

スクエアダンス コール資料

コール組み立て (Choreography)

作成のヒント



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

目次

はじめに	2
1.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント① 金子裕行	3
2.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント② 荒木義昭	4
3.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント③ 玉置勝巳	5
4.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント④ 若松真紀子	6
5.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑤ 藤岡芳太郎	7
6.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑥ 中川学	8
7.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑦ 篠ヶ谷紀子	9
8.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑧ 玉田厚	10
9.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑨ 梅津義隆	11
10.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑩ 森口久江	12
11.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑪ 松井和也	13
12.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑫ 小方正実	14
13.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑬ 島田秀幸	15
SP1.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑭ 山本一幸	16
SP2.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑮ 鈴木孝子	17
SP3.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑯ 原井耕治	18
SP4.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑰ 勝亦隆夫	20

はじめに

一般社団法人日本スクエアダンス協会（以下S協）が発行している機関紙、S協ニュース紙上で、2020年7月発行の第293号より、2022年7月発行の第305号まで、技術委員会・スクエアダンス小委員会（以下、SD小委員会）の記事、『コール組み立て（Choreography）作成のヒント』を、全13回、約2年間に渡り連載しました。

記事は、SD小委員（連載時）が輪番で執筆し、それぞれ個性ある内容で掲載してまいりましたが、このたび連載が完結しましたので、記事を一つにまとめ、コール資料として発行、S協ホームページに掲載することに致しました。

発行に当たり、技術委員にも執筆の協力をお願いし、執筆いただきましたので、スペシャルとして追加掲載、内容を厚くして発行します。

本資料が、コーラーの皆さんの、コール組み立て（Choreography）作成のヒントとしてご活用いただければ幸いです。

2023年4月

SD小委員会 委員長 金子裕行

1. コール組み立て (Choreography) 作成のヒント① 金子裕行

～私のコレオ作成方法～

私の場合は、全体を作成するのではなく、モジュールごとに作成します。例えば、スタティックスクエアからパートナーラインまで、パートナーラインからコーナーボックスまで、コーナーボックスからゲットアウトまで、といった感じです。そして、これらを組み合わせて使用します。

この中で、コールが楽しかった、あるいは、面白くなかった、などダンサーの評価に大きく影響するのは、やはりゲットアウトのモジュールでしょう。ダンサーはゲットアウト（いわゆる、Allemande Left や Right & Left Grand（以下 RLG））の時に、意外な動きでハツしたり、思わぬところにコーナーやパートナーがいたりすると、楽しく感じるものです。

私はモジュール作成には SD 用の駒を使用しています。心がけるポイントは次の通りです。

① できるだけ少ない手数で作る

例えばパートナーラインからとして、3～5 手程度でのゲットアウトが理想的です。

短い方が自分も覚えやすいですし、短くてキラリと光るゲットアウトが美しいと思います。

例：パートナーラインから

- ・Square Thru 2, U-Turn Back, Square Thru 2, RLG
- ・Pass The Ocean, Swing Thru, Girls Cross Fold, RLG
- ・Left Touch 1/4, Boys Run, RLG

② ハツとする動きでゲットアウトする

先ほど書いた通り、思わぬところにコーナーやパートナーがいると、ダンサーは楽しく感じます。

Ocean Wave から AL 8 Circulate や Trade By、Eight Chain 3 等でゲットアウトにすると、ダンサーは遠くからパートナーが来るので、予測できず、楽しさを感じます。

例：オポジットラインから

- ・Right and Left Thru, Rollaway, Pass the Ocean, AL8Circulate, RLG
- ・Pass the Ocean, Swing Thru, Recycle, Pass Thru, Trade By, RLG
- ・Right and Left Thru, Slide Thru, Eight Chain 3, AL
- ・Box the Gnat, Slide Thru, Trade By, Pass Thru, AL

③ 逆引きで作る

今日はこの動きでゲットアウトしよう、と決めて作成する。例えば Recycle から RLG にしよう、等を決めて逆に作って行く、です。

コールはどうしても自分の癖があり、マンネリ化します。他のコーラー（特に米国のトップコーラー）のコレオを真似てみる。日ごろ使わない動きを敢えて取り入れる等も、良い方法と思います。他人の真似から入るのは、決して悪いことではありません。その上に、皆さん自身の個性を付け加えれば良いのです。楽しいコレオ、楽しいゲットアウトを作って、ダンサーに楽しんでいただけてください。

(S 協ニュース NO.293、2020 年 7 月号掲載、2023 年 2 月 14 日：再編集)

2.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント② 荒木義昭

～私の逆引きコレオ～

私の Choreography 作成方法は 7 月号を担当された金子裕行さんと、良く似ていますが、その中で特に私は Get Out Module として逆引きコレオを使うことが多いので、今回は、それを紹介させていただきます。

【1】この動作で Get Out すると楽しい！を探す

この感覚を磨くのは、沢山のパーティーに参加して、良いコーラーの元で踊り、センスの良いコレオを吸収して自分を磨くしかありません。YOUTUBE を見るのも良い勉強になるでしょう。ただし、そのコーラーの使ったコレオを真似るのではなく、「オリジナルのコレオを作るという意識」が大切です。

