

CHOREOGRAPHIC MANAGEMENT入門

辻田 満

1. 序 論

Choreographic Managemet はキーセットに頼ることなく自分の意思で KEY MAN を動かしてコールを組み立てることが可能なシステムです。特にこのシステムは既成概念のない新しいコーラーの方が取り入れやすいシステムです。始めの内は制限が課せられますが、それらの制限は順次解放されていきます。なお、本資料は入門編として Choreographic Managemet に関する基本的な仕組みを 10 章の 32 の基本体型図の内、XB 型および XL 型を対象に解説したものです。

2. FASR (フェザー)

動作の組み立ての基本(The Mechanics of Choreography)は、4つの要素(FASR)で構成されています。FASRはChoreographic Managemetを説明する上では必要不可欠な要素となりますが、実際にコールをしている時には特にFASRの意識は必要としません。

- 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)

- ① FORMATION(フォーメーション: 隊形)

GEOMETRIC SHAPE(幾何学的形) と DIRECTION(方向) で構成されている。

| | | |
|-----|--------------------------|--------------------------|
| 例えば | Eight Chain Thru | Right-Hand Columns |
| | Right-hand 2-Faced Lines | Facing Lines |
| | Completed DPT | Double Pass Thru |
| | 1/4 Tag | 3/4 Tag |
| | Trade By | Parallel Right-hand Wave |

- ② ARRANGEMENT (配列における BOY(B) と GIRL(G) の組み合わせ)

| | | |
|---------|-----------|---------|
| 0 BG BG | 1/2 GB GB | 1 BB GG |
| 2 GG BB | 3 BG GB | 4 GB BG |

- ③ SEQUENCE (男女の順列順序)

IN ORDER は CCW (反時計回り、OUT ORDER は CW (時計回り)。

男女それぞれの ORDER での組み合わせは次の4通り。

| | |
|--------------|---------------|
| 1 男 IN 女 IN | 2 男 OUT 女 OUT |
| 3 男 IN 女 OUT | 3 男 OUT 女 IN |

- ④ RELATIONSHIP (パートナーの関係)

| | |
|-------------------|-----------------|
| P PARTNER | C CORNER |
| R Right-hand LADY | O OPPOSITE LADY |

3. コール組立の基本構成

コールの主要な構成は大別して以下の3つの部分に分けることができます。

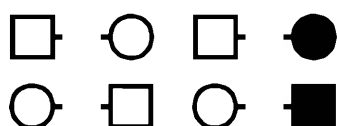
- ① Get In (Set Up) : ホームから既知の体型(FASR)へ移す一連の動作の組み合わせ。
- ② Body: Set Upした既知の体型(FASR)から他の既知の体型(FASR)へ移す一連の動作の組み合わせ。
- ③ Get Out: 既知の体型(FASR)からホームへ戻す一連の動作の組み合わせ。

以上のようにSET UPはコールの始めの部分です。この部分は次のBODYのために予め自分で決めた既知の体型(FASR)を作ります。一般的にはPARTNER BOX(ZERO BOX)やPARTNER LINE(ZERO LINE)体型でSET UPされる場合が多いようですが、IN ORDERとOUT ORDERを合わせると $16 \times 2 = 32$ 通りの変化に富んだ体型があることが分かります。BODYはコールの主要な部分でZERO(True, Technical, Fractional)やEQUIVALENTやCONVERSION等を組み合わせで組み立てて行きます。GET OUTはBODYの終わりの既知の体型(FASR)からAllemande leftに至るまでの一連の動作でコールの完結部分です。Allemande Spotは4つあり、どの位置のAllemande SpotになるかはGET OUTに入る直前の体型(FASR)で決められます。

4. Allemande Spot

Allemande Spotは4つあり、どの位置のAllemande SpotになるかはGet Outに入る直前の体型(FASR)で決められます。

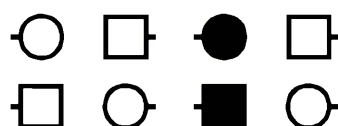
ALLEMANDE SPOT 1



KEY COUPLE の組み合わせ

(1, 1)、(2, 2)
(3, 3)、(4, 4)

