

SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS

活用のための解説とポイント

サイトとモジュールによる ゲットアウトの体系

多数のスクエアダンスコーラーたちによって使われている
種々のゲットアウト体系が記述された CALLERLAB 文書

はじめに

本資料は、タイトルのコメントにある通り、『多数のスクエアダンスコーラーたちによって使われている種々のゲットアウト体系が記述されたCALLERLAB文書』です。

CALLERLABにより、2014年9月3日付で初版が、2018年2月1日付で修正版が発行されています。

およそ、コールに関することが網羅されている文書と言っても過言ではなく、本資料を、日本のコーラーの皆さんに、日本語版としてお届けできることを、大変嬉しく思っております。

しかし、日本語版の上・下巻を合わせると、200ページを超えるボリュームの為、発行しただけでは、どのように活用したら良いのかわからない、という意見をいただくことも考えられ、このたび各章ごとの解説・ポイントをまとめました。

本編と合わせ、ご活用いただければ幸いです。

各章の目次：まずは、各章の目次を記載します。

第 1 章 前書き、概要、学習指針

第 2 章 セットの状態を説明するための用語

第 3 章 モジュール - 定義と用法

第 4 章 あらゆるサイトコール手法に共通の技術

第 5 章 制御されたサイトやモジュールのコール手順

第 6 章 コールに制限のない標準的なゲットアウト手法

第 7 章 特定のコールを使うゲットアウト手法

第 8 章 4カプル全てのペアリングをするゲットアウト

第 9 章 特定のゴールを目指すゲットアウト手法

第 10 章 コールリストに制限がある場合のゲットアウト方法

第 11 章 まずシークエンスによって調整する方法

第 12 章 ホーム位置でのゲットアウト、スターザバケット、シンギングコール中のゲットアウト

第 13 章 コーラーまたはダンサーが間違えた場合の様々な修正方法

第 14 章 ゲットアウトが満載！

では、各章ごとに解説し、ポイントを述べてまいります。

第1章 前書き、概要、学習指針

1.解説

第1章は、本書の目的、概要、学習指針について、次のように述べられています。

- ・コールの手法には様々なものがあり、この資料では、それらを数多く記録していくことを目指している。
- ・他のコーラー達が考えていることを知り、理解を深め、自分自身に合致するものを見出して欲しい。
- ・サイトコールとモジュールコールとはどういうものなのか、本書の中での定義を明確にし（コール方法は全てある程度まではモジュールを使うのを認めた上で）、サイトコールでのゲットアウト体系に焦点が当てられている。状況によりどちらを使うかは、コーラーの好みによる。
- ・本書で述べられている様々なコールの方法を、2つ以上を同時に学ばないで欲しい、1つを選び、必要に応じ、別の方法を取得して欲しい。
- ・サイトコール初心者への学習指針として、10種類の項目が必要とされ、それぞれどういうものなのか。
等々、本書の成り立ちと概要が述べられています。

2.この章のポイント（本文より抜粋）

・本書の目的：

本書の目的は、有効かつ興味深いと感じられるスクエアの解決手段（＝概ね Get-Out・ゲットアウトという意味。ゲットアウトはスクエアの解決を行う手段全般を指す。）に関する知識を深めることによって、ダンサーにとってスムーズで踊りやすい“コールの組立”や“振付け”を、コーラーがコールできるように能力向上を手助けすることである。

・"サイトとモジュールによる解決方法"

このタイトルが付けられたのは以下のような解決方法の体系に焦点を当てたことによる。

その体系とは、コーラーがまずサイトコール、あるいはモジュールとサイトの組み合わせを使ってダンサーをコーラー自身が認識可能な FASR(ファイザー：セットの状態)へと動かし、そこから1つかそれ以上のモジュールを使ってゲットアウトするコール体系のことである。

その時の FASR とは、単に "Allemande Left"、"Right and Left Grand"、"Promenade" や、"Home"とコールすればゲットアウトする状態のことなのである。

