

論文 | Articles

チアダンス文化論Ⅱ
——コリオグラフィーと作品研究——

A Study on Cheer Dancing as Contemporary College Sport II :
Choreography and Work Research

坂本 邦彦
SAKAMOTO, Kunihiro
尚美学園大学名誉教授
Shobi University

北久保みゆき
KITAKUBO, Miyuki
尚美学園大学女子チアダンス部コーチ
Shobi University Women's Cheer Dance Team

平井 希依
HIRAI, Kie
尚美学園大学女子チアダンス部コーチ
Shobi University Women's Cheer Dance Team

論文

チアダンス文化論Ⅱ ——コリオグラフィーと作品研究——

坂本 邦彦*
北久保 みゆき** 平井 希依***

A Study on Cheer Dancing as Contemporary College Sport Ⅱ : Choreography and Work Research

SAKAMOTO, Kunihiko
KITAKUBO, Miyuki HIRAI, Kie

Abstract

This study aims to analyze how choreography in competitive cheer dancing is involved in the creation of the work, including a comparison of sound sources and music licenses between Japan and the United States, and to investigate verbalization and recording of the cheer dancing work. Dance, technique, formation, and expression are essential elements in the choreography of competitive cheer dancing. In addition, the key to creating the work is the theme and story of the work and physical movement. The composition of the sound source is closely related to the choreography and determines the overall work. It is necessary to be in line with the music guidelines stated in the competition rule book, as well as what type of music to use and how to edit it to use speed changes and sound effects effectively. The choreography affects the overall competition, and it is involved in all the items evaluated on the score sheet by the judges. The purpose of work research is not limited to objectively recording physical movements, but also recording verbalized data, such as the narration of the work, evaluation by judges, and comments, which represent the overall context. Thus, in this study, performances in previous competitions were explored by verbalizing the interpretation of both the judges and the performers. The

* 尚美学園大学名誉教授、一般社団法人日本バレエ・ワークアウト協会会長

** 尚美学園大学女子チアダンス部コーチ、株式会社ATORIE代表取締役、DREAM WONDERLAND代表

*** 尚美学園大学女子チアダンス部コーチ、株式会社ATORIE コーチ事業部主任

study represents an overview of six performances that were part of national competitions.

抄 録

チアダンス作品の創作にあたり、コリオグラフィー／振付がどのように構想され、完成へと向かっていくかについて VERITAS 作品をもとに分析するとともに、チアダンス作品を言語化し記録にとどめる方法を考察していく。作品や選手の動きに込められたテーマやストーリーは、作品づくりの鍵を握る。また、音源の構成は、振付と密接に関係しながら、その作品の全体像を決めていくことになる。どのような楽曲を使用するか、速度の変化や効果音を有効に利用するにはどのようにすればよいかという点とともに、それらが大会規定に記された音楽ガイドラインに即したものであることが必要である。振付は競技全般に影響をおよぼすものであり、ジャッジによるスコアシート上の評価の全項目に関わっている。作品研究の趣旨は、身体の動きを客観的に記録することに留まらず、作品のストーリー、ジャッジによる評価、コメントなど言語化されたデータを合わせて記録し、それが全体のコンテキストの中でどのような意味を持つか、演じる側の解釈とともにジャッジによる解釈も言語化することにより、これまでの大会演技を記録する方法を考察することにある。「チアダンス文化論Ⅰ」では、作品研究として海外大会で演じた4作品を取り上げた。本稿では、国内大会で演じた6作品を取り上げる。

キーワード

チアダンス (cheer dancing)／コリオグラフィー (choreography)
音源 (sound source)／大学スポーツ (college sport)
学生アスリート (student athlete)／ベリタス (veritas)

目 次

はじめに

1. 競技チアダンスにおけるコリオグラフィー
 - 1.1. チアダンス作品の構成要素
 - 1.2. コリオグラフィーの評価項目と配点上の位置づけ
 - 1.3. チアダンス作品の構想から完成まで
2. 音源と音楽ライセンス
 - 2.1. 音源の構成
 - 2.2. 米国大会における音楽ライセンスと音源の制作過程
 - 2.3. 国内大会における音楽ライセンス
3. VERITAS 作品研究 (国内大会編)
 - 3.1. 作品研究 (国内大会編1)：2016年11月
 - 3.2. 作品研究 (国内大会編2)：2017年11月
 - 3.3. 作品研究 (国内大会編3)：2018年12月
 - 3.4. 作品研究 (国内大会編4)：2019年3月
 - 3.5. 作品研究 (国内大会編5)：2019年11月
 - 3.6. 作品研究 (国内大会編6)：2020年1月

おわりに

はじめに

競技チアダンスにおけるコリオグラフィー／振付⁽¹⁾が作品の創作にどのようにかかわっていくかを音源と音楽ライセンスの日米比較を含めて分析するとともに、チアダンス作品を言語化し記録にとどめる方法を考察することが、本稿の目的である。

19世紀後半の米国大学スポーツの中で誕生したチアリーディング／スポーツチアは、1980年代から日本において競技としてのチアリーディング、パフォーマンスチアの世界へと広がっていき、多くの学校団体、クラブチームが誕生していった。そうしたなかで、2007年4月に尚美学園大学女子チアダンス部 VERITAS が活動を開始した。その間の経緯、および、全米大学アスレチック協会 National Collegiate Athletic Association (NCAA) の活動趣旨をどのようにサークル活動に適用するかに関しては「チアダンス文化論Ⅰ」[坂本・北久保・平井2020: 91-125]で考察した。

本稿では、チアダンス作品がどのように創られていくかを、実際に演じられた大会演技を参照しながら分析していく。競技チアダンスの振付では、ダンス・テクニク・フォーメーション・表現が重要な要素となる。評価項目としての振付は、大会主催団体、部門によりスコアシート上の位置づけや点数配分は異なるが、振付そのもの、および、振付に込められた意味などは、スコアシートのあらゆる部分に影響を及ぼすことになる。また、音源の構成は、大会作品作りにおいて重要な要素となる。楽曲の選定、速度の調整、効果音の有効利用は、振付と密接に関係しながらその作品の全体像を決めていくことになる。

「チアダンス文化論Ⅰ」では、作品研究として海外大会で演じた4作品を取り上げた。本稿では、国内大会で演じた6作品を取り上げ、表1に示される大会作品に具体的な例をとりながら分析を進めていく。「VERITAS 作品No.〇〇」は、国内外の大会⁽²⁾で演じた作品を時系列でまとめた通し番号である。

1. 競技チアダンスにおけるコリオグラフィー

1.1. チアダンス作品の構成要素

チアダンスは、採点競技である。スコアシートにはさまざまな審査項目があるが、体操競技やフィギュアスケートのような詳細な採点基準はなく、技の難易度による配点の違いやミスによる減点などのルールはない。共通の内容で競い合うことはなく、全く違う振付や技がそれぞれのチームで演じられる中で採点される。難易度の高い演技内容を実施したチームと、難易度のそれほど高くない演技を実施したチームでは、必ずしも前者が高い評価を得るとは限らない。それぞれの内容に対して完成されている演技で総合的に評価されるため、失敗の少ない完成度の高い演技

(1) 「コリオグラフィー choreography」は、「舞踊を記録する」という意味があり、語義には「描く graphios」という意味が含まれている[坂本・北久保・平井2020: 107]が、本稿では、一般的に使われている日本語の「振付」を用いる。ただし、特に「描く graphios」という意味を強調するときには「コリオグラフィー」「コリオグラファー」を、また、スコアシート上の表記は「Choreography」をそのまま用いる。

(2) 大会名は、本文中では以下括弧内の略称を用いる。ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP/全日本チアダンス選手権大会 (JCDA 大会)。USA School & College Regionals/地区大会・Nationals/全国選手権大会 (USA ジャパン大会)。NCA & NDA COLLEGIATE CHEER AND DANCE CHAMPIONSHIP (NDA 大会)。USA COLLEGIATE CHAMPIONSHIPS (米国 USA 大会)。JCDA は、一般社団法人日本チアダンス協会 Japan Cheer Dance Association の英文表記の略称である。USA ジャパンは、米国西海岸に本部を置くユニテッドスピリットアソシエーション United Spirit Association (USA) の日本支部の略称であり、一般社団法人 Cheer & Dance Education が運営している。NDA は、National Dance Alliance の略称である。

表1 VERITAS作品一覧

| 作品 No. | 大会開催日 | 大会名 | 部門 | 大会開催地 |
|-----------|--------------|--|--------------------------------------|------------------------------|
| 1 | 2016.4.6-10 | NCA & NDA COLLEGIATE CHEER AND DANCE CHAMPIONSHIP 2016 | Dance Team Performance, Division III | Daytona Beach, Florida, U.S. |
| 2 | 2016.11.19 | ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2016 | 大学生編成 Cheer Dance 部門 | 東京体育館 |
| 3 | 2017.4.5-9 | NCA & NDA COLLEGIATE CHEER AND DANCE CHAMPIONSHIP 2017 | Dance Team Performance, Division III | Daytona Beach, Florida, U.S. |
| 4 | 2017.11.18 | ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2017 | 大学生編成 Cheer Dance 部門 | 東京体育館 |
| 5 | 2018.4.4-7 | NCA & NDA COLLEGIATE CHEER AND DANCE CHAMPIONSHIP 2018 | Pom, Division II | Daytona Beach, Florida, U.S. |
| 6 | 2018.12.1 | ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2018 | 大学生編成 Cheer Dance 部門 | 武蔵野の森総合スポーツ プラザ |
| 7 | 2019.3.26 | USA School & College Nationals/ 全国選手権大会2019 | 大学編成 Pom 部門 Large | 幕張メッセ イベントホール |
| 8 | 2019.11.30 | ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2019 | 大学生編成 Cheer Dance 部門 | 武蔵野の森総合スポーツ プラザ |
| 9 | 2020.1.19 | USA School & College Regionals/ 地区大会 (埼玉大会) 2020 | 大学編成 Jazz 部門 | 北本市体育センター |
| 10 | 2020.2.15-16 | USA COLLEGIATE CHAMPIONSHIPS 2020 | Pom 4 Year College | Anaheim, California, U.S. |

(出所) 筆者作成。網掛ありは、「チアダンス文化論Ⅰ」掲載の海外大会編、網掛なしは、「チアダンス文化論Ⅱ」掲載の国内大会編。

や選手のスキルに応じた無理のない内容で仕上げられている作品の評価が高くなることもある。ただし、難しい技やダンスに挑戦し成功した時には高評価につながることから、難しいターンやジャンプ、ボディコントロールが必要な複雑なステップやフォーメーション移動などを多くのチームが取り入れ、年々作品の難易度が高まっている。

競技チアダンスの振付では、ダンス・テクニク・フォーメーション・表現の4つが重要な要素となる。

1.1.1. ダンス

チアダンスの作品は、アームモーションとよばれる腕の型を基本とし、その組み合わせや変形から振付ができあがっている。そのため、多くのチームで類似した動きが取り入れられることになるが、単調な振付にならないようにするためにはテンポの工夫やステップとの組み合わせ、アームモーションの種類を増やすことが重要である。また、動きの移り変わりの中に印象的な部分があること、音楽と連動した振付で選手が息の合ったダンスを演じることは、見る人の心をつかみ演技の質を高めることになる。

ダンスには意外性が必要である。力強い動きのダンスの中に、しなやかでやわらかい動きを組み込むことや、アップテンポな流れにスローな動きを入れるなど意表を突いた動きやリズムで作品の個性をつくりだしていく。見る人を楽しませ、作品の世界観に引き込んでいくことも重要な要素である。また、作品のエンターテインメント性もチアダンスの魅力の一つである。

1.1.2. テクニク

チアダンス作品に欠かせない要素であるジャンプやターンなどのテクニクをどのように取り入れていくかは、勝敗に大きく影響してくる。テクニクは、トゥタッチやリープジャンプ、ピルエットターンやフェットターン、転回や側転など数十種類存在する。これらのテクニクは、タイミングや頻度、難易度について規定上の定めはなく、自由に取り入れることができる。テク

ニックの実施はユニゾンで行うこともあれば、ソロや少数で行うこともあるため、フォーメーションが重要になる。スコアシートでは「TECHNICAL SKILLS」⁽³⁾という項目で「姿勢/コントロール」・「完成度」などが評価対象となっている⁽⁴⁾。そのため、振付に際してより安定したテクニックの実施ができるよう、テクニックの前後の動きで重心をとりやすくする工夫がされている。現在、全国大会出場チームのほとんどがフェットターンを作品の中に取り入れ、その出来栄が良いチームほど結果が上位になる傾向がある。フェットターンの回転数、どのようなコンビネーションや応用になっているかが評価につながる。

また、チアダンスでは個人のテクニックを強みとして競うのではなく、どの程度チーム全体で作品に取り組んでいるかが重要になる。そのため、一人のスター選手だけで勝つことはできず、チーム全体としてのレベルの高さが求められる。練習では、個人の強みをチームの強みへ発展させていく必要があり、テクニックレベルの高い選手や表現力の豊かな選手の演技を研究し、全体としてのレベルや表現力を向上させていく。また、得意や不得意がある場合も的確な配置と構成により、チームとしての強みを印象づけることができる。たとえば、テクニックを実施する選手以外の選手が、そのテクニックと関連した動きをすることで、テクニックそのもので強い印象を与えるだけでなく、チーム全体から伝わる印象的な場面をつくりだすことができる。全体の流れるようなロールオフから飛び出すようなタンブリング技などがその例である。このようにテクニックができるということだけでなく、そのテクニックをどのように組み込むかが重要である。

1.1.3. フォーメーション

振付において選手一人一人の動きは大事だが、それらの動きをより効果的に見せるため重要になるのがフォーメーションである。フォーメーションには三角形に並ぶ隊形、横に広がる隊形、斜めに整列する、円になるなど多くのパターンがある。さまざまなフォーメーションを滑らかに移動しながら、ダンスやテクニックを演じていく流れのある展開が求められる。スコアシートには「ステージング・視覚的效果」という項目のもとに、「フォーメーションのバリエーション」・「フロアの有効利用」・「移動／連続性」・「視覚的效果」の4つの下位項目が評価対象になっている⁽⁵⁾。

フォーメーションには左右対称と左右非対称のものがある。左右対称のフォーメーションは、すっきりとした明確な印象を与える一方、センター割りの位置間隔のずれが目立ちやすい。左右非対称のフォーメーションは、複雑で変化にとんだ印象を与えるが、正確な場所につけないとフォーメーションの輪郭が分かりづらく構成が不明瞭になる。これらの点を踏まえたうえでの確かなフォーメーション移動を実施していくため、歩幅や移動の速さなど詳細な計画が必要となる。フォーメーションは単に踊る立ち位置ということではなく、前のフォーメーションからつぎのフォーメーションへの移り変わりの過程が重要である。踊る→移動→踊る→移動という流れではなく、踊りの中で自然とフォーメーションが変化するような工夫が必要である。移動の流れそのものを印象的に見せ、複雑な移動の動線にすることで、チームの一体感とレベルの高さを示すことができる。

1.1.4. 表現

最もよく使われるアームモーションであるハイブイの動きをした時、無表情で行うか、笑顔で

(3) スコアシート上の評価項目は、角括弧（ブラケット）「……」で示す。項目名が英語表記のみの場合は英語で、英語と日本語が併記されている場合は日本語で表記する。

(4) JCDA大会 Cheer Dance 部門2020年開催大会までの評価項目。

(5) JCDA大会 Cheer Dance 部門2020年開催大会までの評価項目。

行うかでは全く異なる評価になる。表情は笑顔だけでなく、突き刺すような鋭い視線や、自信にあふれる堂々とした表情などさまざまである。また、体重の乗せ方や体全体の角度により、迫力や動きの強さが異なって見える。踊っている時には常に音楽やその作品の中に入り込むように演じ続けることが大切である。

チアダンスは、複数の選手がまるで一つの生き物になったかのように一体となり演技をするのが、大きな魅力であり特徴といえる。この一体感は、単に動きがぴたりと合うだけではない。そこにも、表現が重要な鍵をにぎっている。振入れの際に伝えられる振付に込められた意味に選手が共感した時、強い一体感を生むことができる。動きのテンポや形が揃うだけでなく、内面的な部分が揃う感覚で選手全員が動くことで、正確な演技を越えた情熱にあふれた場面が作り出される。一定の拍子を刻む音楽に対し振付もオンカウントで一定に付けられていたとしても、強弱などを使いアクセントを表現することで選手たちはその動きにやりがいを感じ、自分たちからリズムを生み出していく感覚になる。また、顔の角度や目線の種類を統一していくなど細かいところに注意をくばり、演技に適度な刺激をもたらし要素を入れていきチーム特有の個性をつくっていく。このように、チームとして共有する内面的感情などから由来した息づかいや目線などが一つになって表現されることで、作品の魅力や完成度が高まっていく。

1.2. コリオグラフィーの評価項目と配点上の位置づけ

競技チアダンスの大会においてチアダンス部門を設けているのは、国内ではJCDA大会である。JCDA大会 Cheer Dance 部門のスコアシートは、2021年開催大会から大幅な変更が行われている。本稿の作品研究は、2016年～2019年開催大会であることから、2020年までに使用されていたスコアシート（以下、旧スコアシート）の評価項目等を取り上げたのち、2021年開催大会から使用されるスコアシート（以下、新スコアシート）の内容と背景について検討する。JCDA大会旧スコアシートは、[POM]・[HIP HOP]・[JAZZ]・[LINE DANCE⁽⁶⁾]・[TECHNICAL SKILLS]・[CHOREOGRAPHY]・[SHOWMANSHIP]・[OVERALL IMPRESSION]の8項目が設けられている。スコアシート上の点数配分は、[CHOREOGRAPHY]が100点満点中30点で、それ以外の項目は各10点である。[CHOREOGRAPHY]には、下位項目として[多様性・創造性]・[ステージング・視覚的効果]・[難易度]が評価対象として設定され、各10点が配分されている。[CHOREOGRAPHY]の点数配分は30点だが、振付は[POM]・[HIP HOP]・[JAZZ]・[LINE DANCE]の各カテゴリーにかかわる。たとえば、[POM]では[アームモーションの正確さ]、[HIP HOP]では[リズム感]、[JAZZ]では[しなやかさ/柔軟性]、[LINE DANCE]では[均一性/タイミング]などが評価内容になり、これらの項目で高い評価を得るには、それぞれの評価内容が際立つ振付にすることが求められる。選手に実施するスキルがあるとしても、振付がそのカテゴリーの表現を際立たせるものでなければ十分な評価は得られない。[SHOWMANSHIP]では、[表情・笑顔]・[情熱]・[自信/アピール]・[視線]が評価内容となる。コリオグラファーが描く世界観を、表情や目線の強さ、動きの強弱などあらゆる表現方法によりチームで磨いていくことになる。

JCDA大会新スコアシート⁽⁷⁾では、[TECHNICAL EXECUTION]・[GROUP EXECUTION]・[CHOREOGRAPHY]・[OVERALL EFFECT]の4項目が設けられ、前3項目はそれぞれ10点ずつ

(6) JCDA大会の Cheer Dance 部門では、2021年度開催大会から演技構成にラインダンスの実施は必須ではなくなった。「All Japan Cheer Dance Championship 2021競技規定」 https://www.jcda.jp/assets/doc/champ/2021/N-SM-SP_Rulebook.pdf 2021年8月5日閲覧

(7) 「JCDA：2021スコアシート Cheer Dance 部門」 http://www.jcda.jp/assets/doc/champ/2021/N_Score_02.pdf 2021年8月26日閲覧。

配分される3つの下位項目からなる。[CHOREOGRAPHY]の下位項目の一番はじめにあげられているのは、旧スコアシートでは「多様性・創造性」であるのに対し、新スコアシートでは「音楽性」となっている。音楽にかかわる創造性、独創性を振付にかかわる独立した評価項目としている点が注目される。

