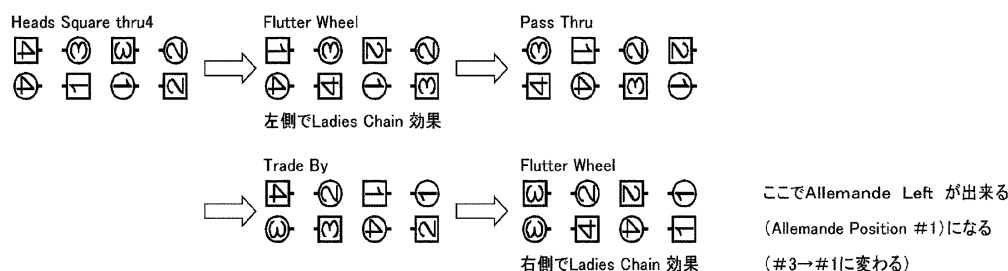
この後、Square Thru3 をすると Allemande Position #2 で Allemande Left が出る。



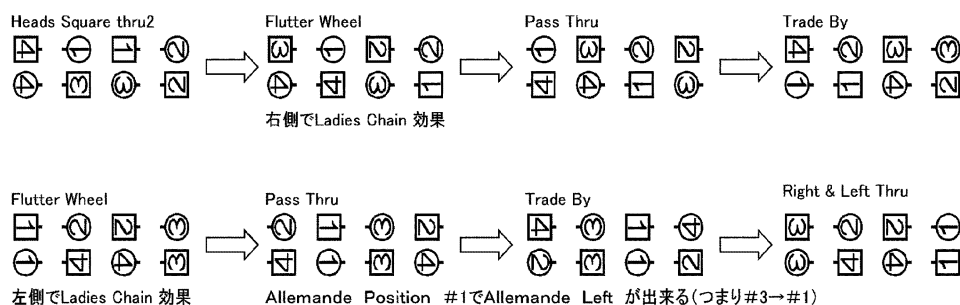
まとめると、左側で4組の男性と Ladies Chain 効果のコールを行い、次に中央で3組の男性と Ladies Chain 効果のコールをすれば、Allemande Position #3→#2 に変化したことになる。

【例5】

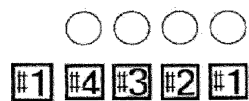
今度は、中央で3組の男性と Ladies Chain 効果のコールはせず、最初に左側で4組の男性と、次に右側で2組の男性と Ladies Chain 効果のコールをすればどうなるかを見てみましょう。



同じように今度は右側で2組の男性と Ladies Chain 効果、次に左側で4組の男性と Ladies Chain 効果をやってみます。



Ladies Chain 効果を打ち消さずに、他の場所で Ladies Chain 効果のコールをする場合の Allemande Position の変化をまとめると次の様になる。



Allemande Position #3でスタートして Ladies Chain 効果のコールをすると Position が変化する。例えば

- 例1 中央 (3組の男性と) 次に右 (2組の男性と) だと Position がやった方向に動く #3→#2
 - 例2 中央 (3組の男性と) 次に左 (4組の男性と) だと Position がやった方向に動く #3→#4
 - 例3 右 (2組の男性と) 次に中央 (3組の男性と) だと Position がやった方向に動く #3→#4
 - 例4 左 (4組の男性と) 次に中央 (3組の男性と) だと Position がやった方向に動く #3→#2
 - 例5 左 (4組の男性と) 次に右 (2組の男性と) だと Position がやった方向に動く #3→#1
 - 右 (2組の男性と) 次に左 (4組の男性と) だと Position がやった方向に動く #3→#1
- (例5は両方とも2つ動く)

Ladies Chain 効果による Allemande Position の変化(1)

(Allemande Position が #3 から #1 に変わる例)

Point: 4組の男性と Ladies Chain 効果を次に 2組の男性と Ladies Chain 効果を行う
または 2組の男性と Ladies Chain 効果を次に 4組の男性と Ladies Chain 効果を行う

