

アンシンメトリックにおける CRaMS の応用

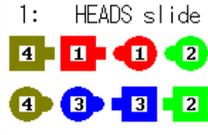
スクエアセットの指定したカップル、または特定のダンサーに対して動作を指示してダンサーの配置を非対称にして踊るスクエアダンスをアンシンメトリックダンスと呼称します。

個人的にはアンシンメトリック（以下ASとする）の体形について、以下の4パターンに分類します。

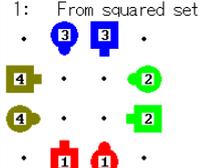
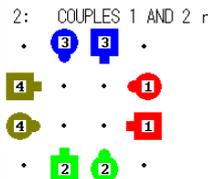
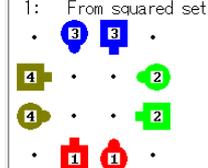
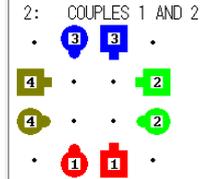
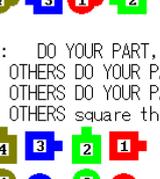
- ①男女の位置関係は対称だが、オーダーが非対称
- ②男女の位置が非対称（体形は男女を無視すれば対象）
- ③男女の位置も体形も非対称
- ④Couple No. で動作を指示した結果の体形

このうち①③④は戻し方の一般化は困難なので、今回は②のケースについて解説します。

例：NEAR 4, FAR 4 等の非対称のダンサーに対する動作を入れたダンス。

<p>1: Heads 1P2P</p>  <p>2: NEAR 4 right and left thru</p>  <p style="text-align: center;">①</p>	<p>1: HEADS slide thru</p>  <p>2: NEAR 4 double pass thru</p>  <p>3:</p>  <p style="text-align: center;">③</p>	<p>1: HEADS lead left</p>  <p>2: DO YOUR PART, #1 COUPLE eight chain 1 WHILE THE OTHERS DO YOUR PART, #2 COUPLE eight chain 2 WHILE THE OTHERS DO YOUR PART, #3 COUPLE eight chain 3 WHILE THE OTHERS eight chain 4</p>  <p style="text-align: right;">your couple's No. eight chain thru</p> <p>3:</p>  <p style="text-align: center;">③④</p>
---	--	---

例：カップル番号を指定した動作を入れたダンス

<p>1: From squared set</p>  <p>2: COUPLES 1 AND 2 right and left thru</p>  <p style="text-align: center;">①</p>	<p>1: From squared set</p>  <p>2: COUPLES 1 AND 2 half sashay</p>  <p style="text-align: center;">②</p>	<p>1: HEADS lead right</p>  <p>2: DO YOUR PART, #1 COUPLE square thru 1 WHILE THE OTHERS DO YOUR PART, #2 COUPLE square thru 2 WHILE THE OTHERS DO YOUR PART, #3 COUPLE square thru 3 WHILE THE OTHERS square thru 4</p>  <p style="text-align: right;">your couple's No. square thru</p> <p style="text-align: center;">③④</p>
---	---	---

