

② 研究発表

マジックモジュール

辻田 満

1.はじめに

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されています。例えばゼロラインからゼロボックスにコンバートあるいはゼロボックスからゼロラインにコンバートするモジュールがマジックモジュールとして知られています。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紹介します。また、4Ladies Chain 効果(4LC 効果)なるマジックモジュールを使いこなす上でのキーテクノロジーとなる新しい概念を紹介します。

2. FASR (フェザー)

マジックモジュールを理解するためには、大前提として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)

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



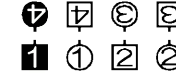
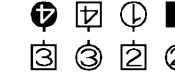



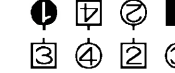


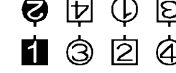



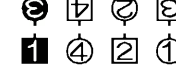




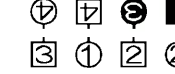


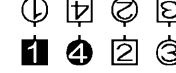



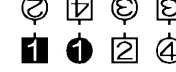



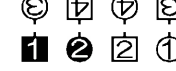

3. 基本隊形図

ボックス隊形およびライン隊形には下記に示す32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ゼロボックス隊形、ゼロライン隊形を多用している現実があります。ここでマジックモジュールを利用してコールの組み立てにバリエーションを持たせるためにはまずは下記に示す32基本隊形の中から少しずつでもコールで使いこなせる得意の隊形を着実に増やしていく必要があります。すなわち、自分の意思で自在に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。

XB隊形・XL隊形とOXB隊形・EXL隊形の違いは、前者は男女のSEQUENCE(男女の順列順序)が同一であるのに対して後者は異なっている(オーダーがねじれている:ねじれの隊形)ところにあります。まずは、XB隊形・XL隊形を使いこなしてからOXB隊形・EXL隊形と使いこなす隊形を増やしていくと良いでしょう。

32基本体型図

Key Man ■

Box Formation		Line Formation	
In Order	Out Order	In Order	Out Order
XB $(B, G) = (1, 1)$ $(B, G) = (0, 0)$ ZB 4/4 ZB 4/4  		XL $(B, G) = (1, 1)$ $(B, G) = (0, 0)$ 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 $(B, G) = (1, 0)$ $(B, G) = (0, 1)$ OPB 4/4 OPB 4/4  		EXL $(B, G) = (1, 0)$ $(B, G) = (0, 1)$ EOL 4/4 EOL 4/4  	
ORB 1/4 ORB 1/4  		ECL 1/4 ECL 1/4  	
OOB 2/4 OOB 2/4  		EPL 2/4 EPL 2/4  	
OCB 3/4 OCB 3/4  		ERL 3/4 ERL 3/4  	

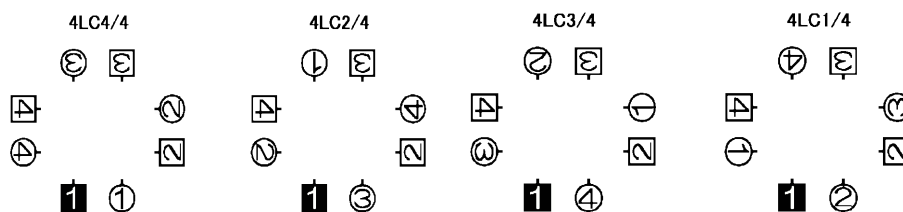
体型の横の分数は、その体型が持つ 4 Ladis Chain 体型、 $(B, G) = (1, 1)$ は Boys と Girls の Order を示す

※注釈(基本隊形の呼称)

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
OXB型		EXL型	
OPB	Out Man With Partner Box	EPL	End Man With Partner Line
ORB	Out Man With Right-hand Lady Box	ERL	End Man With Right-hand Lady Line
OOB	Out Man With Opposite Lady Box	EOL	End Man With Opposite Lady Line
OCB	Out Man With Corner Lady Box	ECL	End Man With Corner Lady Line

※注釈(隊形と 4Ladies Chain 効果の関係)



