

CHOREOGRAPHIC MANAGEMENT 上級

辻田 満

1. 序 論

Choreographic Management 入門および初級では主として基本体型図の最も基本的なルールを学んできました。そして、Four Ladies Chain 効果と Allemande Spot の関係で全てが説明できることを学びました。Choreographic Management 上級では基本体型図のすべての体型における Four Ladies Chain 効果と Allemande Spot の関係について詳しく学びます。

応用理論として Chicken Plukker 301 を取り上げて Module のバリエーションを学びます。また、最後に Phantom Location (Inactive Man への X 型コールとその効果) に関して考察する。

2. Four Ladies Chain 効果と Allemande Spot の関係

GET IN (SET UP) および GET OUT についての関係を SET UP 時の 4 Ladies Chain 効果 (以下 4LC 効果と呼ぶ) に着目して整理。

- 4つの ALLEMANDE SPOT (以下 AS-# と呼ぶ)

AS-1 (4LC効果 2/4) AS-2 (4LC効果 3/4)



AS-3 (4LC効果 4/4) AS-4 (4LC効果 1/4)



(注) ■ ● KEY MAN

- 4つの TYPE における 4LC 効果

(1) XB-TYPE (PB, RB, OB, CB)

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

SET UP 時の KEY MAN の位置

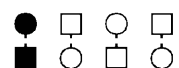


(2) XL-TYPE (PL, RL, OL, CL)

SET UP 時の 4LC に 1/4 を加える

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

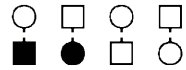
SET UP 時の KEY MAN の位置



(3) EXL-TYPE (EOL, ECL, EPL, ERL)

SET UP 時の4LC	SET UP 隊形	AS-#
4LC 4/4	EOL	AS-3
4LC 1/4	ECL	AS-4
4LC 2/4	EPL	AS-1
4LC 3/4	ERL	AS-2

SET UP 時の KEY MAN の位置

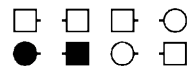


(4) OXB-TYPE (OPB, ORB, OOB, OCB)

SET UP 時の 4LC に 1/4 を加える

SET UP 時の4LC	SET UP 隊形	AS-#
4LC 4/4	OPB	AS-4 (1/4 + 4/4 = 1/4)
4LC 1/4	ORP	AS-1 (1/4 + 1/4 = 2/4)
4LC 2/4	OOB	AS-2 (1/4 + 2/4 = 3/4)
4LC 3/4	OCB	AS-3 (1/4 + 3/4 = 4/4)

SET UP 時の KEY MAN の位置



3. CONVERT

CONVERT とは既知の体型 (FASR) から他の既知の体型 (FASR) へ移す一連の組み合わせ動作を言います。ここでは GET IN (SET UP) で既知の体型 (FASR) を設定した後に 4LC 効果を入れることによって 他の既知の体型 (FASR) へ CONVERT するテクニックを考察します。即ち、コーラーにとっては CONVERT とは BODY の過程で 4LC 効果を入れることによって Allemande Spot を自由に再設定することが出来る重要なテクニックとなります。なお、以下に整理してある全ての表は理解を促すために利用するもので暗記する必要は全くありません。

●CONVERT に伴う Allemande Spot の関係

		Allemande Spot	4LC EFFECT CONVERSION			
			1/4	2/4	3/4	4/4
CONVERT 前の4LC	1/4	4	1	2	3	4
	2/4	1	2	3	4	1
	3/4	2	3	4	1	2
	4/4	3	4	1	2	3

注：分数は4LC 効果、数字(1~4)は Allemande Spot #NO.

●BOX, WAVE ,LINE,各 FORMATION におけるROTATIONと 4LC 効果

GIRL ORDER		ROTATION 方向	
		IN	OUT
SEQUENCE	IN	3/4	1/4
	OUT	1/4	3/4

BOY ORDER		ROTATION 方向	
		IN	OUT
SEQUENCE	IN	1/4	3/4
	OUT	3/4	1/4

注：分数は4LC 効果

注：KEY MAN の位置は CIRCULATE する前の位置

-SEQUENCE (BOY IN , GIRL IN)

- (1). GIRL (BOY) CIRCULATE × 1 → 4LC 効果 3/4
- (2) GIRL (BOY) CIRCULATE × 2 → 4LC 効果 2/4 (3/4+3/4)
- (3). GIRL (BOY) CIRCULATE × 3 → 4LC 効果 1/4 (3/4+3/4+3/4)