・編者が目指すもの

有能なコーラー達が使う様々な方法を出来る限り多く記録していこうということである。

サイトコーラーがゲットアウトする時何を考えているのか、そして、その途中の過程で彼らが持つ目標とは何なのか、ということに私たちは関心を持っている。

この記録によりコーラーの皆さんが多様な可能性に気づくこと、あるいはその一助になるということなどを期待している。

すべての情報を集めて1つの記録に編纂しようというのが、本書制作のきっかけなのである。

・サイトとモジュール

ここでは、コーラーが一連のコール全体にわたり、既知のモジュールを使ってコールしている時、それをモジュラーコールと呼ぶ。モジュラーコーラーとは、Get-In(ゲットイン), Zero(ゼロ), Equivalent (イクイバレント), Get-Out(ゲットアウト)、そして その他のタイプのモジュールについての知識を多く蓄え持ったコーラーのことである。

コーラーが前もって計画された一連のコールを用いていない時、ここではそれをサイトコールと呼ぶ。サイトコーラーは、各コールの始まりと終わりについての豊富な知識を使って、1 つのコールの終わりが次のコールの始まりとして正しくなるようコールを繋ぎ合わせていく。

本書は、コール方法は全て、ある程度まではモジュールを使うのだということを認めた上での "Sight Resolution Systems" (サイトコールによるゲットアウトの体系)に、主として焦点を当てている。

コーラーは、いかなる状況下でも自らの役割を十分に果たせるよう、モジュラーコールとサイトコールの両方の技術を身につけることを目標とすべきなのである。

コールする状況により、そのどちらの方法を主に使うかは、各コーラーの好みにより違ってくるに過ぎない。

第 2 章 セットの状態を説明するための用語

1. 解説

第 2 章は、用語についてです。

コーラーは、スクエアダンスの用語を知り、十分理解していなくてはなりません。

この章では、スクエアセットに始まり、対称の原理、FASR 用語、シーケンスとリレーションシップの 16 の可能な組み合わせ、ALLEMANDE LEFT FASR、クワドランツ、等々、コーラーにとって極めて重要な用語の解説がされています。

一見、知っているようでも知らなかったり、間違っって認識していたり・・・、コールを行うのに必要な用語を、この機会におさらいし、知らないことはきちんと理解しましょう。

2. ポイント (本文抜粋)

- ・技術的プロセスがどのように複雑であろうとも適切にセットの状態を記述するには、用語を明確に定義する必要がある。スクエアダンスのセットの状態を正確に記述するための用語定義を本章で説明する。

・対称なコールの組立て・振付け

対称の原理：対称なセットでは、任意のダンサーから引かれたセットの中心点を通る直線を引くと、そのダンサーのダイアゴナル・オポジットに交わり、それら 2 人のダンサーは常に中心点から等距離の (点対称な) 位置にいる。

近年のコールの組立ては、一般的にセットの対称性を保持する。ゲットアウトに必要な手法は、対称性を保持しているスクエアセットに適用されることが前提とされている。

対称性 (が保持されるコール) を前提とすると、ゲットアウトへの道のりは大幅に短縮できる。

・FASR (フェイス) 用語

名詞として使われる“**Setup (セットアップ)**”とは、ある時点におけるスクエアのフォーメーション、アレンジメント、シーケンスと、リレーションシップの全部を考えた状態のことを意味する。これはよく FASR と言われるが、これはセットアップを表す 4 つの用語 (Formation, Arrangement, Sequence, Relationship) の頭文字をとったものである。

・一般的な FASR 状態の名称

次に出てくるフォーメーションは、2 つのボックスあるいは 2 つのラインで成り立っているが、CALLERLAB がつけた名称は単数形である。名称が単数なのは、コーラーが対称性を利用してコールを組立てる時に、ボックス 1 つまたはライン 1 つにのみ着目して行うからである。

4 人のダンサーでなくスクエア全体に注目する時は、複数形の“Partner Lines (パートナーラインズ)” (旧称 Zero Lines : ゼロラインズ) が通常使われる。

・QUADRANTS (クワドランツ、象限)

一般的に、スクエアは“クワドランツ”と呼ばれる 4 つの部分に分けることができる。

スクエアの分割と名称の付け方にはいくつかの方法がある。

第 3 章 モジュール – 定義と用法

1. 解説

第 3 章では、モジュールについて述べられています。

モジュールとは何か、ゼロ、チキンプラッカー、イクイバレント、コンバージョン、インバートアンドローテイト、フロモジュール等、様々な種類のモジュールについて例をあげながら述べています。