1. Heads Square Thru, Pass the Ocean, Recycle(有 4M), Square Thru 4, Trade By, Swing Thru(有 2M), Box the Gnat, Change your Hands, Allemande Left
2. Heads Square Thru, Swing Thru(有 4M), Turn Thru, Trade By, Touch1/4, Walk and Dodge(有 2M), Partner Trade, Square Thru 3, Allemande Left
3. Heads Square Thru, Slide thru, Lead Right(有 4M), Trade By, Lead Right(有 2M), Boys Run, Girls Run, Allemande Left
4. Heads Square Thru, Slide Thru, Pass Thru, Girls Trade(有 2M), Boys Run, Lead Right(有 4M), Trade By, Allemande Left
5. Heads Square Thru, Swing Thru(有 4M), All 8 Circulate, Swing Thru(有 2M), Slide Thru Twice, Allemande Left
6. Heads Square Thru, Spin the Top(有 4M), Slide Thru, Trade By, Spin the Top(有 2M), Slide Thru, Partner trade, Dive Thru, Centers Square Thru 3, Allemande Left
7. Heads Pass The Ocean, Extend, Spin the Top(有 2M), Slide Thru, Trade by, Swing Thru(有 4M), All 8 Circulate, Slide Thru, Allemande Left
8. Heads Pass the Ocean, Extend, Swing Thru, (有 2M), Spin the Top(有 2M), Recycle(有 2M), Pass the Ocean, All 8 Circulate, Swing Thru(有 4M) Slide Thru, Partner Trade, Square Thru 4, Trade By, Pass the Ocean, Hinge, Girls UTB, Allemande Left
9. Heads Pass the Ocean, Extend, Recycle(有 2M), Pass Thru, Trade By, Swing Thru(有 4M), Turn Thru, Trade By, Slide Thru Twice, Allemande Left
10. Heads Pass the Ocean, Extend, Hinge, Walk and Dodge(有 2M), Partner Trade, Spin the Top(有 2M), Recycle(有 2M), Pass Thru, Trade By, Spin the Top(有 4M), Recycle(有 4M), Sweep 1/4(有 4M), Pass Thru, Trade By, Swing thru(有 2M), Boys Run, Half Tag(有 2M), Girls Run, Allemande Left

Ladies Chain 効果による Allemande Position の変化(2)

[1] Allemande Position が #3 から #2 に変わる例

Point: 3組の男性と Ladies Chain 効果、次に 2組の男性と Ladies Chain 効果を行う

1. Heads Lead Right(有 3M), Veer Left(有 2M), Chain Down the Line(有 2M),
Swing Thru(有 2M), Slide Thru, Allemande Left
2. Heads Touch 1/4, Walk and Dodge(有 3M), Touch 1/4, Walk and Dodge(有 2M),
Boys Rn, Hinge, Right and left Grand
3. Heads Swing Thru(有 3M), Slide Thru, Star Thru, Right and Left Thru,
Dixie Style to a Wave(有 2M), Extend, Allemande Left
4. Heads Spin the Top(有 3M), Turn Thru, Left Swing Thru(有 2M),
Centers Cross Run(有 2M), New Centers Trade(有 2M), Right and left Grand

[2] Allemande Position が #3 から #4 に変わる例

Point: 3組の男性と Ladies Chain 効果、次に 4組の男性と Ladies Chain 効果を行う

1. Heads Pass the Ocean, Recycle(有 3M), Centers Pass Thru, Spin the Top(有 4M),
Slide Thru, Allemande Left
2. Heads Flutter Wheel(有 3M), Pass the Ocean, Extend, Recycle(有 4M),
Square Thru 3, Allemande Left
3. Heads Dixie Style to a Wave(有 3M), Extend, Swing Thru(有 4M),
Centers Cross Run(有 4M), New Centers Trade(有 4M), Right and left Grand
4. Heads Pass the Ocean, Swing Thru(有 3M), Turn the Thru, Left Swing Thru(有 4M),
Girls Run, Bend the Line, Slide Thru, Square Thru 3, Allemande Left

Ladies Chain 効果による Allemande Position の変化(3)

[3] Allemande Position が #3 から #2 に変わる例

Point: 4組の男性と Ladies Chain 効果、次に3組の男性と Ladies Chain 効果を行う

1. Heads Square Thru, Right and Left Thru, Swing Thru(有 4M), Extend, Centers Swing Thru(有 3M), Ends Trade, Centers Turn Thru, Do Sa Do, Right Left Grand
2. Heads Square Thru, Slide thru, Touch 1/4, Walk and Dodge(有 4M), Centers Swing Thru(有 3M), Ends UTB, Extend, Right and left Grand
3. Heads Square Thru, Pass the Ocean, Grand Swing Thru(有 4M)&, (有 3M), Slide Thru, Trade B y , Square Thru 3, Allemande Left