ALLEMANDE SPOT 2



KEY COUPLE の組み合わせ

(1, 2)、(2, 3)
(3, 4)、(4, 1)

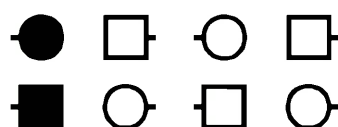
ALLEMANDE SPOT 3



KEY COUPLE の組み合わせ

(1, 3)、(2, 4)
(3, 1)、(4, 2)

ALLEMANDE SPOT 4



KEY COUPLE の組み合わせ

(1, 4)、(2, 1)
(3, 2)、(4, 3)

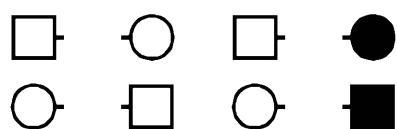
注 : ■ , ● は、KEY COUPLE を、()内は、(男性 , 女性)を 表す。

5. Four Ladies Chain 効果

基本体型は10章に示すとおり32通りありますがこれらの体型からのAllemande Spotはたった4つだけです。そして、これらAllemande Spotはすべてその体型のたった4つのFour Ladies Chain効果(1/4,2/4,3/4,4/4)で決まっています。すなわち、Choreographic ManagemetはFour Ladies Chain効果ですべてがルール化されていると言っても過言ではありません。

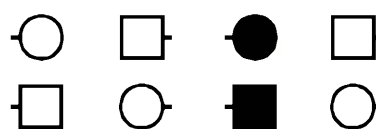
Allemande Spot と Set Up 時の Four Ladies Chain 効果
(以下4LC効果と呼ぶ) に着目して整理する。

ALLEMANDE SPOT 1



(4LC効果 2/4)

ALLEMANDE SPOT 2



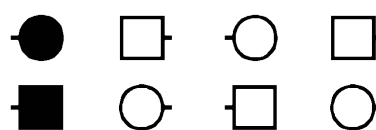
(4LC効果 3/4)

ALLEMANDE SPOT 3



(4LC効果 4/4)

ALLEMANDE SPOT 4



(4LC効果 1/4)

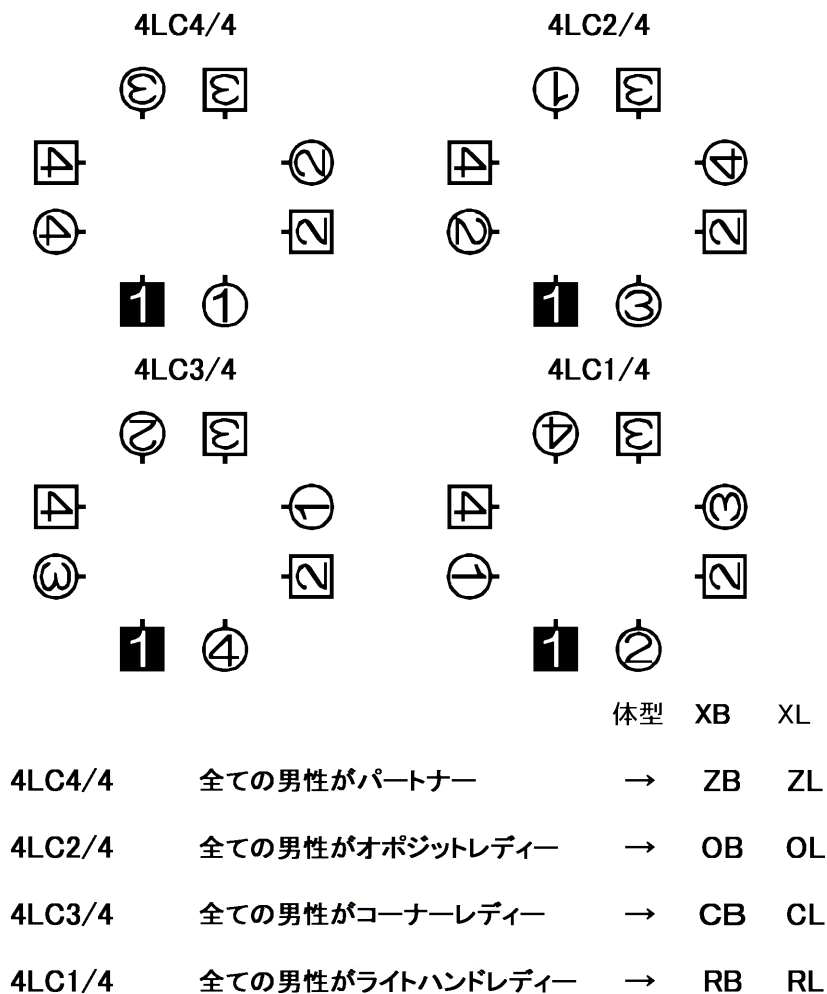
Sample1: Set Up の時点で4LC3/4を入れてCB(#2)をセットアップ、Key Couple を(M1-W2)にしてそのまま Key Couple を離さず Allemand Spot2 に持って来てGet Out する。