今回は例として①Right & Left Thru, ②Half Sashay を続けて使った Get Out Module を作ってみます。

【2】Get Out できる隊形から「逆引き動作」で動かす

この場合は、Facing Lines からでも Eight Chain Thru からでも Get Out できますが、今回は Facing Lines で考えてみます。ここで重要なのは、動作のつなぎ目でハンドワークやボディフローが良くなるように細心の注意を払いながら作っていくことです。

女性位置の右端 (Ends) に 4 組の男性、その正面に 4 組の女性、4 組の女性の右隣 (Center) に 1 組の男性、1 組の男性の正面に 3 組の女性がいる Facing Lines で Get Out できるのですが、駒を使って「どの隊形」から Get Out できるかを「自分で探す」ことが重要です。

その Get Out できる隊形から②Half Sashay (各々パートナーを入れ替え) を行います。次に①Right & Left Thru (ビデオを巻き戻すような感じで先に Courtesy Turn をして Right-hand Pull by) を行うと、女性位置の右端 (Ends) に 4 組の女性、その左隣の Center に 1 組の男性、4 組の女性の正面に 4 組の男性、1 組の男性の正面に 3 組の女性がいる Facing Lines となります。

【3】逆引き後の隊形へ移行

この逆引き後の隊形へ Module CAL や Sight CAL を使えば、自分の覚えやすい隊形から移行させていけば①Right & Left Thru ②Half Sashay をすれば Get Out できるのです。

今回は Right & Left Thru, Half Sashay を例としましたが、Double Pass Thru, Cloverleaf, Get Out も楽しいコールだと思います。「この動作で Get Out すると楽しい」を探し出すことが最も難しいかもしれません。そのためには数多くの良いコールを聴き、自分のセンスを磨き、逆引きコレオのバリエーションを増やすことでコールの幅も広がると思います。是非、皆さんもお試しく下さい。

(S 協ニュース NO.294、2020 年 9 月号掲載)

3.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント③ 玉置勝巳

～私のコレオ作成方法～

コールを組み立てる上で、ダンサーに楽しく踊っていただくことがもちろん第一ですが、私の場合、隊形を意識してコールの組み立てを行うことがあるので、今回ご紹介いたします。

【コールは隊形の変化】

コーラーは、動作の指示を繋げながらコールを進めていきますが、ダンサーは、コリオグラフィメカニズムにもとづく隊形変化をしながら動いていきます。ほとんどのコーラーは、何らかのモジュールを使ってコールをしていると思いますが、そのモジュールを使う直前の隊形は必ず意識しているはず。特に Get Out モジュールは、直前の隊形がわかっていないと、Get Out できないからです。びっくりするような Get Out でも、その前に、必ず意識して隊形を作っているはず。

【コールの組み立て例】

コールの流れは、Get In, Body, Get Out ですが、それぞれの部分で隊形を考えます。例えば次の2つのコールを考えてみてください。

- ① Heads Square Thru 4, (CB : 旧 ZB)
- ② Star Thru, (CL : 旧 CL)
- ③ Touch 1/4, AL 8 Circulate, Boys Run, (OB : 旧 CB)
- ④ Eight Chain 3, Allemande Left

この場合、Get In = ①、Body = ②・③、Get Out = ④となります。また、③はラインからボックスへのコンバージョン・モジュールです。

- ① Heads Lead to the Right, Circle to a Line, (PL : 旧 ZL)
- ② Pass The Ocean, AL 8 Circulate, Recycle, Sweep 1/4, (OL : 旧 OL)
- ③ Square Thru 2, Trade By, Square thru 3, Allemande Left

この場合、Get In = ①、Body = ②、Get Out = ③となります。また、②はラインでのコンバージョン・モジュールです。簡単な例ですが、一連のコールを分解すると、隊形が変化していることが理解できると思います。

【モジュールを活用したコールを組み立てよう】

モジュールだけを組み合わせたコールは、使えるモジュールが少ない場合、単調なコールになる可能性があります。ゼロ・モジュールやコンバージョン・モジュール、そして、様々な隊形からのゲットアウト・モジュールを覚えておけば、少なくとも Get Out にバラエティーを持たせることが可能になります。ある程度サイトコールを経験したコーラーは、コール中に PL や CB を作ることはできると思います。これらの隊形からコンバージョン・モジュールを使って目的とした隊形を作り、そして、そこからあなたオリジナルの Get Out をして、ダンサーをびっくりさせましょう！ Get In, Get Out など面白いモジュールを、また、Body の部分にもさまざまな工夫を加えれば、チョッと違った感じのコールができるようになります。

皆さんも一度試してみてください。(S協ニュース NO.295、2020年11月号掲載)

4.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント④ 若松真紀子

～私のコレオ作成方法～

コレオを作成するときは、Get In, Body, Get Out を組み合わせて作りますが、以下のことを意識して作っています。

1) ボディフローの良い組み合わせを意識する

例：右手の Two Faced Line からの Bend the Line の後は Reverse Flutterwheel、左手の Two Faced Line からの Bend the Line の後は、Flutterwheel 等