4Ladies Chain 効果	スターティックスクエア	隊形	XB	XL	OXB	EXL
4LC4/4	全ての男性がパートナー	→	ZB	ZL	OPB	EOL
4LC2/4	全ての男性がオポジットレディー	→	OB	OL	OOB	EPL
4LC3/4	全ての男性がコーナーレディー	→	CB	CL	OCB	ERL
4LC1/4	全ての男性がライトハンドレディー	→	RB	RL	ORB	ECL

※注釈(Box 隊形と Line 隊形のアウトオーダー隊形)

ボックス隊形のアウトオーダー隊形：XB隊形はアクロスザストリートボックス、OXB隊形はリードライトボックスです。



ライン隊形のアウトオーダー隊形：XL隊形およびEXL隊形双方ともインオーダー隊形から Pass Thru, Bend the Lineの隊形です。ただし、XL隊形はインオーダー隊形から R<hruでもアウトオーダー隊形となりますがEXL隊形はアウトオーダー隊形にはなりません。



4. 隊形別のセットアップとゲットアウトの関係

ALLEMANDE SPOT	In Order	
	Box Formation	Line Formation
1		OB 2/4 S 4 ladies chain, 1-3 square thru 4 G square thru 3/4, trade by, R&L thru, AL ORB 1/4 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
	2	
3		
	4	
5		

5. 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。

- Touch 1/4、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全て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
 EOL ⇒ OPB、ECL ⇒ ORB、EPL ⇒ OOB、ERL ⇒ OCB

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です。また、Line 隊形から Box 隊形へコンバートした場合の4LadiesChain 効果(4LC 効果)はコンバート前後で同一となっています。ZL と ZB の4LC 効果は共に 4/4 ですし、RL と RB は 1/4、OL と OB は 2/4、CL と CB は 3/4 となっています。同様にねじれのある隊形でも、EOL と OPB の4LC 効果は共に 4/4、ECL と ORB は 1/4、EPL と OOB は 2/4、ERL と OCB は共に 3/4 となっています。(注釈「隊形と4Ladies Chain 効果の関係」を参照)

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

ただし、コンバートモジュールで男女のオーダーが異なる隊形(ねじれ隊形:EXLからOXB)へのコンバートの際に希に4Ladies Chain 効果(4LC 効果)が入ってしまう場合がありますので注意が必要です。

注: 下記のコンバートモジュールは Line から Box へコンバートした場合、XL→XB での4LC 効果の関係は同一ですが、男女でオーダーが異なるねじれ隊形である EXL→OXB では 4LC 効果に 2/4 が入ってしまうケースです。

[Line]→Box the Gnat、Square Thru 4、Girls-Run、All8 Circulate、Girls-UTurn Back→[Box]
(このモジュールでは EOL→OOB、ECL→OCB、EPL→OPB、ERL→ORB となります)

2) Box 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全て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
OPB ⇒ EOL、ORB ⇒ ECL、OOB ⇒ EPL、OCB ⇒ ERL

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。また、コンバート前後の隊形の4Ladies Chain 効果は、前述の Line から Box へのコンバートと同様に ZB と ZL は 4/4、RB と RL は 1/4、OB と OL は 2/4、CB と CL は 3/4 となっています。

同様に OPB と EOL では 4Ladies Chain 効果は共に 4/4、ORB と ECL は 1/4、OOB と EPL は 2/4、OCB と ERL は 3/4 となっています。

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**

ただし、コンバートモジュールで男女のオーダーが異なる隊形(ねじれ隊形: OXB から EXL)へのコンバートの際に希に 4Ladies Chain 効果(4LC 効果)が入ってしまう場合がありますので注意が必要です。

6. 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 Acroos 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。

モジュールの動作の基本構成

XB あるいは OXB から

- ① Slide Thru
- ② Pass The Ocean
- ③ Spin Chain Thru(Active BOY Across)
- ④ BOYS Run、Bend The Line
- ⑤ Touch 1/4、ALL 8 Circulate、BOYS Run(Active GIRL Across)
- ⑥ R&L Thru、Pass Thru、Trade By

