コールのプログラミング

コールの際の難しさを理解し、教える

プレゼンテーションの目標

プレゼンテーション終了後、何を持ち帰るべきか

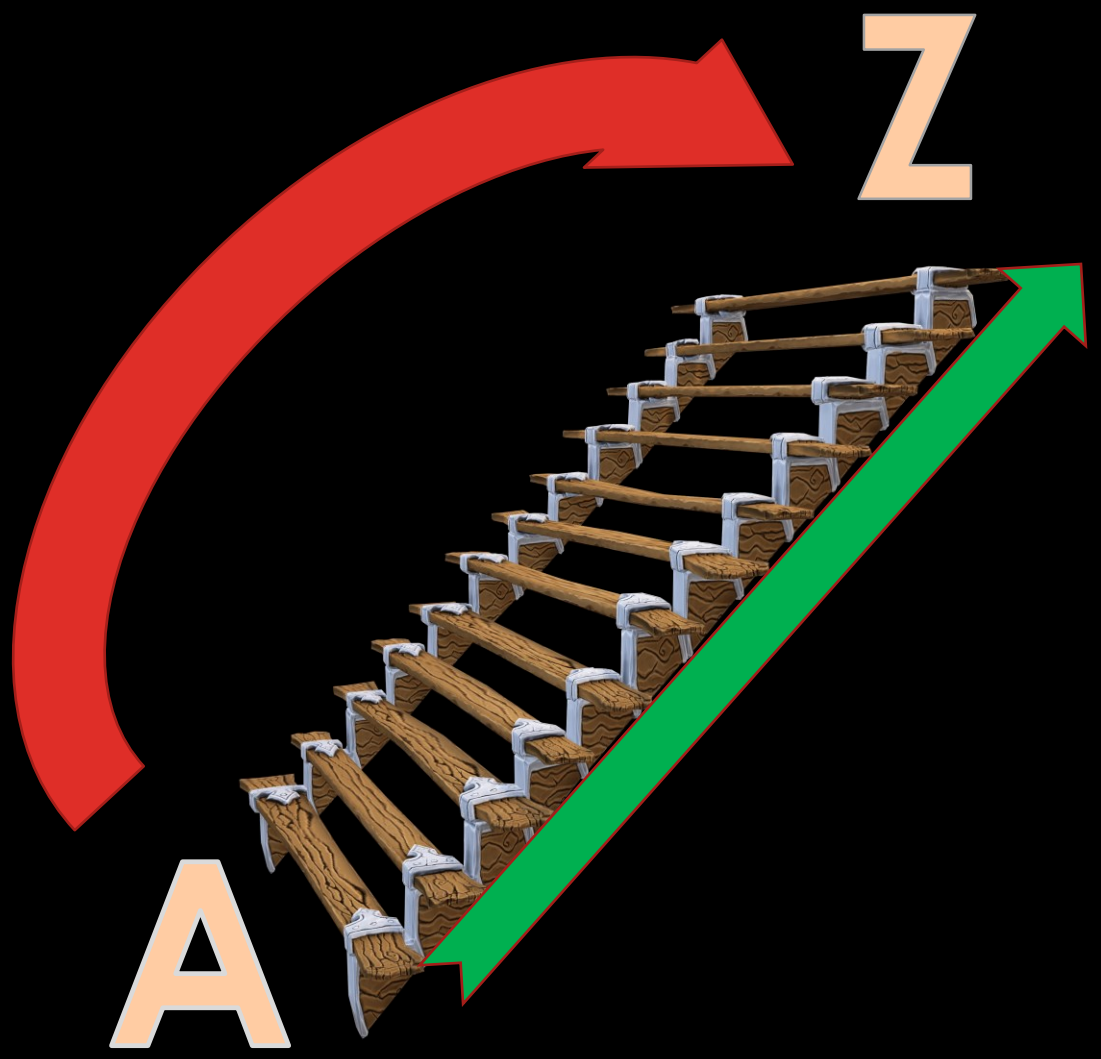
- コールを受け、ダンスでそれをフィーチャーする
- 振付の課題に向けて分析する
- 多様性を活かしつつ、徐々に難易度を上げる方法を学ぶ