-SEQUENCE (BOY OUT, GIRL OUT)

- (1). GIRL (BOY) CIRCULATE × 1 → 4LC 効果 1/4
- (2) GIRL (BOY) CIRCULATE × 2 → 4LC 効果 2/4 (1/4+1/4)
- (3). GIRL (BOY) CIRCULATE × 3 → 4LC 効果 3/4 (1/4+1/4+1/4)

●COLUMN FORMATION における ROTATION と 4LC 効果

BOY ORDER		ROTATION 方向	
GIRL ORDER		IN	OUT
SEQUENCE	IN	3/4	1/4
	OUT	1/4	3/4

BOY ORDER		ROTATION 方向	
GIRL ORDER		IN	OUT
SEQUENCE	IN	1/4	3/4
	OUT	3/4	1/4

注：分数は4LC 効果

注：KEY MAN の位置は BOY の位置




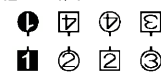





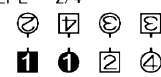





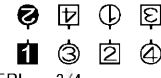





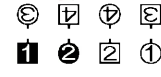





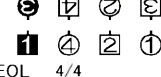











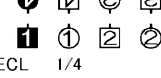








-SEQUENCE (BOY OUT, GIRL OUT)

- (1). CIRCULATE × 1 → 4CL 効果 3/4
- (2). CIRCULATE × 2 → 4CL 効果 2/4(3/4+3/4)
- (3). CIRCULATE × 3 → 4CL 効果 1/4(3/4+3/4+3/4)

-SEQUENCE (BOY IN, GIRL IN)

- (1). CIRCULATE × 1 → 4CL 効果 1/4
- (2). CIRCULATE × 2 → 4CL 効果 2/4(1/4+1/4)
- (3). CIRCULATE × 3 → 4CL 効果 3/4(1/4+1/4+1/4)

4. 体型別の Set Up と Get Out の関係

ALLEMANDE SPOT	Box Formation	In Order	Line Formation
1	OB 2/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 1-3 square thru 4  G square thru 3/4, trade by, R&L thru, AL 	RL 1/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 4 ladies chain 3/4, 1-3 lead right circle to a line  G star thru, pass thru, trade by, R&L thru, AL 	
	ORB 1/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 4 ladies chain 3/4, 1-3 lead left  G reverse flutter wheel, square thru 3/4, trade by, RL thru, AL 	EPL 2/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 1-3 1/2 square thru, circle to a line  G pass the ocean, recycle, square thru 3/4, trade by, R&L thru, AL 	
2	CB 3/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain 3/4, 1-3 square thru 4  G square thru 3/4, trade by, square thru 3/4, AL 	OL 2/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 1-3 lead right, circle to a line  G star thru, pass thru, trade by, square thru 3/4, AL 	
	OOB 2/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 1-3 lead left  G reverse flutter wheel, square thru 3/4, trade by, square 3/4, AL 	ERL 3/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain 3/4, 1-3 1/2 square thru, circle to a line  G pass the ocean, recycle, square thru 3/4, trade by, square thru 3/4, AL 	
3	PB 4/4  <ul style="list-style-type: none">  S 1-3 square thru 4  G AL 	CL 3/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain 3/4, 1-3 lead right circle to a line  G star thru, R&L thru, AL 	
	OCB 3/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain 3/4, 1-3 lead left  G reverse flutter wheel, AL 	EOB 4/4  <ul style="list-style-type: none">  S 1-3 1/2 square thru, circle to a line  G pass the ocean, recycle, AL 	
4	RB 1/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 4 ladies chain 3/4, 1-3 square thru 4  G pass thru, AL 	PL 4/4  <ul style="list-style-type: none">  S 1-3 lead right circle to a line  G star thru, square thru 3/4, AL 	
	OPB 4/4  <ul style="list-style-type: none">  S 1-3 lead left  G reverse flutter wheel, pass thru, AL 	ECL 1/4  <ul style="list-style-type: none">  S 4 ladies chain, 4 ladies chain 3/4, 1-3 1/2 square thru, circle to a line  G pass the ocean, recycle, pass thru, AL 	

5. Four Ladies Chain 効果の考察

Mechanics Choreographyを勉強するとFour Ladies Chain 効果が最も重要なコールを組み立てている要素である事に気が付きます。このFour Ladies Chain 効果がコールの組み立ての仕組みの根幹を構成しており、Key ManとAllemande Spotの関係の変化は全てこのFour Ladies Chain 効果(以下4LC効果と呼ぶ)で関係づけられています。