ここでは、駒や、できることならダンサーに協力をお願いし、実際に動いていただくことが、より理解を深めることになるでしょう。

2. ポイント (本文抜粋)

・モジュール (Module) とは

ダンサーをある 1 つの既知の FASR から別の既知の FASR へと動かすような、1 つ以上から成る一連のコールのことである。

・ゲットインとゲットアウトモジュール

最もよく使われるモジュール。

ゲットインモジュールとは、ダンサー達全員をホーム位置のスタティックスクエア (SS) から、ある既知の FASR へと動かす一連のコールのことである。

ゲットアウトモジュールとは、ダンサーをある既知の FASR からホーム位置のスタティックスクエアへと戻す一連のコールのことである。

・ゼロ (Zero)

ゼロモジュールとは、始まりと全く同じ FASR で終わるような一連のコールのことである。

ゼロモジュールには多様な種類のものがある。

トゥルーゼロ (True Zero)、ジオグラフィカルゼロ (Geographical Zero)、フラクショナルゼロ (Fractional Zero)、トゥルーゼロのフリップフロップ (Flip-Flop)

・チキンプラッカー (Chicken Plucker)

ビル シムカス (Bill Shymkus) によって書かれ、1957 年に Sets In Order 誌に発表された古い一連のパターコールの一部分を、モジュールを使う枠組みの標準としたものがチキンプラッカーである。

チキンプラッカーという名前は、この一連のコールにおいてダンサーが Dive Thru を 3 回行うその動きが、鶏がトウモロコシをついばむ様子に似ていることに由来する。

・テクニカルゼロ (Technical Zero)

テクニカルゼロは、ダンサーを同じ FASR だがオリジナルヘッズとサイズとが入れ替わった FASR に戻る場合のゼロである。

・イクイバレント (Equivalent)

あるコールまたは一連のコールで、別のコールや一連のコールの代わりに用いることができるものは、イクイバレント (等価のコール) の名で知られている。ゼロと同様に、イクイバレントにもジオグラフィカル、トゥルー、テクニカルイクイバレントがある。

・コンバージョンモジュール (Conversion Module)

ある FASR から始まりダンサーを違った既知の FASR へと動かすような一連のコールは、コンバージョン (変換) モジュールと呼ばれる。

・ビル ピーターズ (Bill Peters) の “マジックモジュール”:

“Swing Thru, Ends Circulate, Centers Trade and Run, Bend the Line”

・INVERT AND ROTATE (インバートアンドローテイト) モジュール

インバート アンド ローテイト モジュールとは、ダンサーを、新しい 4 人のグループと踊れるような新しいリレーションシップのクワドラントへと動かすテクニカルゼロのことである。

・フローモジュール (Flow Module)

コーラーにはたいてい気に入っている一連の動きがあるもので、ボディフローが滑らかだったり、心地よいと分かっているからそれらを使っている。時に、そのような一連のコールは “フローモジュール” と呼ばれることがある。

第 4 章 あらゆるサイトコール手法に共通の技術

1. 解説

この章では、前半で、サイトコールを行う上で、知っておかねばならないこと、やらねばならないことを述べており、後半ではサイトコールに必要なテクニック、技術的な部分を述べています。

サイトコールを行う上では、どちらもとても重要なことですので、じっくり読みこんで理解するようにしましょう。

2.ポイント（本文抜粋）

・プログラムについての知識

プログラムについての知識としては、そのプログラムの中に現在どんなコールがあるのか、またそのプログラム中の全てのコールについて開始して良い隊形と終了時の隊形を知っていることが含まれている。

・スムーズでうまく踊れるダンス

スムーズなボディフローとタイミングの感覚は、サイトコーラーが生み出すダンスがダンサーにとって確実に楽しい経験となるようにするために必要なものである。

サイトコーラーには、常にダンサーを見ていられるという強みがある。ボディフローの良し悪しに気付かないという言い訳はできないだろう。

同一方向に連続して回転しないよう、またぎこちない動きの組み合わせが無いように気を付け、それらを避ける術を習得してもらいたい。

・フォーメーション管理

フォーメーション管理（Formation Management）というのは、フォーメーションを認識し、その場にふさわしい適切なコールを用いて、ダンサーを1つのフォーメーションから別のフォーメーションへと動かす能力のことである。

