コーリング技術

分解して構築する JMLセッション #6

1

プレゼンテーションの目標

- 望ましい結果から逆算して取り組む方法
- チャレンジ分析のための振付解析
- 多様性と反復を同時に実現する方法

2

いくつかの初期の考え…

- ラダーを活用すれば、あなたはリーダーになれる
- 洞察力は後知恵よりも遠くへ連れて行ってくれる
- その場で修正する準備を

3

振付の目標

- 振付の目標は通常、以下のいずれかの形態をとる：
  - フローモジュール／同等の
  - ゲットイン／アウトの取得
  - シンギングコールフィギア

4

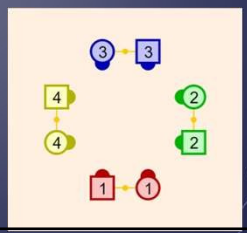
シンギングコールフィギア - 本当に？

- はい。
- 「シンギングコールでできるまで、本当にはわからない」
- アイスクリーム対ホットファッジサンデー
- コーラーの判断

5

最終目標を設定しよう…

- ヘッズ・プラマネード 1/2
- ヘッズ・パス・ジ・オーシャン
- ディキシースタイルでウェイブ・フォーメーションへ
- スプリットサーキュレート
- [Courtesy Turn] - Courtesy TurnとボーイたちのUターンバック
- ディキシースタイルからウェイブ・フォーメーションへ
- [全員クロスラン] - センタークロスラン、センタートレード
- スクエア・スルー3
- アレマンドレフト、プラマネード



6

冗談でしょ…

- いや、そうじゃないんだ
- この目標について少し背景を説明すると
- あなたの目標は常に異なるものになる
- パターンではなくプロセスを

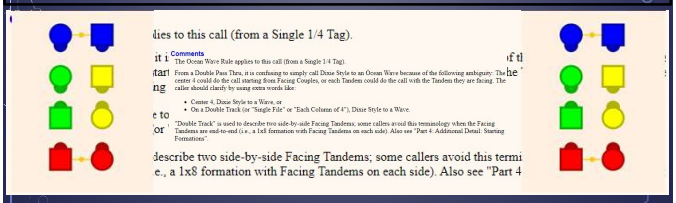
7

課題点は何か？ 優先順位の高い順に

1) クォータータグからのディキシースタイル
   - オーシャンウェーブルールと「ダブルトラック上」
2) オーシャンウェーブ・ル
   ール
   - 主に限定された種類
3) Courtesy Turn
   - 左手を取ったウェーブ・フォーメーションとは異なる感覚
4) 全員クロスラン
   - ほとんど聞かれない - まったく聞かれない場合もある
5) スプリットサーキュレート
   - 使用頻度の低いコール
6) 左手／肩／方向の使用
   - キー流れファクター2回

8

「ダブルトラックで」



9

では、どうやって始めればいい？ -

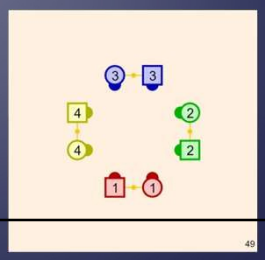
- 下から始めて、上に向かって進んでいきましょう。
- はしごの頂上が届かない場合は、小さな要素を活用する準備をしておこう
- 全員が全ての役割を学べるようにすること

1) Dixie Style from a Quarter Tag
   - Ocean Wave Rule & "On the Double Track"
2) Ocean Wave Rule
   - Mostly limited variety
3) Courtesy Turn
   - Feels different from Left-Handed Wave
4) Everyone Cross-Run
   - Not heard often - if at all
5) Split Circulate
   - Lower usage call
6) Left Hand / Shoulder / Direction Usage
   - Key flow factor twice