課題 . 全ての XB 隊形もしくは OXB 隊形で Chicken Plucker 301 をコールした場合

- 1-1 ①～⑥までのコールでの最終隊形(IN/OUT 8×2=16Case)
- 1-2 ①～④までのコールでの最終隊形(IN/OUT 8×2=16Case)
- 1-3 ③の後に Girls Circulate を挿入した時の④までのコールの最終隊形
(IN/OUT 8×2×3=48Case)
- 1-4 ③の後に Girls Circulate を挿入した時の⑤までのコールの最終隊形
(IN/OUT 8×2×3=48Case)
- 1-5 上記の④までの最終隊形からの Get Out までの組み立て(∞)
- 1-6 上記の⑤までの最終隊形からの Get Out までの組み立て(∞)
- 1-7 ⑤のコンバートモジュールを他のコンバートモジュールと入れ替えて
コール(∞)
- 1-8 ①、②の動作を他のイクイバレントモジュールと入れ替えてコール(∞)

解説

Chicken Plucker 301 をコレオグラフィー的に分解するとどのような使い方が出来るかを学びます。Chicken Plucker301 をコレオグラフィー的に分解すると無限に近い使い方が有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ー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 6 つの動作の組み合わせで出来ています。

From ZB(IN)

- ① Slide Thru …… CL(IN)
- ② Pass The Ocean …… OB(OUT)
- ③ Spin Chain Thru
- ④ Boys Run、 Bend The Line …… ZL(OUT)
- ⑤ Touch1/4、 ALL8 Circulate、 BOYS Run …… ZB(OUT)
- ⑥ R&L Thru、 Pass Thru、 Trade By …… ZB(IN)

スタートする隊形が XB 隊形でも OXB 隊形でも Chicken Plucker 301 は True Zero です。Chicken Plucker 301 の動作を①の隊形から④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

① ⇒ ④	XB・XL 隊形の 4 Ladies Chain 効果
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 隊形の場合

① ⇒ ④	OXB・EXL 隊形の 4 Ladies Chain 効果
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 通りとなります。

③の後に GIRLS Circulate を入れた時に④までの隊形で64通りの使い方ができます。Circulate 1 で 4Ladis Chain 効果は 3/4 が入ります。ZB からスタートした場合、Spin Chain Thru の後に GIRLS Circulate1 回を入れたら④までの段階で Zero Line で終わる所が Corner Line で終わります。Circulate × 2 回を入れると 4Ladis Chain 効果は 3/4 × 2 で 2/4 となり OL(OUT) で終わり、Circulate × 3 回にすると 4Ladis Chain 効果は 3/4 × 3 で 1/4 となり RL(OUT) になります。

③の後に Girls Circulate 入れると⑤までの最終隊形は64通り有ります。

④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に展開することが可能となります。

⑤までからも無限で 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。①から⑥でも⑤のコンバートモジュールを他のものと入れ替えていけばやはり組み立てのバリエーションは無限となります。例えば ZL→ZB (Line→Box)にすることが可能です。

①・②の 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無限となります。

Chicken Plucker 301 の1つのモジュールはコレオグラフィー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、 Touch 1/4、 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 !

* OXB(IN)隊形からコールすると

HEADS(or SIDES) Lead Left [OPB(IN)]、 Slide Thru、 Pass The Ocean、 Spin Chain Thru、 BOYS Run、 Bend Line [EOL(OUT)]、 Pass The Ocean、 Recycle [ZB(OUT)]、 CENTER California Twirl、 Pass Thru、 AL!

HEADS(or SIDES) Lead Left [OPB(IN)]、 Slide Thru、 Pass The Ocean、 Spin Chain Thru、 BOYS Run、 Bend Line [EOL(OUT)]、 Touch 1/4、 ALL Eight Circulate、 BOYS Run [OPB(OUT)]、 Swing Thru、 R&LGrand !

* GIRLS Circulate で 4LC 効果(3/4)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 (4LC3/4)、 BOYS Run、 Bend Line [CL(OUT)]、 Touch 1/4、 ALL Eight Circulate、 BOYS Run [CB(OUT)]、 Swing Thru、 Recycle、 R&LGrand !