そこで、普段コールで当たり前のように利用している定番 Moduleを何故それが成立しているのかを4LC 効果に着目して課題別に分析し解説します。これらの4LC 効果を理解することは数多くの定番 Module からコーラーは解き放されオリジナルの Gimmick(新手)を作成することが容易となります。

課題1

Zero Box(ZB)から Swing Thru Boys Run Wheel & Deal は Zero Box に戻ります。Zero Box から Swing Thru の前に All8 Circulate を入れると Zero Box に戻らず Opposite Box (OB)に Convert します。しかし、Zero Box から Swing Thru の後に All8 Circulate を入れると Zero Box に戻ります。何故かを説明しなさい。

解説1

Zero Box から Wave を作り Girls (IN ORDER) が IN ORDER 方向へ1回 Circulate すると4LC 効果が 3/4 入り、Boys(IN ORDER) が OUT ORDER 方向に1回 Circulate すると 4LC 効果が 3/4 入る。すなわち、Girls と Boys が同時に1回 Circulate (All8 Circulate)すると4LC 効果は $3/4+3/4=2/4$ となり、その後の Swing Thru Boys Run Wheel & Deal で Opposite Box(OB) に Convert される。

それに対して、Zero Box から Wave を作り Swing Thru をした後に Girls (IN ORDER) が OUT ORDER 方向へ1回 Circulate すると4LC 効果が 1/4 入り、Boys(OUT ORDER) が IN ORDER 方向に1回 Circulate すると 4LC 効果が 3/4 入る。すなわち、Girls と Boys が同時に1回 Circulate (All8 Circulate)すると4LC 効果は $1/4+3/4=4/4$ となり、その後の Boys Run Wheel & Deal で Zero Box(ZB)に戻る。

課題2

Zero Box(ZB) から Zero Line(ZL)への最もポピュラーな Conversion Module(例えば Swing Thru Boys Trade Girls Circulate Boys Run Bend The Line)をそのまま全て XB 型(RB,OB,CB,ZB) に適用した場合にどのような Line の体型に Convert されますか。そしてそれは何故ですか。

解説2

Zero Box から Wave を作り Swing Thru をした後に Girls (IN ORDER) が OUT ORDER 方向へ1回 Circulate すると4LC 効果が 1/4 入る。その後、Boys Run Wheel & Deal をすると RB となり、その後 Star Thru によって新たに4LC 効果が 3/4 が加えられ Line の持っている4LC 効果は $1/4+3/4=4/4$ となり ZL に Convert される。また、Swing Thru の後の一連の Boys Run Wheel & Deal Star Thru は Boys Trade Boys Run Bend The Line と Equivalent の関係にある。したがって、上記の ZB から ZL への Conversion Module の持つ4LC 効果は 4/4 である事が判明した。したがって、課題にある全ての XB 型(RB,OB,CB,ZB) への適用によって Convert される Line 体型は以下の通りとなる。

XB 型 (4LC 効果)	Convert	XL 型(4LC 効果)
RB (1/4)		RL (1/4)
OB (2/4)		OL (2/4)
CB (3/4)		CL (3/4)
ZB (4/4)		ZL (4/4)

課題3

Zero Box(ZB) から Zero Line(ZL)への最もポピュラーな Conversion Module(例えば Swing Thru Boys Trade Girls Circulate Boys Run Bend The Line)をそのまま全て OXB 型(ORB,OOB,OCB,OPB) に適用した場合にどのような Line の体型に Convert されますか。そしてそれは何故ですか。

解説3

OXB 型(ORB,OOB,OCB,OPB) と XB 型(RB,OB,CB,ZB)の相違点は XB 型は Boys,Girls とも IN ORDER に対して OXB 型は Boys は IN ORDER で Girls は OUT ORDER となっている点である。そこで、OPB からから Wave を作り Swing Thru をした後に Girls (OUT ORDER) が OUT ORDER 方向へ1回 Circulate すると4LC 効果が 3/4 入る。その後、Boys Run Wheel & Deal をすると OCB となり、その後 Star Thru によって新たに4LC 効果が 1/4 が加えられ Line の持っている4LC 効果は $3/4+1/4=4/4$ となり EOL に Convert される。また、一連の Swing Thru の後の Boys Run Wheel & Deal Star Thru は Boys Trade Boys Run Bend The Line と Equivalent の関係にある。したがって、上記の OPB から EOL への Conversion Module の持つ4LC 効4/4である事が判明した。したがって、課題にある全ての XB-Type(ORB,OOB,OCB,OPB)への適用によって Convert される Line 体型は以下の通りとなる。