A S 体形のダンスは、通常のダンスではできないアレンジメントが可能になるため、簡単な動作でもいつもと違ったダンスを楽しむことができる。

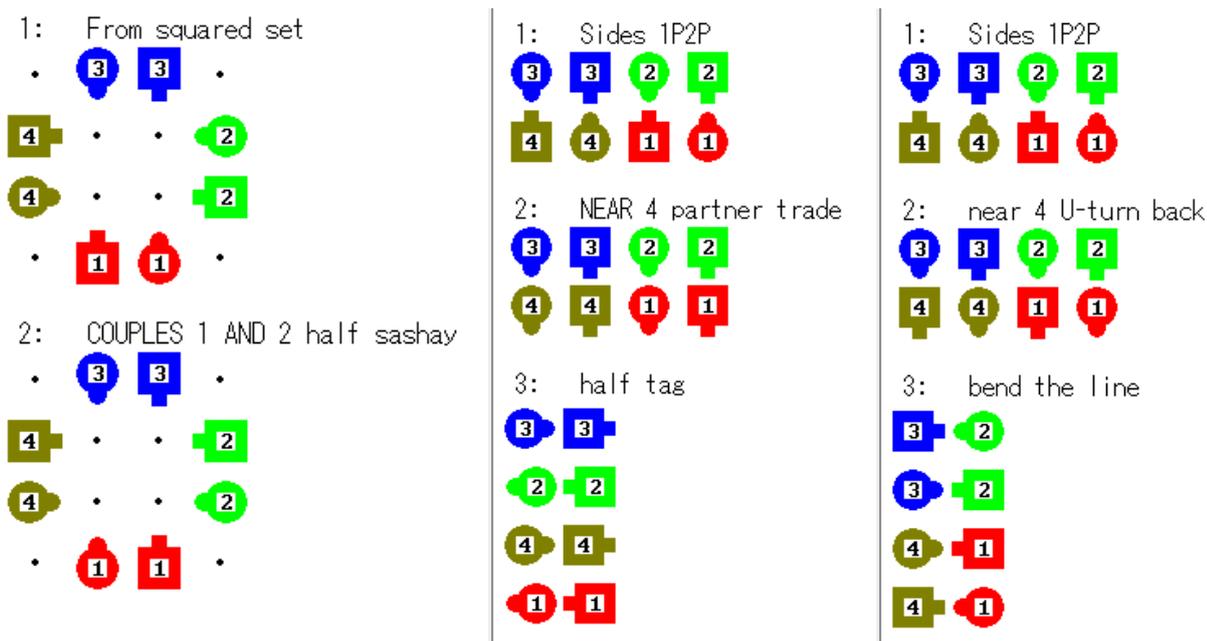
A S では、通常のダンス以上に以下の手順に注意する必要がある。

セットアップ

初期体形から A S 体形にする手順。

今回は男女の位置を入れ替える手順を紹介します。

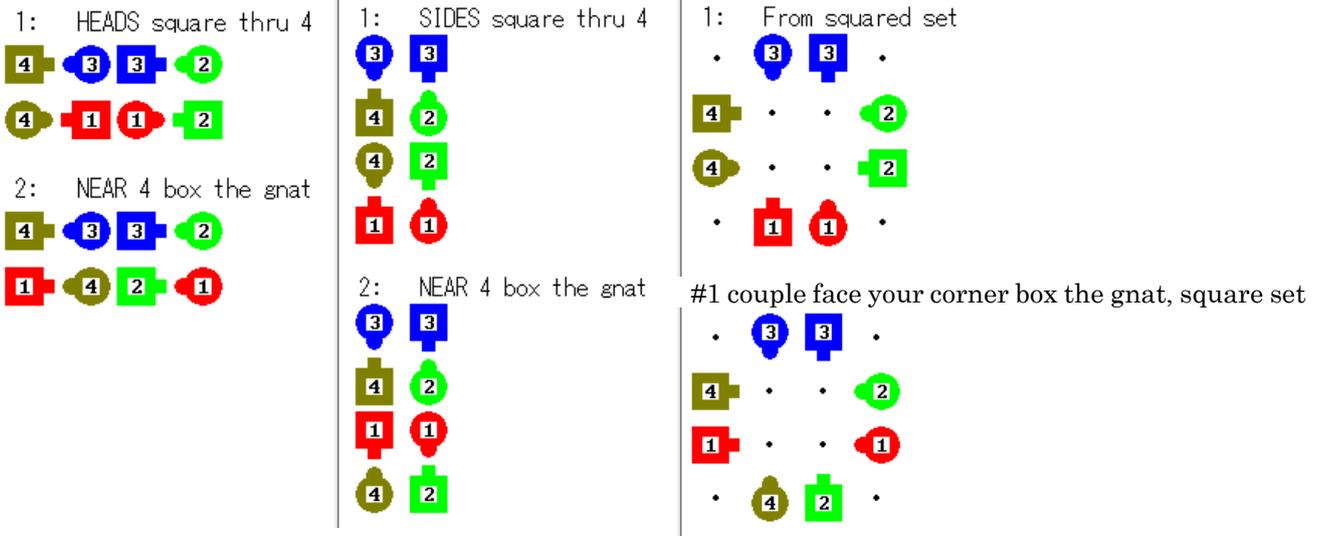
②の指定された 1 組または 2 組のカップルがパートナーと男女の位置を入れ替える。(P S での入れ替え)



