

CALLERLAB

DEFIITION GUIDE FOR BASIC/MAINSTREAM

ベーシック・メインストリーム
動作の定義 利用ガイド



February 7, 2011

2011年2月7日



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

Japan Square Dance Association

このガイドは、「ベーシック・メインストリーム 動作の定義」に初めて触れるコーラー、特に入門手引き書を読むのを省きたいコーラーを手助けしようと意図された。簡潔にまとめられたり、要約されたりした定義書は無い。定義書を読む方法を、他の定義を見本に用いて説明する。

以下の例で、定義が複数の部分から成っているのに着目する。

まず提案されている教える順序、数字、コールの名前。これに続く、七つの具体的に決められたより細かな説明のセクション。これらのセクションの完全な理解には、定義の他のセクションの参照や、他の文献の参照を必要とする。

22. Right and Left Thru (ライト アンド レフト スルー)

動作を始める隊形： 向かい合ったカプル

コール例：

Right and Left Thru

Head Couples, Right and Left Thru

動作：右手を引っ張って通り過ぎ、Courtesy Turn (カーテシー ターン)。

動作を終わる隊形： 向かい合ったカプル

タイミング： 6拍。

スタイリング：

ダンサーは互いに右手を伸ばし、Pass Thru (パス スルー) 動作を行い、互いに通り過ぎて手を離す。文字的に”引っ張る”と書いたが、引っ張る必要はなく、引っ張ろうとしてもいけない。Courtesy Turn (カーテシー ターン) に関しては**15**を参照。

注釈：オーシャンウェイブの規則が適用される。

ベーシックとメインストリームでは、Courtesy Turn (カーテシー ターン)は男性が女性を回す場合のみに限られている。

ベーシックとメインストリームでは、中心が普通のカプルである向かい合ったラインから、(上記に説明した制限にかかるから)中心だけのつもりで”Right and Left Thru”をコールすべきではない。 ”Centers Right and Left Thru”が適切なコールである。

”Right and Left Thru, Full Turn”のコールでは、Courtesy Turn (カーテシー ターン)は360度一周まわる事となり、終了隊形はカプルが背中合わせとなる。 第4部:付加細目:指示:分数を参照。

”Right and Left Thru and 1/4 More”のコールでは、Courtesy Turn (カーテシー ターン)は270度まわる事となり、終了隊形は右手のトゥー フェイスト ラインとなる。 第4部:付加細目:指示:分数を参照。

それでは、「動作の定義」の各セクションをより詳細に見よう。

動作を始める隊形: このコールに適用できる「動作を始める隊形」のリスト。もし貴方に理解できない物があったら、隊形図(Formation Charts)を参照して下さい。ほとんどのコールの名前は、コーラーになじみのある物だろう。

- 一般的な動作を始める隊形がリストされている。
- 最小の動作を始める隊形がリストされている。(たとえば、向かい合ったカプル。“ライト アンド レフト スルー”では向かい合ったラインでは無いが。)
- 一般的では無い動作を始める隊形もリストされている。
- 他の動作を始める隊形からも出来る事がある。
- 「動作を始める隊形」リストに、“限られている(Only)”と記述されているとき以外は、限定的ではない。

私たちは、“ライト アンド レフト スルー”は、向かい合ったカプルから始められるのが一般的だと知っているが、右手のオーシャン・ウェイブからも始められる。「”パス スルー“や、”プル バイ”の動作で始められるコールは、二つの動作を始める隊形をもっている。」というアイデアには、“オーシャン ウェイブ ルール”と言う名前がつけられている。このコールの「動作を始める隊形」に、“右手のオーシャン ウェイブ (Right-Hand Ocean Wave)”を、付け加える代わりに、注釈の項に、「オーシャンウェイブの規則が適用される。」という句を、見るだろう。

このことは「動作の定義」の「Convention and Rules (約束事と規則)」の項に、より詳細に論じている。

コール例: これは、このコールを届ける方法のリストである。より一般的で、望ましいコマンド例が始めに挙げられている。新人コーラーはこれを使うべきだ。時には、好ましくないコールの使い方も注釈に挙げている。コマンド例が豊富な他のコールも見てみよう。