2) 窮屈な動きはしない

例：Double Pass Thru Formation での Centers Two Ladies Chain 等

3) 同じ場所、同じ4人でずっと踊らない

例：Line から、Pass Thru, Bend the Line で新しい場所で新しい4人と踊る、隊形の変化等

4) どの位置で Get Out して、Home に戻るかを意識する

例：1組の男性が北の位置 (Heads Square Thru, Slide Thru, Pass Thru, Bend the Line, Star Thru) にいて、Allemande Left, GRL をすると、ちょうど Home でパートナーに出会う。1組の男性が西の位置 (Sides Square Thru, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru) にいて Allemande Left, GRL をすると、東の位置でパートナーと合い、ローテートができる。オポジットと GRL すると On3 でパートナーに出会うことを利用して、4 Ladies Chain ,Heads Square Thru,の位置から、Allemande Left ,Make a Alamo Style, Swing Thru でローテートする、等

5) コレオを作成した後の検証

ある場所にダンサーを連れていきたいが為に、オーバーフローになっていないか、ハンズワークは大丈夫か、また同じ動作ばかりになっていないか、等、確認する。

以上のようなことを意識しながら、特に難しい動きではなくてもスムーズなコールを心がけています。

(S協ニュース NO.296、2021年1月号掲載)

5.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑤ 藤岡芳太郎

～イメージコール手法で自在に Stir the Bucket～

ハッシュコールの終わりに Stir the Bucket をしてシンギングコールに移る、ということはしばしば行いますね。これはイメージコールの手法を使えば比較的簡単に、しかも色々な変化をつけることができます。

イメージコールは#1 から#4 のアレマンドポジションがあり、キーパーソンを各条件でここへ持ってくるとゲットアウトできる、というもので、この資料は、2020年12月にS協テキストとして発行され、S協ホームページのスクエアダンストピックス（その他トピックス）に掲載されました。

これに解説してあるアレマンドポジション#1が Stir the Bucket した位置になります。イメージコールの条件を満たしてキーパーソンをここへ持ってくるようにコールし、Face In と言えば完了です。

最も簡単なのは Four Ladies Chain から始め、Ladies Chain 効果のないコールをしてキーパーソンをアレマンドポジション#1 に持ってきます。しかしこれはダンサーに感付かれやすいですね。

アレマンドポジション#3（コーナーボックス）からそのボックスで Ladies Chain 効果のあるコールをし、その後キーパーソンを右側のボックスへ移動させ、そこでもう一度 Ladies Chain 効果のあるコールをします。その後キーパーソンをアレマンドポジション#1 の位置へ持ってきて Face In で完了です。例えば Heads Square thru 4, Pass the Ocean, Recycle*, Square Thru 4, Trade By, Touch 1/4, Walk and Dodge*, Face In. (*が Ladies Chain 効果)

Wave や Two Faced Line は少し後ろへ下がり向き合ったボックスを考えて Ladies Chain 効果を確認すればよいと思います。AL 8 Circulate は Pass Thru, Trade By と同じとみなします。例えば Heads Square thru 4, Swing thru*, Scoot Back, AL 8 Circulate, Recycle*, Centers Face in. きっとダンサーに意外性を楽しんでもらえると思います。

(S協ニュース NO.297、2021年3月号掲載、2023年3月3日：再編集)

6.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑥ 中川学

～3つの流れを考えよう～

私の Choreography 作成法の基本の一つは、昨年9月号を担当された荒木義昭さんの方法と同じで、Get Out Module を Finish から逆向きに作成していく方法です。もう一つは、タイトルにあるように3つのムーブの流れを考える方法です。

今回は、こちらを紹介させていただきます。

1. メインのムーブを選び、そのムーブをコールできる隊形をいっぱい探す

Wheel and Deal を例にすると、Right Hand 2 Faced Line と Facing out Line が一般的ですが、Left Hand 2 Faced Line や Tidal Line も挙げられます。

2. 最初の隊形を作るムーブをいっぱい探す

Facing Out Line を例に取ると、Pass Thru, Square Thru などが良く使われますが、Completed Double Pass Thru 隊形からの Face Out も挙げられます。なので、Tag the Line Face Out も良い動きだと思います。

3. メインムーブでできた隊形からのムーブをいっぱい探す

Facing out Line からの Wheel and Deal でできる隊形は Double Pass Thru 隊形です。この隊形からのムーブは Double Pass Thru や Centers Square Thru などが良い動きです。でも、Centers Swing Thru も面白いと思います。

4. 2→1→3の順番の組み合わせ作る

ボディフローやハンスフローを考えながら、3つの流れを作ります。Pass Thru → Wheel and Deal → Centers Square Thru 3 は良く使われる良い動きです。Tag the Line Face Out → Wheel and Deal → Centers Swing Thru という動きは？メインストリームの踊りこみをしているダンサーには新鮮な感覚になりませんか？

5. 選んだ3つの流れをいっぱいコールする

後は、この選んだ3つ流れを、タイミングよくコールできるように、いっぱいコールしてみてください。

(S協ニュース NO.298、2021年5月号掲載)

7.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑦ 篠ヶ谷紀子

～私のコール組み立て法～

私の Choreography 作成は大きく3つの方法で行っています。1つは、モジュールを作成し活用する方法、2つ目は、始めから終わりまで予め組み立てておく方法、3つ目は、サイトコールで行う、です。