新スコアシートは、チアジャパン Cheer Japanが主催するJAPAN OPENで使用されるスコアシート⁽⁸⁾と[TECHNICAL EXECUTION]の下位項目の表記を除き、同様の項目構成となった。チアジャパンのスコアシートは、[TECHNICAL EXECUTION]の一部の表記を除きICU⁽⁹⁾のスコアシート⁽¹⁰⁾と同様であることから、ICUのTeam Cheer Freestyle Pom部門、チアジャパンのPerformance Cheer〈Team〉Pom部門、JCDAのCheer Dance部門が共通のスコアシートを使用することになった。この背景には、チアリーディング／スポーツチアを国際競技としてルール等の統一を図る動きがあると考えられる。なお、JCDA大会の新スコアシートでは、[CHOREOGRAPHY]の下位項目として3点あげられているが、「スコアシートクライテリア」にはそれぞれの項目の詳細な評価内容が記されている⁽¹¹⁾。

| CHOREOGRAPHY | |
|--|--|
| Diversity, Creativity 多様性・創造性 [10] | |
| <input type="checkbox"/> Variety of Movements 動きのバリエーション | <input type="checkbox"/> Creativity 創造性 [10] |
| <input type="checkbox"/> Music Choice / Use 選曲／音楽の解釈 | <input type="checkbox"/> Originality 独創性 |
| Staging, Visual Effect ステージング・視覚的效果 [10] | |
| <input type="checkbox"/> Variety of Formations フォーメーションのバリエーション | <input type="checkbox"/> Transition / Continuity 移動／連続性 [10] |
| <input type="checkbox"/> Effective Use of Floor フロアの有効利用 | <input type="checkbox"/> Visual Effect 視覚的效果 |
| Degree of Difficulty 難易度 [10] | |
| <input type="checkbox"/> Difficulty in Overall Performance 動きの難度 | <input type="checkbox"/> Aptitude メンバーへの適正 [10] |
| <input type="checkbox"/> Difficulty 難度(Turns・Jumps・Leaps・Kicks) | <input type="checkbox"/> Tempo テンポ |

図1 JCDA大会 Cheer Dance部門 [CHOREOGRAPHY] に関する評価項目 2020年まで
(出所) JCDA Official Score Sheet [Cheer Dance] 2019から抜粋

| CHOREOGRAPHY | |
|--|----------|
| Musicality 音楽性 | 10 _____ |
| Routine Staging / Visual Effects ルーティンステージング / 視覚的效果 | 10 _____ |
| Complexity of Movement 動きの複雑性 | 10 _____ |

図2 JCDA大会 Cheer Dance部門 [CHOREOGRAPHY] に関する評価項目 2021年から
(出所) JCDA Official Score Sheet [Cheer Dance] 2021から抜粋

- (8) 「Cheer Japan : Japan Open Performance Cheer 〈Team〉」 http://jfscheer.org/wordpress/wp-content/uploads/202111_jo_scoresheet_pc.pdf 2021年8月26日閲覧。
- (9) 国際チア連合 International Cheer Unionの英語略称。ICUは116カ国が加盟するチアリーディング国際統括団体である。
- (10) “ICU World Cheerleading Championships Pom Score Sheet 2019” http://www.jfscheer.org/competition/pdf/pc4_icu_pom_scoresheet_2019_new%20.pdf 2021年8月26日閲覧。
- (11) 「JCDA : スコアシートクライテリア」 http://www.jcda.jp/assets/doc/champ/2021/N-SM-SP_Score-Criteria.pdf?date210707 2021年8月26日閲覧。

米国で開催されるNDA大会においてチアダンス部門に相当するものが、Dance Team Performance部門である。ここでは、[JAZZ]・[POM]・[HIP HOP]の各カテゴリーに[CHOREOGRAPHY]の評価項目が設けられている⁽¹²⁾。NDA大会のDance Team Performance部門における[CHOREOGRAPHY]の評価は、ダンスのセクションごとに設けられているため、各セクションの特性を生かした内容であることが求められる。また、セクションごとの配点が合計で20点ずつとなるため点数が開きやすい。苦手なカテゴリーがあるチームはそこで一気に点数を下げてしまう可能性がある。

| | | | |
|---------|---|----|--|
| JAZZ | QUALITY OF MOVEMENT Execution of Jazz Style, Extension, Control, Musicality, Proper Execution of Elements | 10 | |
| | CHOREOGRAPHY Creativity, Originality, Musical Interpretation | 10 | |
| POM | QUALITY OF MOVEMENT Motion Placement, Control, Strength | 10 | |
| | CHOREOGRAPHY Creativity, Originality, Musical Interpretation, Motion Variety | 10 | |
| HIP HOP | QUALITY OF MOVEMENT Hip Hop Style, Control, Approach, Musicality, Proper Execution of Elements | 10 | |
| | CHOREOGRAPHY Creativity, Originality, Visual Effects | 10 | |

図3 NDA大会Dance Team Performance部門[CHOREOGRAPHY]に関する評価項目

(出所) NCA & NDA, "Competition Rule Book for College Teams 2018." p.60から抜粋

振付は選手の内面感情を激しく表に出していくきっかけを与えるものである。選手がどのような性格であったとしても、消極的な感情や感覚を越えて、新しい自分が引き出される。それは、振付のスピード感やポージングにより開花し、振付を反復して練習することで最終的には自分らしい表情や動きの角度などを加え、踊っている選手自身が創造したものになっていく。このように、振付は競技全般に影響をおよぼすものであり、ジャッジによるスコアシート上の評価の全項目に関わっているといえる。

1.3. チアダンス作品の構想から完成まで

「チアダンス文化論Ⅰ」では、海外大会の4作品、本稿では、国内大会の6作品に関し作品の言語化を試みた。これらの中から3作品を取り上げ、次の4項目に関し作品の世界観を表すテーマ、ストーリーに言及しながら構想から完成までの過程を分析していく。①曲先行型かダンス先行型か、②選手のテクニック、特徴が振付にどのように反映されているか、③衣装・ヘアメイク・手具の特徴、④振付上特に力を入れたところの各点である。

作品づくりの中で重要な鍵を握るのが、作品や動きに込められたテーマやストーリーである。楽曲のメロディーや歌声、歌詞から影響を受けてテーマやストーリーがつけられるパターン（曲

(12) 2016年開催のNDA大会スコアシートでは、[JAZZ]・[POM]・[HIP HOP]の各カテゴリーは、[EXECUTION]と[CHOREOGRAPHY]の二つの評価項目から構成されていたが、2017年以降開催の大会から[EXECUTION]が[QUALITY OF MOVEMENT]に変更された。

先行型)と、ダンスの構成の大枠が出来上がってからストーリーがつけられるパターン(ダンス先行型)がある。これらを伝えることで、選手たちは感覚の共有をはかっていく。また、手を上に向けて伸ばしていく動作について、「手を美しく上に向かって伸ばして」という指導と、「見上げた空に、たった一つ輝く星があって、そこに手を伸ばしたら届きそうな気がして、思わず手を伸ばすように動いて」という指導では踊る側の感覚は全く異なるものになる。これは、技術的な観点から動きの精度を求めるのではなく、同じ感情を踊りで表すことを目的としている。このように振付の一つ一つが単なる動作ではなく表現に変わることによって、選手はよりその動きに入り込むことができ、息づかいや目線までもが一つになっていく。また、選手の特徴や得意な部分を生かして作品をつくることは重要である。自信に満ちあふれた表情で演技をすることは、作品やチームの魅力を最大限に表現することができ高い評価にもつながる。衣装やヘアメイクは、作品やチームの印象を作り出す大切な要素の一つである。多くのチームが類似した装いになる中、作品とチームの特徴を分かりやすく伝えていくことが必要である。

今回選んだ3作品のうち、「VERITAS 作品No.1」はダンス先行型の作品で、テーマやストーリーが完全に後付けで作られた作品である。それに対し、「VERITAS 作品No.6」は曲先行型の作品で、最初からテーマが伝えられ常にそのテーマに沿って作品が作られていった。また、「VERITAS 作品No.7」は音楽もテーマもない状態で振付がカウントで入っていき、表現を排除するやり方で基礎に忠実に丁寧に形や動作を練習していった。

1.3.1. 「VERITAS 作品No.1」: NDA大会 Dance Team Performance 部門 2016年4月

この作品は、ジャズ→ヒップホップ→ポン→ジャズとセクションが切り替わっていく。セクションごとに印象を大きく変えていくことを意識し音楽を決め振付をしたため、振入れの段階ではテーマやストーリーよりも、セクションごとの踊り方の技術指導が中心となった。ジャズは、腕のしなやかな動きや体を引き上げることなどが繰り返し伝えられた。ヒップホップでは、重心を低くしジャズとは対照的な動きが要求された。そして、すべての振付やフォーメーション移動などが入ったあとで、作品のストーリーが選手に伝えられた。出来上がったダンスからテーマやストーリーが後付けでつけられているダンス先行型の作品である。ヒップホップが苦手な選手が多いこともあり、振入れの段階では動きを反復して練習していくように進められた。その中で、選手に向いている動きかそうでないかを見極めながら、変更を重ねていった。振付が出来上がり、作品の全体像を把握したうえでその動きのもつ意味を知る段階になり、選手の踊りは大きく変化していった。今までの動きに意味が与えられたことで、その振り一つ一つにやりがいを感じ、輝きも増していくのがはっきりと認められた。特にお城から外に飛び出していく場面では、飛び出し方や表情、思い切った感情表現が際立つ動きになった。また、夢を見つけた王女を意味する手を前に伸ばし力強く夢をつかみとる振付は、選手一人一人が感情移入した動作になった。これらは、ストーリーの中の主人公を演じることであふれ出た表現であった。

テクニクは、ジャンプが得意な選手が多くいたため、最大の見せ場としてダイレクトタッチを入れた。通常は多くても連続3回が一般的だが、4人が5回連続で1人は7回連続という他では例がない演技となった。決勝のバンドシェルの舞台では、アメリカ人の客席から笑いと拍手が起き、それほど信じられないパフォーマンスだったことが反応から感じられた。また、ダンスとテクニクを比べると、テクニクの方が得意な選手が多かったため、ダンスの中にも絶えずジャンプやターン、リフトなどを取り入れチームの特徴を随所で示すことができる構成にした。

衣装は、オープニング音源の優雅なバイオリンの雰囲気に合わせてレオタードが採用された。衣装に使用された厚みのある紫のペロア生地には光沢感があり、また、黒のレースやスパンコールが使用され、高級感のある衣装となった。ヒップホップには合わない印象だが、その意外性で

心をつかむことをねらい、ジャズセクションの雰囲気に焦点を合わせて決定した。

効果音は、全体の振り入れが終わってから最後に急遽付け足されたものだった。エンディング部分には、5秒間の「足音」と「笑い声」の効果音が入り、チームの現キャプテンと次期キャプテンが中心的な位置をしめる構成にした。この場面を加えたことで、より大切にチームで演技を締めくくることができるようになり、深みのあるエンディングになった。

1.3.2. 「VERITAS 作品 No.6」：JCDA 大会 Cheer Dance 部門 2018年12月

この作品は、音楽も振付も衣装もすべてにおいて個性的な作品にしたいと考えた。選曲から「神秘的」な雰囲気を求め、洋楽に関わらずさまざまな国の音楽を聴き込んだ。オープニング曲に採用したのはドイツのファウン FAUN⁽¹³⁾ というアーティストの曲で、透き通った歌声と歌詞、メロディーに心に強く響くものがあった。その曲の魅力を最大限に生かしたいと考え、まず始めに選手に楽曲を聴かせ「神秘的で、美しく不思議な世界」と言う大枠のテーマを伝えた。この作品は、曲先行型であった。曲を聴いたときの選手たちは、どんな作品になるのか期待感にあふれている様子だった。その後、振入れが進んでいくが、「指先の形は鹿の角を表現する」など音楽に導かれるように選手にはさまざまな情景が伝えられていった。音楽の持つ世界観を意識して演じていくことで、自然と表情や目線の統一がされていった。最後の曲の「ユー・レイズ・ミー・アップ You Raise Me Up」では、常に自分自身から光を放っていくように踊ることが求められた。最後は眠る姿で静かに演技を終えていくが、壮大で華やかな音楽が一気に静まり返る印象的なエンディングになった。

ポンは得意だが、ジャズやヒップホップは経験が浅い選手が多くいたため、オープニングのジャズはシンプルな振付にした。流れるような動きというよりは、明確なアームポジションとはっきりした体の面の切り替えのある振付で、ポンの動きに近いものにした。その中でジャズとしての演技を完成させていくために、スローテンポなリズムを取り入れ、体のしなやかなラインを強調した。選手は、飛び出すような勢いのあるパフォーマンスよりも、安定した演技に適性があったことから、通常1カウントで行うところ2カウント止まってからジャンプするなど、特徴を生かした工夫をした。また、新体操経験者の高い柔軟性を生かし上下に動くスコピオンのリフトを実施するなど、他チームがおこなわない技を入れることで、音楽や振付だけでなく選手のスキル面においても印象に残る場面が作られた。

衣装は、オフホワイトのドレスで、袖はえんじ色のベロア生地が使われ、腕の動きが際立つ作りにした。当初のドレスには袖はついていなかったが、オープニングからアームの見せ方が重要だったため、あとから袖の部分をつけ加えた。ドレスのふわりとした生地の質感と袖の重厚な生地の質感の違いから、音楽の雰囲気に合った個性的なコスチュームになった。

振付に際し一番力を入れたことは、チーム全体の動きを明確に見せながらつぎつぎに場面を変えていくことであった。そのため、フォーメーション移動の動線にこだわった。並んでいる斜めや縦横のラインを生かしながらつぎの位置に移動していくなど、常にまとまりのある構成を意識した。そのことで選手同士が重なる場面を減らし、移動の間も常にパフォーマンスの見せ場とした。構成では、オープニングで神秘的な世界に引き込むように「攻めないダンス」で雰囲気を作り出した。一般的には全体が後ろから前に攻めてくる動きが多いが、前から後ろに下がっていく移動が取り入れられ、引き込みを意識した作りになった。ポンのブイのフォーメーションが左右に分かれる時や、ラインダンスの途中で緩やかに倒れるような動きが入るなど、リズムの複雑性

(13) アーティスト名、曲名は、原語表記を基本とするが、「作品研究」を除き本文中で初出の場合は、カナ表記を併記する。

がつくられることで印象的な演出となった。さらに手をたたいたり、つないだりと選手が触れ合う振付を多く取り入れ、チームや作品の一体感を高めた。

1.3.3. 「VERITAS 作品 No.7」：USA ジャパン大会 Pom 部門 2019年3月

この作品はダンス先行型で作られた。新しい作品作りが始まるとき、選手はどのような曲が使われるのか発表を楽しみにしているが、あえて決定していた曲を発表せず、カウントで振入れを始めた。選手が曲を聴いたのは、30秒以上の振付が入った後だった。また、振入れの際には、作品のテーマやストーリーには全く触れず、つま先の向きや、アームの経路、体重の移動の仕方などの動作を徹底して指導した。チームの個性や世界観を背景に表現を追求しようとする意識が先行し、基礎の徹底が不十分なことが課題となっていた。そこで、まずは動きを徹底してからストーリーを付けていくことにした。ストーリーを伝えていったのは、大会の直前であった。

作品の前半は、トゥタッチやフェットターンなどを大人数で揃えて実施していく構成で、複雑な移動や動きは入れなかった。全員で完成度の高い演技が出来るよう、比較的シンプルな振付がされた。ただし、その分完成度を引き上げ実施のレベルの高さを示すねらいがあった。基礎に忠実に最後まで確実な演技ができるよう、ポージングの止まりや角度を明確に決めていった。また、面の切り替えを強調する振付で、大人数でのまとまりを見せた。

衣装は、全面昇華プリントのチアユニフォームを採用した。柄やチームロゴなども生地との縫い合わせがないため、動きやすく体によくフィットした作りになった。色は赤紫と黒を基調とし、グラデーションや宝石のイラストを散りばめるなど細かい色味やデザインの調整がされた。ポンポンは、チアユニフォームに対して浮かび上がるように映える白色のものを採用した。また、髪に白い大きなチアリボンをつけ、ポンポンとともに統一感を印象づけた。

確実な演技として完成度を高めていくために、上半身の無駄な動きを一切排除し、動きがびたりと合うようにはっきりとした振付にした。音楽を感じながら体を使いすぎてしまわないように、カウントで繰り返し練習をし、そこから少しずつ上半身の固定をはずし、動かすポイントを決めていった。トゥタッチは上半身が入りやすく全体で高さを見せることがなかなかできず苦戦したが、足を開かない垂直跳びで何度も上半身を矯正したのち徐々に足を開いていくことで全体が揃っていった。可愛らしく明るい音楽と合わせたアームの動きから、「虹をつくる妖精」のストーリーが生まれた。ストーリーを発表してからは動きの確実さに表現が伴う演技となり、選手たちの演技はさらに明るく輝くことになった。

2. 音源と音楽ライセンス

2.1. 音源の構成

競技チアダンスにおける音源は、楽曲と効果音から構成される。選択される音源の種類はダンスセクションにより異なるが、音源の変化を一番感じられ、その変化がダンスの表現へ直結するのがチアダンス部門（米国大会ではDance Team Performance部門）である。チアダンス部門では、音源の切り替わりとセクションの切り替わりが同時に行われることが多いため、カテゴリーごとの踊り分けや表現の変化を音源とともに進めていくことになる。音源の速度は、必要に応じて変えることがある。フェットターンでは、滑らかに回ることができるよう速度を速くすることが多い。また、効果音を使用することで作品の表現力を豊かにすることができる。「扉を開く音」・「足音」・「爆発音」・「ガラスが割れる音」などは、VERITAS作品の重要な場面で使われている。

VERITAS作品の中で使用されている音源の構成を、作品ごとにみていく。

2.1.1. 「VERITAS 作品 No.1」：NDA 大会 Dance Team Performance 部門 2016年4月

使用された楽曲は4曲、効果音6音、計10の音源が組み合わされている。楽曲は4曲とも、アメリカの人気アーティストのヒットソングが使用された。観客が思わず拍手をしたくなるような作品にしたいと考え、ヒットソングが連続するだけでなく、チアミックスを加えた軽快な音源になっている。ヒップホップセクションからジャズセクションへのつなぎでは、「爆発音」の効果音を使用し、セクションの切り替えを強調している。また、楽曲のつなぎでは空白や効果音を利用し、選手が無理なくタイミングを合わせることができるよう速度を調整した。

2.1.2. 「VERITAS 作品 No.2」：JCDA 大会 Cheer Dance 部門 2016年11月

使用された楽曲は7曲、効果音3音、計10の音源が組み合わされている。伝統的な楽器の演奏に合わせて、妖艶な女性ボーカルが印象的なインドの楽曲が1曲目に使用されている。その後、目まぐるしく変化するストーリー展開を表す6曲が組み合わされ、全体的に外国風の雰囲気や味わいのある音源となった。ジャズセクションからヒップホップセクションへの切り替わりで強い印象を与えるために、「ガラスが割れる音」の効果音を使用している。また、エンディングでは残響音を加え、空間的な深みを出した。

2.1.3. 「VERITAS 作品 No.3」：NDA 大会 Dance Team Performance 部門 2017年4月

音楽ライセンスに関する規定により複数の楽曲を合わせて編集することができなかったため、使用された楽曲は1曲のみであり、効果音は使用していない。「ブギー・ワンダーランド Boogie Wonderland」は、アメリカのファンク・バンドであるアース・ウィンド・アンド・ファイアー Earth, Wind and Fire により1979年にリリースされた楽曲である。40年以上も前の音楽だが、1曲でさまざまなメロディーの変化が楽しめるものである。ジャズ・ヒップホップ・ポンの各セクションに音源の特徴的な変化を出したいと考え、前奏・Aメロ&Bメロ・間奏・サビをセクションごとに分けて使用した。

2.1.4. 「VERITAS 作品 No.4」：JCDA 大会 Cheer Dance 部門 2017年11月

使用された楽曲は3曲、効果音3音、計6の音源が組み合わされている。ヒップホップ→ジャズ→ラインダンス→ポンの順で音源の切り替わりとともにダンスセクションを切り替えていった。全体的に一体感のある印象を与えたいと考え、どの曲も一定のリズムが取りやすい音源になっている。ヒップホップセクションのジャンプに「銃声」の効果音を重ね、印象的な場面を演出した。また、ジャズセクションの最後のフェットターンで、最後の1回転の後ジャンプしてから着地するが、そのジャンプに「爆発音」の効果音を重ねジャンプをより際立たせた。

2.1.5. 「VERITAS 作品 No.5」：NDA 大会 Pom 部門 2018年4月

アメリカで開催されたNDA大会の推奨プロバイダーの一つであるチアサウンド Cheer Sounds⁽¹⁴⁾からチアミックスの音源を購入した。使用された音源は7曲である。最後の音源の「ショウ・ミー・ハウ・ユー・バーレスク Show Me How You Burlesque」は、2010年にアメリカと日本で公開され大ヒットとなった映画『バーレスク Burlesque』でエンディングのダンスシーンに用いられている。最後にチーム名である VERITAS のボイスオーバー⁽¹⁵⁾を追加し、それに合わせてポンポンを投げる振付を重ねて華やかなラストを演出した。

(14) “Cheer Sounds: Official Music Provider of the USASF” <https://www.cheersounds.com/> 2021年8月5日閲覧。