OXB 型 (4LC 効果)	Convert	EXL 型(4LC 効果)
ORB (1/4)		ECL (1/4)
OOB (2/4)		EPL (2/4)
OCB (3/4)		ERL (3/4)
OPB (4/4)		EOL (4/4)

課題4

Zero Line(ZL) から Zero Box(ZB)への最もポピュラーな Conversion Module(例えば Touch 1/4 All8 Circulate Boys Run)をそのまま全て XL 型(RL,OL,CL,ZL) に適用した場合にどのような Box の体型に Convert されますか。そしてそれは何故ですか。

解説4

Zero Line から Touch 1/4 の Columns を作ることによって4LC 効果が1/4 入る。そして、その後 Columns 体型(Boys:OUT ORDER , Girls OUT ORDER)から OUT ORDER 方向に1回 Circulate することによって4LC 効果が 3/4 入る。すなわち、4LC 効果は $1/4+3/4=4/4$ となり、その後 Boys Run をすると Zero Box となる。

したがって、上記の Conversion Module を全ての XL 型(RL,OL,CL,ZL)に適用すると Convert される体型は以下の通りとなる。

XL 型 (4LC 効果)	Convert	XB 型(4LC 効果)
RL (1/4)		RB (1/4)
OL (2/4)		OB (2/4)
CL (3/4)		CB (3/4)
ZL (4/4)		ZB (4/4)

課題5

Zero Line(ZL) から Zero Box(ZB)への最もポピュラーな Conversion Module(例えば Touch 1/4 All8 Circulate Boys Run)をそのまま全て EXL 型(ECL,EPL,ERL,EOL) に適用した場合にどのような Box の体型に Convert されますか。そしてそれは何故ですか。

解説5

EXL 型(ECL,EPL,ERL,EOL)と XL 型(RL,OL,CL,ZL)との相違点は XL 型は Boys , Girls とも IN ORDER に対して EXL 型は Boys は IN ORDER で Girls は OUT ORDER となっている点である。そこで、EOL から Touch 1/4 の Columns を作ることによって4LC 効果が3/4 入る。そして、その後 Columns 体型(Boys:IN ORDER , Girls:OUT ORDER)から OUT ORDER 方向に1 回 Circulate することによって4LC 効果が1/4 入る。すなわち、4LC 効果は $3/4+1/4=4/4$ となり、その後 Boys Run をすると OPB となる。したがって、上記の Conversion Module を全ての EXL 型(ECL,EPL,ERL,EOL)に適用すると Convert される体型は以下の通りとなる。

EXL 型 (4LC 効果)	Convert	OXB 型(4LC 効果)
ECL (1/4)		ORB (1/4)
EPL (2/4)		OOB (2/4)
ERL (3/4)		OCB (3/4)
EOL (4/4)		OPB (4/4)

課題6

XB 型(RB,OB,CB,ZB)から Star Thru をして XL 型(ZL,RL,OL,CL) とし、それを経て Touch1/4 で Columns にして Circulate をする場合、どのような 4LC 効果が入り、Allemande Spot がどのように Covert するか説明しなさい。

解説6

XB 型(RB,OB,CB,ZB)から StarThru で XL 型(ZL,RL,OL,CL)を 経て Touch1/4 の Columns にして Circulate をする場合にどのような4LC 効果が入るのかを順次計算することは可能である。XB 型から Star Thru で XL 型に Convert すると4LC 効果 3/4 が入り、さらに Touch1/4 で Columns 体型にすることによって4LC 効果 1/4 が入る。すなわち、 $3/4+1/4=4/4$ となり、Boxt 体型から Line 体型を 経て Columns 体型に Convert する際の4LC 効果はXB 型の持っている4LC 効果をそのまま Columns 体型の持っている4LC 効果として良いと 言うことが分かる。

すなわち、コーラーはXB 型の持っている4LC 効果に対して Columns Circulate (Boys : OUT ORDER , Girls : OUT ORDER) によって加えられる4LC 効果だけを 加えればすぐにその体型の持っている4LC 効果が分かる。そしてその結果、Circulate を 1 回やる毎に4LC 効果が 3/4 ずつ入り Allemande Spot が XB 型の Allemande Spot より右方向に1つ ずつ Convert すると考えれば良い。