【モジュールの作成】

こんな動きや流れを入れたい、こんなゲットアウトをしたい、というアイデアがある時に駒を動かしてモジュールを作成します。

ある隊形からある隊形まで、5～6手くらい（暗記する気がない時はもっとたくさん）の動作の中に取り入れたい動きや流れを入れて作成します。

また、こんなゲットアウトをしたい！というアイデアがある時は、そのゲットアウトの型から逆算して組み立てていき、覚えやすい隊形から数個の動きでゲットアウトできるようなモジュールを作成します。

ご参考までに簡単な覚えやすい2つのモジュールを紹介します。

① パートナーラインからのゲットアウト

Right and Left Thru, Dixie Style To An Ocean Wave,
Ends Circulate, Centers Trade, Allemande Left

② コーナーボックスからのゲットアウト

Split The Outside 2 Around 1 to A Line, Pass Thru,
Bend The Line, Square Thru 2, Right and Left Grand

【始めから終わりまで一連のコールを組み立てる】

サイトコールの最中には思いつかないような流れをたくさん取り入れたい時や、まだあまり慣れていないプログラムのコールをする時に予め作成します。

ゲットインからゲットアウトまで順番通り駒を使って作成していきますので途中何度もやり直す事が多いのですが、意外に面白い組み立てができる事もあるので、サイトコールではできないような組み立てを心掛けています。ただ、何十分という時間をかけて作ったネタがコールするとほんの数十秒で終わってしまうので、喪失感に似た感情に襲われる事もしばしばありますが。。

モジュールの作成もコール一連の作成も、取り入れたいアイデアの事ばかりを考え過ぎると、ボディフローが悪くなったり良くなり過ぎたりするので、一番の基本はダンサーが気持ち良く踊れる事であることを忘れずに、気持ち良かつ興味深く踊っていただけるように努めています。

(S協ニュース NO.299、2021年7月号掲載)

8.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑧ 玉田厚

～テーマを決めてイメージで作る～

1. テーマを決める・・・私のコールの組立は、まずテーマとするフォーメーションまたは動作を決めてから考え始めます。テーマを軸に深掘りすると、少し新規性のある組立も出てきます。また、ボディの所にもそのテーマを入れることを意識します。良い組立ができたら、男女・左右・AL/RLG 等を入れ替えることによりバリエーションを増やして行きます。

2. コールの構成を考える・・・あるテーマで作った組立を、1 チップの中にどの順番や組合せでコールするかを考えます。難しそうな組立は、その前にクリアしてもらう為のネタを仕込む等の工夫を入れます。作った組立を最初にコールする時は、問題や改善点は無いかダンサーの動きに目を凝らして観察し、得られた情報を反映して組立の完成度を高めます。

3. イメージで組立を考える・・・コールを始めた頃より、頭の中にイメージしたセットの状態 (FASR) の内、[F]と[A]をリアルタイムで追跡する練習を続けています。それも兼ねて、駒等を使わずに頭の中で組立を考えるように努めています。

4. スタート FASR へのフィードバック・・・1 組が左側のパートナーライン[PL] (上図) からスタートし、まずフォーメーション[F]とアレンジメント[A]のみを追跡し、例えば Touch1/4, Column Circulate 1&1/2, Girls Trade, Boys U-Turn Back, R&L Grand の組立を考えたとして・・・

次にこの動作をシークエンス[S]とリレーションシップ[R]を含めて追跡すると中図のようになります。[S]は男性がアウトで女性がインとなるので、スタートは男性の[S]をアウトにすべきとなり、[R]は1組の男性のパートナーを3組の女性からスタートすれば良いと分かります。

この情報をスタートの[S]と[R]にフィードバックすると、ライトハンドレディライン[RL]から Flutterwheel を入れた下図から上記の動作へ繋げるゲットアウト・モジュールとして完成できます。

このフィードバックの方法は、ゲットアウトのセットアップから駒を逆に動かして、ゲットアウト・モジュール開始の FASR を確認する方法よりも簡便で使いやすいと思います。

5. イメージの訓練・・・この方法は電車の中など何時・何処でも使えて便利です。その様子は傍目には「ボー」と見えているかも知れませんが、脳内は活性化しています。

このように、少しでも頭の中でリアルタイムに[F]と[A]を、[S]と[R]はゆっくり考えて追えるようになれば、サイトコールにも良い効果が期待できますので、皆さんもお試しされてはいかがでしょうか。

(S協ニュース NO.300、2021年9月号掲載、2022年10月17日：再編集)



9.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑨ 梅津義隆

～私のコレオ作成方法～

私は 20 歳位から主にサイトと暗記と読むコールをしてきたのですが、年とともに路線変更をせざるを得なくなってきました。まず頭の衰えで暗記物、定型物がうまく出てこなくなりました。目の衰えで読むコールが難しくなりました。紙ベースでは文字を大きく印刷したり、パソコンの画面の大きいのを買ったりして対応している状況です。現在、そしてわが青春時代のコレオ作成に使用した資料等をいくつか紹介いたします。

1. 現在よく参考にするのは、Vic Ceder 氏の HP の Choreography です。いろんなレベルや隊形からのコレオの宝です。Singing call もたくさんあります。

難易度なども記されていて参考になります。実際のページの行き方例は Vic and Debbie Ceder's Square Dance Resource Net で検索、Choreography をクリックです。