2.1.6. 「VERITAS 作品 No.6」: JCDA 大会 Cheer Dance 部門 2018年12月

使用された楽曲は5曲、効果音3音、計8の音源が組み合わされている。1曲目に、ドイツのアーティストファウンの「クンティ・シムス Cuncti Simus」を使用している。神秘的な世界観を持つファウンの音楽から始まり、作品を通して独特な世界を維持できるようにした。トリプルトゥタッチの部分は、音源を遅く編集している。原曲の速さで練習をしていた時に、音源の速度に対応できずジャンプを低くしないと間に合わない選手がいたため、音源を遅くして最大の高さまで思い切りジャンプを跳べる速度に変更した。また、トリプルトゥタッチに合わせて「ガラスが割れる音」の効果音を重ね、さらにジャンプの高さを強調した。

2.1.7. 「VERITAS 作品 No.7」: USA ジャパン大会 Pom 部門 Large 2019年3月

使用された楽曲は2曲である。1曲目には可愛らしく明るい雰囲気をもつ海外のアニメソングが使用された。動きをはっきりと見せられるよう、リズムは単調だが、踊りやすい音楽を選曲した。2曲目の「ルーズ・マイ・ブレス Lose My Breath」は、1曲目の雰囲気とは打って変わって、強い女性を印象づける音楽を選曲した。技術力の高さを見せつつ飽きさせない展開を作るため、音源の速度を速くし、ポン部門として踊りやすいテンポに仕上げた。

2.1.8. 「VERITAS 作品 No.8」: JCDA 大会 Cheer Dance 部門 2019年11月

使用された楽曲は5曲、効果音1音、計6の音源が組み合わされている。作品のテーマが「ライオンキング」であったため、使用曲すべてがサウンドトラックをリミックスした音源であり、ライオンキングの世界観を作りこんだ。作品の最初と最後に、ライオンキングで最も有名な「サークル・オブ・ライフ Circle of Life/Nants' Ingonyama」を使用し、広大なサバンナを連想することができるようにした。フェットターンは選手が無理なく回転できるように、音源の速度を速くしている。リフトが上がる場面では、「ライオンの鳴き声」の効果音を重ね、臨場感のある演出にした。

2.1.9. 「VERITAS 作品 No.9」: USA ジャパン大会 Jazz 部門 2020年1月

使用された楽曲は3曲、効果音3音、計6の音源が組み合わされている。1曲目の「セニョリータ Señorita」、3曲目の「オン・ザ・フロア On The Floor」に合わせた振付は、女性らしい体のラインを強調する振付となっていて、一般的なジャズの世界を覆すものとなった。9台のリフトが上がる場面では、「ライオンの鳴き声」・「小鳥の鳴き声」・「風の音」の効果音を取り入れた。見ている人は、広大なサバンナでライオンが吠え、小鳥たちが驚き飛び立つ情景が、リフトとともに思い浮かんだことと思われる。

2.1.10. 「VERITAS 作品 No.10」: 米国 USA 大会 Pom 部門 2020年2月

「VERITAS 作品 No.5」と同じく、チアサウンドで曲を選び、大会音源を制作した。使用された音源は7曲である。ポン部門の作品にはファンクパートと呼ばれるヒップホップ要素を取り入れたダンスパートを作ることが多いが、この作品では、ブリトニー・スピアーズ Britney Spears の「トキシック Toxic」を使用し、可愛らしくしなやかな楽曲に合わせ、ジャズの要素を取り入れた

(15) ボイスオーバーとは、英単語を音源の中に挿入し、効果音のようなアクセントをつけることである。チーム名などを入れる場合が多いが、挿入できるのは英語のみであるため、ラテン語の VERITAS は、BERITASU に置き換えて挿入した。“Cheer Sounds Custom Voice Over” <https://www.cheersounds.com/express-music-store/shufflemix> 2021年9月25日閲覧。

ダンスパートを作った。フェットターンの箇所では、選手が回転しやすいように音源の速度を速くした。

音源の選択により、時にはチームを明るく、時には悲しげに、また、時には躍動感を感じさせる効果が生まれる。作品の雰囲気の決定だけではなく、テクニックをより映えさせる効果や、選手にとって踊りやすさにもつながり、それは演技の完成度や成熟度を高め、スコアシートに評価として影響を与えることになる。選手は、音源の速度やアクセントの理解だけでなく、英語の曲であっても、ドイツ語であっても、音源の歌詞を解釈しダンスの表現へとつなげる。コリオグラファーと選手の双方が音源への理解を深めれば深めるほど、作品の表現の幅が広がり、心に響く、見応えのある作品へと成長していく。

2.2. 米国大会における音楽ライセンスと音源の制作過程

米国で開催されるチアリーディング／スポーツチアの大会は、バーシティスピリット Varsity Spirit の音楽ガイドライン⁽¹⁶⁾ に即して大会運営が行われている⁽¹⁷⁾。NDA 大会のルールブックを例に音源のルールをみていく⁽¹⁸⁾。音楽ガイドラインは、つぎの5項目からなる。

- ① 推奨音楽プロバイダー Preferred Music Providers
- ② ライセンス証明 Proof of Licensing
- ③ ミュージックチャレンジ Music Challenges
- ④ バンドミュージック Band Music
- ⑤ 追加情報 Additional Information

現在、米国大会では、①の推奨音楽プロバイダーから音楽を購入することが求められている。バーシティスピリットからプロバイダーリストが提供されている。②のライセンス証明では、推奨音楽プロバイダーから曲を購入した証明書を提出すること、また、1曲のみ使用する場合はその購入時の領収書を提出することなどが記されている。大会出場時にライセンス証明ができない場合は、演技を口頭でカウントするか、バーシティスピリットにより提供される音楽のトラックまたはカウントを持つトラックを使用するという決まりがある。それもできない場合は、失格となる。③のミュージックチャレンジとは、「特定のチームによる楽曲の使用に関して疑問がある場合は、ミュージックチャレンジをおこなうことができる」というものである。手数料100ドルは小切手で支払うが、チャレンジが正しければ小切手は無効となり、100ドル徴収されることはない。チャレンジが正しくなかった場合、セントジュードこども病院 St Jude Children's Research Hospital に100ドルが寄付されることになる。④のバンドミュージックとは、学校のオリジナルソングを演奏したい場合は、学校の許可を取得し条件を満たせばその曲を演奏するマーチングバンドの録音を使用することができるというものである。⑤には、音楽ライセンスの同意書への署名について記されている。これは、大会出場の際の提出書類の一部となる。

音源の制作は、つぎの過程をたどる。はじめに、音源を一つ一つ聴きながらオープニング→フェットターン→エンディングの順で音源を選択していく。オープニングの曲の選択で意識していることは、作品の期待感が高まり、強い印象を残す音源であることである。オープニングでは、壮大かつ力強く躍動感のある音源よりも、主旋律が特徴的で抑揚のある音源を選ぶとその後の展

(16) "Varsity Spirit: Music Guidelines." <https://www.varsity.com/music-guidelines/> 2021年8月5日閲覧。

(17) この他に、ICUによる "Performance Cheer Division Rules & Regulations" があるが、ほぼ同様の内容である。
icu_2019_wcc_performance_cheer_rules_xtra_0205.pdf 2021年8月5日閲覧。

(18) "COMPETITION RULE BOOK FOR COLLEGE TEAMS, NCA & NDA COLLEGIATE CHEER AND DANCE CHAMPIONSHIP: Daytona Beach, Florida April 8-12, 2020" https://www.varsity.com/nca/wp-content/uploads/2019/10/19-20_college_rule_book.pdf 2021年8月5日閲覧。

開が作りやすい。競技チアダンスでは、フェットターンが作品の中に組み込まれていくことが多い。フェットターンの音源は、抑揚よりもテンポの取りやすさとスピード感が大切になってくる。エンディングの音源は、選手と観客の高揚感を想像しながら音源を選択していく。これら3曲を選択した後、その他の音源を選んでいく。このように作品の展開を考えながら、一つ一つの音源を選択した後、チアサウンドのサイト内にあるシミュレーターで音源の流れを確認する。その時点では、著作権の関係で音源に被せてサイト名が組み込まれているため、その後正式に注文して音源を購入していく。チアサウンドの音源制作担当者と音源が完成するまで、メールで連絡を取り、速度の変化、ボイスオーバーの挿入など細かな編集の指定をしていく。

表2 音源の制作過程「VERITAS作品No.5」：NDA大会Pom部門 2018年4月

| | メールの送受信 | 内 容 |
|----|-----------------------|---|
| 1 | VERITAS ➡ CheerSounds | NDA大会2018で使用するための音源制作を依頼。使用楽曲、使用順を指示。音源購入費（166.40ドル）とライセンス料金（33.0ドル）の支払い。 |
| 2 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集した音源が送られてきた。 |
| 3 | VERITAS ➡ CheerSounds | 曲の最後にチームネームのボイスオーバーを入れること、曲のテンポを変更することを依頼。 |
| 4 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集承諾の旨と、追加編集費の請求書が送られてきた。 |
| 5 | VERITAS ➡ CheerSounds | 追加編集費（20.60ドル）の支払いを済ませ、チームネームのボイスオーバーを入れるタイミングと、曲のテンポを遅くする詳細を伝える。 |
| 6 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集した音源が送られてきた。 |
| 7 | VERITAS ➡ CheerSounds | 17～18秒の音源と音源の重なり部分で歌詞が消えていたため修正を依頼。 |
| 8 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集した音源が送られてきた。 |
| 9 | VERITAS ➡ CheerSounds | 送られてきた音源の“you”だけ戻っていなかったため修正を依頼。 “you make me feel that”の箇所。 |
| 10 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集した音源が送られてきた。 |
| 11 | VERITAS ➡ CheerSounds | VERITASのボイスオーバーを入れる位置の修正を依頼。 |
| 12 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集した音源が送られてきた。 |
| 13 | VERITAS ➡ CheerSounds | 1カウント速く音源が仕上がってきたため、こちらで編集をして音源を送りその通りに編集を依頼。 |
| 14 | CheerSounds ➡ VERITAS | 編集した音源が送られてきた。 |
| 15 | VERITAS ➡ CheerSounds | 大会に提出するためのライセンスのダウンロード方法について問い合わせ。 |
| 16 | CheerSounds ➡ VERITAS | ライセンスのダウンロード方法についての連絡。 |

（出所）筆者作成。

音源の編集が完成した後、大会出場の際に提出するライセンスを入手する。ライセンスには、チアサウンドで正式に購入した音源であること、有効期限があること、この音源にチアサウンド以外の手段により変更が加えられた場合は、ライセンスは無効となり罰金が科せられる可能性があること、曲情報などが記載されている。このライセンスが大会出場には必須であり、常に携帯する必要がある。



図4 NCA & NDA COLLEGIATE CHEER AND DANCE CHAMPIONSHIP 2018の音楽ライセンス

(出所) CheerSounds, “Proof of License.” p.2から抜粋。

2.3. 国内大会における音楽ライセンス

国内大会における音源のルールは、大会を主催する協会により若干異なる点はあるものの次の2点は共通である⁽¹⁹⁾。これは、また、米国大会との共通点でもある。

- ・使用する楽曲の歌詞内容、訳詞内容が大会に相応しいものであること。
- ・違法にダウンロードされた楽曲でないこと。

大会によっては、これに違反した場合は減点の対象となることが明記されている。また、使用楽曲の歌詞内容に関して大会運営側から確認要請があった場合は、その場で対応できるように資料を用意しておくことが求められている。音楽に関しては、事前に使用曲申請書を提出し、全チームの申請書は、協会側からJASRAC（一般社団法人日本音楽著作権協会）に提出される。

国内大会にあつては、違法にダウンロードされた楽曲でない限り、どこのプロバイダーのどのような曲でも使用することができ編集も自由である。VERITASの音源は、効果音を使用し作品のアクセントにすることが多いため、効果音については著作権フリーの素材をダウンロードし、編集ソフトを使って音源に加えている。

3. VERITAS作品研究（国内大会編）

「チアダンス文化論Ⅰ」では、作品研究の趣旨を次のように述べた。

チアダンスの演技を記録に残す方法としては、映像による記録が最も理解しやすく、かつ、記録に残しやすい。しかし、そこには作品のストーリー、ジャッジによる評価、コメントなど言語化されたデータを合わせて記録することは困難である。VERITASでは、コーチからその作品のストーリーが語られることがしばしばある。これは、選手が演技内容

(19) JCDAおよびUSA ジャパンの競技規定参照。

「JCDA：競技規定2021年 5 音楽」p.3 http://www.jcda.jp/assets/doc/champ/2021/N-SM-SP_Rulebook.pdf 2021年8月5日閲覧。

「USA：学校団体対象 ダンス 競技規定1. 演技内容」p.5 https://www.usa-j.jp/usa/uploads/sites/4/2021/04/SD-Rule-Book_1.3.pdf 2021年8月5日閲覧。

を理解するうえで、非常に大きな要素となっている。すなわち、演技全体のコンテキストが言語化されることで、一つ一つの動作に意味を与えていくことになる。また、ジャッジによるスコアシートは、国内外のどの大会でもチームごとに開示され、点数だけでなく、項目ごとの詳細なコメントも提供される。そこには、テクニックに関する評価のみならず、ジャッジが感じたさまざまなインプレッションが記されている。これらのことは、映像記録の中にはデータとして残すことができないが、作品全体を記録に残すには欠かせない部分であり、これらをまとめて言語化することは行われてこなかった。この部分に着目することは、身体の動きを客観的に記録することに留まらず、それが全体のコンテキストの中でどのような意味を持っているか、演じる側の解釈とともに、ジャッジによる解釈も言語化することにより、「厚い記述」を可能にするのではないかと考えられる。そこで、これまでの大会演技を言語化する試みを行った。この試みは、舞踊記譜法や舞踊譜の目的、方法とは大きく異なるが、チアダンスという文化を描く一つの方法としてその可能性を探っていく。[坂本・北久保・平井2020: 107-108]

本稿では、この趣旨に沿って、国内大会編6作品の分析を行う（表1参照）。各作品研究は、冒頭で大会に関するデータ（大会名・部門・開催日・会場・結果）を示したのち、「パフォーマンスとスコアシート分析」、および、「作品の構成と背景」において作品ごとの内容を言語化することを試みた。「パフォーマンスとスコアシート分析」では、前半で、演技内容を10～20に分割したうえで、番号（①・②……）・カテゴリー（Jazz・Hip Hop……）・使用曲・演技静止画・フォーメーション・振付内容と意図を記載し、後半で、スコアシートに記されたジャッジのコメントを予選と決勝に分けて記した。「作品の構成と背景」では、作品のストーリー・音源・振付・衣装などに関して記した。

3.1. 作品研究（国内大会編1）

VERITAS作品No.2

ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2016

第14回全日本学生チアダンス選手権大会

大学生編成 Cheer Dance 部門



関東予選大会① 2016年10月22日 千葉ポートアリーナ


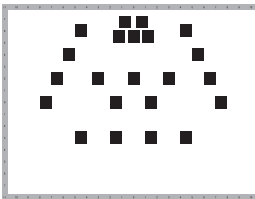

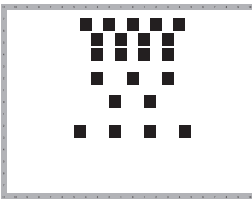

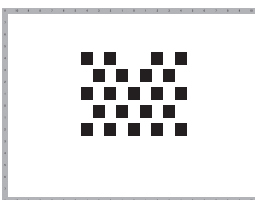

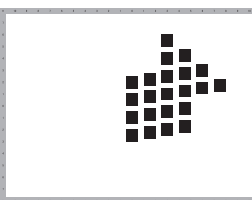

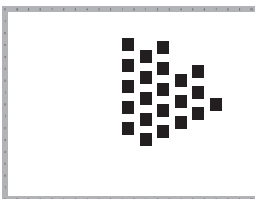

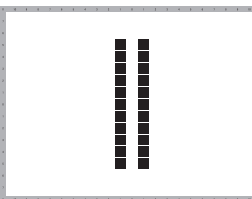

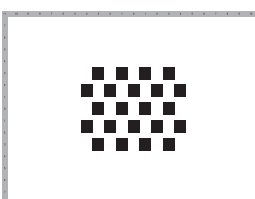

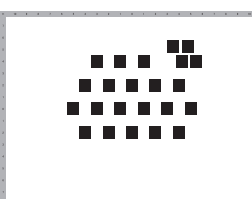

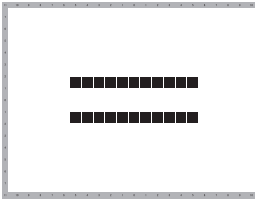

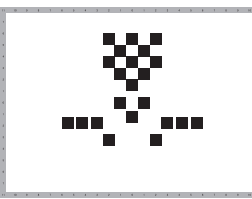
決勝大会 2016年11月19日 東京体育館





結果：関東予選大会① 1位

決勝大会 1位 NDA全米学生チアダンス選手権大会推薦状

3.1.1. パフォーマンスとスコアシート分析

| | |
|--|--|
| <p>①</p> <p>JAZZ Katrina Kaif 「Sheila Ki Jawani」</p>  <p>板付のポーズでは、フォーメーションの中心に向かって全員が上半身を前に倒している。音源は、車のブレーキ音とドアの開く音から始まり、あるミッションを抱えた22人の女性がお城に到着するシーンを表現している。振付は、大きく外に腕を伸ばす動きなどが多く取り入れられている。</p> | <p>②</p> <p>JAZZ Katrina Kaif 「Sheila Ki Jawani」</p>  <p>後方中央のリフトに向かってさらに小さくまとまったフォーメーションになる。リフトのトップはお城の中の王様を意味し、人だかりから飛び出すように上がる演出となっている。リフトの着地と、周りの人のアームの動く速度を合わせることで、着地が飲み込まれるような印象を与えている。</p> |
|--|--|

| | |
|---|--|
| <p>③</p> <p>JAZZ</p> <p>Katrina Kaif 「Sheila Ki Jawani」</p>   <p>音源はインドの曲で、ボーカルの華やかで煌びやかな印象の歌声に合わせて前方4人がカリブソを華麗に跳ぶ。中央5人のグループは、スカートの裾を持ちながら腰を左右に振る動きが取り入れられ、音楽にあった女性らしさを強調した。</p> | <p>④</p> <p>JAZZ</p> <p>Katrina Kaif 「Sheila Ki Jawani」</p>   <p>後方のグループはアームを上に思い切り上げたジャンプなど、高さを強調する動きが取り入れられ、中央5人は7回の速いフェットターナーを行う。スカートの丈が長く、ボリュームがあるので速いフェットターナーで裾を振り回すように加速していき、重たさを感じさせないようにしている。</p> |
| <p>⑤</p> <p>JAZZ</p> <p>Katrina Kaif 「Sheila Ki Jawani」</p>   <p>素早く体を動かしたあとに、極端にアームの動きをスローにするなど曲調に合わせて速度をコントロールしている。腰の動きでアクセントをつけ、手首を波打たせるようになめらかに動かすなど、ジャズダンスやテクニックのスキルを見せるだけでなく、個性の光る印象的な振付をしている。</p> | <p>⑥</p> <p>JAZZ</p> <p>Katrina Kaif 「Sheila Ki Jawani」</p>   <p>お城に潜入し、女性らしい魅力と武器にミッションの手掛かりを探っているシーン。ハイタッチやボーリングなど少人数の演技の連続で、主役となる選手が次々に交代する。そして、ワントップの選手を基準にフォーメーションの向きが正面から斜めに変わっていく移動が行われる。</p> |
| <p>⑦</p> <p>HIP HOP</p> <p>Pitbull 「Fireball - Jump Smokers Remix」</p>   <p>ガラスが割れる音と共に、ヒップホップセクションに切り替わる。音源も男性の力強い声で一気に雰囲気が変わる。カウントでは取り切れない歌のリズムに合わせた細かい振付が取り入れられている。秘密の潜入がわかってしまうシーンを表現していて、迫力と緊迫感のある印象を与えている。</p> | <p>⑧</p> <p>HIP HOP</p> <p>Pitbull 「Don't Stop the Party (feat.TJR)」</p>   <p>音源の「good time」で手を叩き、中央縦2列のフォーメーションに一気に移動する。ロックの要素を取り入れた動きをしながら、4カウントのみで移動するため、スピード感のある構成になっている。それぞれのグループの見せ場が重なることがないよう、高低差のある構成になっている。</p> |
| <p>⑨</p> <p>HIP HOP</p> <p>Pitbull 「Don't Stop the Party (feat.TJR)」</p>   <p>中央2列前方より、ロールオフでジャンプし横に広がっていく。逃げながら、ミッションを達成するために必要な鍵を手に入れるシーンを表現している。フォーメーションが常に動き続けることで、スピード感のある構成となっている。重心を下にとっていくステップが多く取り入れられている。</p> | <p>⑩</p> <p>POM</p> <p>Naughty Boy 「La La La」 Nicki Minaj 「Anaconda」</p>   <p>音源が変わり右後方のリフトが上がる。その後すぐに大人数でのフェットターナーが始まる。後ろの列から順番にフェットターナーが終わり、後方中央では2名が前方転回を行う。前方メンバーはアームの動きなどが加わり回転を続ける。テクニックが連続する華やかな構成になっている。</p> |
| <p>⑪</p> <p>LINE DANCE</p> <p>Beyoncé 「Flawless」</p>   <p>横2列に並びラインダンスを行う。リンクス組むところから、アップとブリエを明確に行い、クリアな印象を与えている。パッセのルルベは長くアップすることで、体全体の引き上げがさらに強く表現されている。ラインダンスでは顔の角度に変化をつけるなど動きの一体感を演出している。</p> | <p>⑫</p> <p>POM</p> <p>Beyoncé 「Run the World (Girls)」</p>   <p>後列が先にキックを終えて、後方センターでポンセクションの始まりのフォーメーションへ移動することで、その後スムーズなセクションの切り替わりが行われる。前列中央の2名がシャッセで飛び出ると、左右の4名はその後ろで交差する移動が行われ、一気に全体の位置が動く。</p> |

| | |
|--|--|
| <p>⑬</p> <p>POM Beyoncé 「Run the World (Girls)」</p>  | <p>⑭</p> <p>POM Beyoncé 「Run the World (Girls)」</p>  |
| <p>複雑な形のフォーメーションで振付もグループで別れているが、音源のアクセントに合わせて同時に止まるポイントがあり、全体像がはっきりとした構成になっている。作品後半ではあるが、オープニングのようなパワフルな印象になっている。ターンの着地は完全に静止し、メリハリをつけている。</p> | <p>斜めの向きにフォーカスを定めて踊りながら移動する。二つに分かれたフォーメーションでそれぞれリフトがあがる。フロアを大きく使用しながら踊ることで、壮大なイメージになっている。アームモーションの種類が多く取り入れられ、単調にならないよう動きの変化がついている。</p> |
| <p>⑮</p> <p>POM Beyoncé 「Run the World (Girls)」</p>  | <p>⑯</p> <p>POM Beyoncé 「Run the World (Girls)」</p>  |
| <p>2つに分かれたフォーメーションから、再び1つのフォーメーションになる。奇数列と偶数列に分かれた動きで、ターンやジャンプなどのテクニックが取り入れられている。手に入れた鍵を使い、全員でクライマックスに向かうイメージを表現している。</p> | <p>8 カウントの中で5回のトラタッチジャンプが次々に行われる。カウントをずらしてほぼ全員がジャンプを行うことで、ポップコーンがはじけるような華やかで驚きのあるエンディングになっている。最後のポーズは、ミッションであったものをやっとなつかみとったシーンを表現している。</p> |