動作: これが定義の骨子だ。コールがいくつかの部分からなるときは、動作に反映される。(例えば、“ライト アンド レフト スルー”は、二つの部分から成る)。すべてのケースを定義に書き表すことが実際的でないときは、動作には一般的な使い方を記述し、例外的なケースは、注釈に示す。

動作を終わる隊形: 終わりの結果を示すことで、貴方のコールについての理解の裏付けを与える。

タイミング: 各々のコールには、タイミング数—即ち、ダンサーがコールを実行するために費やすべき音楽の拍数がある。貴方のダンサーは音楽の一拍ごとに一步を踏むが、タイミング数は、同様にコールを実行するため必要な歩数を表す。“ライト アンド レフト スルー”の様なコールを、スクエアセットから始めるときは、中に進んでからコールを行うので、ダンサーは、二拍余分なビートを必要とする。このことは「動作の定義」の“スクエアセットの約束事(Square Set Convention)”の項で、より詳細に解説する。タイミングについても、「動作の定義」の”タイミング(Timing)”の項で、より詳細に解説する。

スタイリング: スクエアダンスを踊ることは、単に正しい時間に、正しい場所に貴方の体を持って行く。それ以上の物だ。“スタイリング”の項では、新しいダンサーに、正しい姿勢、足さばき、手の取り方そしてスカートを持つ手などを、踊りの中に、どう教え込むかの手助けを私たちにしてくれる。再検討をして、コールを教えるときに、提案されているスタイリングが教えられる様に。あとから思いついて教えないように。これは「動作の定義」の“スタイリング(Styling)”の項で詳細に解説する。

注釈: このセクションは我々に、「動作」について易しく説明したり、理解しやすくしたり、例外的な使い方や拡大解釈を説明したりする。“ライト アンド レフト スルー”の五つの注釈を検討しよう。

1. オーシャンウェイブの規則が適用される。これは我々にこのコールがオーシャン ウェイブから動作を始められると思わせさせる。新人ダンサーはたぶん初心者クラスでこの事に直面させられるだろう。でもこれはより一般的な「始めの隊形」で気持ちよく踊れるようになってからの事だ。

2. ベーシックとメインストリームでは、*Courtesy Turn* (カーテシー ターン)は男性が女性を回す場合のみに限られている。メインストリーム委員会は、他の多くのコールでカーテシー ターンが男女の間で行われるべきだということを持すべき十分な多様な使い方がある事を知っている。そしてその要望を尊重した。この制限は、プラス プログラムの始めから取り除かれる。

3. ベーシックとメインストリームでは、*Centers*が普通のカプルである向かい合ったラインから、(上記に説明した制限にかかるから)*Centers*だけのつもりで“*Right and Left Thru*”をコールすべきではない。“*Centers Right and Left Thru*”が適切なコールである。このことは明らかにコーラーがダンサーをトリックに懸けるために定義を利用している。この注釈では“これをするな”と言っている。

4. “*Right and Left Thru, Full Turn*”のコールでは、*Courtesy Turn* (カーテシー ターン)は360度一周まわる事となり、終了隊形はカプルが背中合わせとなる。第4部:付加細目:指示:分数を参照。注釈の後の部分で揚げられている適用の仕方は、拡張された使い方(*Extended Applications*)であったり、コールの伝統的な使い方であったが、当然のことで理にかなっていた。すべてのコーラーがこの使い方を教えるのを期待されているわけではないし、すべてのダンサーが知っていることを期待されているわけでもない。コーラーは適切な判断が期待されている。いつこの使い方が教えられるか、またコールされるかを。(以下の *Standard Applications* についての記述を参照。)

5. “*Right and Left Thru and 1/4 More*”のコールでは、*Courtesy Turn* (カーテシー ターン)は270度まわる事となり、終了隊形は右手のトゥー フェイスト ラインとなる。第4部:付加細目:指示:分数を参照。これは、もう一つの拡張された使い方(*Extended Applications*)の例だ。