2. 次によく使うのは、昔のコーラーズノートです。当時はどうして買うかもわからなかったり、高かったりで、憧れのものでありました。やっと買えたときは、毎月送られて来るのを楽しみにしていました。CALERLUB の HP が最近刷新され、なんとそれらを見つけましたので紹介します。まず実際のページの行き方例 (2023 年 3 月現在) 日本 SD 協会 HP～Link～お気に入り～CALERLAB～Caller Resources～Other Web Sites～Note Services.～Caller Note Services & Periodical Magazines のページで最後の方の一覧表から選びます。私のお勧めですが、MS は Sets-In-Order、A1, 2 なら News 'N Notes Advanced、Plus なら Notes for European Callers (これはずっと後で知ったヨーロッパのコーラーズのページ) です。昔のもので今使っていないベーシックがないか、読み替えが必要なベーシックがないか (Curlique、Half Breed Thru 等)、その他ゲットアウトが確実か等チェックする必要がありますが、とても便利なデータです。補助の言い回し、簡単な暗記物 (モジュール) などもあります。

どちらも大変参考になり、コレオ作成に大いに役立つと思います。

(S 協ニュース NO.301、2021 年 11 月号掲載、2023 年 3 月 18 日 : 再編集)

10. コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑩ 森口久江

～私のコール組み立てはテーマ～

私のコレオグラフィーの作成方法は、全体（スタティックスクエアからゲットアウトまで）を作成したり、モジュール（ゲットイン・ゲットアウト・ゼロなど）を作成したりしていますが、その時にテーマとする動作や隊形を決めてから作成します。

【テーマとする動作の前後にはどんな動作が良いか】

例えば Dixie Style to an Ocean Wave を考えると、Right and Left Thru や Ladies Chain が一般的に使われていますが、ノーマル フェイシング カプルズから Left Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, Dixie Style to an Ocean Wave や Swing Thru, Boys Cross Run, Girls Run, Bend the Line, Dixie Style to an Ocean Wave など、いつもと違う入り方を考えます。また、同じコールでも、Eight Chine Thru や Facing Lines 隊形に変えたり、アレンジメントを変えたりすることでレベルアップを求めるダンサーにも対応できます。

動作の終わる隊形は Left-Hand Ocean Wave。動きの流れやハンズワークを考え、次のコール（例えば Centers Trade や Swing Thru (Center から)）を探します。

【テーマとする動作でゲットアウト】

テーマとする動作を入れてゲットアウトをする為に、逆から組み立てます。

例えば Dixie Style to an Ocean Wave, Extend, Allemande Left でゲットアウトすることを決めたら、この Dixie Style to an Ocean Wave の動きを戻し、次に Dixie Style to an Ocean Wave に入るのに流れの良い動きを選ぶ、というように一つ前の動作を選びながら始まりの隊形を確認します。

Allemande Left ⇐ Extend ⇐ Dixie Style to an Ocean Wave

⇐ Right and Left Thru ⇐ Bend the Line ⇐ Boys Run ⇐ Swing Thru ⇐ Pass the Ocean ⇐ Out Partner Line

テーマを意識しすぎて難しい組み合わせになったりボディフローやハンズワークが悪かったりすることがあります。組み立てたコールの流れを確認し、どの様な場面で使ったらよいかを考えることは大事です。テーマを決めてコレオグラフィーを作成することでマンネリ化したコールから抜け出し、ダンサーに楽しく踊っていただけるように努力しています。

(S協ニュース NO.302、2022年1月号掲載、2023年2月10日：再編集)

11. コール組み立て (Choreography) 作成のヒント① 松井和也

～To dance happily～

ボディフローとハンドワーク。スクエアダンスは、その名の通り『ダンス』の一種です。『ダンス』として楽しむためには音楽に乗ったスムーズな流れが必要であり、そのために私が重視しているのが先の2点です。

例えば、bend the line の前のコールには気を遣います。なぜなら、コールにより後退するダンサーができてしまうためです。後退や逆回転はスムーズな流れを損ないます。また、右手の wave からの swing thru ⇒ centers trade。これは、コーラーがオーダーを変えるためには便利な方法ですが、ダンサーにとってはどうでしょう？ center に入ったダンサーが同じ手で2回動くこととなり、同時に同じ方向に360度回転することになります。そのため、私は使わないように心掛けています。無数にある組み立ての中から二つを紹介致しましたが、私はこれらを常に意識してコールを組み立てています。

次に、前述の2点を base としたうえで、組み立てについてももう少し考えてみます。コールさせていただく場面は様々ですが、私の場合は場面に応じて組み立てを変えています。例会ではテーマを決めて考え、party ではとにかく盛り上げることを重要視し、ゲストを依頼された場合など長丁場の場合には黄金比率等を踏まえて全体の流れを意識して考えます。トリッキー（意外性のある動きやゲットアウト）なコールやアンシンメトリック（非対称）のコールもダンサーの満足度を押し上げるための一つの手段です。これらを組み立てる際には、ゲットアウトの隊形からスクエアセットの状態まで逆にコールを考えていきます。もちろん、この場合も前述の2点は欠かせません。それに加えて、自らの閃きを大切にすること・ゲットアウトまでが長すぎない事にも留意しています。一つのゲットアウトを作るために数時間以上を要する場合もありますが、ダンサーが喜んでくださる瞬間を思いながら取り組んでいると時間を忘れてしまいます。