※写真①～⑯：日本チアダンス協会提供の大会映像から静止画を作成（掲載許可 2021 年 8 月 4 日）。

| スコアシート | | | SCORE |
|-------------------|----|--|-------|
| POM | | | |
| | 予選 | [アームモーションの正確さ] アームモーションもっと見えるようにしよう。 [シャープさ/力強さ] スピード感ほしいです。 | 8.4 |
| | 決勝 | [アームモーションの正確さ] アームモーションがわかりづらかったので、もう少ししっかり止めましょう。[姿勢/コントロール] Pomの力強さが伝わるように体を表現できるといいです。[シャープさ/力強さ] もっとシャープに、出すタイミング合わせて。 | 8.25 |
| HIP HOP | | | |
| | 予選 | [均一性/同調性] ニュアンスだけでなく形まで揃うとよりクリーンに見えます。 [位置間隔/移動] 2列びったり合うとよいです。 | 8.4 |
| | 決勝 | [リズム感] とても深くとれてます。[シャープさ/力強さ] good!! [均一性/同調性] 動き・リズムがチーム全体としてシンクロしていて良いです。[位置間隔/移動] 縦1列になるところ、しっかり入れるといいです。 | 8.25 |
| JAZZ | | | |
| | 予選 | [しなやかさ/柔軟性] もっと大きくみたいです。[シャープさ/力強さ] フェット Nice! | 8.5 |
| | 決勝 | Openingとてもひきつけられます。[しなやかさ/柔軟性] パワーが伝わりました。力強さの中にもっと伸びやかさ、しなやかな部分が際立つと更に良くなると思います。[姿勢/コントロール] ジャンプ・ターンの後の着地まで床をつかんでいけると尚良いです。[シャープさ/力強さ] 腕の強さ◎。上半身の伸びと足元つながるといいです。[均一性/同調性] 手先の表現 good。フェット美しい、よくあってます。 | 8.5 |
| LINE DANCE | | | |
| | 予選 | [シャープさ/力強さ] ほしいです。 | 8.8 |
| | 決勝 | [均一性/タイミング] とても良く合っています。[シャープさ/力強さ] もっとシャープに、おろしを意識! [柔軟性] もう少しひきつけ、高さ出せると思います。[姿勢/コントロール] 上半身のひき上げgood! フロントキック時もアクセント見たいです。後半の方がアクセントよく見えました。 | 8.75 |

| TECHNICAL SKILLS | | | |
|------------------------|----|---|-------|
| | 予選 | [完成度 (Turns)] スピード good! フェット、ロンデ膝しっかり伸ばしましょう。 [完成度 (Jumps)] Body up! ラストおもたい。 | 8.3 |
| | 決勝 | [姿勢／コントロール] 引き上げ good! 各カテゴリーごとの体の表現の違いをコントロールできるように、更に磨きをかけていって下さい。[完成度] 前半のフェットの speed 感 good! 後半に入っているテクニックの完成度をもっと。テクニック時の腕の経路をそろえるといいです。 | 8.6 |
| CHOREOGRAPHY | | | |
| Diversity, Creativity | | | |
| | 予選 | [創造性] とても印象にのこります。[独創性] とてもオリジナリティあふれる演技です。 | 8.6 |
| | 決勝 | [動きのバリエーション] Pomのアームモーションにバリエーションがあれば更に良い。Hip hopのボリュームがもっと欲しいです。Jazzで伸びやかさ、しなやかさが表現できるように見せたいです。今のパワーJazzはとても良く表現できています。[選曲／音楽の解釈] 音とマッチして楽しめました。[創造性] [独創性] とてもひきつけられるパフォーマンス内容です。 | 8.75 |
| Staging, Visual Effect | | | |
| | 予選 | [移動／連続性] good! | 8.5 |
| | 決勝 | 展開がスムーズでショーのように楽しめました。[フォーメーションのバリエーション] Pomパートはもっと展開が欲しい。Hip hop、Jazzはとてもステキでした。Jazzでフォーメーションの広がりがあるといいです。[フロアの有効利用] 使えてました。[視覚的効果] good。 | 8.5 |
| Degree of Difficulty | | | |
| | 予選 | [動きの難度] 各カテゴリーよく表現されています。[難度 (Turns・Jumps・Leaps・Kicks)] よりコンビネーションもとり入れてみて下さい。[テンポ] スピード感 good! | 8.3 |
| | 決勝 | [難度 (Turns)] 全員で難度の高いものにチャレンジできていて good! [難度 (Turns・Jumps・Leaps)] コンビネーションさらに入るといいです。[テンポ] Lineの所さらにスピードアップへ。 | 8.6 |
| SHOWMANSHIP | | | |
| | 予選 | [自信・アピール] more ほしいです。 | 8.5 |
| | 決勝 | [表情／笑顔] 細かい表情の変化まで研究しているのが伝わります。変化 good! [自信] 入場から伝わる自信、踊っていても途切れるコトなかったです。 | 9.1 |
| OVERALL IMPRESSION | | | |
| | 予選 | とても楽しめる内容でしっかり表現されていました! 息のそろった演技でした。後半のBodyのひき上げupしましょう! [身だしなみ] ボリュームがあるので動きがすこし見えづらいです。 | 8.3 |
| | 決勝 | 衣装も振りもハイレベルで、コンセプトに沿ってやれてると思います。細かいところで一人一人にバラツキ (アクセントの付け方など) がでる時があるので、躍り込んだら尚クオリティが上がると思います。とても表現力のあるチームです。Show upされたパフォーマンスです。全体を通して VERITAS のパワーが伝わる演技でしたし、一体感・チームワークの良さを感じられました。一曲の作品の流れを感じました。Good。後半 Pom パートもっと力強くできそうです。オープニングの一体感、音と合ったユニークな動き、チームらしさの伝わる演技内容でした。[年齢に見合った衣装] 少し動きが重たく見えてしまいます。とてもキレイでステキです! | 8.6 |
| TOTAL SCORE | | | |
| | 予選 | (演技や隊形の確実性は高かったものの、連覇へのプレッシャーからか、収まった演技となった。) | 84.67 |
| | 決勝 | (全員が作品に入りこみ、1曲を通して表現力の高い、自信溢れる演技となった。) | 86.00 |

3.1.2. 作品の構成と背景

【音源】

インドの音楽から始まることで、オープニングで独自の世界観を生み出している。大会ではほとんどのチームが、洋楽のみで演技をするが、使用楽曲に規定上の制限はなく世界のどの国の音楽でも申請をすれば使用可能である。競技において、ダンススキルやテクニックスキルは必要だが、音楽の持つ力と選手の技術が合わさることでより魅力的な作品となっていく。オープニングの選曲には独特な豪華さのあるインドの音楽により、他とは違った印象的な演技をつくりだす狙いがあった。この作品の中では全部で7曲の音楽を使用した、1曲目以外は全て洋楽を使用。セクションや場面ごとの違いを大きく出すために、それぞれの音楽も雰囲気の違う曲を選曲した。

【衣装】

豪華で煌びやかな印象になるように、重厚な雰囲気のあるベルベット素材のワインレッドのドレスを使用した。既製品のドレスの前面に、インパクトのある太目のスパンブレードと沢山のスパンコールを散りばめるように装飾した。腰にはコルセットを巻いて、重たい生地が引っ張られないように固定した。また、光沢感のあるシルバーの手袋で、手先の印象を強めた。

【ヘアメイク】

センター分けの前髪と、三つ編みのヘアバンド、盛髪で衣装に合わせた豪華な髪型にした。大会ではストーンモチーフなどの髪飾りをつけるのが一般的だが、髪型自体にこだわり石の髪飾りはつけなかった。また、センター分けの前髪はインドの女性をイメージした。

【振付】

フォーメーションの変化をスムーズに行えるよう、動線に規則性を持たせた。また、移動そのものがダンスパフォーマンスになるよう動きに工夫が加えられている。さまざまな形のフォーメーションを取り入れ、次々にフォーメーションチェンジが行われていく。正面がフォーカスではない部分が2カ所あり、個性的な見せ方となっている。また、セクションごとの振付の特徴として、ジャズセクションでは曲調に合わせたなめらかな腰の動きや、柔らかな手首の動きなどが組み込まれた。ヒップホップは始まりの音楽と同調した細かな振付が最大の特徴で、全員のジャンプのロールオフを見せ場とした。ポンセクションではラストの連続するジャンプで、最後までテクニックと踊りの見せ場をつくっている。

【物語】

ある22人の集団にボスからミッションが与えられた。「お城に潜入して、あるものを見つけて来い」と。あるものが何かはわからないまま、ミッションを達成するためにお城へと向かった。曲の始まりの車のブレーキ音とドアの開く音が、お城に到着したことと、ミッションの始まりを表している。

舞台はインド。踊り始めのフォーメーションが円状になっているところやスコーピオンは、インドのお城を表現している。お城に入ると、パーティーが行われていた。みんなで動くが目立つので、いくつかに分かれて行動した。ダンサーに混ざって踊る者、会場にいる人を誘惑してオリーブをもらおうとしている者、そのオリーブを受け取って怪しいものを作ろうとしている者。手分けして探したが、なかなか見つからない。会場にいる人達を妖艶な女性の魅力を使い誘惑するが、それでも何も得られない。「私たちは誰？私誰？」自分たちがわからなくなる。それまではうまく身を隠していたが、お城に潜入していることが分かってしまう。仲間と協力しながら姿をうまくくらし、捕まらないように逃げていく。なんとか逃げ切り、王様を見つけ、王様から鍵をもらう。鍵を手に入れたが、どこの鍵かはわからない。みんなで飛行機に乗って新たな場所へと向かう。

舞台は変わり、別のお城に到着する。ここでは、鍵の使える場所を探すため、二手に分かれて行動することに。ついに鍵が使える部屋を見つけ、みんなが集まる。鍵を開けてみると、そこは鏡張りの部屋だった。鏡には22人の集団の姿が映っていた。最後のポーズの形で写真が撮られ、額縁に入れられる。そしてその写真には「VERITAS」という文字が刻まれる。そう、この22人の集団には「名前」がなかったのだ。だから自分たちが、自分が誰なのかわからなくなってしまっていたのだ。ボスから「VERITAS」という名前を与えられた22人のミッションは、終了した。

3.2. 作品研究（国内大会編2） VERITAS 作品 No.4

ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2017

第15回全日本学生チアダンス選手権大会

大学生編成 Cheer Dance 部門

関東予選大会① 2017年10月21日 千葉ポートアリーナ

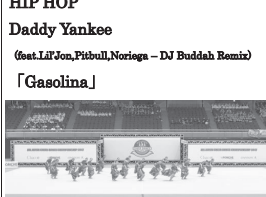



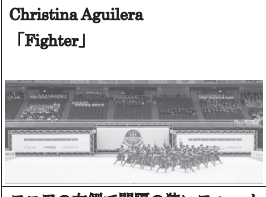
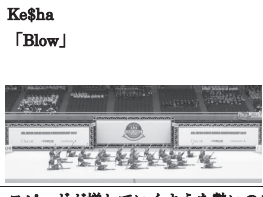




決勝大会 2017年11月18日 東京体育館

結果：関東予選大会① 1位

決勝大会 1位

3.2.1. パフォーマンスとスコアシート分析

| | |
|---|--|
| <p>①</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil'Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddah Remix) 「Gasolina」</p> <p>音源の「Welcome」という声に合わせて最前列センターの選手が1人でゆっくり動き、その後一気に全員が素早く動きだす。後ろに一気に駆け抜けるグループと、前に飛び出すリフトの対極する動きで、さらに奥行きを感じさせるような構成になっている。</p> | <p>②</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil'Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddah Remix) 「Gasolina」</p> <p>全体的にアップとダウンのリズムが激しく混ざりあいながらも、各グループで交互に動きが見える構成になっている。アームの形が伸び切らず軽く丸めた形になっていることで、余裕のある表現になっている。ダウンの瞬間に上半身を丸くかめているため、スピード感はあるが柔らかな動きに見える。</p> |
| <p>③</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil'Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddah Remix) 「Gasolina」</p> <p>音源の「Daddy-yankee」の声に合わせて、腕を大きく振って前に出てくる。移動の足幅が大きく、フォーメーションの変化が一気に行われる。また、効果音に合わせて後方3名がスポットジャンプで飛び出してくる。ジャンプの形は膝を大きく曲げるもので、独自のジャンプになっている。</p> | <p>④</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil'Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddah Remix) 「Gasolina」</p> <p>前方のグループは床の振付で、その後ろの10名はヒッチキックを行う。後方中央の6名のグループは、肩に手をかける振付で繋がりがながら踊る。グループごとに、高低差をつけながら一定のリズムをとり、複雑なダンスが組み合わさりながらも全体が見える構成になっている。</p> |
| <p>⑤</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil'Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddah Remix) 「Gasolina」</p> <p>中央の6名は、ロンダートで前に飛び出す。左右のグループは、両手と腰を可愛らしく振る動きが取り入れられている。激しく大胆な動きの中に、いきなり可愛らしい女性的な雰囲気動きが取り入れられ、攻めるだけでなく「楽しむ」雰囲気が演出されている。</p> | <p>⑥</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil'Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddah Remix) 「Gasolina」</p> <p>移動の距離が遠く、自然と一步一步が限界まで大きくなっていることで、動きの迫りに繋がっている。クラブステップは足の動きだけでなく、ダウンのリズムを深く入れている。ウェーブは縦や横の一方ではなく、上に渦を巻いていくような動きになっている。</p> |

| | |
|---|--|
| <p>⑦</p> <p>HIP HOP Daddy Yankee (feat. Lil Jon, Pitbull, Noriega - DJ Buddha Remix) 「Gasolina」</p>  <p>ユニゾンでは、みんなで同じ動きをすることにより、全体が一つの生物かのように表現している。また、動きながら常にフォーメーションをチェンジさせることで、単調さを感じさせない構成になっている。左右に大きく動く振りでは、前の人を越せんぼするイメージで表現されている。</p> | <p>⑧</p> <p>JAZZ Christina Aguilera 「Fighter」</p>  <p>音源がピアノの繊細な音へ変化する。全員がヒップホップの雰囲気から一変した、美しく伸びやかなポーズをとる。全員で中央に手を伸ばす動きでは、仲間を探すイメージが表現されている。その後、鹿ジャンプ・4回転ターン・前方転回・反りジャンプなどテクニックが盛り込まれている。</p> |
| <p>⑨</p> <p>JAZZ Christina Aguilera 「Fighter」</p>  <p>前方3人のグループは床で体を反る動きや、キックなどバリエーションのある動きを行っている。後方中央は、アームを上伸ばす動きが多く、高さのある振付が取り入れられている。後方の左右のグループは、順番にリフトを上げる。テクニックが散りばめられたような構成になっている。</p> | <p>⑩</p> <p>JAZZ Christina Aguilera 「Fighter」</p>  <p>音源の「Well, I」の歌詞とともに、一気に力強い雰囲気になり、ユニゾンのダンスになる。それまでは位置により異なる振付だったため、ユニゾンで一体感を強く感じさせている。ポーズのロールオフなどで振付を詰めすぎないことで、落ち着いた印象を与えている。</p> |
| <p>⑪</p> <p>JAZZ Christina Aguilera 「Fighter」</p>  <p>フロアの右側で間隔の狭いフォーメーションになる。歌に合わせて肩のアイソレーションが取り入れられ、力強さが表現されている。クッペータンの着地はゆっくり手をあげる振付になっている。ターンの着地は静止することが多いが、動きをつけることで余裕のある落ち着いた印象になっている。</p> | <p>⑫</p> <p>POM Ke\$ha 「Blow」</p>  <p>スピードが増していくような勢いのあるユニゾンのフェッテターンと、「バーン」という爆発音に合わせたジャンプで、ポンセクションに切り替わる。着地の形から、全員が前を向いてアームを出すところで「GO!!」と掛け声を発し、セクションの切り替えをはっきり表現している。</p> |
| <p>⑬</p> <p>LINE DANCE Ke\$ha 「Blow」</p>  <p>音源はラインダンスに適したテンポになっている。3列のフォーメーションから、1列目が舞台の幕のように左右に開き2列目に合体する移動が行われ、2列になる。ラインダンスは首の動きが左右に多くつけられ、特徴的なコンビネーションになっている。</p> | <p>⑭</p> <p>POM Ke\$ha 「Blow」</p>  <p>ラインダンスが終わると同時に、後方センターに高いリフトが上がる。足を横に開脚した難易度の高いリフトで、曲の盛り上がりとともにクライマックスの始まりを演出している。アームモーションはフットワークもつけながら前に突進する勢いで、力強く動かし続けている。</p> |
| <p>⑮</p> <p>POM Ke\$ha 「Blow」</p>  <p>ユニゾンでトゥタッチを跳ぶ。前方センターの選手は4回連続でジャンプし、作品の中のテクニックの最大の見せ場となっている。演技の終盤にあえてジャンプテクニックが詰め込まれていて、最後まで攻める演技となっている。</p> | <p>⑯</p> <p>POM Ke\$ha 「Blow」</p>  <p>前方のグループが、シェネトゥタッチで最後のフォーメーションに広がる。後方メンバーは、アームモーションをしながら常にフォーメーションを動かしている。最後はみんなで「バーン」の爆発音に合わせて手を上で叩き、余韻で下まで下げる印象的なラストになっている。</p> |