課題7

OXB 型(ORB,OOB,OCB,OP)から Star Thru をして EXL 型(EPL,ERL,EOL,ECL) とし、それを 経て Touch1/4 で Columns にして Circulate をする場合、どのような 4LC 効果が入り、Allemande Spot がどのように Covert するか説明しなさい。

解説7

OXB 型(ORB,OOB,OCB,OPB)から StarThru で EXL 型(EPL,ERL,EOL,ECL)を経て Touch1/4 の Columns にして Circulate をする場合にどのような4LC 効果が入るのかを順次計算することは可能である。OXB 型から StarThru で EXL 型に Convert すると4LC 効果1/4 が入り、さらに Touch1/4 で Columns 体型にすることによって4LC 効果 3/4 が入る。すなわち、 $1/4+3/4=4/4$ となり、Boxt 体型から Star Thru で Line 体型を経て Columns 体型に Convert する際の4LC 効果は OXB 型の持っている4LC 効果をそのまま Columns 体型の持っている4LC 効果として良いと分かる。すなわち、コーラーは OXB 型の持っている4LC 効果に対して Columns Circulate(Boys : OUT ORDER , Girls : IN ORDER)によって加えられる4LC 効果だけを加えればすぐにその体型の持っている4LC 効果が分かる。そしてその結果、Circulate を 1 回やる毎に4LC 効果が 1/4 ずつ入り Allemande Spot が OXB 型の Allemande Spot より左方向に1つずつ Convert すると考えれば良い。

課題8

XB 型および XL 型の Wind Mill ゼロモジュールとして利用できるが OXB 型および EXL 型は同じゼロモジュールして利用できますか。

解説8

OXB 型および EXL 型の Wind MILL はゼロモジュールして利用できません。4LC 効果がすべての場合 2/4 入りますのでコンバートモジュールとして利用されます。

OXB 型 (4LC 効果)	Convert	OXB 型 (4LC 効果)
ORB (1/4)		OCB (3/4)
OOB (2/4)		OPB (4/4)
OCB (3/4)		ORB (1/4)
OPB (4/4)		OOB (2/4)

EXL 型 (4LC 効果)	Convert	EXL 型 (4LC 効果)
ECL (1/4)		ERL (3/4)
EPL (2/4)		EOL (4/4)
ERL (3/4)		ECL (1/4)
EOL (4/4)		EPL (2/4)

6. Chicken Plukker 301 を取り上げて Module のバリエーションを学ぶ

基本 Module

- ①H Square Thru 4
- ②Slide Thru
- ③Pass The Ocan
- ④Spin Chain Thru
- ⑤Boys Run,Bend The Line
- ⑥Touch1/4,All8 Circulate,Boys Run,
- ⑦R&L Thru, Pass Thru,Trede By

課題 . 全ての XB もしくは OXB で Chicken Plukker 301 をコールした場合

- 1-1 ①～⑦までのコールでの最終体型 (IN OUT 8×2=16Case)
- 1-2 ①～⑤までのコールでの最終体型 (IN OUT 8×2=16Case)
- 1-3 ④の後に Girls Circulate を挿入した時の⑤までのコールの最終体型
(IN OUT 8×2×3=48Case)
- 1-4 ④の後に Girls Circulate を挿入した時の⑥までのコールの最終体型
(IN OUT 8×2×3=48Case)
- 1-5 上記の⑤までの最終体型からの Get Out(∞)
- 1-6 上記の⑥までの最終体型からの Get Out(∞)
- 1-7 ⑥の Convert Module を他の Convert Module と入れ替えてコール(∞)
- 1-8 ②、③の動作を他の Equivalent Module と入れ替えてコール(∞)

解説

Chicken Plukker 301 は大きく分けると 6 の動作の組み合わせになっている。
Chicken Plukker 301 を Choreography 的に分解するとどの様な使い方が出来るかを学ぶ。

Chicken Plukker301 を Choreography 的に分解すると無限に近い使い方が有る。実はプロコーラーは根幹となる Module を Choreography 的に変化させて ZL、CL、ZB、CL …等の IN、OUT を使いこなして一つの Module を様々に変化させてコールで利用している。

Chicken Plukker301 は 7 つの動作の組み合わせで出来ている。

- ① Square Thru 4 (ZB in)
- ② Slide Thru (CL in)
- ③ Pass The Ocean (OB out)
- ④ Spin Chain Thru
- ⑤ Boys Run, Bend The Line (ZL out)
- ⑥ Touch1/4, All8 Circulate, Boys Run(ZB out)
- ⑦ R&L Thru, Pass Thru, Trade By (ZB)