・予期せぬ事態への対処

コーラーが予期せずに変ったフォーメーションに終わるようなコールをしてしまった時、馴染みのあるフォーメーションに戻す秘訣は一部のダンサーだけに向けられるようなコールを使うことである。

・ノーマライジング（ノーマルカップルに戻す技術, Normalizing)

ノーマライジングとは、男子と女子が最も一般的な位置になるようにアレンジメントを変えるプロセスのこと。

・パイロット スクエア(Pilot Square)選び

ほぼすべてのゲットアウト手法が、コーラーに、2つの隣り合うカップルを覚えておくよう求めている。この2つの隣り合ったカップルは、通常“**キーカップル (Key Couple)**”と呼ばれる。この文書中では、彼らを“**注目している (noted)**”ダンサー、パートナー または コーナーと呼ぶこともある。

キーカップルを選ぶ時にいくつか考える点がある。理想を言えば、この4人のダンサーが、スクエアセットの中で際立って目立ち、コーナーペアはすぐ分かり、あなたが何をコールしても上手に踊ってくれることである。

セットを壊す危険性の低いダンサーを選ぶよう努める。ホールの前部にあるスクエアは、普通、熱意と経験のあるダンサーが先にセットを作るので成功率が高いだろう。とはいえ、コーラーはホール中央部で踊っているダンサーも首尾よく踊れているかを見て確認すべきである。

ダンスの“熟練者”だけを見て 他を無視してコールしているような印象を与えることは、避けなければいけない。

・ペアリング(Pairing)

ペアリングとは、元のパートナーどうしをスクエアの同じクワドラントに連れてくる過程のことである。

・シークエンスを見る

シークエンスの確認は往々にして難しいものであるから、ダンサーがインシークエンスであることを確かめるための他の視覚的な手掛かりを用いようとする手法がいくつかある。

・シークエンスの違いを知る

男子と女子のシークエンスが違うことも利用できる。ダンサーがノーマルなフェイスラインである時、次に挙げる特徴のうちの1つが見られる場合に限り、男子と女子のシークエンスが違うということになる

- a) セット内に2つだけパートナーペアがある。
- b) パートナーどうしが互いに向い合っている。
- c) パートナーどうしが同じライン上にいるが誰もペアになっていない。

フェイスライン、平行なトゥーフェイスライン、そしてウェイブで、パートナーペアが2つだけあるような状況は、男子、女子のシークエンスが違っている時にだけ起こり得る。

・女性コーラーのための調整

サイトによるゲットアウト手法は、その多くが男性によって開発されたものであるがゆえに、カップル #1 の男子と、そのコーナーに焦点が当てられている。これが原因で、コールを習い始める前にいくらかダンサーを経験した女性コーラーは、混乱しているようにも見受けられる。

女性コーラーにとってカップル #1 の女子とそのコーナーに焦点を置くことはごく自然なことであるからだ。シークエンスを調べる時に、女性は直感的に円周上の自分の右側の方にコーナーを探している。多くの手法はこの問題に容易に対応可能である。この問題を理解し、適用できない一握りの例を使わないようにすれば、女性コーラーにとってサイトコールをすることはずっと容易である。

第5章 制御されたサイトやモジュールのコール手順

1. 解説

第5章では、ビギナークラスのように、コーラーが使用できるコールの数が限られた状況でコールをする必要があるような場合のコールの組み立てについて述べられています。

最初は、サークル上のコールを、後半は、モジュラーコールにサイトコールを混ぜた方法で、4人のダンサーで踊ることに適したコールを説明しています。

サイトコールの習得は、なかなか難しいことと思います。当初はサークル上の動き、そして、4人の動きを行うことで、慣れていくことも良い方法の一つだと思います。

2. ポイント (本文抜粋)

・サークル (Circle) はサイトコールビギナーにとって最も易しい

サークルは、新しくサイトコーラーになった人にとっては無理のないスタートであり、また、サークル上で踊る場合やシンギングコールの Break の中で使われている方法でもある。