4LC 3/4 , HEADS SQUARE THRU4 , RIGHT & LEFT THRU , VEER LEFT , COUPLES CIRCULATE , WHEEL & DEAL , PASS THRU , ALL!

Sample2: Set Up の時点で4LC3/4を入れてCB(#2)をセットアップ、Key Couple を(M1-W2)にしてそのまま Key Couple を離さず Allemand Spot2 に持って来てGet Out する。Key Couple をAllemand Spot2 に持って来る経路は自由

4LC 3/4 , HEADS SQUARE THRU4 , SWING THRU , BOYS RUN , TAG THE LINE , FACE LEFT , COUPLES CIRCULATE , WHEEL & DEAL , PASS THRU , ALL!

上記のSampleはCB(#2)の事例ですが、Key CoupleをAllemande Spotに持って来てGet Out する方法は他のZB(#3)、OB(#1)、RB(#4)でも全く同じ考えでできます。Four Ladies Chain 効果とRelationship(パートナーの関係を)を以下に示す。



●XL体型からのKEY MAN と Allemande Spotの関係

- ① XL体型からコンバートモジュールを使って同一の4LC効果を持つXB体型へコンバートしSet Upする方法(XLからXBへコンバートするモジュールとしてはTouch1/4、ALL8 Circulate、BOYS Runが代表的)

XL体型が持つ同一の4LC効果のXB体型のKEY MAN と Allemande Spotの関係

| SET UP 時の4LC | SET UP 隊形 | AP-# |
|--------------|-----------|-------------|
| 4LC 4/4 | PB | AP-3 (基本隊形) |
| 4LC 1/4 | RB | AP-4 |
| 4LC 2/4 | OB | AP-1 |
| 4LC 3/4 | CB | AP-2 |

SET UP 時の KEY MAN の位置



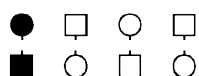
② KL体型のままKEY MAN の正面の女性とカップルにする方法

XL体型の持つ4LC効果に4LC1/4を加えた4LC効果としてのAllemande Spotの関係

SET UP 時の 4LC に 1/4 を加える

| SET UP 時の4LC | SET UP 隊形 | AP-# |
|--------------|-----------|------------------------|
| 4LC 4/4 | PL | AP-4 (1/4 + 4/4 = 1/4) |
| 4LC 1/4 | RL | AP-1 (1/4 + 1/4 = 2/4) |
| 4LC 2/4 | OL | AP-2 (1/4 + 2/4 = 3/4) |
| 4LC 3/4 | CL | AP-3 (1/4 + 3/4 = 4/4) |

SET UP 時の KEY MAN の位置



●SET UP 時に4LC効果を入れて既知の体型(FASR)をつくる。

(1) XB体型のSET UP

- ・ZBの例 (HEADS SQUARE THRU4)
- ・OBの例 (SIDES SQUARE THRU4 , PASS THRU , TRADE BY)
- ・CBの例 (SIDES LEAD RIGHT , CIRCLE TO A LINE、 SQUARE THRU 4 , TRADE BY)
- ・RBの例 (HEADS LEAD LEFT、 REVERSE FLUTTERWHEEL)