XB-Type でも OXB-Type でも Chicken Plukker 301 は True Zero である。

以下のように Chicken Plukker を ①の体型からコールすると⑤の体型になる

XB-Type の場合

①	～	⑤	4 Ladies Chain Effect
ZB(IN)	ZL(OUT)	4/4
OB(IN)	OL(OUT)	2/4

RB(IN).....RL(OUT)	1/4
CB(IN).....CL(OUT)	3/4

OXB-Type の場合

① ~ ⑤	4 Ladies Chain Effect
OPB(IN).....EOL(OUT)	4/4
OOB(IN).....EPL(OUT)	2/4
ORB(IN).....ECL(OUT)	1/4
OCB(IN).....ERL(OUT)	3/4

上記の例はそれぞれ IN・OUT で 16 通りとなる。

④の後に Girls Circulate を入れた時に⑤までの体型で64Case の使い方ができる。Circulate 1 で 4Ladis Chain Effect は 3/4 が入る。ZB からスタートした場合、Spin Chain Thru の後に Girls Circulate を入れたら⑤までの段階で Zero Line で終わる所が Corner Lin で終わる。Circulate × 2 を入れると 4Ladis Chain Effect は 3/4 × 2 で 2/4 となり OLout で終わり、Circulate × 3 にすると RLout になる。

④の後に Girls Circulate⑥までの最終体型は64通り有る。

⑤以降のコールからの Get Out は無限であり、Line の Get Out が分かればその後の組み立ては自由。

⑥までからも無限で ZBout をわざわざ IN にしなくとも良くそのまま Get Out すれば良い。①から⑦でも⑥の Convert Module を他のものと入れ替えていけばやはり無限である。例えば ZL → ZB (Line → Box)にすることが可能。

②・③の Slide Thru ・Pass The Ocean を他の Equivalent Module に入れ替えていくとやはり無限となる。

Chicken Plucker301の1つの Module は Choreography 的に分解すると数多くの使い方が出来る。

次に少しの例を挙げて説明する

* ZB ですると

Square Thru 4 (ZB), Slide Thru(CL), Pass The Ocean(OBout), Spin Chain Thru, Boys Run (ZLout), Bend Line, Touch1/4, All Eight Circulate, Boys Run(H Square 2と同で Across The Street Box), Right & Left Thru, Pass Thru, Trade By, AL !

* OB ですると

4 Ladies Chain, Square Thru 4, Slide Thru, 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 !

* OXB-Type ですると

H Lead Left, Slide Thru, Pass The Ocean, Spin Chain Thru, Boys Run, Bend Line, (EOLout), Pass The Ocean, Recycle (ZB out), Center California Twirl, Pass, AL!

H Lead Left, Slide Thru, Pass The Ocean, Spine Chain Thru, Boys Run, Bend Line,
(EOL out), Touch 1/4, All Eight Circulate, Boys Run(OPB out)
Swing Thru Grand*****

* Girls Circulate を入れた形

H Square 4, Slide Thru, Pass The Ocean, Spin Chain Thru, Girls Circulate 1, Boys Run, Bend Line (CL out), Touch1/4, All Eight Circulate, Boys Run(CBout), Swing Thru, Recycle, Grand*****

* Boys Circulate を入れた形

H. Square Thru 4, Slide Thru, Pass The Ocean, Spin Cain Thru, Boys Circulate 1, Boys Run, Bend Line (CL out), Touch 1/4, All Eight Circulate,Boys Run(CB out), Swing Thru, Recycle, Grand*****

* 1/2 Sashay をした形

All 1/2 Sashay, Square Thru 4, Touch1/4 Scoot Back Girl Run,Pass The Ocean, Spin Chain Thru,Girls Run, Bend Line (ZL Sashay)

前記の様に Sashay から Chicken Plucker ①から⑤迄行くと Sashay のままで終わる。

以上の様に多くのコーラーは Module を使う場合は単に Module を繋げるのみであるが体型を分解して Choreography 的に見ると一つの Module は何十通り何百通りの使い方が出来る。

7. Phantom Location (Inactive Man への X 型コールとその効果)に関する考察

これまで X 型コールによる Allemande Spot の移動は、これらを active man にのみ適用した場合について論じてきた。今回の講義では X 型コールを inactive man に実施した場合の Allemande Spot の移動とその移動ルールの概念である「Phantom