※写真①～⑯：日本チアダンス協会提供の大会映像から静止画を作成（掲載許可 2021年8月4日）。

| スコアシート | | | SCORE |
|-------------------------|--|--|-------|
| POM | | | |
| 予選 | | [アームモーションの正確さ] 経由をもう少しクリアに。ストレート Arm のバリエはしっかりみたいです。[均一性/同調性] [位置間隔/移動] よく揃っています。[シャープさ・力強さ] good! | 8.3 |
| 決勝 | | Clean&タイトで良いです。メリハリあってgood! [姿勢/コントロール] 肩 Down。[アームモーションの正確さ] ロールタイトに。[シャープさ・力強さ] パワーありました。 | 8.6 |
| HIP HOP | | | |
| 予選 | | 迫力あります! [リズム感] もっと見たいです。あてなどgood! [姿勢/コントロール] 上半身までもっと深くつかおう。[均一性] ニュアンスそろっています。[均一性/同調性] [位置間隔/移動] よく揃っています。 | 8.0 |
| 決勝 | | 動きの強弱よく伝わってきます。[リズム感] 一体感ありました。H-Hリズムに全身が連動して動いていてこちらまで引き込まれました。[位置感覚/移動] 移動しているときの間隔を Keep しましょう。[姿勢/コントロール] アイソレもっと使えると Good! | 8.9 |
| JAZZ | | | |
| 予選 | | 呼吸がそろっています。[しなやかさ] 上半身もっと! 背中のひき上げもっとあると Better! [均一性/同調性] [位置間隔/移動] よく揃っています。 | 8.2 |
| 決勝 | | Clean に動いています。アクセント合っていてとっても気持ちよく見れます。[姿勢/コントロール] 下半身もっとつよく使おう。あえて言えば、こまかいアームスの動きまでつめられると尚 good です。[しなやかさ/柔軟性] MORE。BODY 全体でのしなやかさを。 | 8.4 |
| LINE DANCE | | | |
| 予選 | | [コントロール] 上体美しい! Very good! [シャープさ/力強さ] スピード感 more。[タイミング] good! | 8.7 |
| 決勝 | | KICK もう少し見たいです。バリエも含めて。[姿勢/コントロール] 首入らないように。[つま先] カマ足注意。[シャープさ/力強さ] スピード感 up。 | 8.5 |
| TECHNICAL SKILLS | | | |
| 予選 | | スピードについていけています。[姿勢/コントロール] 足元つよく。[完成度 (Turns)] 面、アームそろえて! ルルベ more up! ターン OUT! [完成度 (Jumps)] 高さ Good! | 8.1 |
| 決勝 | | [完成度 (Jumps・Leaps)] BODY を高い位置で。ひきつけ◎。[完成度 (Turns)] ルルベ more up! [姿勢/コントロール] 体幹の強さ感じられました。フェット回転数ふえてもスポットをしっかりときりましょう。Jump している時の上半身の動きをコントロール more。 | 8.6 |
| CHOREOGRAPHY | | | |
| Diversity, Creativity | | | |
| 予選 | | 一貫した世界観が伝わります。楽しめる内容です。[動きのバリエーション] メロディーに合った表現 Great! Arm バリエ more。 | 8.3 |
| 決勝 | | [創造性] [独創性] オープニング Good。引きこまれます! [音楽の解釈] 細かい音の表現 good! | 8.8 |
| Staging, Visual Effect | | | |
| 予選 | | [移動/連続性] 流れがあると演技全体にスピードがでそうです。[フロアの有効活用] もっと人数を生かしたバリエがあるとベター。もう少し変化がクリーンに見たいです。 | 8.1 |
| 決勝 | | [視覚的効果] 上下をよく使えています。Pom でのフロアワークも取り入れられると良いです! [フォーメーションのバリエーション] [フロアの有効活用] 人数生かしています。 | 8.6 |
| Degree of Difficulty | | | |
| 予選 | | 全体レベルが揃っています。[メンバーへの適正] より完成度 up を! [テンポ] スピーディーで Good! more 変化あるとよいです。 | 8.3 |

| | | |
|---------------------------|---|-------|
| 決勝 | [難度 (Turns・Jumps・Leaps・Kicks)] 完成度上げれば尚 good。[テンポ] 展開 good。[メンバーへの適正] メンバーの特性をきちんと見極めムリなく入っていて良いです。 | 8.4 |
| SHOWMANSHIP | | |
| 予選 | [自信／アピール] よく伝わります。[表情／笑顔] Good! | 8.5 |
| 決勝 | 自信に満ち溢れています。[表情／笑顔] [情熱] Great! [自信] 伝わってきます! [アピール] 全員で! | 8.9 |
| OVERALL IMPRESSION | | |
| 予選 | 足元がもう少しすっきりみたいです。アームスの見え方◎ [演技全体の印象] 引き込まれました! | 8.3 |
| 決勝 | [年齢に見合った衣装] 手袋が効果的です。Beautiful! 少しスカート重い印象です。[演技全体の印象] [身だしなみ] good! カッコイイイメージが良く見えました。 | 8.5 |
| TOTAL SCORE | | |
| 予選 | (作品全体を通して力強さが見えたものの、ヒップホップセクションのグルーヴ感を見せることが課題として残った。) | 83.00 |
| 決勝 | (ヒップホップセクション強化の成果が見え会場からはオープニングから歓声があがり、最後まで迫力のある演技となった。) | 86.25 |

3.2.2. 作品の構成と背景

【音源】

オープニングの「Gasolina」の曲が最初に決まり、それに合わせて他の曲を選曲していった。前年度に米国大会でヒップホップのチームが踊っていた曲で、みんなで一緒に見た時に衝撃を受けたことがきっかけで「Gasolina」を使用することにした。ヒップホップセクションでは賑やかな曲になったため、その後ジャズセクションの曲は一気にしっとりした音楽を組み合わせ、「Fighter」をイントロから使用した。キックとボンセクションで使用した「Blow」はアップテンポで盛り上がる雰囲気だけでなく、はっきりとしたリズムで踊りやすい音楽だった。この楽曲の差により、複数のダンスセクションが合わさるチアダンス部門ならではのセクションごとの変化をより強調させることができた音源となった。

【衣装】

緑のヒョウ柄という珍しい柄の社交ダンスの衣装をリメイクした。緑と蛍光ピンクという派手なカラーを組み合わせインパクトのある衣装となった。スカートの内側にピンクのサテン生地を縫い合わせ、スカートが広がった時に映えるようにリメイクした。ピンクの手袋も特徴的で構成をさらに華やかに見せた。

【ヘアメイク】

前髪をセンター分けにし、編み込んだ上からゴールドの髪飾りを付けた。衣装の襟と腰の部分と色がマッチし、豪華なビジュアルになっている。

【振付】

ヒップホップが得意な選手は少なかったが、動きの幅が大きいのが特徴だったこともあり、そのダイナミックさを活かして、作品の始まりをヒップホップにした。大きくフォーメーションを移動する構成が多く取り入れられたことも、移動そのものよりも大きく動く姿がメンバーに合っていたため、また、他のチームは前半の体力や軸が安定している状態でテクニックを盛り込み、見せ場を作るパターンが多いが、始まりから43秒間のヒップホップでは、ほとんどテクニックが入っていない。そこでは、メンバーのカラーをしっかりと伝えたあとに、ジャズダンスから演技終盤にかけてテクニックを盛り込んだ。このような振付のバランスにより、爆発的なエネルギーを感じさせる作品となった。

【物語】

島でやんちゃに遊ぶ私たち。その時は、仲間が減っていることにまだ気づいていなかった。だからみんなで楽しくふざけ合いながら、怖いもの、悲しいものも何もなく日々を過ごしていた。そんな遊びに夢中になっていた時に、一枚の集合写真が目に入った。そこには今の仲間達よりも人数が多かった。

そこで初めて仲間が減ってしまったことに気がついた。でもそれが誰だか分からない。それまでは楽しんでいて自分達だったが、悲しみというものを味わう事になる。悲しくて仕方がなかった。でも悲しんでいても何も変わらないと思い、仲間を探すことに。

みんなで集まって、知らない世界に仲間を探しに行く。みんながいるから怖くないと言い聞かせる。敵が現れたらみんなで集まり敵を威嚇し、お前たちなんか怖くないよと言って、余裕の表情を見せる私たち。頭に特徴的な髪飾りをつけている私たちは、他の世界の人には不思議なものに見えたのだろう。

「この人達だれ？」と言われたので、名前を言って自己紹介をした。「VERITASです」と。それなのにまた聞いてくるから、「だ！か！ら！VERITAS！」と強く言い放つ。やっと仲間を見つけ「いけー！」という指示とともに仲間のもとに向かっていく。最後は全員が揃い物語が完結する。

3.3. 作品研究（国内大会編3） VERITAS作品No.6

ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2018

第16回全日本学生チアダンス選手権大会

大学生編成 Cheer Dance 部門

関東予選大会① 2018年10月20日 千葉ポートアリーナ

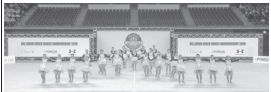
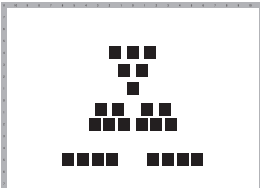

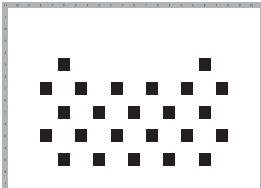

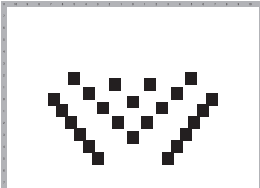

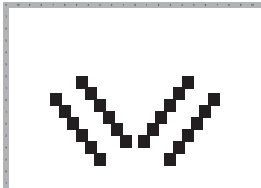

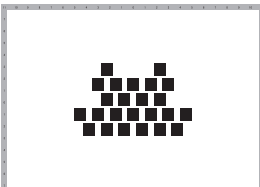

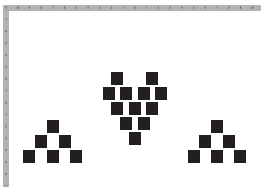

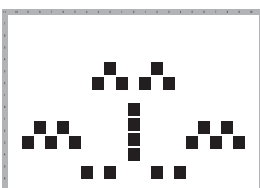

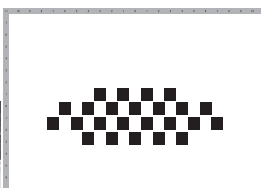

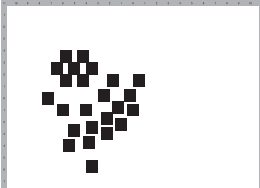

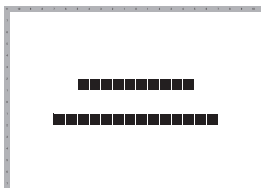
決勝大会 2018年12月1日 武蔵野の森総合スポーツプラザ


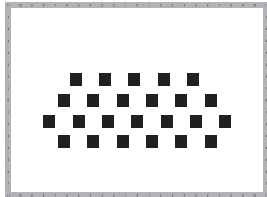

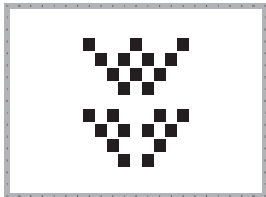

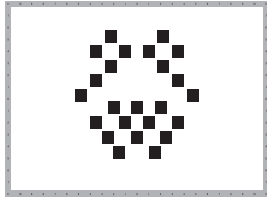
結果：関東予選大会① 2位

決勝大会 2位

3.3.1. パフォーマンスとスコアシート分析

| | |
|--|--|
| <p>①</p> <p>JAZZ Faun 「Cuncti Simus」</p> <p>板付のフォーメーションから個性的な形で始まり、神秘的な音源と共に独自の世界観へ一気に引き込むようなオープニングになっている。腕の使い方に特徴があり、ひじから舞い上がるような柔らかな表現や、指先まで固めてポーズをとるなど、音源に合わせた動きをしている。</p> | <p>②</p> <p>JAZZ Faun 「Cuncti Simus」</p> <p>前方にいた8名の選手がフォーメーションの外枠に沿うように移動し、中央に集まった形になる。音源に合わせて2回全体が静止するポイントがあり、メリハリのある動きになっている。神秘的な雰囲気の中にも、一人一人の個性をいかすため選手自身が決めたフリーポーズが取り入れられている。</p> |
| <p>③</p> <p>POM Blastoyz 「Mandala」</p> <p>これまでの雰囲気をごわすように、アップテンポな激しい音源に切り替わりその瞬間から、ポンならではの力強いアームモーションが続く。中央のグループが効果音に合わせてトリプルタッチを跳ぶ。高さを強調させ、滞空時間を長くするためにこの部分だけ音源の速度が少し遅くなっている。</p> | <p>④</p> <p>POM Blastoyz 「Mandala」</p> <p>左右のグループが中央で交差し、駆け抜けるような移動があり、そこから飛び出すように中央前方2列がシェネトタッチで前に出てくる。その後すぐに3列目の3人がもぐりの2回転をしている。フォーメーションの変化を見せながらも、スピード感のあるテクニックの実施がクリアに行われている。</p> |

| | |
|--|--|
| <p>⑤</p> <p>POM Blastoyz 「Mandala」</p>   <p>前方左右の4人ずつがリンクスを組み、横に移動しながらパッセとハイキックをあげる。その他のグループも手をつなぎながら移動するなど、つながった状態からフォーメーションが変化していく。さまざまなアームモーションが組み合わされ、回転をしながらの動きなど複雑さも加えられている。</p> | <p>⑥</p> <p>POM Blastoyz 「Mandala」</p>   <p>ユニゾンのフェットターンは、オープニングの雰囲気に戻るようなイメージで、神秘的な世界観をアームの形で表現していく。通常のフェットターンではアームを横に開くことが多いが、胸の前で手を合わせる形や、左右非対称の形をとるなど、独自性のあるコンビネーションになっている。</p> |
| <p>⑦</p> <p>POM Blastoyz 「Mandala」</p>   <p>中央後方の3人のフェットターンが最後に残る構成で、着地が斜めに右腕を上げるポーズになっている。下に腕を振るような一般的な着地のポーズではなく、世界観や雰囲気を繋げていく狙いがある。両サイドのグループは先にフェットターンを終え2〜3歩でフォーメーションを素早く変化させる。</p> | <p>⑧</p> <p>JAZZ Blastoyz 「Mandala」</p>   <p>斜めラインは間隔を狭くすることで、前からのロールオフがドミノのように流れていく。ロールオフは、音源の柔らかい声に合わせて静かに沈んでいくジャズの振付が取り入れられ、ボンの振付から、曲と共に一気に雰囲気を変化させ、見ている人を作品に引き込む狙いがある。</p> |
| <p>⑨</p> <p>HIP HOP Santigold 「You'll Find a Way」</p>   <p>音源が変わり、腕の動きで曲の特徴を捉える。2列目センターの選手のみ高い姿勢をとり、残りは低い姿勢で同じ動きをする。単純な動きを繰り返すことで、その後の構成の複雑さとのギャップをつくりだしている。ヒップホップセクションの切り替わりでダウンのリズムを特に低くしている。</p> | <p>⑩</p> <p>HIP HOP Santigold 「You'll Find a Way」</p>   <p>全員でひとつに固まったフォーメーションから、一気に3つに分かれる。ゆっくりとしたウェーブや、沈み続けるダウンなど音源の特徴に合わせて速度の変化がついている。腰、肩、首を部分的に動かすような振付が多く、体のさまざまな部位をつかって細かく音楽を表現している。</p> |
| <p>⑪</p> <p>HIP HOP Santigold 「You'll Find a Way」</p>   <p>中央の縦に並ぶ4人は、前からのロールオフでひらいていくようにポーズをとる。その後4人が合わせて肩を振る。ヒップホップでは男性的なイメージを表現すること多いが、音源は女性ボーカルの曲であり女性的な動きや雰囲気が取り入れられている。</p> | <p>⑫</p> <p>HIP HOP Santigold 「You'll Find a Way」</p>   <p>横に広がった一つのフォーメーションになる。ユニゾンダンスの最後には3列目センターの選手が一番前に飛び出てきて、そのまますぐにドルフィンをしなから左側へ移動。新体操の技で、チアダンスで取り入れられるのは珍しいためアクセントとなった。</p> |
| <p>⑬</p> <p>JAZZ Varttina and Christopher Nightingale 「The Siege of the City of Kings」</p>   <p>スコビーオンをキープしたまま上がつったり下がつったりする特徴的なリフト。トップの選手の柔軟性をいかして、足を持ちながら膝を伸ばすタイミングを調整していく難易度の高い技。リフト以外の選手はリフトを持ち上げている部分が見えないように囲い、まるで浮かび上がっているように見せている。</p> | <p>⑭</p> <p>LINE DANCE Varttina and Christopher Nightingale 「The Siege of the City of Kings」</p>   <p>2列のラインダンス。首を横に倒して全員が右側に傾く動きから倒れこむように足をつく場面があり、期待感を高める演出になっている。曲のテンポは速いがパッセの膝を高く上にあげキープすることで動きが流れないようにしている。足の蹴り上げの速さと首の角度等で曲の躍動感を表現している。</p> |

| | |
|---|--|
| <p>⑮</p> <p>JAZZ Celtic Woman 「You Raise Me Up」</p>   <p>ラインダンスの最後に、選手同士がハイタッチをしながらギリギリまで見合って、曲の切り替わりでトリプルターンを回る。その後、全員が思いきり体を反るようにして大きく手を押し上げる。全員の伸びやかなダンスと音楽で壮大な雰囲気表現した。</p> | <p>⑯</p> <p>JAZZ Celtic Woman 「You Raise Me Up」</p>   <p>後方中央のグループは、腕を上にあげながらダブルターンを回り着地でやさしく開く。前方のグループは、ターンの着地のタイミングで腕を肘からしなやかに外に伸ばしていく。自分達から光を放っているようなイメージで、優しく幸せな感情を表現した。</p> |
| <p>⑰</p> <p>JAZZ Celtic Woman 「You Raise Me Up」</p>   <p>最後のポーズをとる直前まで、フォーメーションが絶えず動き続けている。最後は眠るようなポーズで、音源と調和させている。これまでの壮大で華やかな動きが一気に静まり返る、個性的なエンディングになっている。</p> | |

※写真①～⑰：日本チアダンス協会提供の大会映像から静止画を作成（掲載許可 2021 年 8 月 4 日）。

| スコアシート | | | SCORE |
|-------------------------|----|---|-------|
| POM | | | |
| | 予選 | すばらしい脚力の Jump。[アームモーションの正確さ] touchdown がゆるまないように。[コントロール] Arm のしまいコントロールを。[シャープさ／力強さ] タイトです。 | 8.50 |
| | 決勝 | [アームモーションの正確さ] 手首フレックスはしっかり。ナナメ角度タイトに。[均一性／同調性] もう少し手先の統一を。 | 8.25 |
| HIP HOP | | | |
| | 予選 | [リズム感] 膝を大きく使ってこしをおとそう。音をよく理解しています。[姿勢／コントロール] アイソ使えと Better。下半身より深くつかって step みせて下さい。 | 8.00 |
| | 決勝 | とても力強さのある内容です。[リズム感] ダウン good! step と連動したリズムもう少し見ると better。[姿勢／コントロール] アイソ意識。[均一性] 上体の使い方（アイソレ） タイミング合うといいです。 | 8.25 |
| JAZZ | | | |
| | 予選 | オープニングの世界観すごい！ 曲の変化にあわせての変化見応えあります。後半は、もう 1 つ伸びやかさ出して。[シャープさ／力強さ] 後半の power 欲しいです。 | 8.00 |
| | 決勝 | 一体感伝わります。途中で Jazz に音変化する時より表情に変化工夫を。[しなやかさ／柔軟性] 背中つかいましょう。もう少し左右を大きく使おう。（からだ大きく） [正確さ] 足元正確に。ベタ足です。 | 8.33 |
| LINE DANCE | | | |
| | 予選 | フロント KICK 以外も見たいです。[力強さ] TOP でのアテ more。[姿勢] 上体全員が up を！ | 8.33 |
| | 決勝 | [均一性／タイミング] もう 1 つ合わせよう。[柔軟性] もう 1 つ高さでると Better。[膝] つよく。[姿勢／コントロール] ファンキック素晴らしい。 | 8.33 |
| TECHNICAL SKILLS | | | |
| | 予選 | [姿勢／コントロール] 着地姿勢の引き上げを。足先 more コントロールして。[完成度 (Jumps)] high TT! | 8.10 |

| | | |
|---------------------------|---|-------|
| 決勝 | [姿勢／コントロール] Niceコントロール。もうひとつターンに引き上げのある体の伸びをプラスして。[完成度 (Turns)] 軸足のストレッチ more。[完成度 (Jumps)] すばらしい脚力。Nice TT! | 8.00 |
| CHOREOGRAPHY | | |
| Diversity, Creativity | | |
| 予選 | とても楽しめる内容でした。[音楽の解釈] Great! [独創性] リフト部分～LINE 独創的。 | 8.30 |
| 決勝 | カテゴリー毎ダンスもう少しクリアにみえると Better。[動きのバリエーション] [選曲／音楽の解釈] とても楽しめる内容です。チームカラーステキです。[動きのバリエーション] POM パートアームスバリエ more。[独創性] good! | 8.40 |
| Staging, Visual Effect | | |
| 予選 | ドラマチックな展開でした。[フロアの有効利用] 工夫感します。[視覚的效果] POM 部分 more 高低差を。スポットの使い方が great! リフト生きます。 | 8.10 |
| 決勝 | [移動／連続性] 展開 good。[フロアの有効利用] 前面での使用が続くので奥行の活用を。[視覚的效果] Good! よく見えました。高低差の使い方が効果的です。More アームスクリーンに。 | 8.30 |
| Degree of Difficulty | | |
| 予選 | [メンバーへの適正] [テンポ] よく合っています。[難度 (Leaps)] 全体でのバリエーションできそうです。 | 8.10 |
| 決勝 | [動きの難度] ダンス good! [メンバーへの適正] メンバーの見せ方工夫◎ [テンポ] 変化 good。[難度 (Jumps)] 全員で more チャレンジ。 | 8.10 |
| SHOWMANSHIP | | |
| 予選 | すごい! ぐっときました。[表情] 表情豊かです。[自信／アピール] 伝わってきました。 | 8.30 |
| 決勝 | [表情／笑顔] 変化◎ [情熱] good energy。ステキです。[自信／アピール] 伝わります。 | 8.50 |
| OVERALL IMPRESSION | | |
| 予選 | とても華やかですね。Team work 感じました。チームのパワー感じました。インターバル keep させてより形がクリアになるとよくなります。[年令に見合った衣装] good! | 8.10 |
| 決勝 | 後半への盛り上がりラストまでのストーリー性に引き込まれました。ミュージカルのようでした。[演技全体の印象] チームとしての power 伝わりました。[身だしなみ] 華やかです。 | 8.30 |
| TOTAL SCORE | | |
| 予選 | (テクニックやリフトの演出で会場からの歓声があがった。全体的に力んだ演技となった。) | 82.00 |
| 決勝 | (セクションごとの踊り分けを意識し、抑揚をつけたことで、ストーリー性のある演技となった。) | 83.13 |