振付の目標

- 振付の目標は様々な形をとることができます
- 例としては以下のようなものがあります
- ゲットアウト
  - パターンを練り上げ、最終目標であるアレマンドレフト/RLG/ホームに到達させる
- 歌いながらのコール図形
  - 64拍のフレーズ内で「異なる」シンギングのコール図形を扱えるようになる
- 本プレゼンテーションでは以下に焦点を当てます
- フローモジュール
  - 心地よく、ほぼどこにでも挿入可能な短いモジュール

期待の設定 – なぜ私たちはこれを行うのか？

- コールしながらダンサーを教育する
- 旅のような体験にする
- 計画なし – 速い動き（コール）をする

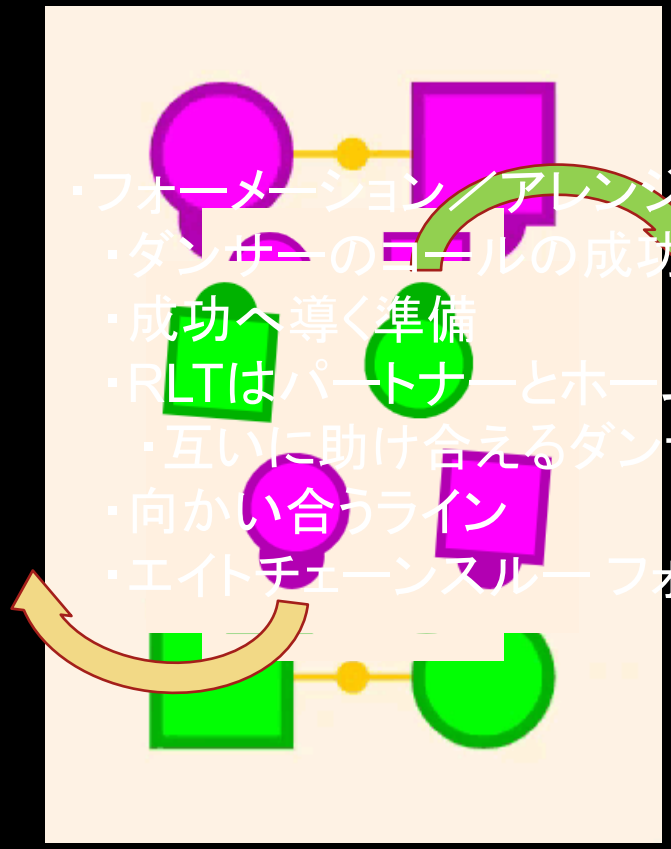


期待値の設定 – この手法はいつ使用すべきか？

- いつもです！！
- 練習前にはストレッチを
  - 常に積み上げていくべき
- まずは基本から
  - どこから始めましょうか？

なぜコールが難しいのですか？

- 例：ライトアンドレフトスルー
- ダンサーの難しさ
- なぜ？
- どうすれば助けられますか？



では、どうやって始めればいいのでしょうか？ - 参考資料

- コール定義
  - コーラーラブダンスプログラム: www.callerlab.org/Dance-Programs
- 標準アプリケーション文書を確認する
  - www.callerlab.org/Portals/1/BMS_Standard_Applications.pdf
- コーラーラブナレッジベース
  - http://www.callerlab.org/knowledge-database
- さあ、練習するコールを選び始めましょう…

定義 #33: ウィール・アラウンド

- 開始フォーメーション: カップル
- ダンス動作: カップルは一体となって左方向（180度）に回転する。左側のダンサーは後退し、右側のダンサーは前進する。回転軸は両ダンサーの手の握り合いである。
- 終了時のフォーメーション：カップル
- タイミング：4
- スタイル：カップルハンドホールドを使用するか、前のコール（例：プラマネード）からのハンドホールドを維持する。次のコールで必要であれば、ウィール・アラウンド終了時にハンドホールドを調整する。
- コメント：4組がプロムナード中で2組がウィール・アラウンドする場合、追加動作が必要となる。例：「プラマネード、歩き続け；ヘッズがウィール・アラウンド」では、サイズはその場でプロムナードを停止し、ヘッズがウィール・アラウンドを行い、全員がフェイシングラインに調整する。一部のコーラーは、サイズがヘッドまたはサイドの壁に向いた時点でプロムナードを停止させることで、最終フォーメーションが壁に対してスクエアに、追加調整が不要になるように指導する。
- このコールのバリエーションで、ダンサーが反対方向に回転するものはリバースウィール・アラウンドと呼ばれる。