・2 カプルダンスのコール組立

次の2つの方法（Burnt Image/バーントイメージと Isolated Sight/アイソレーティッドサイト）には、どちらも2カプルダンスをコールする能力が必要である。

2カプルダンスを練習する1つの方法は、実際に2カプルだけのダンサーに対してコールすることである。

目指すゴールは、2カプルコールが使えるようになること、4人のダンサーを多様なフォーメーションに動かすこと、そして踊り始めた位置に戻すことである。

・バーント イメージ（BURNT IMAGE）（1カプルサイト One-Couple Sight）

Jack Lasry 氏

これは、一連の動作を記憶して行う方法である。前もって組み立てておいた一連の動作を適切な箇所で中断し、そこにワンカプルサイトを創作して入れるようなコールの方法を、ジャック ラズリは“Burnt Image”と名づけた。

・アイソレーティッドサイト（ISOLATED SIGHT）（2カプルサイト） Jack Lasry 氏

対称の原理が保たれるコールをする限り4人のダンサーだけ見ればスクエアはゲットアウトできる、ということはサイトコールの発達初期の段階からすでに認識されていた。

アイソレーティッドサイトは、それを非常に直接的な方法で行う。

・アイソレーティッドサイトのバリエーション、ラバーバンド（Rubber Band/輪ゴム）

4人のダンサーの周囲に想像上の伸縮性のある輪をかけ、その輪の中に彼らを留めておくコールだけを用いることで、基本的なアイソレーティッドサイトの考え方を拡大して利用することができる。

・アイソレーティッドサイトのバリエーション、アクロスザストリート（ACROSS THE STREET）

このバリエーションは、基本のアイソレーティッドサイトを十分に習得してから試す。

これは通常一緒にいる4人のグループを分けて、ダンサーがセットの全員と踊る機会を持てるようにするものである。“ストリート（通り）”とは、ヘッズの男子とそのパートナーの間でセットを二分するように引かれた想像上の線のことである。

ダンサーが自分のホーム位置を離れ、そのラインの反対側で踊っているなら、彼らは“通りを横切った（アクロス ザ ストリート/Across the Street）”のである。

重要なルールは、「ストリートは2回横切られなければならない」ということである。

・CRaMS（クラムズ/Controlled Resolution and Manipulation System）

Jerry Story 氏

この方法は、コーラーに、どのようにして意図的に既知の FASR に動かしていくか、“目的を持ってコールする”ことで、ダンサーをどのように動かすか、そしてその FASR からどうゲットアウトしていくのかということを教えるものである。

・初級 CRaMS（Elementary CRaMS）

初級 CRaMS では、4つのプライマリーステーション（Primary Station/すべて インシークエンスのパートナーライン、コーナーライン、ライトハンドレディライン、オポジットレディライン）と、どのようにしてこれらステーションを意図的に作り上げていくか、そしてどうスクエアをゲットアウトに持っていかを教えてくれる。

・上級 CRaMS (Advanced CRaMS)

CRaMS の上級者用では、このシステムは次のように拡張、発展される。

- a) コーラーは全 16 ステーションを使えるようになる。
- b) コーラーは、ステーションとその地理的位置を認識できるようになる。
- c) コーラーは、ダンサーをクワドラントからクワドラントへ動かす間、ステーションが維持できるようになる。
- d) コーラーは、あるステーションから別のステーションへと変えられるようになる。
- e) コーラーは、ホーム位置でのゲットアウトができるように、ステーションとクワドラントの両方を巧みに操作できるようになる。
- f) コーラーは、4 つのプライマリーステーションをコールしながら素早く認識して、適切なゲットアウトを工夫できるようになる。

第 6 章 コールに制限のない標準的なゲットアウト手法

1. 解説

この章では、標準的なゲットアウトについて述べています。

基本は、従来からある “Pass Thru, Allemande Left” か “Square Thru 3, Allemande Left” のどちらかでゲットアウトする方法で、クラシカルなサイトコールという印象でしょう。

改めて、歴史的なサイトコールの手法を学び、確認することによって、自身のコールテクニックのおさらいをしましょう。また、初めてサイトコールに取り組む方は、サイトコールの基本として知っておくと良いでしょう。

2. ポイント (本文抜粋)

