

## CALLERLAB 情報

### ベーシック&メインストリーム動作の定義改定のご案内 (2017-12-18 付改定)

このたび、CALLERLABにおいて、2017年12月18日付でベーシックおよびメインストリームの動作の定義が書き換えられました。

2つの動作が発表されたので、以下にご案内します。

#### ■改定された動作

#### ベーシック 44. Double Pass Thru (ダブル パス スルー)

動作を始める隊形： 向かい合ったタンDEM

コール例：

Double Pass Thru

Heads Half Sashay Once and a Half, Double Pass Thru, Boy Left, Girl Right, Around 1 to a Line

動作： すべてのダンサーは他の二人のダンサーを通り過ぎるまで前に進む。ダンサーは右肩で通り過ぎる。

動作を終わる隊形： 背中合わせのタンDEM

タイミング： 4拍。

スタイリング： Pass Thru (パス スルー) (# 1 0) と同じ。

注釈：

Double Pass Thru(ダブル パス スルー)は、4人のダンサーに対するコールであるが、ダブル パス スルー隊形(二つの向かい合ったタンDEMが横に並んでいる隊形)のような、8人のダンサーの隊形にしばしば使われる。

オーシャンウェイブの規則が適用される。これは、右手をとった1/4タッグ隊形(または右手のシングル1/4タッグ隊形)からでも始められるということである。

オーシャンウェイブの規則を適用しないときは、ダンサーはお互いに向かい合って、ずれた状態からではなく動作を始める。Heads Star Thru, Boys Double Pass Thru のような例は不適切である。だが、“Heads Star Thru, Boys On a Diagonal Double Pass Thru” は拡張コールとして使えるし、左手をとったカラムで終わる。

ダブル パス スルーでの「ダブル」とはお互いに何人のダンサーとすれ違ったかを指している。拡張コールの場合には、Triple Pass Thru(向かい合った3人のタンデムから)や Quadruple Pass Thru (向かい合った四人のタンデムから)のコールとなる。ダンサーはこれらの使い方を説明なしに知っているとは期待されてはならない。

通常の向かい合ったカプルからの、Right and Left Thru, Put the Ladies in the Lead (または単に Ladies Lead), All Double Pass Thru は、指示的なコールの仕方に拠っている。“付加細目: Directional Calling (指示的なコールの仕方)” の項を参照。

## **メインストリーム9. Walk And Dodge (ウォーク アンド ドッジ)**

動作を始める隊形： ボックス サーキュレイト隊形、向かい合ったカプル。

コール例：

Walk And Dodge

Right and Left Thru, Girls Walk, Boys Dodge (通常のカプルから)。

動作： あるダンサーは前進 (Walk) して目の前にいるダンサーの位置を占める。他のダンサーは顔の向きを変えずに横にずれて (Dodge) 隣のスポットに動く。

ボックス サーキュレイト隊形からは、トレーラーがウォーク (Walk)、リーダーがドッジ (Dodge)。

向かい合ったカプルからは、どちらのダンサーがウォーク (Walk) をし、どのダンサーがドッジ (Dodge) をするのか、コーラーが指示しなければならない。

動作を終わる隊形： 背中合わせのカプル、ボックス サーキュレイト隊形。

タイミング： 4拍。

スタイリング：

コールが終わった時、カプルかミニウェイブの手の取り方で、腕は自然なダンス位置。

注釈：

ウォーク アンド ドッジ (Walk And Dodge) は、4 人のダンサーに対するコールである。カラムからは、ダンサーは 4 人の二つのグループに分かれて動作を行いトレード バイ隊形(Trade By Formation)で終わる。

ギミックとして、コーラーはあるダンサーの前に歩く (Walking) 代わりに、後退させる指示もできる。例えば Heads Square Thru, Touch 1/4, Walk And Dodge, Girls Back Up and Boys Dodge のように。また外向きのラインから Centers Walk , Ends Dodge のようなコマンドもギミックとして用いられる。これは、ダンサーが元の 4 人のグループを離れる使い方であるから。

‘付加細目： Commands (指示)： Gimmicks(特異な動き)’の項を参照。

6 人や 8 人のダンサーと一緒に動く拡張した適用(Extended Applications)もある。

例えば、 Sides Pass the Ocean、Sides Swing Thru, All Boys Run の後の、 Center 6 Walk And Dodge も Outside 6 Walk And Dodge も出来る。どちらの例も 4 人のダンサーがウォーク(Walk)をし、2 人のダンサーがドッジ(Dodge)をする。また 6 人のダンサーがウォーク(Walk)をし、2 人のダンサーがドッジ(Dodge)をすることも出来る。例えば、Heads Touch 1/4, Side Girls Dodge and Others Walk のような。

向かい合ったカプルや背中合わせのカプルからの ウォーク アンド ドッジ (Walk And Dodge) コマンドは、ダンサーが彼らのする動作の部分(part)を予期できなければ、不適切な使い方となる。(“付加細目： Commands(指示)： Do Your Part (自分の動作すべき部分) ” を参照)。

詳しくは、S 協ニュースやホームページに掲載してまいります。

または、CALLERLAB ホームページでご確認ください。

S 協ホームページ：**スクエアダンストピックス欄**

URL：[http://squaredance.or.jp/sd\\_topic.html](http://squaredance.or.jp/sd_topic.html)

CALLERLAB ホームページ：**Dance Program Documents 欄**

URL：<http://www.callerlab.org/Dance-Programs>

以上

<技術委員会・SD 小委員会>