スタンダード アプリケーション

Wheel Around

Couples Promenade (moving CCW)	*Normal Couples*	*Heads (or Sides) Wheel Around is most common. Directing all four couples to be active should not cause appreciable problems.*
Double Pass Thru	*"0" (Normal Couples)*	*The call is directed to the Centers. The success rate is high if the body flow is smooth and a few clue words are given. (e.g. From Lines Facing Out Wheel and Deal and the Centers Wheel Around to face the outside two.)*

階段を組み立てる

- コールをする順序を決める
  - 「なぜ」と「どのように」を考える
  - フローモジュールを作成する
- 正解・不正解は存在しない
- 自分の考えを説明できるべき
  - だから「なぜ？」と頻繁に問う

- さあ、始めよう… ☺

ステップ #1

ウィール・アラウンドしてアレマンドレフトへ（

（DPTフォーメーションからスタート））

- なぜ？
  - スタンダード アプリケーションに従う
  - 正規化
  - 素早くスクエアを修復
  - 余分なサポートがあまり必要ない
- 2回実行する…

例

- ターゲット
  - (フェイシングアウトライン) ホイール・アンド・ ディール - センターがウィール・アラウンドしてアレマンドレフトへ
- 可能なセットアップ
  - From a Static Square – Heads Square Thru 2 – Right and Left Thru – Veer Left – Bend The Line – Pass Thru – Wheel and Deal – Centers Wheel Around
  - From a Static Square – Sides Square Thru 2 – Right and Left Thru – Veer Left – Bend The Line – Pass Thru – Wheel and Deal – Centers Wheel Around

ステップ #2

ウィールアンドデール – ウィール・アラウンド – 別のコールへ

- なぜ？
  - スタンダード アプリケーションに従っている
  - ルーティンに慣れるため
  - ボーイとガールの通常の関係を維持
  - 追加の支援があまり必要ない
    - 「後ろの人たちに目を向け続けなさい」というメッセージかもしれない

例

- ターゲット
  - (フェイシングアウトライン)
    - ウィールアンドデール - センターがウィールアラウンド

ステップ #3

通常の左手を取ったツーフェイスドラインからウィール・アラウンドのラインへ

- なぜ？
  - B/Gアレンジはそのままに
  - 素早いノーマライゼーション
  - 補助語で問題は大抵解決
    - 「フォワードガールズ」＆「アンド・ザ・ガ　ールズ・コネクト」

- 女子同士で交換すればゼロになる
- ここから二つの主な選択肢
  - カップル変更のためサーキュレートする
  - ペアリング変更のため何かをコールする

例

- ターゲット
  - 通常の左手を取ったツーフェイスドライン

- 可能なセットアップ
  - 向かい合ったカップルから
    - ディキースタイル – ボーイ トレイド – レフト スィングスルー – ガールのウィール・アラウンド
  - スタティックスクエア
    - ヘッズがリードレフト – ビアライト – ウィール・アラウンド

ステップ #4

通常の左手を取ったツーフェイスドラインからウィールアラウンド ＋ チェインダウンザライン

- なぜ？
  - B/Gアレンジメントはそのまま
  - 素早いノーマライズ化
  - チェインダウンザラインで「完結」させる

- 現時点で十分な素材がある:
  - 複数のゲットアウト
  - シンギングコールフィギア
  - 必要に応じて小規模な変更

例

- ターゲット
  - 通常の左手を取ったツーフェイスドライン

- 可能なセットアップ
  - 向かい合ったカップルから
    - ディキースタイル – ボーイトレイド – レフトスィングスルー – ガールラン – ウィールアラウンド
  - スタティックスクエア
    - ヘッズがリードレフト – ビアライト – ウィールアラウンド

WELL WHAT NOW?!?!

PARTY TIME!!!