- ・標準的スクエア解決方法(標準的なゲットアウト手法)の概要
- ・平行なトゥフェイスラインからの標準的ゲットアウト手法
- ・トゥフェイスラインからの標準的ゲットアウト の半分のステップを使う方法
- ・フェイスラインからの標準的ゲットアウト方法
- ・フェイスラインのサイトによるゲットアウト法“プライマリーマンオンレフト” Ed Foote 氏
- ・フェイスラインでの記憶の秘訣
- ・“パッションネット オア スクエア” (Passionate or Square/情熱的か堅物か?)
Ken Ritucci 氏
- ・“フレンズ (Friends) ”
Bill Peters 氏
- ・標準的 Dive Thru のゲットアウト法
- ・プライマリーカプルを使う標準的 Dive Thru 法のバリエーション
Trevor Day 氏

第7章 特定のコールを使うゲットアウト手法

1.解説

サイトコールでのゲットアウトの手法には、様々なものがあるが、いずれも、コーラーには少なくとも1つのカプルのペアリングが求められているとし、ペアができた後はセットアップを分析し、こう見えたらこれをコールするという一連のステップが続く、と述べています。

第7章では、その一連のステップについて、様々な方法を述べています。

2.ポイント（本文抜粋）

- | | |
|---------------------------------|-------------------|
| ・オーシャンウェイブからコーナーボックス/パートナーラインへ | Calvin Campbell 氏 |
| ・平行なトゥーフェイスラインのサイトでのゲットアウト法 | Ed Foote 氏 |
| ・SWING THRU, TURN THRU のゲットアウト法 | Garry Dodds 氏 |
| ・RECYCLE によるゲットアウト法 | Tim Marriner 氏 |

第8章 4カプル全てのペアリングをするゲットアウト

1.解説

この章では、2つの代表的な隊形、オーシャンウェイブ、トゥーフェイスラインからのゲットアウトについて、4つのカプル全てをペアリングする方法について、詳述されています。

文章だけでは、わかりづらいところもあり、是非、ダンサーに協力をしていただき、ダンサーを前に実践してみると良いでしょう。

2.ポイント（本文抜粋）

- ・オーシャンウェイブによるゲットアウト方法 Dave Wilson 氏と Clark Baker 氏
- ・全員がペアの平行な左手のウェイブからのゲットアウト:
- ・右手のウェイブへの変換:
- ・CIRCULATE と TRADE で PROMENADE へ

第9章 特定のゴールを目指すゲットアウト手法

1.解説

この章では、今までの章と異なり、ゲットアウトに用いるコールを特定しないコール手法について述べられています。その代わりに、ダンサーの位置を到達目標/ゴール地点として特定しています。

ダンサーにとってはよりバラエティに富んだコールになりますが、コーラーには、より多くの技術と知識が求められ、アイソレーテッドサイトの能力、パートナーを容易に替えられる力、フォーメーション管理の技術が身につけていることを前提としている、なかなか高度な手法について述べられています。

2.ポイント（本文抜粋）

・重要な概念 1：

コーナーボックス FASR では、スクエアの半分はパートナーペアを 1 つと彼らのコーナーを含む。

・重要な概念 2：

パートナーライン FASR では、スクエアの半分はパートナーペアを 2 つ含み、ダンサーの内の 2 人はコーナーどうしである。

・重要な概念 3：

2 カプルだけのコールの組み立てでアイソレーティッドサイトを使えるコーラーは、4 人のダンサーのグループをどんな望ましいボックスの形にでも動かしていくことができる。

・コーナーペアリング（CORNER PAIRING）法

Tim Marriner 氏

・2 つの強力なツール

基本ツール 1（記憶したコーナーどうしの 2 人と、そのパートナーが 1 人だけいる）

基本ツール 2（2 ペアいる）

・3 ステート法

Daryl Clendenin 氏

コーラーはどんな FASR であれその半分にいる 4 人のダンサーを見れば、3 つのスクエア解決のステート（状態）のうちどの 1 つであるかが分かる、というものである。