3.3.2. 作品の構成と背景

【音源】

この作品は振り入れを進めながら徐々に音源も決まっていっていった。通常チアダンスは3曲～4曲をつなげて音楽をつくることが多いが、今回は5曲もの音楽を使用した。全体のイメージとして神秘的な雰囲気のある作品にしたいという発想から、ドイツの Faun というアーティストの曲からオープニング曲を決めた。最初に流れる「cuncti simus concanentes Ave Maria」という歌詞は、「声をそろえ歌わん、我らみな アヴェ・マリアと」、という意味になる。透き通る歌声に特別な力を感じその音楽に導かれるように振りが付けられた。オープニングの振り入れの後、歌声はなくテンポが速く躍動感のある音楽を探し、決まったのが「Mandala」だった。ヒップホップやラインダンスも神秘的な作品イメージから逸れないものを探した。最後にジャズセクションで使った「You Raise Me Up」は、曲の伸びやかさと、曲が持つ力強さゆえに、選手一人一人の動きが

軽く見えてしまうのが課題であったため、曲が描く世界を表現することができるように練習を重ねた。

【衣装】

オフホワイトのドレスを購入し、えんじ色の袖はあとからつけた。オープニングの振付は特に腕を強調して見せる狙いがあったため、白い単色の衣装に対して目立つ色の袖をつけた。

【振付】

オープニングの振付は、アームの細かい動きと重心移動が特徴的である。静かに強い印象を与えていくように体をまっすぐに引き上げながら、無駄な動きをせずに、息遣いをそろえていった。感情的な部分はなく、凜とした姿で表現することを追求した。ポンについては、駆け抜けるような移動を交えながらスピード感のある動きが多く取り入れられた。ラインダンスの前のリフトは、最大の見せ場であり初めての技だった。キックは単調にならないように、全体が倒れ掛かるような動きが入っているなど音楽に合わせた工夫があった。最後のジャズセクションは、音楽に負けない伸びやかな動きを表現していくために、大きく体を引っ張るような振付が多く取り入れられた。最後は、眠るようなポーズで終わるのも、大きな特徴の一つである。前のめりに攻めるといふ分かりやすいスタイルではなく、独特な世界観に深く入っていくような作品となった。

【物語】

永遠（＝無限∞）を探しに行く旅というのが作品のテーマであった。板付きは通常「5, 6, 7, 8, 1」とカウントをかけて行うが、「8」の部分はカウントをかけずに行った。無限マーク「∞」を縦にすると「8」になることから、その部分だけカウントをかけないことでその永遠（＝無限∞）がまだ無いことを表し、作品が始まる。

3.4. 作品研究（国内大会編4）

VERITAS 作品 No.7

USA School & College Nationals 2019

大学編成 Pom 部門 Large

Regionals/ 地区大会（東京大会③）

2019年2月2日 墨田区総合体育館

Nationals / 全国選手権大会

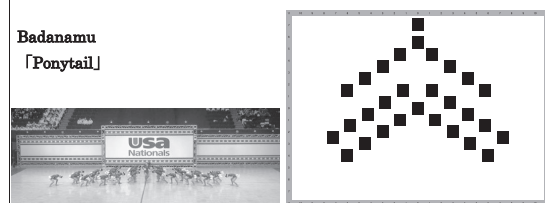

2019年3月26日 幕張メッセイベントホール

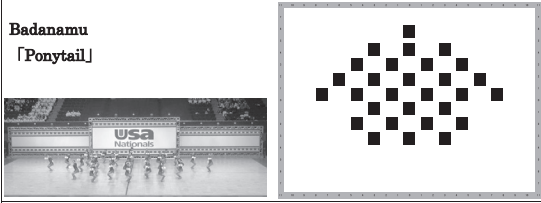
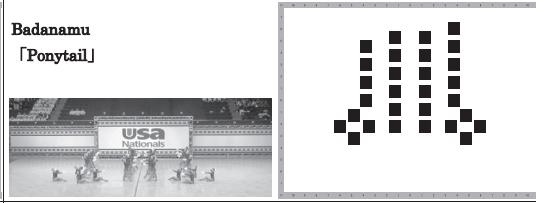
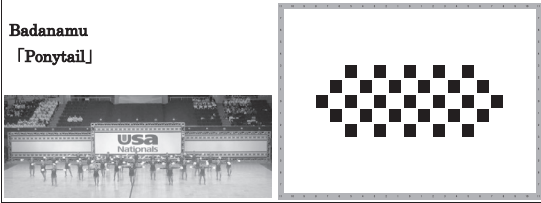
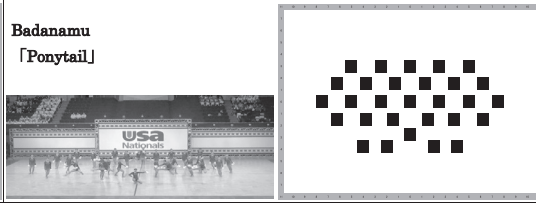
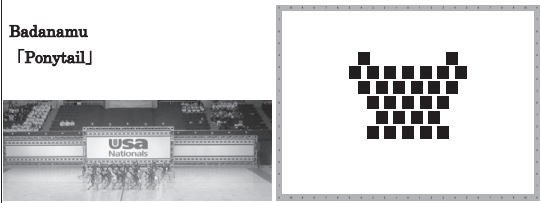
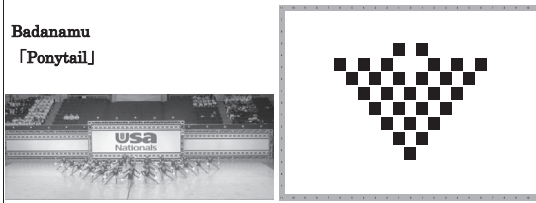
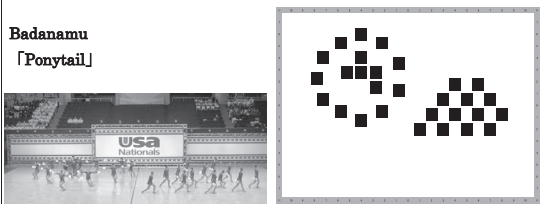
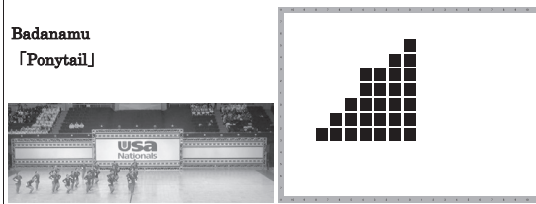
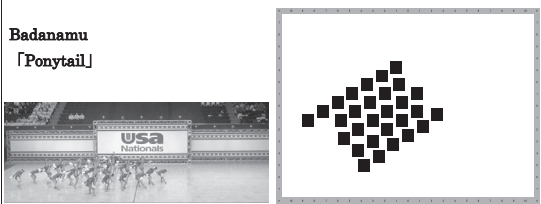
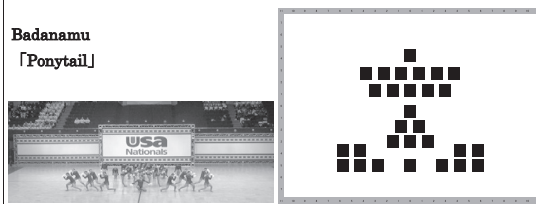
結果：Regionals/ 地区大会（東京大会③） 2位


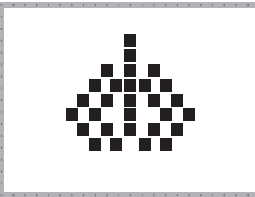

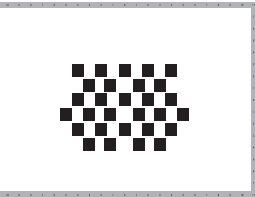

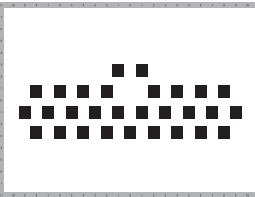

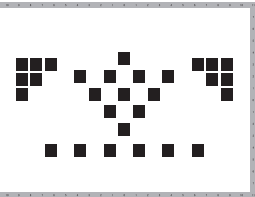

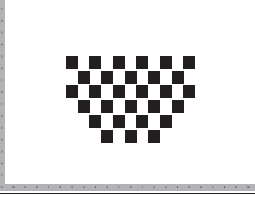

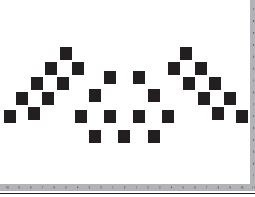
Nationals/ 全国選手権大会 3位

| USA | | | |
|--------------------|---------|-------|------|
| USA Nationals 2019 | | | |
| 大学編成 Pom部門 Large | | | |
| 順位 | 名前 | スコア | コメント |
| 1 | Chikara | 40.00 | |
| 2 | VERITAS | 39.00 | |
| 3 | ... | ... | ... |
| 4 | ... | ... | ... |
| 5 | ... | ... | ... |
| 6 | ... | ... | ... |
| 7 | ... | ... | ... |
| 8 | ... | ... | ... |
| 9 | ... | ... | ... |
| 10 | ... | ... | ... |
| 11 | ... | ... | ... |
| 12 | ... | ... | ... |
| 13 | ... | ... | ... |
| 14 | ... | ... | ... |
| 15 | ... | ... | ... |
| 16 | ... | ... | ... |
| 17 | ... | ... | ... |
| 18 | ... | ... | ... |
| 19 | ... | ... | ... |
| 20 | ... | ... | ... |
| 21 | ... | ... | ... |
| 22 | ... | ... | ... |
| 23 | ... | ... | ... |
| 24 | ... | ... | ... |
| 25 | ... | ... | ... |
| 26 | ... | ... | ... |
| 27 | ... | ... | ... |
| 28 | ... | ... | ... |
| 29 | ... | ... | ... |
| 30 | ... | ... | ... |
| 31 | ... | ... | ... |
| 32 | ... | ... | ... |
| 33 | ... | ... | ... |
| 34 | ... | ... | ... |
| 35 | ... | ... | ... |
| 36 | ... | ... | ... |
| 37 | ... | ... | ... |
| 38 | ... | ... | ... |
| 39 | ... | ... | ... |
| 40 | ... | ... | ... |
| 41 | ... | ... | ... |
| 42 | ... | ... | ... |
| 43 | ... | ... | ... |
| 44 | ... | ... | ... |
| 45 | ... | ... | ... |
| 46 | ... | ... | ... |
| 47 | ... | ... | ... |
| 48 | ... | ... | ... |
| 49 | ... | ... | ... |
| 50 | ... | ... | ... |
| 51 | ... | ... | ... |
| 52 | ... | ... | ... |
| 53 | ... | ... | ... |
| 54 | ... | ... | ... |
| 55 | ... | ... | ... |
| 56 | ... | ... | ... |
| 57 | ... | ... | ... |
| 58 | ... | ... | ... |
| 59 | ... | ... | ... |
| 60 | ... | ... | ... |
| 61 | ... | ... | ... |
| 62 | ... | ... | ... |
| 63 | ... | ... | ... |
| 64 | ... | ... | ... |
| 65 | ... | ... | ... |
| 66 | ... | ... | ... |
| 67 | ... | ... | ... |
| 68 | ... | ... | ... |
| 69 | ... | ... | ... |
| 70 | ... | ... | ... |
| 71 | ... | ... | ... |
| 72 | ... | ... | ... |
| 73 | ... | ... | ... |
| 74 | ... | ... | ... |
| 75 | ... | ... | ... |
| 76 | ... | ... | ... |
| 77 | ... | ... | ... |
| 78 | ... | ... | ... |
| 79 | ... | ... | ... |
| 80 | ... | ... | ... |
| 81 | ... | ... | ... |
| 82 | ... | ... | ... |
| 83 | ... | ... | ... |
| 84 | ... | ... | ... |
| 85 | ... | ... | ... |
| 86 | ... | ... | ... |
| 87 | ... | ... | ... |
| 88 | ... | ... | ... |
| 89 | ... | ... | ... |
| 90 | ... | ... | ... |
| 91 | ... | ... | ... |
| 92 | ... | ... | ... |
| 93 | ... | ... | ... |
| 94 | ... | ... | ... |
| 95 | ... | ... | ... |
| 96 | ... | ... | ... |
| 97 | ... | ... | ... |
| 98 | ... | ... | ... |
| 99 | ... | ... | ... |
| 100 | ... | ... | ... |
| TOTAL SCORE | | | |

3.4.1. パフォーマンスとスコアシート分析

| | |
|---|---|
| <p>①</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>音源が台詞からスタートし、その声に合わせてセンターの選手がソロで動く。その後、中央から外に開いていく素早いロールオフで虹がかかっていくシーンを表現している。2列目はジャンプのロールオフになっていることで、はじけるような華やかさが演出されている。</p> | <p>②</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>後方中央のトゥタッチをきっかけに、フォーメーションが分かれていき、足持ちターンやリフトなどがタイミングをずらして次々に行われる。音源の中で繰り返される「ponytail」という歌詞と、ダンスの動きが一致するように止めやアクセントがグループ毎に決められている。</p> |
|---|---|

| | |
|--|--|
| <p>③</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>再びまとまりのある1つのフォーメーションとなる。プリエをしながら上半身をまっすぐにキープした形がチーム全体で統一されて、安定感のある印象を与えている。トゥタッチは奇数列、偶数列で交互に全員が跳ぶことでチームの統一したスキルの高さを見せている。</p> | <p>④</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>フォーメーションの形が変化したところで、全員がポーズをとり2カウント止まる。その時、完全に静止するのではなく余韻を感じさせるように、わずかに動き続けることで、音楽の響きを表現している。ポンの作品ではあるが、その中にジャズのような伸びやかさを一瞬取り入れた演出となっている。</p> |
| <p>⑤</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>音源のメロディラインが変化したところで、ユニゾンでのフェットターンを行う。アームに変化をつけながら回転し、ポンの表現を切らさないようにしている。ソロで長くフェットターンを回り、トリプルで着地する。ソロを際立たせるため、周りは座ってアームモーションを行う。</p> | <p>⑥</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>ユニゾンでのフェットターンから、キックや足持ちターン、ハードラーなどテクニックが連続する。ユニゾンから、複雑な構成にすることで場面が切り替わり飽きの来ない展開になっている。それぞれのグループの見せ場が重なることがないよう、高低差のある構成になっている。</p> |
| <p>⑦</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>広がったフォーメーションから、ユニゾンのアームモーションで一気に入る中央に集まる。ポニーステップのテンポを音のリズムに合わせてコントロールし、両手で持っているポンポンを片手のみで持ち、手の指を前に見せるような振付が取り入れられている。</p> | <p>⑧</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>ワントップのフォーメーションで音源の「popopopo……」という歌に合わせて、上にポンポンを突き上げて素早くお腹に抱えるロールオフが取り入れられている。その後センター5列目の選手がソロでスコビーオンをし、その他の選手は外にアームを開いたポーズで静止する。</p> |
| <p>⑨</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>スムーズなフォーメーションの変化で2つのグループに分かれ、前方右側ではハイブイのダブルターンを、後方左側ではキックを行う。常に足元を動かし続ける振付で、その方向も縦、横だけでなく円形なども取り入れられ動きの工夫がされている。</p> | <p>⑩</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>左右に広がっているフォーメーションが、一気に入る左側へ移動する。歌詞に合わせてステップを踏み、全員がウサギの耳を表現するようにポンポンを頭の上で2回揺らす動きをする。ハンズオンヒップの形で静止しながら目線だけを動かす振付があり、作品の「楽しさ」を表現した。</p> |
| <p>⑪</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>移動の際に左手の形をTにすることにより、斜めのラインがきれいに整うようにしている。姿勢をぶらさずにプリエで移動を行うため頭のブレがなく、全体がクリアに見える。列ごとにリンクを組み一気に入る中央に移動する。まるで魚の群れのような一体感を感じる動きになっている。</p> | <p>⑫</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>  <p>前方のグループが左右に分かれ、ダウンのリズムをとりながら力強く外に腕を開いていくことで、中央の6人のレッグホールドがはっきりと見える構成になっている。ユニゾンではないが、全員が同じタイミングでそれぞれのポーズをとって静止することで、一体感や統一感を感じさせている。</p> |

| | |
|--|--|
| <p>⑬</p> <p>Badanamu 「Ponytail」</p>   <p>音源の「hit me!!」という声とともに、一気に世界が変わる。センターの縦1列がスピード感あるロールオフで大人っぽい雰囲気表現し、目線の変化など表情も変えることでこれまでの可愛いイメージを壊していく。周りの沈むようなゆっくりとした動きでさらに際立つ切り替えとなっている。</p> | <p>⑭</p> <p>Destiny's Child 「Lose My Breath」</p>   <p>センターの選手がソロで足持ちをしながら体を傾ける動作に合わせて、他の選手は座りながら体ごと傾ける。全員がまるでつながっているような演出になっている。スローテンポで静かな表現から、一気に音に合わせて激しいアームモーションが始まる。</p> |
| <p>⑮</p> <p>Destiny's Child 「Lose My Breath」</p>   <p>中央に集まったフォーメーションを一気に広げる。腕を力いっぱいヒットする動きや、体を大きく広げコントラクションを入れながら下がるロールオフ、手を振り回す振付など、形にはまりすぎずから粋から飛び出していくように音を取っていき、前半のすっきりとした踊り方と変化をつけている。</p> | <p>⑯</p> <p>Destiny's Child 「Lose My Breath」</p>   <p>横に広がったフォーメーションからグループに分かれて、ジャンプ・リフト・1回転のフェットター・トリプルターンのテクニックが連続して行われる。テクニックを行いながらフォーメーションを変化させていくことで、スムーズにフォーメーションの移動が行われている。</p> |
| <p>⑰</p> <p>Destiny's Child 「Lose My Breath」</p>   <p>中央に集まり、全員でアームモーションを変化させながらクッパターンの回る。音を取りながら左右に体を振るロールオフの後、後方の選手達が逆サイドに駆け抜ける。エンディングに向けて疾走感のあるシーンで、ラストへの盛り上がりを感じる演出となっている。</p> | <p>⑱</p> <p>Destiny's Child 「Lose My Breath」</p>   <p>左右に駆け抜けたメンバーが、斜めのフォーメーションを組む。中央ではシェネトウタッチのロールオフを行う。演技の最後で大技を取り入れ、気迫とエネルギーを伝えている。「Go! VERITAS!」の掛け声とともに力強いアームモーションで作品を締めくくる。</p> |