ステップ #5

- (通常ライン)
  - ディキシースタイル – ボーイトレイド – レフトスィングスルー – ガールラン
    - 1/2 ウィールアラウンド

- なぜ？
  - B/Gアレンジメントはそのまま
  - 素早いノーマライズ化
  - 分数で正しいとB/G感じるのは気持ちいいと思う
  - …それに面白いと思う

ステップ #6

- (通常ライン)
  - ディキシースタイル – ボーイズ トレイド – レフトスィングスルー – ガールズラン – フェリスウィール – センターズホイールアラウンド

- なぜ？
  - B/Gアレンジメントをそのまま維持
  - 迅速なノーマライズ化
  - 「難しい」フェリスウィールを追加
  - アレマンドレフトへの最適化

ステップ #7

- (エイト・チェーン・スルー)
  - 左タッチ1/4 - ウォーク＆ダッジ – ウィールアラウンド

- なぜ？
  - B/Gアレンジメントはそのまま
  - 中央まで上がり、後ろでノーマライズ化（？？）
  - 難しい理由は二つ:
    - ボーイは「通常」のダッジをしない
    - ボーイはガールが来るのを見ない
  - 通常「フォワード・ガールズ」 – 最も効果的

ステップ #8

- (エイト・チェーン・スルー)
  - 左タッチ1/4 - ウォーク＆ドッジ - ウィールアラウンド1-1/2 - チェーンDTL

- 理由
  - 通常のB/Gアレンジメント - 前のステップを基盤とする
  - 既に追加済みの2要素を組み合わせる
    - 分数ステップの感覚を身につける
    - チェインダウンザラインは締めくくりに最適

ステップ #9

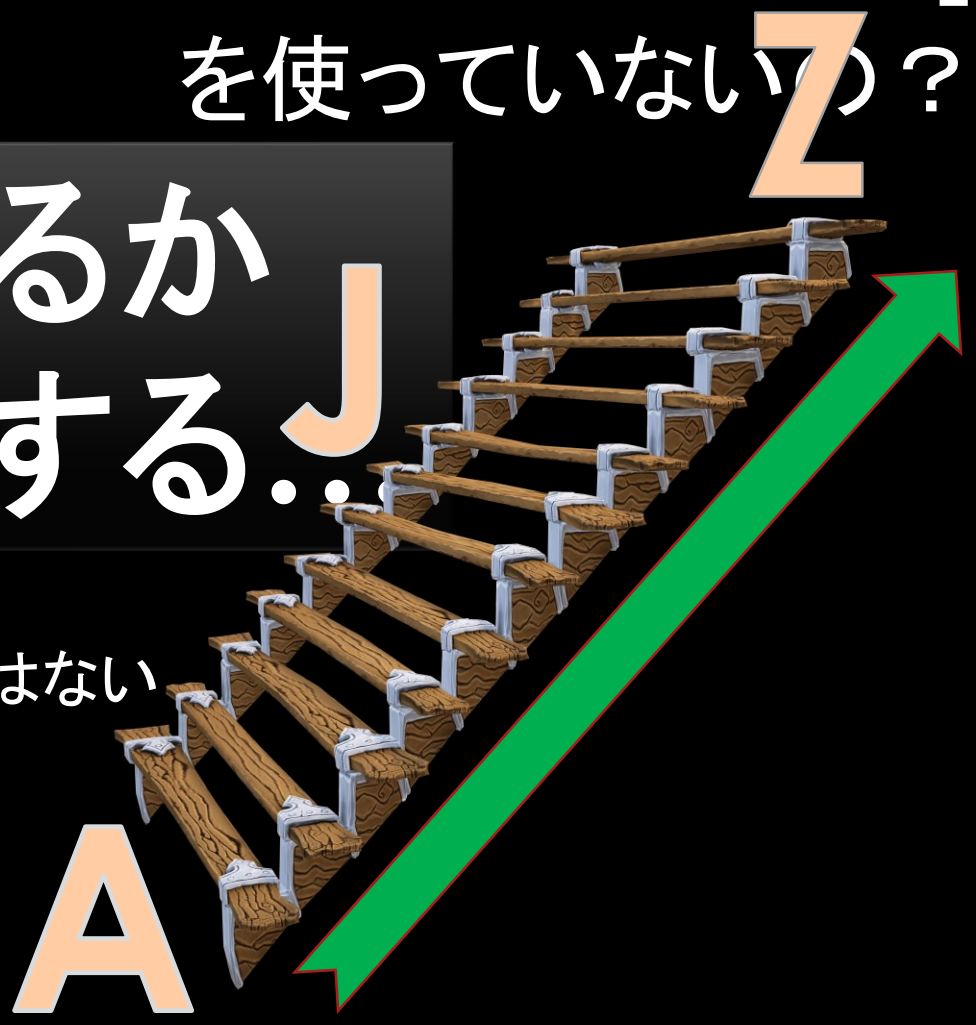
- (向かい合う列)
  - リバースフラッター – 1/4スウィープ - センターがウィールアラウンドへ