Location」について考察する。同時に、受講生からの質問に答える形で、Allemande Spot の反転(Flip Flop)、ねじれの解消、Wind Mill の回転等による Allemande Spot の変化と X 型コールの関係についても考察する。

解説1. X 型コールを active man に実行した場合

まず、active man に X 型コールをかけた場合の Allemande Spot の移動からみてみよう。

(例 1)

Heads-Star Thru,

California Twirl,

Swing Thru,

Boys-Run,

Girls-Trade(X 型)、

Couple-Circulate,

Girls-Trade(X),

Wheel & Deal,

例 1 では、「左ゾーン」で実施した X 型コールを「中央ゾーン」を越え、「右ゾーン」で打ち消した。そのため、Allemande Spot は 3 から 1 に移動した。

即ち、active man に X 型コールを掛け、それをキャンセルすると Allemande Spot の移動が起こる。移動方向はキャンセルした方向、移動数はキャンセルしたゾーンまでの距離による(図 1 参照)。

解説2. X 型コールを inactive man に実行した場合

次に、本講義の本題である X 型コールを inactive man に掛けたあと、それをキャンセルした場合の Allemande Spot の変化をみてみよう。

(例 2)

Sides-Right & Left Thru,

Flutter wheel,

(inactive man に X 型コール),

Heads-Square Thru 4,

Swing Thru,

Boys-Run,

Girls-Trade,

(左ゾーンで X 型をキャンセル),

Wheel & Deal,

Eight Chain 3,
Allemande Left,

この例では、はじめに「中央ゾーン」で inactive man に X 型コールを掛け、次に「左ゾーン」で active man に X 型コールを掛けたことではじめの X 型コールは打ち消された。その結果、Allemande Spot は 3 から 2 に移動した。

(例 3)

Sides-Two Ladies Chain
(inactive man に X 型コール),
Heads Star Thru,
Pass Thru,
All Flutter Wheel
(右ゾーンでの X 型のキャンセル)
Pass Thru,
Trade By,
Pass Thru,
Allemande Left

この例では Allemande Spot は 3 から 4 へと一つ左に移動した。

例 2 と例 3 での現象をまとめると、inactive man に X 型コールを施したあと、「左ゾーン」で active man への X コールでキャンセルすると Allemande Spot は 3'2 と右に移動し、「右ゾーン」でキャンセルすると Allemande Spot は 3'4 と左に移動する。ここでもう一度 active man にのみ X 型コールをかけたときの Allemande Spot の移動を見てみる。下の例 4 では「中央ゾーン」で active man に X 型コールを掛けて、「右ゾーン」でそれを打ち消す。

(例 4)

Heads Lead to the Right
(Heads Flutter Wheel, Square Thru と equivalent)
Swing Thru,
Boys Run,
Girls Trade,
Wheel & Deal,
Right & Left Thru,
Pass Thru
Allemande Left,

この場合、Allemande Spot は 3 から 2 に移っている。繰り返しになるが、active man に X 型コールを掛けてそれを打ち消すと、打ち消すための X 型コールをかけたゾーン

方向へ Allemande Spot は移動する。

しかし、inactive man に X 型コールを始めに掛け、それをキャンセルする場合は、この移動ルールが当てはまらないように見える。

これをどのように説明するかであるが、

Don Beck はその著書 “Out of Sight” で、active man に対する X 型コールの効果は「左ゾーン」、「中央ゾーン」、「右ゾーン」で説明できる。しかし、inactive man に対して X 型コールを実施した場合の効果は、これら 3 つのゾーンだけでは説明できない。彼は、右でも左でも中央でもない「Phantom Location」という想像上のゾーンで説明可能であると述べている。

「Phantom Location」は「右ゾーン」及び「左ゾーン」のサイドにあり、そして二つの「Phantom Location」は互いに繋がっていると考える(図 2 参照)。例 2 では、X 型コールを inactive man に掛けた。これは左の「Phantom Location」で X 型コールが行われた後、「左ゾーン」でキャンセルされたと考える。つまり、左の「Phantom Location」からその右隣に位置する「左ゾーン」で X 型コールが行われたため Allemande Spot が一つ右に移動して、3 から 2 になると考えるものである。

また、例 3 では右の「Phantom Location」で X 型コールがまず行われ、その後、その左隣に位置する「右ゾーン」でキャンセルされたため、Allemande Spot は一つ左にずれて 3 から 4 になると考える。