10

STEP 6 - 左側

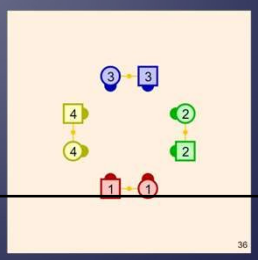
- **左タッチ¼
- レフトスイングスルー
  - おそらく最もよく耳にする
- リードレフト
  - ビアライト – BTL（通常、カップル）
- SS – レフトスクエアスルー
  - ALで終了
- SS – スライドスルー – レフトスクエアスルー3



11

ステップ5 - 分裂サーキュレート

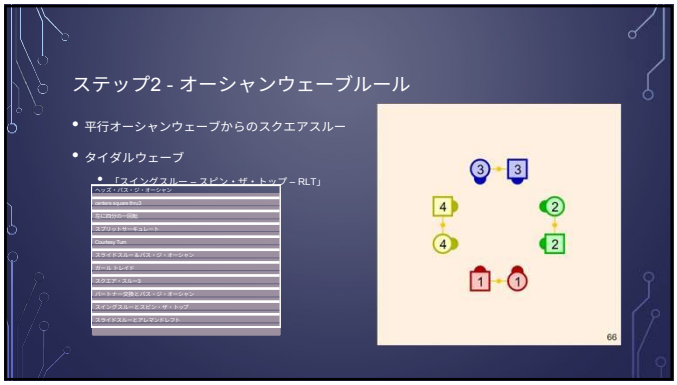
- **左利き用ボックスでのSplit/Box Circulate
- 右手を取ったボックス
  - 最も慣れ親しんだ
- 左手を取ったボックス
  - 右利きボックスからのポジティブ・トランスファー