- なぜ？
  - ホイールアラウンドへの異なるコール
    - 安全のため、中央で後退するボーイに注意を促す☺
  - 通常の開始DPTで終了するため素早いノーマライズ化
  - B/Gアレンジメントは依然としてそのまま（そう、依然として）…

なぜまだ「Same sex Wheel Around」を使っていないの？

君が何を考えているかわかっている気がする…

- なぜ私が？
- 楽なゾーンを維持する - そんなことする必要はない



ステップ #10

- (BBGG / GGBB ライン)
  - パススルー – ウィールアンドデール – センターズ (ボーイ/ガール) ウィールアラウンド

- なぜ？
  - 初めてB/Gアレンジメントを離れる
  - 各カップルの半数が補助可能
  - 複数のコールで素早くノーマライズ化（例：タッチクォーター、スタースルー、スライドスルー）

ステップ #11

- (向かい合うカップル／通常の列)
  - ディキシースタイル – ボーイトレイド – ボーイ・ラン – ウィールアラウンド – ボーイ クロス・ラン – ベンドザラインWhy?

- なぜ？
  - 既に男子同士で練習済み、今度はガールだけが補助
  - 既知のフォーメーションに戻る –「ボーイズ・コネクト」で通常十分
  - 1コールで即座にフォーメーションをノーマライズ化

ステップ #12

- （通常の右手を取ったツーフェイスドライン）
  - フェリスウィール – センターがリバース・ウィール・アラウンド – アレマンドレフト

- なぜ？
  - 前進する練習済みのボーイ
  - 通常の男女位置 – アレマンドレフトで相手を探す
  - リバース・ウィール・アラウンドを導入 –「前進せよ、流れに乗れ」

ステップ #13

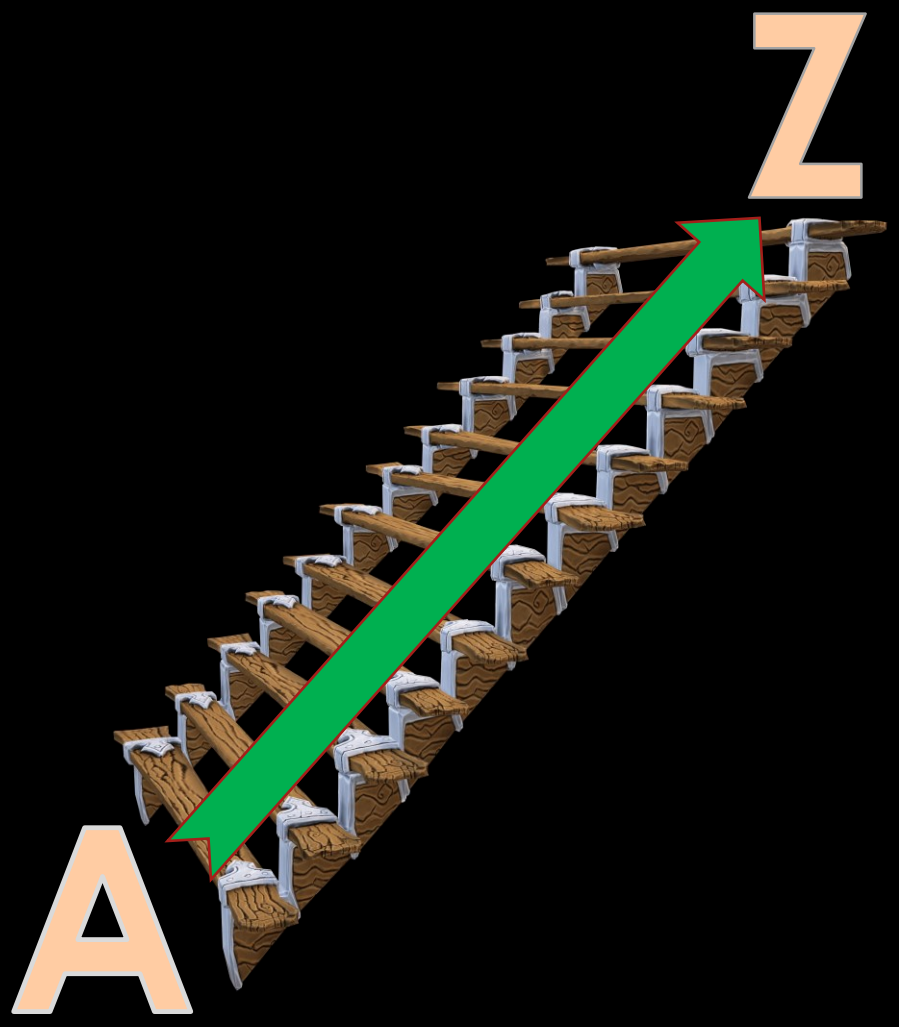
- (エイト・チェーン・スルー)
  - タッチ1/4 - ウォーク＆ダッジ – リバース・ホイール・アラウンド