以下は、①のオーダーを非対称とするセットアップの例



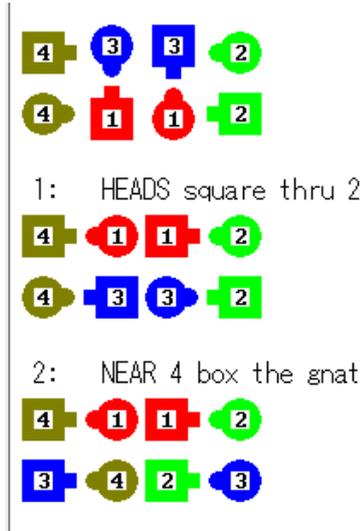
②の指定された1組または2組のカップルがコーナーと男女の位置を入れ替える。(CSでの入れ替え)



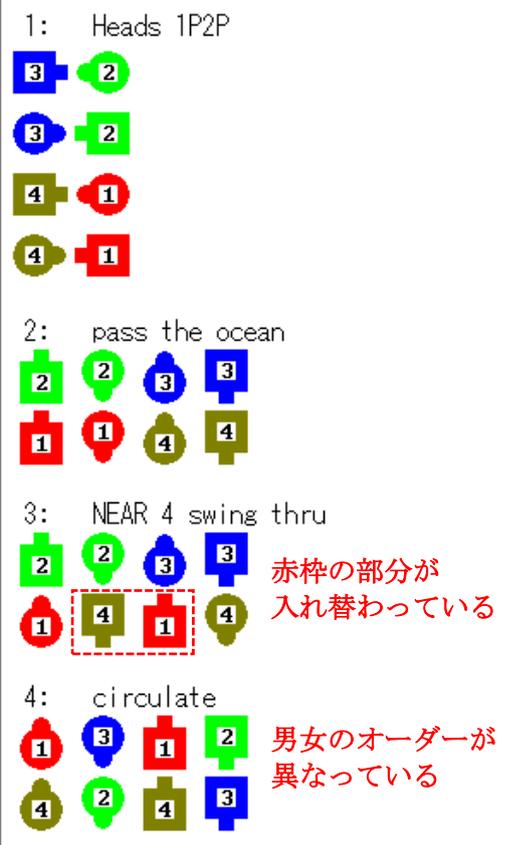
③OSからの入れ替え例



④RSからの入れ替え例



⑤GetOut を困難にする入れ替え

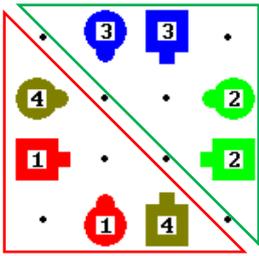


⑤GetOut を困難にする入れ替えの理由

- ・レディースチェーン効果のムーブメントを非対称のカップルに指定したことで、男女のオーダーが異なった状態になります。男性の1と4が入れ替わることで男女の位置交換だけでなく、男女のオーダーが異なり GetOut が困難になる。

戻せない理由を解りやすくするために、スクエアセットの状態に戻した以下の図を参照ください。

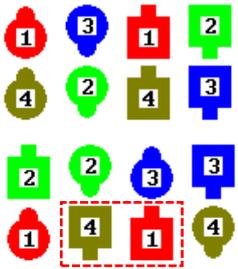
P Sで1組と4組男女の位置交換と1組と4組男性の位置を交換した状態。



通常の動作ではここから GetOut することはできない。

Getout する為には、赤または青の△グループ内の男性または女性の位置を入れ替える必要がある。

この区切りの理由は、セット内でのステーションが一致する区切りとなる。
(例では両方とも P S)