12

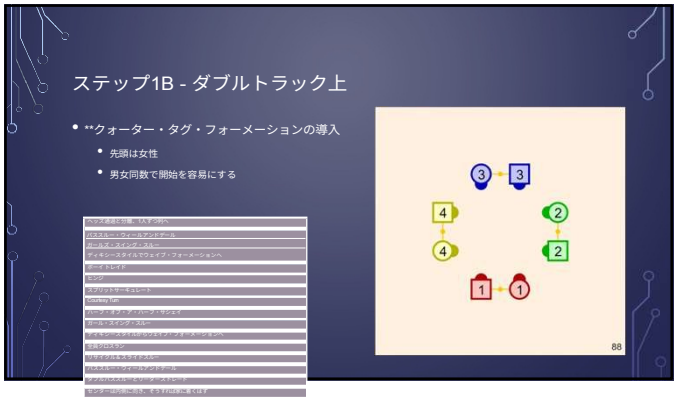
13

14



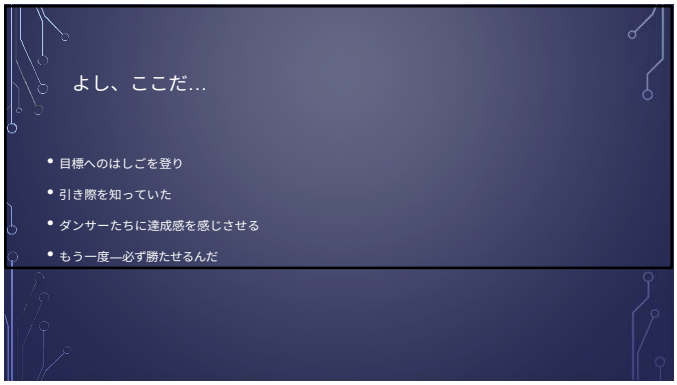
15

16

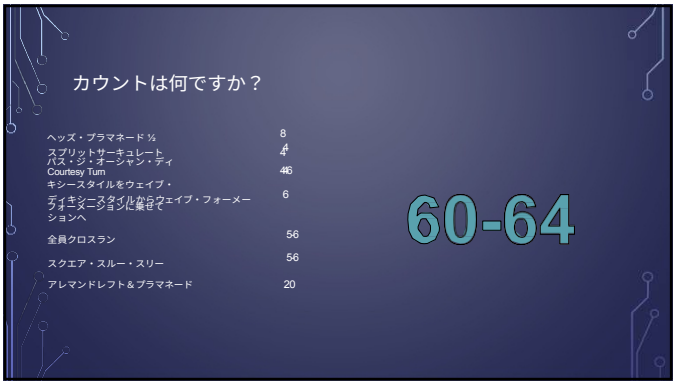


17

18



19

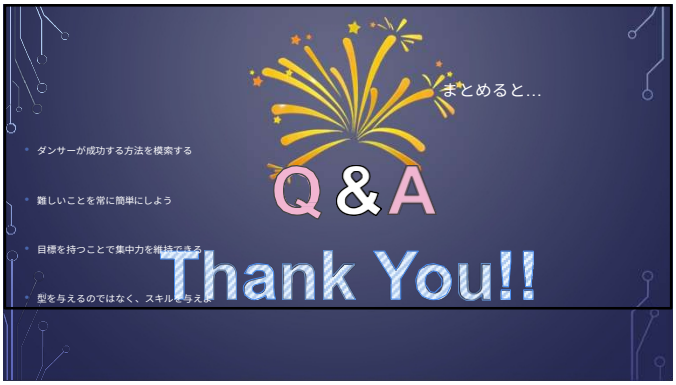


20

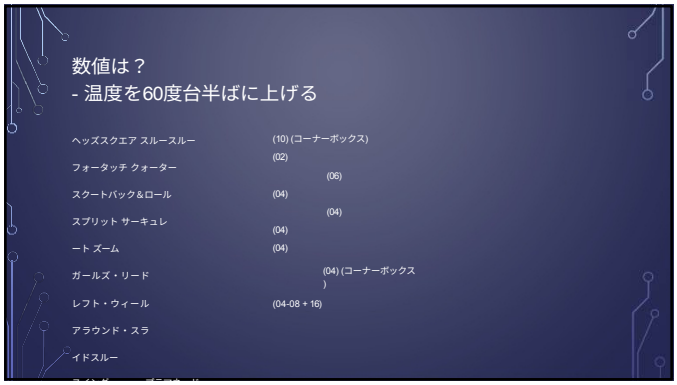
21

22

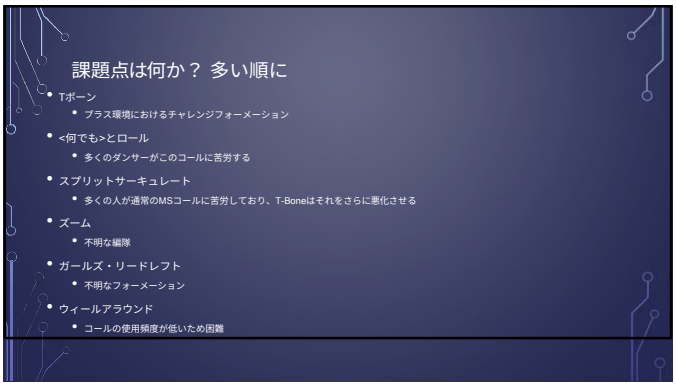
23



24


数値は？
- 温度を60度台半ばに上げる
ヘッズスクエア スルースルー
(10) (コーナーボックス)
フォータッチ クォーター
(02)
(06)
スクートバック＆ロール
(04)
(04)
スプリット サーキュレ
(04)
ート ズーム
(04)
ガールズ・リード
(04) (コーナーボックス
)
レフト・ウィール
(04-08 + 16)
アラウンド・スラ
イドスルー

25


課題点は何か？ 多い順に
Tボーン
プラス環境におけるチャレンジフォーメーション
<何でも>とロール
多くのダンサーがこのコールに苦労する
スプリットサーキュレート
多くの人が通常のMSコールに苦労しており、T-Boneはそれをさらに悪化させる
ズーム
不明な編隊
ガールズ・リードレフト
不明なフォーメーション
ウィールアラウンド
コールの使用頻度が低いため困難

26