今後も、コーラーに都合の良いコールではなく、ダンサーが楽しめるダンサー本位のコールの組み立てについて研鑽し、ダンサーと共に楽しんでいきたいと思えます。

(S協ニュース NO.303、2022年3月号掲載)

12.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑫ 小方正実

～スマホでコレオ作成～

Choreography (以下コレオ) を組み立てるのは移動中の電車の中や散歩中にふと思いついて、頭の中でイメージしながら組み立てることが多いですね。インターネットに多々あるSDサイト、YouTubeの動画、Facebookの動画やSD関連グループの投稿、Zoomを使つてのVirtual Danceなどから気になっていた動きやモジュールについて自分なりに応用した組み立てを考えたりします。もちろんボディフロー、ハンズワークについては常に気を使います。コールはダンサーに楽しんでもらってこそ価値がでますからスムーズな動きにつながるように考えます。これはコーラーとして一番気を付けているところです。

ある定義について組み立てる場合は一通りのモジュール (Get In, Get Out, Zero Module) を作成するようにしています。特にZero Moduleを組み立てることが多くなります。Zero Moduleはチップの中でそれぞれの順番を色々と組み合わせることでコールにバリエーションが出ると思います。最近はダンサーに毎回同じ人とペアだなと思われぬようにInvert & Rotateを意識して作成しています。

さて頭の中で組み立てたモジュールについてイメージした通り、定義通り正しく動くがどうかを確かめるためには、SD駒よりはスクエアダンス向けアプリケーションTaminationsを使っています。ご存じの方も多いと思いますが、ダンス定義を様々な隊形からアニメーションで確認できるものです。コーラーのみならず、ダンサーでも定義の確認用にスマホにインストールしている方が多いようです。中でもSequencerという機能を使うことでコレオの組み立てと確認ができます。パソコン版もありますが、スマホ版であれば操作に慣れてしまえば手軽に電車の中でも使えます。組み立てたコレオのファイル保存はできませんが、作成したコレオはメールの下書きにコピペしておいて、あとでパソコンにて整理しています

但し、TaminationsやSD Couple等のコレオ作成ソフトウェアはCALERLABの定義に準拠するように作られてはいますが、一部には作者自身の独自の解釈の入った駒の動きもありますので、これらのソフトウェアの動きが必ずしも正しいと思わず、定義書で確認したり、他のコーラーに相談してみてください。

(S協ニュース NO.304、2022年5月号掲載・2023年3月12日 3月3日：再編集)

13. コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑬ 島田秀幸

～終わり良ければ全てよし！（エンディングへのこだわり）～

このシリーズも最後になりました。最終回のお話ということで、パターコールの最後（エンディング）に自分で工夫しているローテーションコレオ作成について書かせていただきたいと思います。

昔からの諺（ことわざ）にもありますように「始め良ければ終わりよし、終わり良ければ全てよし」は、コールにもあてはまるのではないかと考えています。コールは毎日一生懸命勉強して、練習してしても、いざ本番となったときに、積み重ねて来た努力の結果を全て出し切れることは、なかなか難しいです。その時の自分の体調、のどの調子、ダンサーを目で追う集中力、全てを出し切らなければなりません。

コールが途中でつまずいて上手くいかなかった！これはいつでも起こりえることです。それでも、その失敗を何とか頑張って切り抜けて、（最悪の場合でも「Square set, please!」で仕切り直せます。）パターコールの最後のエンディングを決めれば、その場の雰囲気は 100%ではないにしてもリカバー出来るのではないのでしょうか。

そのエンディングは、是非あらかじめローテーション（右にひとつずれて終わる）モジュールを考えておいて、その最後の部分に意外性を含めておいて、ダンサーに「おおっ！」「知らないうちに右にずれてる！」「やるなー！」と思ってもらえればしめたものです。そのためにも、Alamo Style からの Swing Thru Boys Run とか Two Face Line からの Ferris Wheel Center Sweep 1/4 とかで終わる定番のローテーションだけではなく、「え～！なんとまあこれで終わるのか！」というプチ驚きのフィギュアで終わるものを考えてはいかがでしょうか。

個人的には、実際にコールしてみて、ダンサーにウケたエンディング・ローテーションの最後の部分のベスト3は下記3つでした。

- 1) Double Pass Thru, Everybody Half Sashay, Face In
- 2) Tag the Line, Face In
- 3) Double Pass Thru, Leaders Clover Leaf, Others Partner Trade

考えればいくらでも意外性のある終わり方は出てくると思います。読者のみなさんも、「終わり良ければ全てよし！」のコンセプトの元、「このフィギュアで終わるエンディング・ローテーションはまだ誰もやっていないはずだ」というものを考え出すために、まず意外性のあるエンディングの最後の動きを決めて、そこから戻って行くコレオの組立て方法（逆引き）でオリジナルのものを考案してみてくださいはいかがでしょうか。

（S協ニュース NO.305、2022年7月号掲載）

SP1.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント^⑭ 山本一幸**～私のコレオ作成方法～**