上図で head または side の女子を入れ据えればそれぞれの△は C S (R S) になるのではと思いますが、左図を参照すれば、Getout はできないことがわかります。

← NEAR 4 Swing Thru をかけた状態

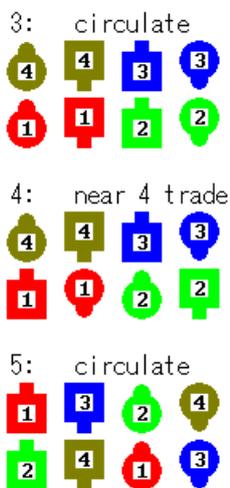
※上下で分割すると P S の状態で男性が入れ替わっていることに注意

ボディ

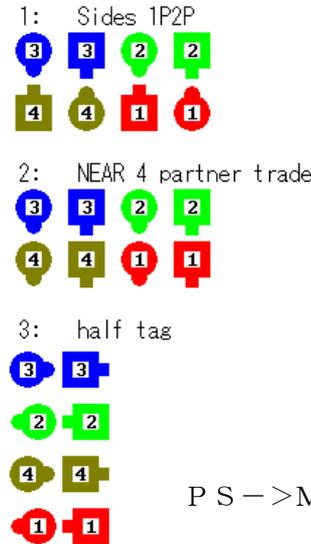
A S 体形でのダンスで、非対称な体形での動作を行う。

非対称なアレンジメントとしては、男性4と女性4人が分かれる体形が解りやすいと思いますが、その体形にする方法を解説します。

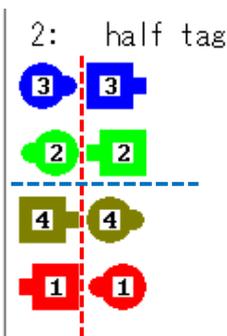
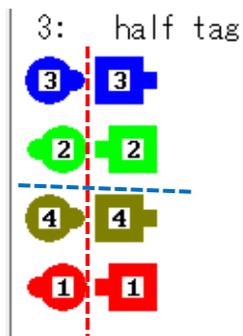
P Sで男女を入れ替えた場合 → O Sに移行する (またはMMG Gのアレンジメントにする)



P S → O S への移行



P S → MMG G への移行

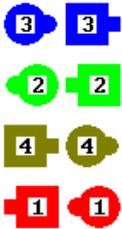


左は P S で MMG G の体系
ここからの GetOut の例として、
Scoot Back, split circulate,
slide thru, ends fold
で GetOut できます。

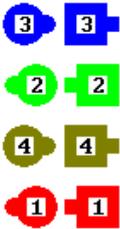
----- で区切った4名を見た場合は O S となり、----- で区切った場合は P S となる。

P S のMMG GからO Sへの移行手順例（他にも split circulate, All 8 circulate もあります）

2: half tag

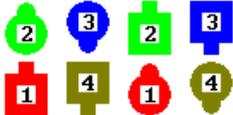


3: half tag



<- P S MMG G

3: hinge



4: hinge



O S体系のからは、

All 8 circulate,

slide thru,

ends fold

で GetOut できます。

4: swing thru



5: swing thru



5: circulate



6: circulate



<- O S

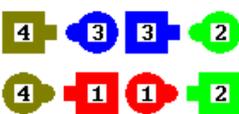
男女4人ずつに分かれた体形にするには、P SでMMG GのアレンジメントにするかO Sにします。

GetOut の手順はオーダーを揃えてMMG Gの場合は **split circulate**, slide thru, ends fold, O Sの場合は **All 8 circulate**, slide thru, ends fold で GetOut できる。

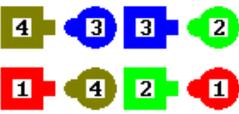
見分け方としては、O Sの場合は Heads 同士、Sides 同士が手をとっているが、MMG Gのアレンジメントの場合は、Heads/Sides の両方が手を取ることはありません。