* BOYS Circulate で 4LC 効果(3/4)を入れてコールすると

HEADS(or SIDES) Square Thru 4 [ZB(IN)]、 Slide Thru [CL(IN)]、 Pass The Ocean、 Spin Chain Thru、 BOYS Circulate once (4LC3/4)、 BOYS Run、 Bend Line [CL(OUT)]、 Touch 1/4、 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]

前記の様にスタート時に BX 隊形、OXB 隊形の Sashay 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が、モジュールの組み立てを分解してコレオグラフィー的に解釈を加えると一つのモジュールは何十通り何百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。

7. 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ライン隊形(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ー的に変化させると下記のように Pass The Ocean の動作の後に BOYS(GIRLS)Ciculate を 1 回入れると 4LC 効果は 1/4 入り ZL 隊形に成り、BOYS(GIRLS)Ciculate 2 回(もしくは ALL 8 Ciculate 1 回)入れると 4LC 効果は 2/4 入り RL 隊形に成ります。また、BOYS(GIRLS)Ciculate 3 回入れると 4LC 効果は 3/4 入り OL 隊形に成るマジックモジュールとして使うことが出来ます。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す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 Touch1/4、 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す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ー的に変化させると 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、コレオグラフィー的にはキーマンを4つある内の所定の Allemande Spot(末尾の補足資料参照)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 ALL8 Circulate1&1/2 で R&L Grand!)

3) インバート アンド ローテイト モジュール(Wind Mill)の事例

インバートとはアクティブダンサーをインアクティブダンサーに変えることを言い、ローテイトとはスクエアの中で、地理的な位置を 90 度変えるコールを言います。この両者を同時に行うコールをインバート アンド ローテイト モジュールとして最もポピュラーなモジュールは Wind Mill として知られています。Box 隊形からの Wind Mill の動作は次の 4 つの動作で構成されるモジュールです。

● Star thru、Pass thru、Bend the line、Star thru

この Wind Mill は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を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。

● Star Thru のイクイバレントモジュール(MS)

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

このモジュールは XB 隊形で使うと4Ladies Chain 効果は 4/4 で元のFASRと同一の XB 隊形となりますが、OXB 隊形から使うと4Ladies Chain 効果が 2/4 加えられた隊形にコンバートします。すなわち OPB ⇔ OOB、ORB ⇔ OCB にコンバートされます。

つぎに、Line 隊形からの Wind Mill の動作は次の3つの動作で構成されるモジュールです。

● Pass thru、 Bend the line、 R&L Thru

このモジュールは XL 隊形で使うと4Ladies Chain 効果は 4/4 で元のFSARと同一の XL 隊形となりますが、EXL 隊形から使うと4Ladies Chain 効果が 2/4 加えられた隊形にコンバートします。すなわち EOL ⇔ EPL、ERL ⇔ ECL にコンバートされます。

8.おわりに

ラインとボックスの基本隊形には 32 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ゼロライン、ゼロボックスの 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。これを機会に是非ともコールの組み立ての隊形を 32 通りの基本隊形にまで拡張して今まで多用してきたモジュールをマジックモジュールとして活用してバリエーションある組み立てでダンサーを楽しませて下さい。

最後に本資料作成に当たり極めて詳細に内容を検証し適切なご指摘をして頂いた田中康一氏に感謝の意を表します。

補足説明

※下記の資料は使用に際して暗記する必要はありません。Circulate による4LC 効果の理解を促すための資料です。

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

GIRL ORDER		ROTATION 方向	
		IN	OUT
SEQUE NCE	IN	3/4	1/4
	OUT	1/4	3/4

BOY ORDER		ROTATION 方向	
		IN	OUT
SEQUE NCE	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

●COLUMN FORMATION における ROTATION と 4LC 効果

BOY ORDER		ROTATION 方向	
GIRL ORDER		IN	OUT
SEQUE NCE	IN	3/4	1/4
	OUT	1/4	3/4

BOY ORDER		ROTATION 方向	
GIRL ORDER		IN	OUT
SEQUE NCE	IN	1/4	3/4
	OUT	3/4	1/4

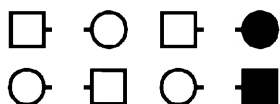
注：分数は4LC 効果

注：KEY MAN の位置は BOY の位置

●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)

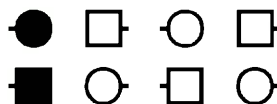
ALLEMANDE SPOT 3



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。