いったんそのステートが認識されたなら、コーラーはゲットアウトに通じる特定の到達可能なールを手にするようになる。

対称のコリオグラフィーのもとでは、基本的には、3つのアレマンドレフトFASRがある。

- 1) スタティックスクエア（スクエアセットの状態のこと）
- 2) コーナーボックス（またはエイトチェインスルーフォーメーション）
- 3) トレイドバイ

・STEP-BY-STEP（ステップ バイ ステップ段階的説明）

Step 0: 2つの隣り合うキーカプルを選ぶ

Step 1: スクエアの状態を判断する

Step 2: ダンサーをノーマルなフェイスングカプルにする（このステップは省略できる。）

Step 3: どのゲットアウトゴールが用いられるべきかを定めるためにステートを使う

Step 4: 下の例に示すように、ステート 1、ステート 2、ステート 0 にふさわしいゲットアウトのゴールにダンサーを動かす。

第 10 章 コールリストに制限がある場合のゲットアウト方法

1.解説

第 10 章では、ダンサーが限られたコールまたは動作しか学んでいない場合に対処できるゲットアウト方法を述べています。

ビギナークラスや、地域での普及や親睦のためのダンスの場（体験会等）で用いたりするのに適している方法です。

2.ポイント（本文抜粋）

- ・非常に基本的なゲットアウト法 Susie Kelly 氏
- ・偶数のセットアップ（EVEN SETUP）と制限されたサイト John Marus 氏
- ・ペアリングとコーナー隣接によるゲットアウト法 Dottie Welch 氏
- ・フェイスングパートナー（FACING PARTNER）のゲットアウト法

第 11 章 まずシークエンスによって調整する方法

1.解説

第 11 章では、シークエンスを調整するいくつかの方法が述べられています。

これは、コーラーが男子のシークエンスを特別な手がかりなしに認識したり、まず手始めに男子をある特定のシークエンスにしたりするということが求められます。

今までの章と同じく、いくつかの方法が実例と共に紹介されています。

2.ポイント（本文抜粋）

- ・スロットティング法（SLOTTING SYSTEM） Johnny Roth 氏
- ・スロットティング法の発展バージョン
- ・サイトによるスロット法（Sighted Slot Solutions） Tom Sellner 氏
- ・プライマリーレイディを使う場合のスロットティング法によるゲットアウト Tom Sellner 氏
- ・プライマリーレイディを使う場合の、サイトによるスロットティング法
- ・サイトによるエニタイム エニプレイス（ANY-TIME ANY-PLACE）法
Tomas “Doug” Machalik 氏
- ・同じ側の一つのクアドラント内に着目し調整する（オール インシークエンス）ゲットアウト
- ・オールインシークエンス（All In Sequence）ゲットアウト法

第 12 章 ホーム位置でのゲットアウト、スター ザ バケット、シンギングコール中のゲットアウト

1.解説

この章では、サイトコールを応用する特別な場合について 3 つのことが述べられています。

- ① Allemande Left、Right and Left Grand、Promenade 等の通常のゲットアウトコールを使わず、ダンサー全てをホーム位置に直接戻してゲットアウトする方法。
- ② “スター ザ バケット”を行う方法
- ③ シンギングコールの中でサイトコールを使う様々な方法について

2.ポイント（本文抜粋）

・ホーム位置でのゲットアウト方法

Promenade をコールせずに、ホーム位置でスクエアをゲットアウトさせるには幾つか方法がある。コーラーは隣り合うカプルのパートナーどうしのペアとコーナーどうしのペアを覚えるだけでなく、ホーム位置についても知っていなければならない。

この技術は連続して頻繁に使われるものではない。だがもしペアリングの過程が終わった時にコーラーがホーム位置でのゲットアウトの可能性に気付いたなら、その終わり方は、ダンサーにとって心地よいサプライズとなることだろう。

・STIR THE BUCKET（スター ザ バケツ）

チップの最後のシークエンスの終わりに、多くのコーラーが“スター ザ バケツ”を行う。

普通これは、スクエア全体が反時計回りに 1/4 回転するように、ダンサーの位置を動かすもので、音楽の終わりと共にそれが終わるのも思いがけないおまけのようなものである。