C Sで男女を入れ替えた場合 -> R Sに移行する（またはMMG Gのアレンジメントにする）

1: HEADS square thru 4



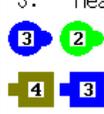
2: NEAR 4 box the gnat



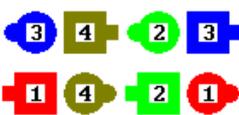
1: HEADS square thru 4



3: near 4 trade



2: pass thru



3: pass thru



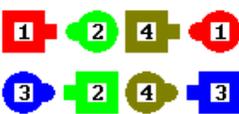
2: touch 1/2



4: split circulate



3: trade by



4: trade by



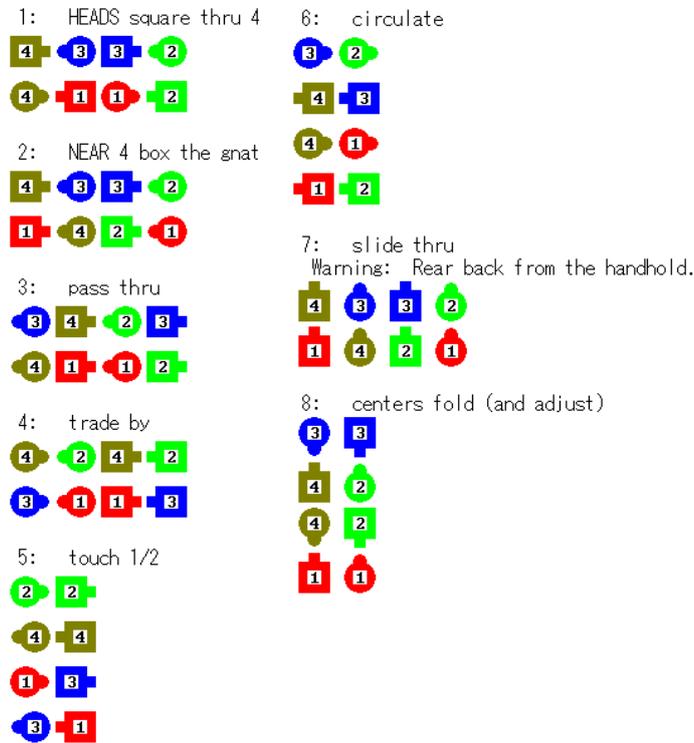
3: split circulate



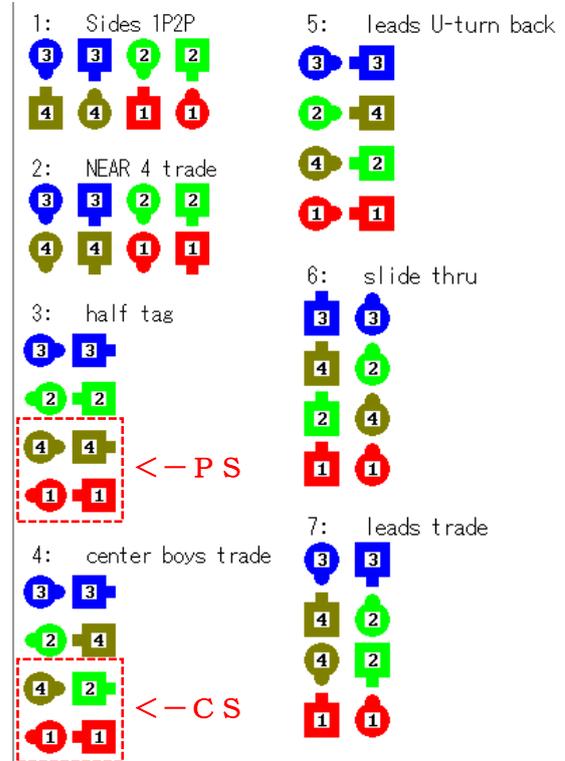
ゲットアウト

A S 体形または通常体形に戻してのゲットアウトを行う。 ※3

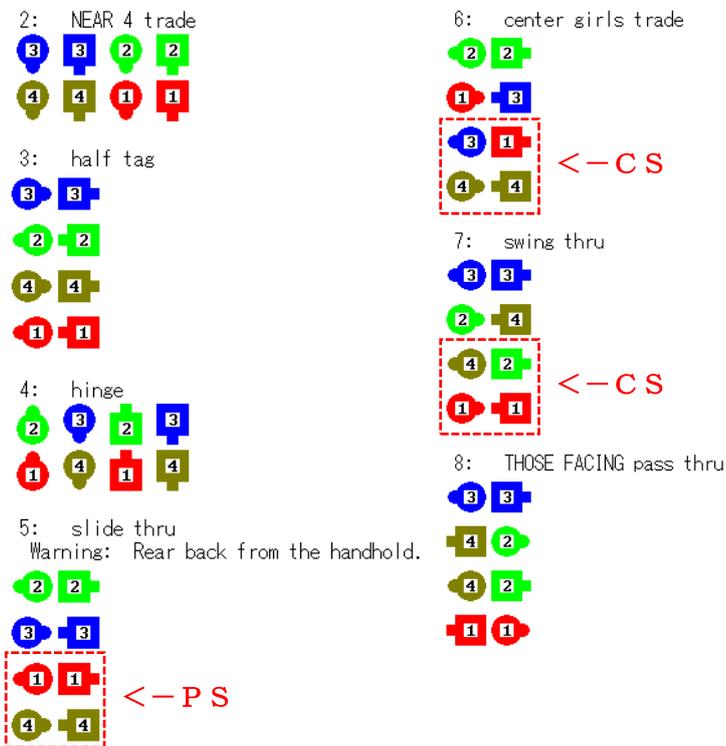