1. ・出来るだけ多くのベーシックを使いたいため、先ずはそのレベルのベーシックリストを準備する。
できれば自分なりのティーチングオーダーを作成する。
 - ・ワークショップは一つのベーシックを 1 チップ 10 分で紹介出来るように準備する。
 - ・初心者講習会でも必ず教える内容を確認しておくためにコールを準備する。
 - ① スタンダードアプリケーションでコールを作る。
 - ② いろいろな体型からやさしいコールを作る。
 - ③ いろいろな体型、ポジションからの少し難しいコールを作る。
 - ④ 特殊な、変則的な難しいコール。
 - ⑤ 初心者講習会では Partner Line , Corner Box からの Zero Module を持っているとは有効です。
 - ⑥ ゲットアウトに使う。
 - ・初心者講習会では講習前にチェックし、サイトコールで行います。
2. ・コールを作成する時はパソコンのソフト「SD-TTY (電動こま動かし機)」を使います。
 - ・やさしいコール、ボディフロー、ハンドワーク、には十分注意を払って作成します。
 - ・1 コールは 1 0 ～ 1 5 ベーシックくらいとし、途中でゲットアウトできるかチェックしながら作成します。
 - ・ゲットアウトにそのレベルのベーシックを使えるものはないかをチェックする。ベーシックが決まれば、どの体型からゲットアウトするかを逆算し、Partner Line , Corner Box から短いパターンを探す。
3. 他のコーラーのコール、資料を参考にして、面白いパターンを吸収する。(パク パク)

SP2.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑮ 鈴木孝子

～ダンサーと一緒に楽しみましょう～

これまで多くのコーラーの皆さまの腕の見せどころのヒントをご紹介いただきました。

私はサイトコールが多いのですが、こればかりだとダンサーに飽きられてしまいます。コールの中には“0”モジュールを使ったり、Get Out にもひと工夫したりです。

- ① Center Pass Thru (CB) , AL にしたいところは Swing Thru, Scoot Back, Boys Cross Fold, AL に、
- ② Center Square Thru 3 (CB) , AL のところなら Left Pass Thru, Left U-Turn Back, Pass Thru, RLG 等。

モジュール作成の時には意外性のある動きを取り入れ「あっと言わせて、喜んでいただきたい」と考えながらコマを使って作成します。作成にあたっては、いろいろなムーブメントを使うように心がけます。Centers In, Cast off 3/4, 1/2 Sashay, Dixie Style, Turn Thru, Cross Fold など積極的に取り入れるように意識します。例えば

- ① Line や Wave から Ends : Cross Fold, AL
- ② Facing Line から Veer Left, Castoff 3/4, AL

Rotate モジュール等は最後に持っていく隊形を描いてそれに向けてコマを回します。

- ① Corner を前にし (Look the Corner,) Pass Thru, Bow
- ② Tag The Line, Face In, Bow

ハンズワークやボディフローに気をつけることはもちろん、ぐるぐる回転するようなコールにならないよう気をつけます。PLUS では Acey Deucey は便利なムーブメントですが Spin Chain the Gears や Relay The Deucey 等の後に Acey Deucey が入ると中の人はずらいですね。Spin The Top, Fan The Top はもっと大変です。でも順番を変えれば良い流れになることも多いです。

これまでいろいろなコールの仕方を学びましたが覚えたはずのモジュールでも一つのムーブメントを抜かしたり、忘れたりと失敗することもありますので、最後はしっかりダンサーを見るのが大切だと思います。フロアの雰囲気にあったコール、ダンサーが今、何を望んでいるか、どうしたら楽しんでいただけるかをいつも考えながらコールするようにしています。ダンサーの楽しそうな顔が見られたら私も楽しく、また頑張ろうという気持ちになります。

SP3.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑩ 原井耕治

これまで各コーラーの方々がコール作成の多くのヒントを述べておられます。

私は、現在使用している basic の choreography の例示を紹介します。私の心がけていることは、ダンサーがコールに耳を傾けて考えながらダンスを楽しみ、ダンサーとコーラーが一体となった時が一番楽しい時です。

(コーナーボックス) から

- 1) Touch 1/4, Split Circulate, Centers Run, Ferris Wheel, Zoom, RLG
- 2) Star Thru, Right and Left Thru, Centers Left Touch 1/4, Ends Touch 1/4, Those Facing AL RLG
- 3) Right and Left Thru, Star Thru, Touch 1/4, Circulate 1&1/2, Girls U-Turn Back, AL
- 4) Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Veer Right, Ends U-Turn Back, RLG
- 5) Touch 1/4, Girls Trade, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Wheel Around, AL
- 6) Pass Thru, Boys Run, Circulate Twice, Face In, Square Thru 2, RLG
- 7) Split Outsides Around 1 to a Line, Pass Thru, Ends Trade, Centers California Twirl and Face In, RLG
- 8) Circle Left 1/2 (each box) , Veer Left, Half Sashay, Veer Right, RLG
- 9) Swing Thru, Centers Run, Ferris Wheel, Centers Veer Left, Very Centers Trade, Very Centers Run, Extend, AL
- 10) Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Very Centers Trade, Half Sashay, Bend the Line, RLG