これは、カプル#1 がカプル#2 の場所に移されなければならないという点を除けば、基本的にはホーム位置でのゲットアウトと同じことである。

フロア上でこれを最大限に成功させるために使われる一連のコールは、通常かなり短い。

そういう一連のコールをいくつか記憶しておくことは役に立つだろうが、サイトコールでそれを行うこともまた可能である。

・シンギング コール中のゲットアウト

皆がインシークエンスであるサークルからゲットアウトするのは、コーラーが最初に学ぶサイトコール技術の内の 1 つである。多くのコーラーがこの技術をシンギング コールのミドルブレイクの中で用いている。

シンギング コールのフィギュアの部分で、コーラーがサイトコールでゲットアウトする必要に迫られる場合が時としてあることだろう。

その場合には、通常のサイトコールのプロセスにさらに 2 つの大きな課題が加わる。

1 つ目は、シンギング コールのフィギュアでは、毎回新しいコーナーどうしのペアができることであり、

2 つ目は、普通のシンギング コールのシークエンスには 64 ビートしかないという事実である。

第 13 章 コーラーまたはダンサーが間違えた場合の様々な修正方法

1.解説

この章では、コーラーまたはダンサーが間違えた場合の修正方法について述べられています。

シークエンスの間違い、性別が分からない（特に日本では、女性同士のペアが多いですね）、キーセットが壊れた・間違った、いずれの方法も失敗したら・・・etc. と、間違えた場合の修正方法が述べられています。

2.ポイント（本文抜粋）

- ・おおっとシークエンスが違う！
- ・性別が分からない場合のゲットアウト
- ・失われたパイロット・スクエア
- ・いずれの方法も失敗したら
- ・シンギングコールをエンディング（クローザー）で修正する方法
- ・非対称(ASYMMETRIC：アシンメトリック)のからのゲットアウトや修正

第 14 章 ゲットアウトが満載！

1.解説

最終、第 14 章は、タイトル通り、ゲットアウトが多数収録されています。

ゲットアウトの創り方に始まり、コーナーボックス、パートナーライン、オポジット、ライトハンドレイディ、等々、ベーシックから C2 までのゲットアウトが掲載されていますので、大いに活用できます。

2.ポイント（本文抜粋）

- ・本書に記録されているサイトによるゲットアウト方法のすべては、ダンサーをある既知の FASR へと動かしてからゲットアウトを完成するためにモジュールを使う。
通常、コーラーが最初に認識できるようになる 2 つの FASR というのは、コーナーボックスとパートナーラインである。
この 2 つの FASR からのゲットアウトは、今までに多くのものが作り出されてきた。
- ・このリストは驚異的な情報量だが、調査目的という意図でまとめられたアイデアの書庫なのだ。
自分がコールしているときに頻繁に目にすると感じるような FASR をまず 1 つ選び、そして、自分のスタイルに合っていて、コールするプログラムにもふさわしいゲットアウトを 1 つ選択する。
その FASR を認識し、選んだゲットアウトが自分のレパトリーの一部となったと感じられるまで使う練習をする。この過程を繰り返し行う。
- ・**ゲットアウトを創り出す**
ゲットアウトの創出は、駒を動かして行う優れた活動の一つである。テーマに基づくチップでは、おそらく特定のコールを使うゲットアウトがいくつか必要になることだろう。
まず、コーナーボックスかパートナーラインからのゲットアウトを自分で生み出すことから始めてみなさい。駒を使ってコールの組立（コリオグラフィー）を作る時には、ゲットアウトの仕方にどんな可能性があるか常に気をつけなければならない。

おわりに

以上、各章ごとの解説とポイント（本文抜粋）をまとめてまいりました。

本資料は、様々なコール手法について、詳細に述べられていますので、

- ① 全文を入手する
- ② 可能な限り、机上だけではなく、ダンサーの協力を仰ぎ、ダンサーを前に実践してみることが、より本資料を活用でき、理解が深まることになると思います。

日本語訳版の編集後記にも記しましたが、本書は、コールに関することが網羅されている資料と言っても過言ではなく、日本の全てのコーラーにとり、継続して極めて有効な資料になると確信しております。

是非、皆さまが本文を入手されて、ご自身のコール技術の向上にお役立ていただくことを願って、結びと致します。

2020年5月

一般社団法人 日本スクエアダンス協会
技術委員会・SD 小委員会
文責：SD 小委員長 金子 裕行