(2) XL体型のSET UP

- ・ZLの例 (HEADS LEAD RIGHT , CIRCLE TO A LINE)
- ・OLの例 (HEADS LEAD RIGHT , CIRCLE TO A LINE , PASS THE OCEAN、 ALL8 CIRCULATE , RECYCLE SWEEP 1/4)
- ・CLの例 (HEADS SQUARE THRU4、 STAR THRU)
- ・RLの例 (HEADS LEAD RIGHT , CIRCLE TO A LINE , PASS THE OCEAN、 GIRLS CIRCULATE , RECYCLE SWEEP 1/4)

6. X型コールとO型コールのAllemande Spotの移動規則

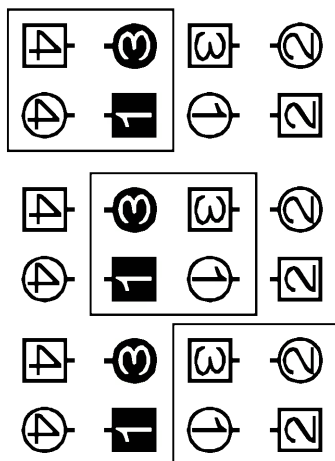
コール自体が2つの”型”に分類されます。パートナーを交換するX型コールとそれをしないO型コールとが、それです。Allemande Spotの移動規則は下記の通りとなります。

- (1). X型コールが同じゾーンでキャンセルされれば、キャンセルによるAllemande Spotの移動はいかなる場合もありません。
- (2). X型コールが、最初にX型コールをかけられたゾーンの右隣のゾーンでキャンセルされれば、Allemande Spotも1つ右へ移動します。つまり、#4は#3に、#3は#2に、#2は#1に、そして#1は#4へジャンプするように、それぞれ移動します。
- (3). X型コールが、最初にX型コールをかけられたゾーンの左隣のゾーンでキャンセルさ

れば、Allemande Spotも1つ左へ移動します。つまり、#1は#2に、#2は#3に、#3は#4に、そして#4は#1へジャンプするように、それぞれ移動します。

- (4). X型コールのキャンセルが、2ゾーン右「左」でされれば、Allemande Spotも2位置移動します。つまり#1は#3に、#3は#1に、#2は#4に、#4は#2にそれぞれ移動します。

ゾーンは下図のライトゾーン、センターゾーン、レフトゾーンの3つ(Zero Box のケース)です。



Sample3 Set Up の時点で4LC1/4 を入れてRB(#4)をセットアップ,X 型コール 2ゾーン右でキャンセルしてRB(#4)からCB(#2)にCONVERT

4LC 1/4 , HEADS SQUARE THRU4 , RIGHT & LEFT THRU ,
VEER LEFT , GIRL TRADE , COUPLES CIRCULATE , GIRL TRADE
WHEEL&DEAL , PASS THRU , ALL!

7. アクティブの中央通過

これまで述べてきた基本的なテクニックにはある制限が加えられています。それは、アクティブ(Key Couple)ではない人「以下、イナアクティブと称する:inactive」は、スクアの中央を通過「横切る」してはいけないことです。(注釈:イナアクティブがスクアの中央を通過した場合はAllemande Spotが180度移動します。)

Sampl4: Set Up の時点で4LC3/4 を入れてCB(#2)をセットアップ,Set Up 時の Zone 内で 4 人を動かしてZone 移動する際にKey Couple(M1-W2)をくっ付けてAllemand Spot2 にもって行く。

4LC3/4 , HEADS SQUARE THRU4 , SWING THRU , BOYS RUN , CHAIN
DOWN THE LINE , PASS THE OCEAN、RECYCLE SWEEP 1/4 , SQUARE
THRU 4 ,TRADE BY , RIGHT & LEFT THRU , PASS THRU , ALL!