初心者に教える時、コーラーは「スタンダード・アプリケーション(Standard Applications)」の資料を、動作のどの使い方を始めに教えるべきか考えるガイドとして参照すべきだ。この資料は、経験豊かなコーラーが一般的な使い方、普通上手く踊れると見いだした動作がリストされている。新人ダンサーは、クラブコーラー以外のコーラーのコールで踊るときは、上手く踊るために、これらの使い方(*Applications*)を学ぶべきだ。

講習時間が許すなら、より創造的なコールのいくつかを経験する機会を持つべきだ。ダンサーが、正しく「動作の定義」の理解を確実にするのに、いくつかの拡張された使い方(*Extended Applications*)を選択するのは、良い判断だ。

拡張された使い方や、伝統的な使い方が記述されている注釈の部分は、始めはテーマの解説やワークショップの参考資料としての参照にとどめておくべきだ。

●講義の手助けに「動作の定義」をどう使うか？

たいていコーラーは、動作を教える前にそのコールの定義を復習する。このことは彼らのコールについての知識と使い方を新たにさせる。であるが「動作の定義」はダンサーに直接読み聞かせるつもの物ではない。コールはダンサーが理解できる言葉で伝えなければならない。コールを規定している言葉は、コールを教えるときの言葉とは違う。用途の広い「動作の定義」はすべてのケースを扱わなければならない。一つのコールを教えるときには、短い時間の中でダンサーが正しい動作を概ね踊れるような厳選された言葉が必要だ。例えば、アレマンド レフト (Allemande Left) の定義は、どちらかと言えば込み入っている。というのは柔軟性に富んだこのコールは沢山のニュアンスを含んでいる。ダンサーはアレマンド レフトのより基本的な形を短時間で教えられる必要がある。一週ごとに、アレマンド レフトがより多くのポジションから使われるに従って、ダンサーは他の応用の仕方を直観的に理解していく。これらの新しいポジションでの使い方を明確にする必要があるときは追加の説明が加えられる。

コールをどう教えるかについて他の情報として“教え方のヒント(Teaching Tips)”やボブ オスグッド(Bob Osgood) の”The Caller Teacher Manual“(一寸時代遅れだが価値ある情報だ。)という文書、それにコーラーラブの総会での”How Do People Learn“セッションのオーディオ テープなどがある。一部はウェブ サイト www.callerlab.com 会員専用のセクションから利用可能だ。

- “How People Learn” — マイク ヤコブ(Mike Jacobs)/ ジェリー ジャンク(Jerry Junk)
- “Teach a New Language” — ベッツィー ゴッタ(Betsy Gotta)
- “Aspects of Teaching” — マイク デグマチック(Mike Degmatch)
- “Teachers” — マーチン マラード(Martin Mallard)

以下の物は、Convention CD, Inc. (訳注:アメリカのさまざまな会議での録音をCDにして販売している会社—コーラーラブでは、年次総会の記録を委託してきた。) から入手出来る。もしくは近在のコーラー組織から入手できるかも。

- 1996,1997: “Teaching Techniques”
- 1997: “Teaching Examples – How People Learn”
- 2002: “How They Learn – Learning Styles”
- 2002, 2003, 2004: “Teaching Tips”
- 2005, 2006: “Why Squares Break Down”
- 2007, 2008, 2009: “Learning Should Be Fun”
- 2008: “How People Learn”

もしまだ疑問が残っているなら、以下の方法も検討して下さい。

- 文書 “Applications Review Committee (ARC) History (アプリケーション検討委員会検討結果)” を見る。
- あなたが尊敬するコーラーに尋ねる。
- Eメールを 質問箱 askcallerlab@callerlab.org に送る。
- E メールを定義委員会 definitions@callerlab.org に送る。
- 明確な答えが必要なら、貴方の質問を文書でアプリケーション検討委員会 app-review@callerlab.org に送る。