(パートナーライン) から

- 1) Centers Square Thru 4, Ends Allemande Left, RLG
- 2) Square Thru 3, Centers Run, AL
- 3) Star Thru, Right and Left Thru, Veer Left, Half Sashay, Ferris Wheel, Centers Pass Thru, RLG
- 4) Square Thru 4, Boys Run, Circulate, Girls Run, RLG
- 5) Touch 1/4, Circulate 1&1/2, Centers 6 Trade, Girls U-Turn Back, AL
- 6) Flutterwheel, Touch 1/4, Girls Run, Reverse Flutterwheel, RLG
- 7) Right and Left Thru, Flutterwheel and Sweep 1/4, California Twirl, AL
- 8) Swing Thru, Center 4 Swing Thru, Boys Run, Center 4 Chain Down the Line, Center 4 Veer Left, 4 Boys Run, RLG
- 9) Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Wheel Around, Veer Left, Girls Run, Boys Circulate, AL

10) Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Veer Right, Center Boys U-Turn Back, Extend, AL

(Square set) から

- 1) Heads Square Thru 3, Separate Around 1 to a Line, Pass Thru, Wheel and Deal, Zoom, Centers Square Thru 3, Left Touch 1/4, Chain Down the Line, Square Thru 3, AL
- 2) Heads Touch 1/4, Centers Circulate, Center Girls Run, Touch 1/4, Split Circulate, RLG
- 3) Heads Square Thru 2, Touch 1/4, Extend, Boys Swing Thru, Girls Trade, Extend Twice, Girls Swing Thru, Boys Trade, Extend, Girls Run, Square Thru 2, RLG
- 4) Heads Square Thru 2, Swing Thru, Girls Run, Couples Circulate, Wheel and Deal, Box the Gnat, Square Thru 2, Ends U-Turn Back, RLG
- 5) Heads Square thru 3, Separate Around 1 to a Line, Centers Right and Left thru, Ends Touch 1/4, Centers Pass the Ocean, Center 6 Column Circulate, Girls run, Centers Wheel and Deal, Zoom, Centers Swing Thru, Extend, RLG
- 6) Heads Star Thru, Double Pass Thru, Leads U-Turn Back, Swing Thru, Centers Trade, Centers Run, Ferris Wheel, Centers Sweep 1/4, Centers Square thru 2, Touch 1/4, RLG
- 7) Heads Star Thru, Double Pass Thru, Girls Run, Circulate Twice, Girls Run, Double Pass Thru, Boys Run, Circulate Twice, Boys Run, Centers California Twirl, AL
- 8) Heads Touch 1/4, Girls Pass Thru, Centers Swing Thru, End Girls Run, Extend, RLG
- 9) Left Square Thru 2, Left Touch 1/4, Centers Trade, Centers Run, Ferris Wheel, Centers Square Thru 3, Star Thru, Boys Trade, Wheel and Deal, AL
- 10) Heads Square Thru 4, Step to a Wave, Girls Trade, Swing Thru, Girls Circulate, Swing Thru, Girls Run, Ferris Wheel, Centers Sweep 1/4, Centers Lead Right, RLG

SP4.コール組み立て (Choreography) 作成のヒント⑰ 勝亦隆夫

～大切なのは Timing と Body flow～

レジェンドコーラー Marshall Flipppo が皆に問いました。「コーラーにとって最も大切なことは何？」 Ken Bower、Pat Barbour、Tim Marriner が声を揃えて即座に答えました。「それはタイミング！」 1992年6月、アメリカのSDリゾート、カークウッド・ロッジでダンスの後歓談した時の忘れられない会話です。事実彼らは素晴らしいタイミングのコールで私達を1週間楽しませてくれました。

独創的な Choreography が持ち味の Steve Kopman が、彼のコーラーズセミナーで力説したこと。「独創性を求めるがためにボディフローを犠牲にしてはならない」「独創性のためにダンサーを惑わすようなことをしてはならない」「何を言うかでなく、どのように言うか・・コールのタイミングと言葉が重要となる」

これらの学びを軸にして、私は Choreography を作成し、コールを実践しています。

例えば、Corner Line (In Order) から

Star Thru, Pass to the Center, Double Pass Thru, Centers In ⇒

① Boys Wheel Around, Centers Trade,

Everybody Wheel Around, Centers Trade,

Girls Wheel Around, Slide thru, Pass Thru, Allemande Left

② Girls Reverse Wheel Around, Centers Trade,

Everybody Reverse Wheel Around, Centers Trade,

Boys Reverse Wheel Around, Slide thru, Pass Thru, Allemande Left

少し長い Module ですが関連性のある繰り返しで構成されるため、覚えるのは難しくないと思います。

Centers In の後、Boys Wheel Around とコールすると、ダンサーは一瞬驚きますが、動作の流れに従えば男性ペアは自然に左回りを始めることができますはずです。Reverse Wheel Around は難易度が少し高くなりますが、ボディフローに助けられて女性ペアは難なく右回りを始めることができますでしょう。

その後もタイミング良くコールすればスムーズに踊り続けられ、この Choreography は成功間違いなし。

ボディフローを追求することにより創造的且つセットが潰れる確率が低い Choreography が生まれ、

それらを絶妙なタイミングでコールすれば、ダンサーを歓喜の世界に誘うことができるでしょう。