8. Key Coupleの変換

Convert Module及びTechnical Zero ModuleはKey Coupleを交換することになります。これは大変に興味深いことで、コーラーがCallに変化をもたらすことができます。ただし、Key Couple が変換されるのでコーラーはその時まで追従していたKey Coupleから今までいたKey Coupleの位置に居る新たなKey Coupleに切り替えて追従しなければなりません。

Sampl5: Set Up の時点で4LC3/4を入れてCB(#2)をセットアップ、Set Up 時の Zone でTechnical Zero を入れ新たな Key Couple (M2-W3)に切り替えて追従。

4LC 3/4 , HEADS SQUARE THRU4 ,SWING THRU , ALL8 CIRCULATE ,
BOYS RUN , WHEEL & DEAL、RIGHT & LEFT THRU , VEER LEFT ,
COUPLES CIRCULATE , WHEEL& DEAL , PASS THRU , ALL!

Sampl6: Set Up の時点で4LC3/4を入れてCB(#2)をセットアップ、Get Out Zone でTechnical Zero を入れ新たな Key Couple (M2-W3)に切り替えて追従。

4LC 3/4 HEADS SQUARE THRU4 , RIGHT & LEFT THRU , VEER
LEFT , COUPLES CIRCULATE , WHEEL & DEAL , SWING THRU ,ALL8
CIRCULATE , BOYS RUN , WHEEL & DEAL , PASS THRU , ALL!

Sampl7: Zero Box で Set Up した後に4LC3/4を入れてCB(#2)に Convert し
て新たな keyCouple (M1-W2)に切り替えて追従。

HEADS SQUARE THRU4 , DO SA DO MAKE A WAVE , GIRLS
CIRCULATE ,RIGHT & LEFT THRU , VEER LEFT , COUPLES
CIRCULATE , WHEEL& DEAL , PASS THRU , ALL!

Sampl8 : Zero Line で Set Up した後CB(#2) に Convert して新たなkeyCouple (M1-W2)
に切り替えて追従。

SIDES LEAD RIGHT , CIRCLE TO ALINE, SQUARE THRU 4 , TRADE BY ,
RIGHT & LEFT THRU , VEER LEFT , COUPLES CIRCULATE ,
WHEEL& DEAL , PASS THRU , ALL!

Sample9 : CLからCB(#2)に Convert して新たな keyCouple (M1-W2)に切り替えて追
従。

4LC 3/4, HEADS LEAD RIGHT , CIRCLE TO A LINE, TOUCH 1/4, ALL
EIGHT CIRCULATE , BOYS RUN, RIGHT & LEFT THRU , VEER LEFT ,
COUPLES CIRCULATE , WHEEL& DEAL , PASS THRU , ALL!

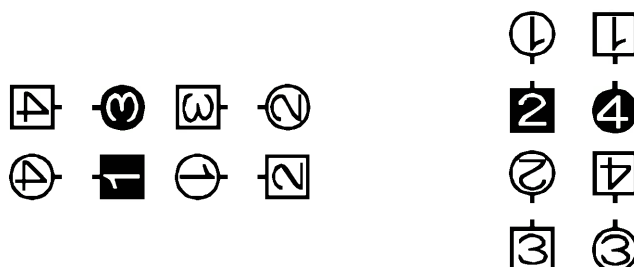
9. Wind Mill

Wind MillはKey manの外周移動として利用する方法とTechnical Zero としての利用の方法があります。ここではTechnical Zero としての利用の方法で説明します。この関係は10章基本体型図に示すXBタイプ、XLタイプのすべての体型の関係およびそれらの体型の Key Coupleがどの位置にいる時でも成立します。

- ① Box体型(XBタイプ)からのWind Millは下記のCallで行われます。

・Star Thru、Pass Thru、Bend The Line、Star Thru

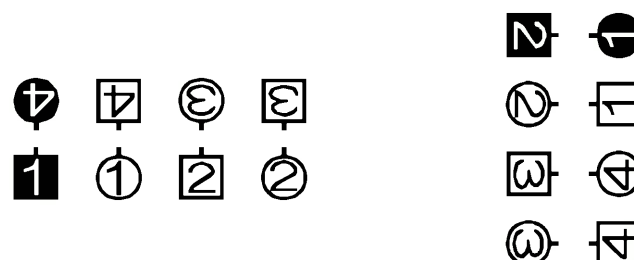
下図はZero Boxの事例でTechnical Zero と考えるとWind Millの回転後もZero BoxのままですがKey CoupleはM1-W3からM2-W4に変換されています。すなわちここからコールを続ける場合は新たなKey Couple(M2-W4)を追従していくことになります。