※写真①～⑱：筆者撮影の動画から静止画を作成。

| スコアシート | | | SCORE |
|-------------------------|----|---|-------|
| CHOREOGRAPHY | | | |
| USE OF POM / CREATIVITY | | | |
| | 予選 | 音楽に合ったうごき楽しめます。POM ムーブ、ダンスワークバラエティ more。連続性のある動きや面の変化など複雑さが加わると見ごたえ増します。曲にマッチした振り付けがアクセントになっています。 | 11.5 |
| | 決勝 | 大胆な曲調変化にマッチしたコリオおもしろいです。ソロなどの要素のフォーカス、オリジナリティありました。クリアにみえるレベルチェンジが多様で Good。音の変化でチェンジするシーンの移り変わりがユニークで楽しめました。オリジナリティーある LV. change good。リフトより効果的に見えてくるとよいです。 | 12.4 |
| ROUTINE STAGING | | | |
| | 予選 | スムーズなトランジションです。よりストレートモーションのバラエティーあると良いです。人数を活かしたステージング。スムーズな流れをキープしましょう。フロア全体を使ったフォーメーションがシーンに合っていました。 | 11.6 |
| | 決勝 | さらに大きなトランジションフロア使いが見たいです。人数を活かしたトランジションです。フォーメーションの流れが止まらないようにスムーズさを。 | 12.5 |

| TECHNICAL SKILLS / SPECIALITIES | | | |
|---------------------------------|----|--|------|
| | 予選 | メンバーに合わせたスキルの取り入れです。全員・パートでのメンバーの活用 good。 | 7.8 |
| | 決勝 | メンバーに合ったスキルチョイスです。 | 8.0 |
| EXECUTION | | | |
| POM TECHNIQUE | | | |
| | 予選 | 1つ1つのBodyコントロール good。シャープな体の使い方がチームでできています。アームス、ローV広くならないようにコントロールしよう。「止め」への意識 good。1つ1つの動きに大きさが加わるとダイナミックになります。Opening シャープで good。曲の変化と踊り方で強弱もっと見えると良いです。 | 11.8 |
| | 決勝 | アームス、シャープです。スローな動きのコントロールも good! タイトなモーション使いが Good。アームコントロールよりシャープ&ストロング。体大きく使いアームをコントロールできると良いです。高低差 good。 | 12.8 |
| UNIFORMITY | | | |
| | 予選 | オープニング一体感 good。いどうフットワーク乱れないようにしよう。ユニゾンや音ハメなどのシンクロ、チームの一体感すばらしいです。シャープな体の使い方がチーム全員でできている。フォーメーションのインターバル正確に取れるようにしましょう。座る・立つタイミングもっと揃えましょう。 | 12.0 |
| | 決勝 | 細かいリズムの取り方まで合わせていけるとより一体感 up になると思います。移動でスペースが安定しなくなってしまうのが惜しいです。細かいうごきもよくチームで揃っています。フットワーク more 美しく! pomの向きをそろえましょう。 | 12.7 |
| TECHNICAL SKILLS / SPECIALITIES | | | |
| | 予選 | ターンしっかりコントロールしよう。ソロでのうごきより精度を上げてフォーカスするとよいですね。フェット、ラストの回転でBodyゆるめないようにしよう。ジャンプ、アームポジションキープしよう。テクニックでズレていかないように、体・足のフォームが崩れないようにしましょう。 | 7.6 |
| | 決勝 | ジャンプ高さ great! 着地でいねいに。ループつけ根から足ストレッチしよう。ダイナミック jump good。ターンスポットシャープに。メリハリあるフェットが出来ると良いですね。 | 7.8 |
| PERFORMANCE | | | |
| SHOWMANSHIP | | | |
| | 予選 | Good エナジー! 表情の変化 good。曲ごとの表現/表情、変化伝わりました。 | 8.0 |
| | 決勝 | アイコンタクトの強さに引き込まれました。自信たっぷり。 | 8.2 |
| OVERALL IMPRESSION | | | |
| | 予選 | チームからの自信が伝わります。アイコンタクト感じました。とてもパワフルでした。 | 7.6 |
| | 決勝 | チームカラーがよく出ています。チームオリジナリティーがあります。Team work good。 | 8.0 |
| TOTAL SCORE | | | |
| | 予選 | (姿勢や基礎から見直し挑んだ今回の作品。演技全体を通してクリアに見せられたものの、ダイナミックさに欠けた演技となった。) | 78.0 |
| | 決勝 | (基礎に磨きをかけ、表現力を追求した。曲調の変化、テクニック、ダンス全てで見せる VEIRTAS のボンが完成し、会場は大歓声に包まれた。) | 82.5 |

3.4.2. 作品の構成と背景

【音源】

2曲を組み合わせた音源で、1曲目と2曲目の曲調の差を大きくつけたことが最大のポイントである。1曲目は、子どもの声で歌われている可愛らしい音源である。ポン部門の作品で使われる音楽は、競技用にアレンジされたりミックス音源が多いが、「Ponytail」は海外のアニメソングで、その独特な雰囲気と、楽しいイメージが今回の作品の個性を作っていくことになった。後

半は大人の雰囲気曲「Lose My Breath」が選曲された。このように共通点のない音楽を組み合わせたことで、全く違う2つの世界が楽しめる作品が完成した。

【衣装】

チアユニフォームに真っ白なボンポンを採用し、1曲目の可愛い雰囲気に合わせて、頭には大きなりボンをつけた。作品の中にも、リボンをアピールするような振付が入っている。

【振付】

全体を通して、アームモーションや面の切り替えがクリアに見えるような構成やフォーメーションの変化になっている。踊り方も基礎から見直し、真っ直ぐな姿勢を保ちながら演技をすることにこだわり、ボン部門に求められるアームモーションの強さとシャープさが見える作品に仕上げた。作品の中のテクニックの見せ方も、グループ毎にタイミングを分けることでクリアに見せている。また、グループワークで見せる広い構成と、群舞で見せる狭い構成がバランスよく取り入れられ、作品の中の変化を生みだしている。基本はシンプルなりズムとクリアなアームモーションで振付されているが、「Ponytail」をはじめ歌詞を取る振付が数カウント入りこむことで音と同調し、作品のアクセントや選手の生き生きとした表現に繋がっている。

【物語】

VERITASは虹をつくる妖精である。世界中の虹は、私たちによってつくられている。虹は、酸素のように人間にとって必要不可欠なものだと考えている。そして、悲しんでいる人、悩んでいる人が虹を見ると心がパッと晴れることも知っているから、見る必要がある人の前には虹をつくる。だから、VERITASはあらゆるところで虹をつくっている。

しかし、ある日、虹ばかりつくることに飽きてしまう。何故なら、私たちの趣味は踊ること、「虹をつくって!」という注文が多すぎてVERITASが大好きな踊る時間をつくることが出来ないからだ。私たちは人間のチアリーダーに憧れていて、毎日踊れていいなあ……と少し妬ましく思っている。それでも、仲間がいるから大丈夫!と言い聞かせる。しかし、そんな気持ちも長くは続かず、踊りたい!!という気持ちが強くなってしまふ。ダンスをするための時間をつくるにはどうしたらいいのか……と考え、作戦を練る。その作戦が、台風を起こすこと。竜巻や暴風、大雨など大きなエネルギーを起こし、虹をつくるパワーへと変える。その間、大好きなダンスをして今までのストレスを発散する。大きな虹をつくるためにはそれ相応のエネルギーが必要であり、台風を起こすことによってエネルギーをためることができ、そのたまったエネルギーで地球を覆うくらいの虹が出来るとは知っていた。でもそれは、神様からやってはいけないと禁止されている方法であった。

私たちは言い付けを無視して、虹をつくるという仕事をサボり、踊りまくって遊びまくって、ブラック虹メーカーになってしまう。一通り踊りつくして満足した私たち。でも、私たちは、やってはいけないことをやってしまった。以前のように、悲しんでいる人、悩んでいる人のために虹をつくろうと考えた私たちは、(クッペーターンのところで)ブラック虹メーカーからパッと元の虹をつくる妖精に戻り、走って持ち場に帰った。最後のバーンという音とともに台風が晴れ、雲も飛んで行き、太陽が出てそこに今までで一番大きな虹が出た。

3.5. 作品研究（国内大会編5）

VERITAS 作品 No.8

ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2019

第17回全日本学生チアダンス選手権大会

大学生編成 Cheer Dance 部門

関東予選大会① 2019年10月5日 千葉ポートアリーナ


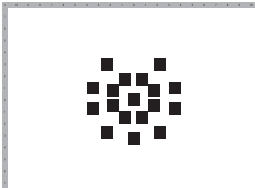

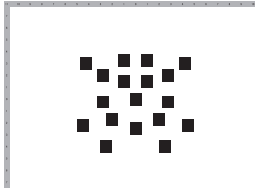

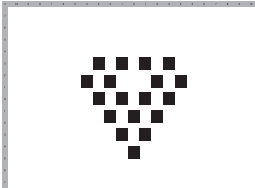

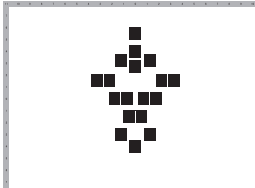

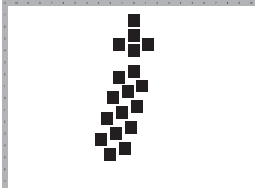

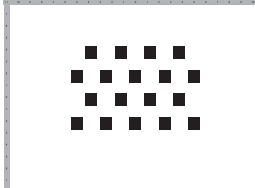
決勝大会 2019年11月30日 武蔵野の森総合スポーツプラザ


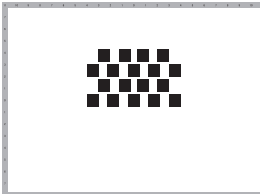

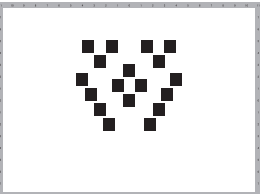

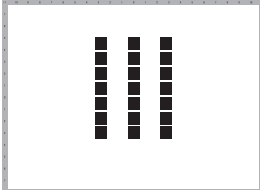

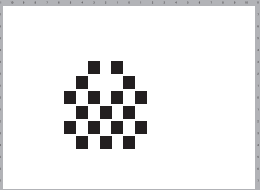

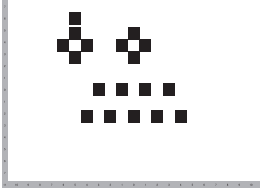

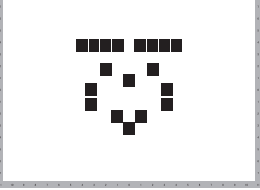

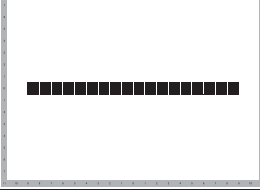

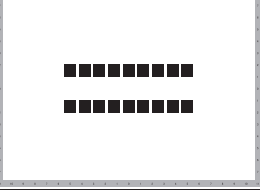

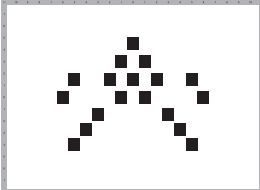

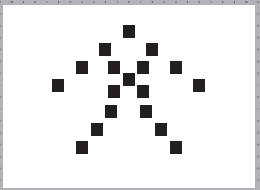
結果：関東予選大会① 2位


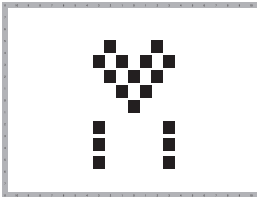

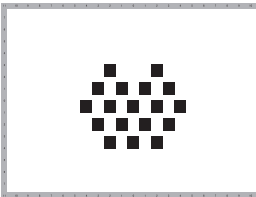

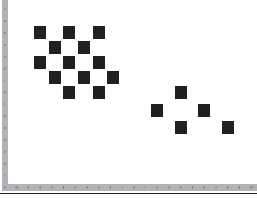

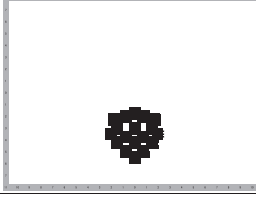
決勝大会 3位

| ALL JAPAN CHEER DANCE CHAMPIONSHIP 2019 | |
|---|-------|
| OFFICIAL SCORE SHEET | |
| 【Cheer Dance】 | |
| Rank | Score |
| 1st | 95.00 |
| 2nd | 94.00 |
| 3rd | 93.00 |
| 4th | 92.00 |
| 5th | 91.00 |
| 6th | 90.00 |
| 7th | 89.00 |
| 8th | 88.00 |
| 9th | 87.00 |
| 10th | 86.00 |
| 11th | 85.00 |
| 12th | 84.00 |
| 13th | 83.00 |
| 14th | 82.00 |
| 15th | 81.00 |
| 16th | 80.00 |
| 17th | 79.00 |
| 18th | 78.00 |
| 19th | 77.00 |
| 20th | 76.00 |
| 21st | 75.00 |
| 22nd | 74.00 |
| 23rd | 73.00 |
| 24th | 72.00 |
| 25th | 71.00 |
| 26th | 70.00 |
| 27th | 69.00 |
| 28th | 68.00 |
| 29th | 67.00 |
| 30th | 66.00 |
| 31st | 65.00 |
| 32nd | 64.00 |
| 33rd | 63.00 |
| 34th | 62.00 |
| 35th | 61.00 |
| 36th | 60.00 |
| 37th | 59.00 |
| 38th | 58.00 |
| 39th | 57.00 |
| 40th | 56.00 |
| 41st | 55.00 |
| 42nd | 54.00 |
| 43rd | 53.00 |
| 44th | 52.00 |
| 45th | 51.00 |
| 46th | 50.00 |
| 47th | 49.00 |
| 48th | 48.00 |
| 49th | 47.00 |
| 50th | 46.00 |
| 51st | 45.00 |
| 52nd | 44.00 |
| 53rd | 43.00 |
| 54th | 42.00 |
| 55th | 41.00 |
| 56th | 40.00 |
| 57th | 39.00 |
| 58th | 38.00 |
| 59th | 37.00 |
| 60th | 36.00 |
| 61st | 35.00 |
| 62nd | 34.00 |
| 63rd | 33.00 |
| 64th | 32.00 |
| 65th | 31.00 |
| 66th | 30.00 |
| 67th | 29.00 |
| 68th | 28.00 |
| 69th | 27.00 |
| 70th | 26.00 |
| 71st | 25.00 |
| 72nd | 24.00 |
| 73rd | 23.00 |
| 74th | 22.00 |
| 75th | 21.00 |
| 76th | 20.00 |
| 77th | 19.00 |
| 78th | 18.00 |
| 79th | 17.00 |
| 80th | 16.00 |
| 81st | 15.00 |
| 82nd | 14.00 |
| 83rd | 13.00 |
| 84th | 12.00 |
| 85th | 11.00 |
| 86th | 10.00 |
| 87th | 9.00 |
| 88th | 8.00 |
| 89th | 7.00 |
| 90th | 6.00 |
| 91st | 5.00 |
| 92nd | 4.00 |
| 93rd | 3.00 |
| 94th | 2.00 |
| 95th | 1.00 |
| 96th | 0.00 |
| 97th | 0.00 |
| 98th | 0.00 |
| 99th | 0.00 |
| 100th | 0.00 |

3.5.1. パフォーマンスとスコアシート分析

| | |
|--|---|
| <p>①</p> <p>JAZZ</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   | <p>②</p> <p>JAZZ</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   |
| <p>作品のテーマは「ライオンキング」。陽の光に照らされた広大なサバンナをイメージし、音源に合わせてスローに伸びやかに体を使う。目線、手先の滑らかな動き、経路など、細部にわたり細やかに表現することで、オープニングで一気に世界観を作り出す。</p> | <p>歌のみであった音源に、楽器のビートが加わる。それに合わせて、カブリオール・トゥタッチ・トリプルとテクニックが連続する。テクニック中も体全体を引き上げ、ジャズセクションの伸びやかな表現を切らさないように工夫している。</p> |
| <p>③</p> <p>JAZZ</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   | <p>④</p> <p>JAZZ</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   |
| <p>「ダンダンダンダン」という音に合わせて、全員が同じ形で群のように前に進む。手先の表現はブレードに変わり、ライオンをイメージして表情も作り込む。オープニングとの違いを際立たせ、広大なサバンナに動物が現れた瞬間を表現している。</p> | <p>前方3名の開脚・足抜き、中央5名の足持ちなど、柔軟性をアピールする振付となっている。中央のベアの振付は、互いが連動するような動きになり、ダンスで音を繋ぐように動く。</p> |
| <p>⑤</p> <p>JAZZ</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   | <p>⑥</p> <p>JAZZ</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   |
| <p>後方のリフトが3連続で上がる。通常リフトは1回で終わるが、3種類を連続で行うことで見ている人が予測しない流れとなっている。3回目には空中で開脚のまま静止しサプライズ感を演出。密なフォーメーションでリフト側からのロールオフを行い、1つの生き物であるかのように見せている。</p> | <p>狭いフォーメーションから、広いフォーメーションへと変化させる。音源の速度を速めることで、フェッターの回りやすさとスピード感を生み出している。ダブルターンを組み込んだコンビネーションフェッターを回り、最後は、音源のアクセントに合わせてシネジュッテを跳ぶ。</p> |

| | |
|---|--|
| <p>⑦</p> <p>HIP HOP 「Circle Of Life Trap Mix」</p>   <p>ライオン達が群れに帰って眠りにつく演出でジャズセッションが終わる。音源の切り替わりとともに、ライオンが威嚇をするような勢いで起き上がるシーンからヒップホップセッションが始まる。胸のヒット、体を丸め、腰を落とすなど、一気に体の使い方を変化させる。</p> | <p>⑧</p> <p>HIP HOP 「Circle Of Life Trap Mix」</p>   <p>木の棒を使って物を思い切り寄せる動作、奇妙な生物のイメージ、横に震えるようにリズムを取る動きなど、グループごとに特徴的な振付が取り入れられている。サバンナの中に潜む動物の様子が細かく描写されている。</p> |
| <p>⑨</p> <p>HIP HOP 「Circle Of Life Trap Mix」</p>   <p>まるで3人に見えるかのように並んだ後、音源の特徴的な音に合わせて1カウントでフォーメーションを縦3列にする。フォーメーションの短時間での変化は、ヒップホップセッションで有効な演出となる。</p> | <p>⑩</p> <p>HIP HOP 「Circle Of Life Trap Mix」</p>   <p>スローなテンポで高低差をつけながら左側に移動する。手をかざして身を守るようにすくむ振付では、ゾウに踏みつけられそうになるシーンを表す。選手は作品のいたるところで同じ動物や情景をイメージしながら、動きや表情でサバンナの多様な世界を表現している。</p> |
| <p>⑪</p> <p>HIP HOP 「Circle Of Life Trap Mix」</p>   <p>音源の「HOI」という掛け声に合わせて、ヒットやダウンのリズムを大きく取る。一定のテンポでアクセントを入れることで、ヒップホップのリズムを作り出している。後方の2台のリフトは、一度横に寝る体勢になった後、開脚して降りるという難易度の高いものである。</p> | <p>⑫</p> <p>HIP HOP 「Circle Of Life Trap Mix」</p>   <p>フォーメーションは8カウントで左右対称に変化しながら、中央3名がロンダートで前方に飛び出す。ヒップホップセッションならではのテクニックを取り入れている。</p> |
| <p>⑬</p> <p>LINE DANCE 「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   <p>1列のラインダンスにフォーメーション移動する。ラインダンス前のロールオフは、花を見つけ摘む動作の途中で、順次静止する。摘んだ花が夢く散っていく様子までロールオフによって細かく表現し、独自性のある振付で作品の中でも印象的なシーンになっている。</p> | <p>⑭</p> <p>LINE DANCE 「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   <p>4カウントで1列から2列に変化し、キックが始まる。腕を組んでバッセから始めることで、体を引き上げる狙いがある。キックだけでなく、ラインダンスを組みながらブリエで歩く振付を加え、体を安定させた後、ハイキックが連続して組み込まれている。</p> |
| <p>⑮</p> <p>POM 「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   <p>最初の4カウントでフロア後方、左右に広がりがながら、アームモーションを行い、セッションの切り替えをはっきりと見せる。後方のグループはボンの表現を切らさないよう、ハイブイをキープしながらダブルターンを回す。</p> | <p>⑯</p> <p>POM 「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   <p>後方の選手が横に長い隊形でトゥタッチを決める。見ている人の視界を一気に広げ、広々とした印象を与える。前方のメンバーは、独自性のあるアームモーションの形を連続させている。作品の世界観を表現し続けることができる振付になっている。</p> |

| | |
|---|---|
| <p>⑬</p> <p>POM</p> <p>「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   | <p>⑭</p> <p>POM</p> <p>「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   |
| <p>縦に長いフォーメーションになり、後方でハードラー・前方でクロスしながらセカンドジャンプ・足持ちとテクニックを連続させる。後方のハードラーはプレパレーションまで全員が同じ形であるため、ジャンプの瞬間で飛び出すような演出になっている。</p> | <p>後方メンバーがボニーステップで前方に勢よく出てきてひとつのフォーメーションとなり、ユニゾンが始まる。体重を前後左右に反動を使いながら踊ることができる振付で、立体感があり、かつ、選手は力の抜き入れがしやすい振付になっている。</p> |
| <p>⑮</p> <p>POM</p> <p>「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   | <p>⑯</p> <p>JAZZ</p> <p>「Hakuna Matata Music Remix (The Lion King) Electro Pasión」</p>   |
| <p>フォーメーションは左側後方と右側前方に分かれた後、右側のグループが回転でセンターに戻る。左側グループは後方のセンターに入り、全体が回転するようなフォーメーションでまたひとつになる。</p> | <p>リズムカルなテンポの音楽から、静かな音楽に急激に切り替わる。そのタイミングで動きの質もボンからジャズに一気に変化させる。ユニゾンのタッチを決め、最後は全員が絡まり合うようなポーズで強い1匹の獣をイメージしている。</p> |