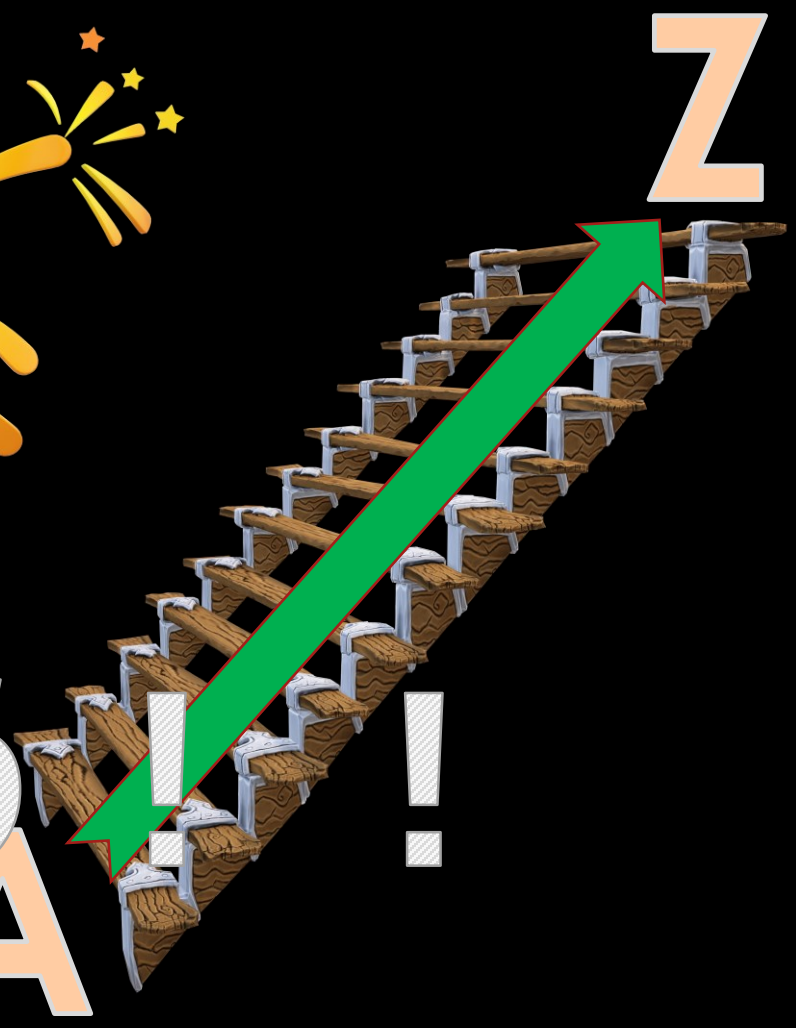
- なぜ？
  - 練習済みのボーイズが前進する
  - 通常のB/Gポジション、テーマの再訪
  - リバース・ホイール・アラウンドの再強調 –「フォワード・ボーイズ」
  - 初回：中央まで前進＆後退、2回目：リバースフラッターウィール

ステップ #14

結論として

- あなたの計画＝ダンサーの成功
- 難しいことを可能な限り簡単に
- 指導しながら学ぶ





ありがとう！！