- ② Line体型(XLタイプ)からのWind Millは下記のCallで行われます。

・Pass Thru、Bend The Line、Right & Left Thru

下図はZero Lineの事例、Technical Zero と考えるとWind Millの回転後もZero LineのままですがKey CoupleはM1-W4からM2-W1に変換されています。すなわちここからコールを続ける場合は新たなKey Couple(M2-W1)を追従していくことになります。



Sampl10: Set Up の時点で4LC3/4 を入れてCB(#2)をセットアップし、Set Up 時の Zone でWind Mill を回転させてKey Couple を(M1-W2)から(M2-W3)に変換するが基本的にはMill が回転する前と同位置から新たな Key Couple

(M2-W3)に切り替えてコールを続ける。

4 LC 3/4 , HEADS SQUARE THRU4 ,STAR THRU , PASS THRU ,
BEND THE LINE , STAR THRU , RIGHT & LEFT THRU , VEER LEFT ,
COUPLES CIRCULATE , WHEEL& DEAL , PASS THRU , ALL!

Sampl11: Get Out Zone でWIND MILLを回転させてKey Couple を(M1-W2)から
(M2-W3)にConvertするが基本的にはMillが回転しただけでKey Coupleの
位置はMillが回転する前と同位置から新たな Key Couple(M2-W3)に切り替
えて追従。


4 LC 3/4 , HEADS SQUARE THRU4 , RIGHT & LEFT THRU , VEER
LEFT , COUPLES CIRCULATE , WHEEL& DEAL , STAR THRU , PASS
THRU , BEND THE LINE , STAR THRU , PASS THRU , ALL!

※注釈

| 基本体型の呼称 | |
|--------------|-------------------------------|
| XB 型 | |
| ZB | ZeroBox (Partner Box) |
| RB | Right-hand Lady Box |
| OB | Opposite LadyBox |
| CB | CornerLadyBox |
| XL 型 | |
| ZL | ZeroLine (PartnerLine) |
| RL | Right-hand LadyLine |
| OL | Opposite LadyLine |
| CL | CornerLadyLine |
| OXB 型 | |
| OPB | OutManWithPartner Box |
| ORB | OutManWithRight-hand Lady Box |
| OOB | OutManWithOpposite LadyBox |
| OCB | OutManWithCornerLadyBox |
| EXL 型 | |
| EPL | EndManWithPartnerLine |
| ERL | EndManWithRight-hand LadyLine |
| EOL | EndManWithOpposite LadyLine |
| ECL | EndManWithCornerLadyLine |

10.基本体型図

32基本体型図

Key Man 

| Box Formation | | Line Formation | |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| In Order | Out Order | In Order | Out Order |
| XB | | XL | |
| $(B, G) = (1, 1)$ | $(B, G) = (0, 0)$ | $(B, G) = (1, 1)$ | $(B, G) = (0, 0)$ |
| ZB 4/4 | ZB 4/4 | ZL 4/4 | ZL 4/4 |
| | | | |
| RB 1/4 | RB 1/4 | RL 1/4 | RL 1/4 |
| | | | |
| OB 2/4 | OB 2/4 | OL 2/4 | OL 2/4 |
| | | | |
| CB 3/4 | CB 3/4 | CL 3/4 | CL 3/4 |
| | | | |
| OXB | | EXL | |
| $(B, G) = (1, 0)$ | $(B, G) = (0, 1)$ | $(B, G) = (1, 0)$ | $(B, G) = (0, 1)$ |
| OPB 4/4 | OPB 4/4 | EPL 2/4 | EPL 2/4 |
| | | | |
| ORB 1/4 | ORB 1/4 | ERL 3/4 | ERL 3/4 |
| | | | |
| OOB 2/4 | OOB 2/4 | EOL 4/4 | EOL 4/4 |
| | | | |
| OCB 3/4 | OCB 3/4 | ECL 1/4 | ECL 1/4 |
| | | | |

体型の横の分数は、その体型が持つ 4 Ladis Chain 効果、 $(B, G) = (1, 1)$ は Boys と Girls の Order を示す