C S → R S → C S からの GetOut



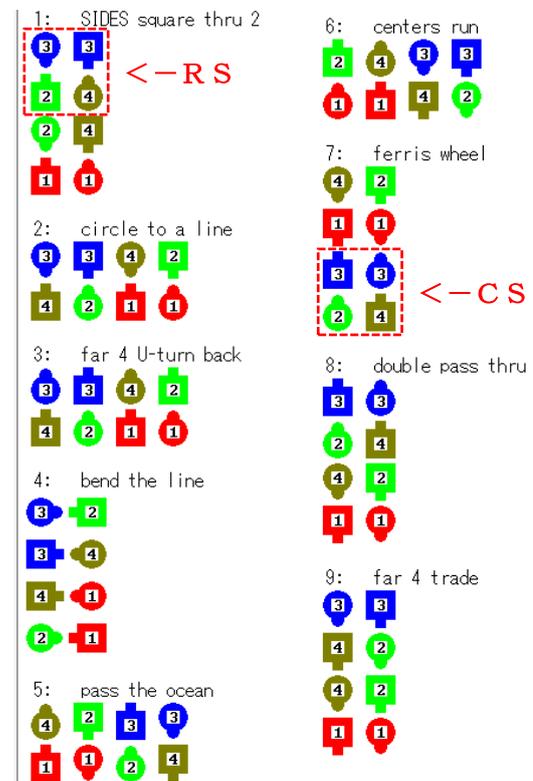
P S (MMGG) → C S



P S (MMGG) → C S



R S → C S



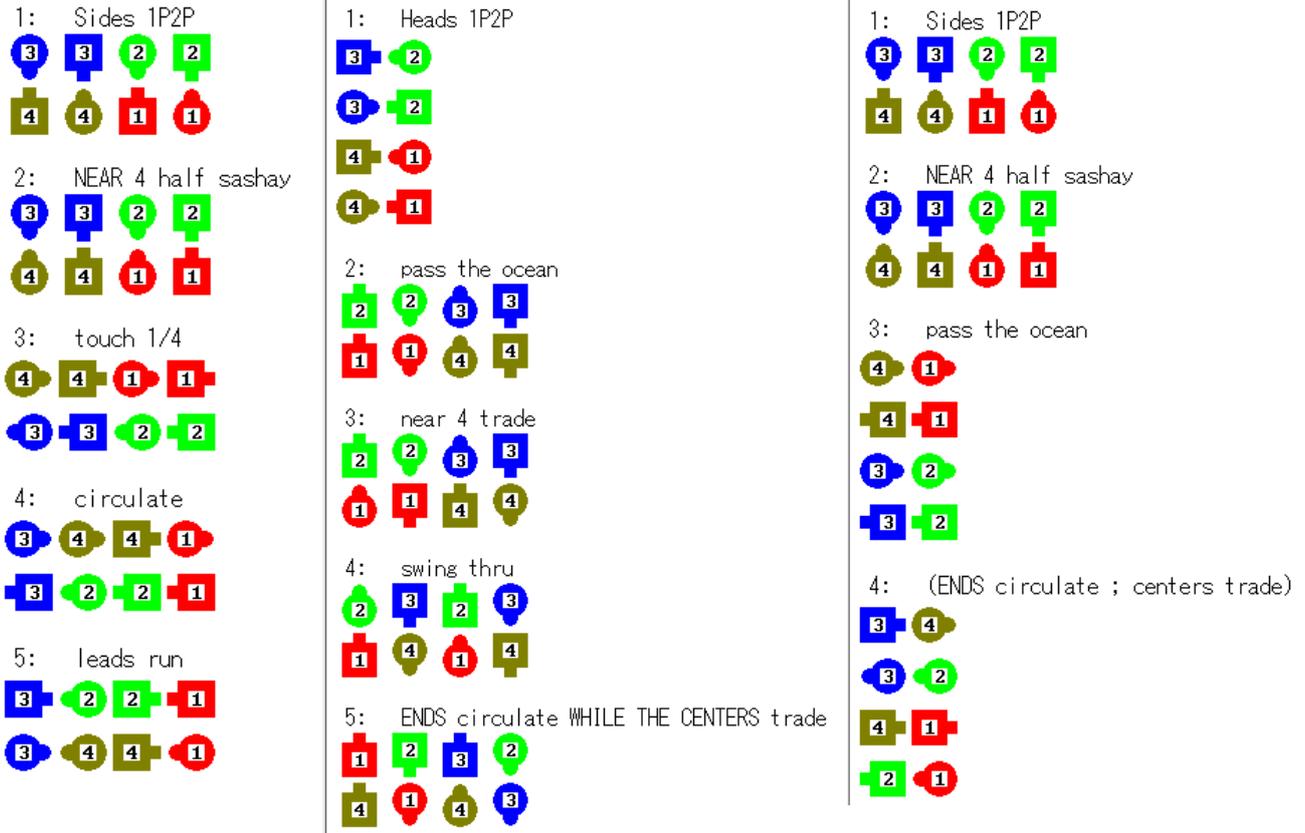
アンシンメトリックと CRaMS

アンシンメトリックに移行する場合、多くの場合は 1 組または 2 組の男女を入れ替える方法がとられますが、この男女を入れ替えたときのステーションがポイントとなる。

例として PS で NEAR 4 Half Sashay をコールする。

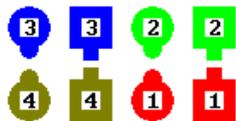
この体形から各ステーションでのフォーメーションの変化を確認する。

P S → C S (縦に区切っても、横に区切っても男女比が 3 対 1 となる。)



P S → O S (男女比が4対0または2対2となる。)

2: NEAR 4 half sashay



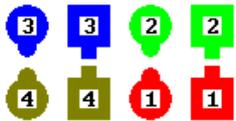
3: pass the ocean



4: circulate



2: NEAR 4 half sashay



3: touch 1/4



4: trailers run



5: trade by

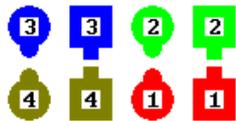


6: touch 1/4



P S → R S (縦に区切っても、横に区切っても男女比が3対1となる。)

2: NEAR 4 half sashay



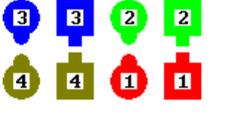
3: pass the ocean



4: CENTERS circulate



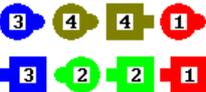
2: NEAR 4 half sashay



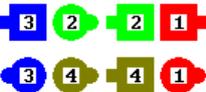
3: touch 1/4



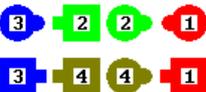
4: circulate



5: trailers run



6: trade by



PS では縦で分けても横で分けても対象の 4 名は男女 2 名ずつでしたが、CS、RS では 3 対 1 となり、OS では 2 対 2 または 4 対 0 となる。