[4] Allemande Position が #3 から #4 に変わる例

Point: 2組の男性と Ladies Chain 効果、次に3組の男性と Ladies Chain 効果を行う

1. Heads Pass the Ocean, Extend, Recycle(有 2M), Pass Thru, Centers Spin the Top(有 3M), Centers Slide Thru, Ends Partner Trade, Pass Thru, Allemande Left
2. Heads Slide thru, Pass Thru, Spin the Top(有 2M), Slide thru, Trade By, Pass to the Center, Centers Swing Thru(有 3M), Centers Turn Thru, Pass Thru, Allemande Left
3. Heads Pass the Ocean, Extend, Slide Thru, Grand Swing Thru(有 2M)&, (有 3M), Slide Thru, Trade By , Pass Thru, Allemande Left

補足資料—2

アクティブマン (Active man) とイナアクティブマン (inactive man)

イメージ・コールではコーラーはたった1人のキーマン (アクティブマン) の動きと位置を追いかけ、そのキーマンをアレマンド・ポジションにもって来ればゲットアウトが出来る極めてシンプルな理論です。Headsスタートの場合は1組の男性を”アクティブマン”とすることが一般的です。

イメージ・コール理論に慣れないうちはある制限が加えられています。それは、アクティブマンではない人すなわちイナアクティブマンは、スクエアの中央を通過「横切る」するコールはしてはいけない、ということです。これまでのアレマンド・ポジションでは、アクティブマンの向いている方向は全て、コーラーから見て左であるとだけで述べてきました。イナアクティブマンがスクエアの中央を通過した時は、アクティブマンの向いている方向は東向きとなり、西向きのアレマンド・ポジション (右サイドから左サイド方向に #1→#2→#3→#4) は東向きのアレマンドポジション (左サイドから右サイド方向に #1→#2→#3→#4) に反転するのです。しかしこの制限はイメージ・コールにある程度慣れると直ぐに解除されます。なお、イナアクティブマンとはアクティブマンと同じゾーン (左ゾーンもしくは右ゾーン) にいる男性を称するものです。

第2章の2.テクニカル・イクイバレント (PLUS) の解説ではアクティブマンとイナアクティブマンのスクエアの中央通過を制御する上で不可欠なテクニックとなります。メインストリートまではSpin Chain Thruを除いてすべての動作はコーラーの意志でアクティブマンとイナアクティブマンのスクエアの中央通過を制御することが容易でしたがPLUS以上のプログラムでは「テクニカル・イクイバレント」の概念を取り入れなければその制御は極めて困難となります。

あとがき

イメージコールはサイトコールやモジュールコールと並ぶ基本的なコールテクニックであり、一般社団法人日本スクエアダンス協会(以下 S 協)が 2018 年度にリリースした「コーラー養成の為の講習会プログラムに必要な事項、カリキュラムガイドライン」における選択講習項目の一つとなっています。また、S 協ライセンス制度においても、シニアコーラーやコーラーコーチが備えることが望ましい力量の一つとなっており、イメージコールを学ぶためのテキストが強く求められていました。

そこで、日本におけるイメージコールの第一人者である中守孝太郎氏と辻田満氏が共同で執筆された「The Image Call ～Theory and Practice～」をS協テキストとして発行する許諾を両氏にお願いしたところ、快諾をいただきました。

テキストは、最新のイメージコールについて書かれており、第 1 章 イメージ・コールの理論 を中守氏が、第 2 章 実践コールで役立つテクニック を辻田氏が執筆しています。既にイメージコールを実践している方や、これから学んでみようと思っている方にとって最適の資料になると確信しております。

是非ご活用いただき、皆さまのコール技術の向上に役立てていただければ、この上ない喜びです。末筆になりますが、改めて、中守氏、辻田氏に感謝の意を表し、あとがきとさせていただきます。ありがとうございました。

2020年12月
スクエアダンス小委員会
委員長 金子裕行

著 者 : 中守 孝太郎 (See Saw Swingers)

辻田 満 (越谷スクエアダンスクラブ)

発 行 : 一般社団法人日本スクエアダンス協会・技術委員会・SD 小委員会