もう一つの例を示す。

(例 5)

Sides Ladies Chain

(Phantom Location で inactive man に X 型コール)

Heads-Lead to the Left

(これは Heads-Two Ladies Chain, Square Thru4 と Equivalent で中央ゾーンで X 型コールを掛けたのと同じ。)

Right & Left Thru,

Veer Left,

Couple Circulate,

Wheel & Deal

Allemande Left

この例では、「Phantom Location」で X 型コールが行われ、その後、「中央ゾーン」で (active man に X 型コールがなされて) キャンセルされた。Phantom Location から 2 つ距離があるため Allemande Spot は二つ飛び 3 から 1 になったと考える。

これまで、明確にゾーン移動させたが、次のようなこともできる。

(例 6)

Heads Star Thru,
California Twirl Dive Thru,
Flutter Wheel

(inactive man への X コール、
これは一見中央ゾーンで X 型コーけた様に見えるが、中央ゾーンではなく Phantom ゾーンで inactive man に X 型が掛けられたと考える。)

Pass Thru,
Flutter Wheel
(active man への X),
Right & Left Thru,
Veer Left,
Couple Circulate,
Wheel & Deal,
Pass Thru,
Allemande Left

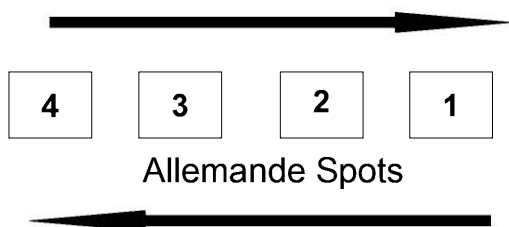
例 6 のコールシーケンスでは、一見、「中央ゾーン」で inactive man が X 型コールの動きを行っているように見える。しかしながら、inactive man への X 型コールは常に「Phantom Location」で行われていると考える。このケースでは、「Phantom Location」で X 型コールが掛けられ、その右の「左ゾーン」でキャンセルされたから Allemande Spot は 3 から 2 に変わった。

(例 7)

Heads Lead to the Right,
Circle to a Line
Center 4-Flutter Wheel
(inactive への X 型コール)
Star Thru,
Veer Left,
Girls Trade (左ゾーンでの X 型コール)
Wheel & Deal,
Allemande Left

上の例 7 は勉強会では述べなかったコールシーケンスであるが、Zero Line にセットアップした(Allemande Spot=4)。次に、センターの 4 人に対して Flutter Wheel をコールしてねじれのある Ends man with Opposite Line (EOL) に変化させた。これは「Phantom Location」で inactive に X 型コールを施していると考え。その後、この例では「左ゾーン」でキャンセルしているが、「Phantom Location」が「左ゾーン」の左に位置すると考えれば、Allemande Spot は 4 から 3 と右に移動したと考えることができる。以上述べてきたように、inactive man への X 型コールは、「Phantom Location」で行われていると考え、あとは active man がどこで X 型コールを行っているかだけで、Allemande Spot の移動が決まってくる。その移動ルールは active man のみへの X 型コールと同じである。

以上が Phantom Location の概念である。



一番目の X 型コールをその右に位置するゾーンでキャンセルした場合

図 1. X 型コールによる Allemande Spot の移動方向

1 番目の X 型コールをキャンセルするゾーンによって Allemande Spot の移動方向が決まる

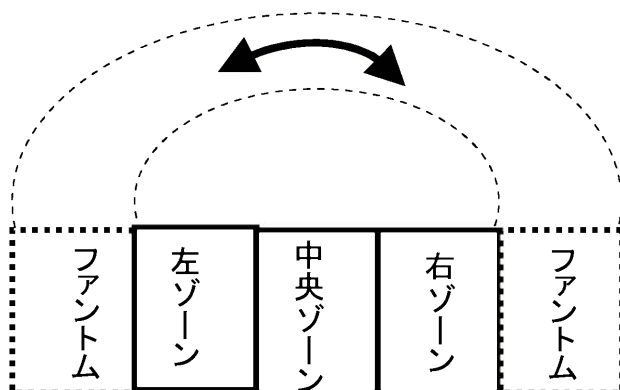


図 2 Phantom Location の概念図

Phantom Location は「右ゾーン」及び「左ゾーン」のサイドにあり、二つの Phantom Location は互いに繋がっていると想像上のゾーンである