CS の場合は PS、OS の場合に 3 対 1 となり、RS の場合に 2 対 2 または 4 対 0 となる。

※ 男女を入れ替えた際のステーションの反対のステーションに移行すれば男女別の体形になる。

※ 3 対 1 の体形の場合はステーションを 90 度回転 (Magic module) することで 2 対 2 または 4 対 0 の体形に移行できる。

※ 4 対 0 の体形からの GetOut は反対のステーションに移動し、オーダーを合わせた Wave から Slide Thru, End Fold(PS の場合)、または Slide Thru, Centers Fold(CS の場合)で GetOut する。

私のアンシンメトリック体形からの GetOut 手順例

- ① 4 対 0 の体形 (男女別の wave) にする。
- ② head の男女、side の男女が各々逆方向を向くようにする。
- ③ head、side 同士が逆方向を向く (wave で手を取っている) 体形にする。
- ④ pass thru, trade by (wave の場合は All 8 circulate)
- ⑤ 男女別の wave で head、side 同士が手を取っていない場合は (例:head が ends、side が centers) split circulate, slide thru で元のステーションに戻しフォーメーションを整えるため ends (centers) Fold で get out する。

または、

- ① 4 名の同性が一列で向かい合う (heads が ends、sides が centers またはその逆) 体形にする。
- ② slide thru で男性が right hand wave 女性が left hand wave になるようにする。
- ③ those facing pass thru で体形の正規化を行う。
- ④ 通常の facing out の line となるので GetOut を実施

A S におけるコールの注意点

GetOut 以外では使用に注意が必要なコール

star thru, slide thru, boys, girls 等、男女で動作が異なる動き。

セットアップの手順としては、NEAR 4 や FAR 4 等を使用すると、スタートセットが固定されるので、最初の couples 1 and 2 half sashay や #1 couple face your corner box the gnat, square set で A S 体形を作成した方が、couples 2 and 3 half sashay や #4 couple face your corner box the gnat, square set などのように応用が利くので最近はこの方法を使用している。

A Sにおける注意点のまとめ

セットアップ

どのステーションにおいてどのようなA Sの体形を作成するのかを明確にする

例

C S (P S) で男女の位置を入れ替える

P Sで1組と2組の位置を入れ替える

C Sで1組男子とコーナー2組男子とコーナーの位置を入れ替える

R Sで1組男子と2組女子、4組男子と1組女子の位置を入れ替える

※自分がどのようなA S体形を作成したかを理解していない場合、まぐれ当たりを期待するだけでGetOutが困難になる。

ボディ

slide thru, star thru 等の男女で動作の異なるムーブメントや boys, girls の指定を、GetOut を意識せずに使用してはならない。通常の boys, girls 等の指定は centers, ends, leaders, trailers 等の指定で代替する。

GetOut の為に特定の男性同士、女性同士の位置を交換する必要が発生した場合は、入れ替えるペアを center に配置して center boys (girls) trade のようなコールを行う。

GetOut

GetOut 体形のステーションを確認し、セットアップ、ボディでステーションと象限 (Quadrant) を目的とする Getout に一致するように操作する。

※必要があればステーションや Quadrant の位置を調整する。

簡単にA S体形のダンスシーケンスを作成するには、

1. セットアップでカップルNo.を指定してP SまたはC Sで隣あった男女の位置を交換してからスタートする。
例 couples 1 and 2 half sashay (P S) #1 couple face your corner, box the gnat, square set (C S)
2. ボディでは star thru, slide thru, boys, girls を使用せず、セットアップ時のステーションを反対のステーションに移行する。
3. Getout を行う際は、セットアップ時のステーションで、入れ替えた男女を向かい合う (右手を取る) 体形にし、オーダーを確認して star thru (slide thru), end (centers) fold でGetOutする。