※写真①～⑯：日本チアダンス協会提供の大会映像から静止画を作成（掲載許可 2021 年 8 月 4 日）。

| スコアシート | | | SCORE |
|-------------------------|----|--|-------|
| POM | | | |
| | 予選 | [シャープさ／力強さ] good! タイトです! [均一性／同調性] フォーム揃いきるように。[位置間隔／移動] more クリーンに。 | 8.0 |
| | 決勝 | 安定しています。[アームモーションの正確さ] クリーンです。[リズム感] more モーションのうごきからみられるとよいです。[シャープさ／力強さ] もっと手をとおくへ! そして止めを。ラストもう一息パワフルにできるとよいです。 | 8.0 |
| HIP HOP | | | |
| | 予選 | [リズム感] 曲をたっぷり使いきれると Better。[正確さ] アームス more 合わせよう。[位置間隔／移動] more クリーンに。 | 8.1 |
| | 決勝 | チームのニュアンスが伝わりました。more 深さ出るといいです。[リズム感] よりダイナミックさがあるとよいです。[均一性／同調性] 指先までの揃い欲しいです。細かいステップもっと合うと◎ | 8.4 |
| JAZZ | | | |
| | 予選 | 印象的なオープニングです。more Jazz らしさ出して。[しなやかさ] もう1つ肩下げて。 | 8.0 |
| | 決勝 | Openingで一気に空気が変わりましたね。[しなやかさ／柔軟性] もう一つ背面への意識を! アームスのしなやかさがあるとひろがりが見られるでしょう。あともうひとつ先まで伸び表現。大きく動いています。「間」のとり方深み出くると良いです。 | 8.5 |
| LINE DANCE | | | |
| | 予選 | great kicks! [柔軟性] Very good! [姿勢／コントロール] more 上へ。[つま先／膝] 美しいです。 | 8.3 |
| | 決勝 | 美しいラインダンスです。[つま先／膝] more ストレッチ。ターン OUT more! | 8.5 |
| TECHNICAL SKILLS | | | |
| | 予選 | [姿勢／コントロール] 着地のコントロールを! 美しく! [完成度 (Turns)] Nice フェット。Pull up さらに質高めよう。[完成度 (Jumps)] ひざ伸ばそう。 | 8.0 |

| | | | |
|---------------------------|----|---|-------|
| | 決勝 | [姿勢／コントロール] カテゴリー内での魅せ方より変化を。[完成度 (Turns)] フェットコンピネーションおしいです。よく回れていますアウト感保って回りきろう。スピード感があるとよいです。[完成度 (Jumps・Leaps)] つま先ゆるみ。もう1つ上体up。うしろあしのストレッチを。 | 8.25 |
| CHOREOGRAPHY | | | |
| Diversity, Creativity | | | |
| | 予選 | [動きのバリエーション] [選曲／音楽の解釈] マッチしています。[創造性／独創性] Nice! [カテゴリースタイル] more pomが分かりやすいと更にgoodです。 | 8.2 |
| | 決勝 | Goodオープニング。見ていて楽しかったです。ユニークな振り付けです! 世界観伝わります。[選曲／音楽の解釈] マッチしています。 | 8.4 |
| Staging, Visual Effect | | | |
| | 予選 | [フォーメーションのバリエーション] [フロアの有効利用] 工夫あります。[移動／連続性] スムーズです。スピード感good! | 8.3 |
| | 決勝 | Show upされた構成good! [フォーメーションのバリエーション] 密度の変化欲しいです。[移動／連続性] 流れのある展開です。 | 8.3 |
| Degree of Difficulty | | | |
| | 予選 | [動きの難度] ダンスパートgood! バランよくくみこまれています。[テンポ] Hipの音の取り方に変化あるとgood。 | 8.0 |
| | 決勝 | [メンバーへの適正] 生かされています。バランスよく取りくめています。より完成度upを。 | 8.08 |
| SHOWMANSHIP | | | |
| | 予選 | [表情／笑顔] [情熱] great! [自信／アピール] Very good! | 8.6 |
| | 決勝 | [表情／笑顔] 曲表現good! 表現力豊かでした。[情熱] 伝わりました。 | 8.75 |
| OVERALL IMPRESSION | | | |
| | 予選 | とても楽しめる内容でした。moreカテゴライズして踊りきれるといいです。 | 8.1 |
| | 決勝 | 引きこまれました! 魅了されました。[身だしなみ] テーマに合ったコスチュームステキです! | 8.3 |
| TOTAL SCORE | | | |
| | 予選 | (ジャズ・ヒップホップで直線的な表現が多かったため、緩急を付けていくことが課題として残った。) | 80.50 |
| | 決勝 | (場面ごとのイメージや緩急の付け方を共有してつくりこみ、挑んだ決勝。ライオンキングの世界観を生みだした。) | 83.13 |

3.5.2. 作品の構成と背景

【音源】


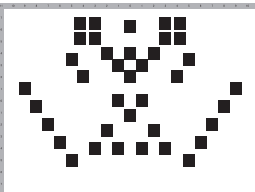

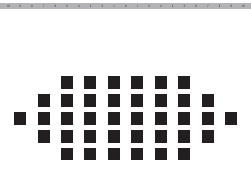

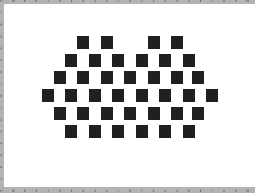

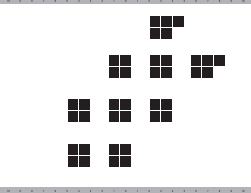

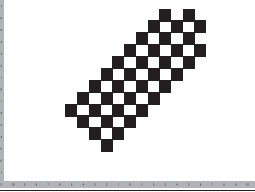

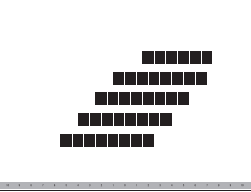

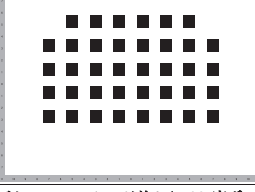

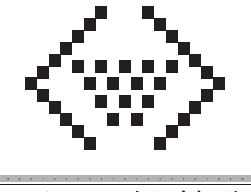

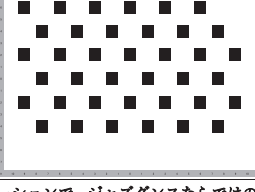

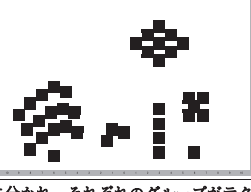
「ライオンキング」のテーマに沿って曲選びを行った。有名な「Circle Of Life」の音源の使用はすぐに決定したが、チアダンス部門で全てのセクションを表現することを考え、曲選びは難航した。その中で「Circle Of Life」や「Hakuna Matata」のリミックス音源に出会い、使用することとなった。ライオンキングの音源は独特な歌声と世界観がありながら、ビートを感じられる音源であり、リズムを取って踊りやすく、ヒップホップやポンのセクションを踊るのに最適であった。

【衣装】

トップスは、水着素材で動きやすく、葉の模様が敷き詰められている。スカートは黒と茶色で、タイトなシルエットだが、伸縮性があり動きやすい。フリンジがついていて、腰の動きで衣装がなびき、躍動感が増す。作品のテーマに合わせてサバンナをイメージした色合いとなっている。

【ヘアメイク】

作品に合わせて野性的なイメージをつくりだすために、髪の毛は縦4つに分けて編み込み結ん

| | |
|--|--|
| <p>⑤</p> <p>Shawn Mendes , Camila Cabello 「Señorita」</p>   <p>座った格好で腕を大きく広げるリフトが中央で上がる。リフトを支えるメンバーの準備はほとんど見えない構成になっているため、突如浮かびあがるような演出になっている。前方4名の選手がカリブソを跳ぶが、ジャンプの頂点で天井を見るように大きく上半身を反らしている。</p> | <p>⑥</p> <p>Shawn Mendes , Camila Cabello 「Señorita」</p>   <p>2人組で向き合って踊る振付に入る。社交ダンスのようにアイコンタクトをとりながら踊る。また、2人が体を密着させて1人が支え、もう1人が上半身を大きく反る動きがあり、まるで舞踏会のような華やかな雰囲気をつくりだしている。</p> |
| <p>⑦</p> <p>Shawn Mendes , Camila Cabello 「Señorita」</p>   <p>広がりを抑えたフォーメーションになり、全員がフォーカスを斜めに定めてクッペのダブルターンを回る。ターンの速いスピードと、ルルベアップしながらの静止する着地が効果的な見え方になっている。着地で全員がアンオーにした腕を、2つのグループに分け順番に開く。</p> | <p>⑧</p> <p>Shawn Mendes , Camila Cabello 「Señorita」</p>   <p>全部で9台のリフトがあがるチアリーディングのような見せ方。音源のライオンの鳴き声と、風が吹く効果音とともに前からロールオフで上がっていく。構成のアクセントとして使われることの多いリフトだが、全員が一気に行うことでインパクトのあるシーンになっている。</p> |
| <p>⑨</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   <p>リフトの終わってから素早く移動し、曲の切り替わりで一気に場面が変化する。大きく体を反りながら腕を広げていく振りや陽の光に照らされた広大なサバンナをイメージし、音源に合わせてスローに伸びやかに体を使う。</p> | <p>⑩</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   <p>斜めの4列のフォーメーションから、前後の列を重ねて5列になり、そのままの形で正面に方向を変えていく移動が行われる。人数が多いため規則的な移動で、フォーメーションをスムーズに変化させていく。振付は腰を強く振る動きが取り入れられ、スカートのフリンジを効果的に見せている。</p> |
| <p>⑪</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   <p>ユニゾンのフェッテターでは、回転ごとにフォーカスが前から90度ずつ変化していくコンビネーションになっている。着地は後ろ向きになっていて、その後全員が一斉に前に振り向いたところで曲が変わる。曲の変化に合わせて、2回転のスピード感のあるシエネや、トゥタッチが行われる。</p> | <p>⑫</p> <p>「Circle Of Life/ Nants' Ingonyama (District 78 Remix)」</p>   <p>ひし形で中央のグループを囲うようなフォーメーションになる。中央のグループは、音源の歌声のリズムに合わせた緩急のある踊りでダンス力をアピールし、周りのグループはそのダンスがさらに際立つような広がりのある振付やロールオフが取り入れられている。</p> |
| <p>⑬</p> <p>Jennifer Lopez , Pitbull 「On The Floor」</p>   <p>フロア全体に大きく広がったフォーメーションで、ジャズダンスならではの伸びやかさや、柔軟性、表現力などをアピールしていく。ダンスとテクニクが組み合わされたコンビネーションで、テクニクのタイミングを列ごとにずらし、常に見せ場がつくられている構成になっている。</p> | <p>⑭</p> <p>Jennifer Lopez , Pitbull 「On The Floor」</p>   <p>6つのグループに2カウント程で一気に分かれ、それぞれのグループがテクニクを同じタイミングで行う。あえてさまざまな動きが連動せずに動くような構成にすることで、最後に目が追いつかないほどに豪華なエンディングをつくりだしている。</p> |

※写真①～⑭：筆者撮影の動画から静止画を作成。

| スコアシート | | | SCORE |
|--|----|--|-------|
| CHOREOGRAPHY | | | |
| JAZZ STYLE / CREATIVITY | | | |
| | 予選 | オープニングでチームとしての一体感がしっかり表現出来ています。曲とマッチした動き楽しめました。レベルチェンジなど工夫が見え大人数をコントロールできています。 | 12 |
| | 決勝 | | |
| ROUTINE STAGING | | | |
| | 予選 | Bodyworkのみせ方、角度やフォーメーションがマッチしています。人数を活かしたフォーメーション変化効果的です。グループワークも見えますがよりフォーメーションやフロア使いのバラエティが出てくるとよいですね。 | 11.8 |
| | 決勝 | | |
| TECHNICAL SKILLS / SPECIALITIES | | | |
| | 予選 | テクニックの取り入れ方、アームのバラエティ good。 | 7.8 |
| | 決勝 | | |
| EXECUTION | | | |
| MOVEMENT TECHNIQUE | | | |
| | 予選 | アイソレーションを使った動きの強弱コントロールしています。コントラクションが入ってからのアームスのポジションが崩れないように気をつけましょう。一曲目のボディコントロール good。後半キレがなくなるので注意しましょう。 | 11.6 |
| | 決勝 | | |
| UNIFORMITY | | | |
| | 予選 | 動きの過程を合わせましょう。Hitのタイミングしっかり揃えましょう。 | 11.6 |
| | 決勝 | | |
| TECHNICAL SKILLS / SPECIALITIES | | | |
| | 予選 | アラセコンドターン more ロンデの向きをそろえよう。リープの頂点の形をそろえよう。たてをkeepしたままテクニックが表現出来るとそのシーンでみせたいものがよりクリアになります。テクニックで位置がズレないようにしましょう。ピルエットパッセ keep しましょう。 | 7.6 |
| | 決勝 | | |
| PERFORMANCE | | | |
| SHOWMANSHIP | | | |
| | 予選 | 表情の変化曲とマッチして引き込まれます。1人1人の表情が統一されていました。 | 7.8 |
| | 決勝 | | |
| OVERALL IMPRESSION | | | |
| | 予選 | 表情の変化が見えとてもエナジー感じました。 | 8.0 |
| | 決勝 | | |
| TOTAL SCORE | | | |
| | 予選 | (チーム全員で挑んだジャズ作品。アイソレーションを使い、VERITASならではのジャズの作品の世界観を生みだした。) | 78.50 |
| | 決勝 | ※ Nationals / 全国選手権大会は新型コロナウイルスの感染拡大防止のため中止となった。 | |

3.6.2. 作品の構成と背景

【音源】

全体は3曲で構成される。3曲とも、音源が持つ雰囲気は異なるが、それぞれが色濃く印象に残るものを選曲した。1曲目の「Señorita」では、情熱的で官能的な雰囲気から始まり、2曲目では、JCDA大会の作品テーマであった「ライオンキング」の音源を使用し、壮大さや動物的な強

さを演出した。3曲目では、テンポの速く強いビートが刻まれる音源での高揚感や盛り上がり表現した。ジャズ作品では、伸びやかなジャズらしい楽曲を使用することが多い中で、個性的な楽曲を使用し、野性的な美しさと強さを表現するとともに、他にはないVERITASのジャズをつくりだしている。

【衣装】

JCDA大会のチアダンス作品「VERITAS作品No.8」と同じ衣装を採用。トップスは、水着素材で動きやすく、葉の模様が敷き詰められている。スカートは黒と茶色で、タイトなシルエットだが、伸縮性があり動きやすい。フリンジがついていて、腰の動きで衣装がなびき、躍動感が増す。女性らしいシルエットが強調される衣装になっている。

【ヘアメイク】

髪型は縦半分を編み込みし、もう半分にピンクと緑のエクステンションを付けた。このエクステンションが全体の色合いのアクセントとなり、個性的な印象をつくりだしている。メイクは、野生動物をイメージし、アイホールに豹柄を描いた。

【振付】

38人という大人数の作品であるが、グループを細かく分け複雑な構成で見せる部分と、全体としての迫力をユニゾンで見せる部分がバランスよく取り入れられている。作品中盤の9台のリフトの演出は、大人数ならではの迫力を生み出している。全体を通して体の曲線的なシルエットが強調される振付で、しなやかで女性らしい雰囲気が醸し出される。特に1曲目は、ジャズらしく伸びやかに表現するだけでなく、肩・胸・腰のアイソレーションを使った表現や、首の角度を極端に変化させることなどを用いて、曲線的なシルエットが表現されている。2、3曲目にかけては、VERITASの元々持つ強さを生かし、強いアクセントを散りばめながら、大胆に大きく表現することのできる振付となっている。

【物語】

私達は、サバンナで一番逞しく、美しく生きる肉食動物。周りの全ての動物たちは、私達の魅惑的な動きに惹きつけられ、獲物でさえ自ら近づいてくる。いつものように狩りをしていると、突然強い風が吹き、私達は宙へ舞い上がる。すると太陽はどこかへ消え、あたりは真っ暗になった。

目の前にサバンナの王が現れ、私達は崇敬する。王は「邪悪な魔物が、このサバンナから太陽を奪ってしまった。君達で魔物を倒し、太陽を取り戻してほしい」と言う。そして私達は、魔物との戦いに挑むこととなった。私達は持ち前の力強さと美しさを武器に魔物と戦った。そして、みごと魔物に勝利した。空を見上げると朝日が昇ってゆくのが見え、私達は太陽を崇め、寄り添って喜んだ。

サバンナに、平和な日々が戻ったのだった。

おわりに

国内で開催されるチアリーディング／スポーツチアの大会とアメリカで開催される大会で異なる点の一つに、表彰式の様子がある。国内大会の場合は、大学生、高校生などの学校団体の競技は同日同会場で開催され、決勝大会の表彰式は、全チームの選手たちがフロアに集まり、エントリー番号順にチームごとに整列した状態で行われることが多い。エントリー番号は、部門、編成別の交互審査を前提としてふられるため、隣り合って並んでいるチームが同じ部門、編成であるとは限らない。むしろ、大学生チームの両側は高校生チームであることが多い。結果発表は、部門、編成ごとに行われていくが、きちんと整列した状態であるため、同じ部門、編成にエントリー

一している他のチームの様子を伺い知ることは普通出来ない。表彰式終了後に、競い合った他のチームと言葉を交わす光景も見られない。米国大会では、大学生チームの参加が国内大会よりもはるかに多く、VERITASが出場したNDA大会の場合は、毎年300を超える大学チームがエントリーし、大会は大学生のみで開催される。表彰式は、部門、ディビジョンごとに時間差をおいて行われ、決勝に進出したチームの選手たちが、チームごとにまとまってフロア上で発表を待つ。そこにいるのはすべて、優勝トロフィーを競い合った同じ部門、ディビジョンのファイナリストたちである。最下位のチームから順に点数とチーム名が発表されていく。表彰は決勝進出全チームに対して行われるため、2位のチームが発表された時点で、優勝チームが確定することになる。1位となるチームは、2位の発表の瞬間に決して喜びの声を上げることなく、2位のチームに敬意を払うよう求められる。そして、隣り合ったチームが互いの健闘を称えあうシーンが展開する。VERITASは、米国大会で4回優勝する機会を得たが、そのいずれにおいてもフロア上で、隣り合うチームからおめでとうの言葉をかけてもらう姿が見られた。さらに、バックヤードでも、選手同士の交流があった。また、米フロリダ州デイトナビーチで開催されるNDA大会では、表彰式後に選手たちはビーチに向かい、大西洋の波打ち際で他チームと交流する姿があちこちで見られる⁽²⁰⁾。これに類した光景を国内の大会で見る機会はほとんどない⁽²¹⁾。競技チアダンスは、対戦競技ではないが、NDA大会アワードセレモニー終了後のバンドシェルからビーチにかけての空間は、いわばノーサイドとなったチーム同士の交流の場となっていた。国内大会においても、このような時間、空間を持つことができればとの思いがある。

国内大会では、予選（地区大会）と決勝（全国大会）の間に1カ月以上の期間があることから、ジャッジによるコメントは、チーム全体のダンスにかかわるアドバイスが多くみられる。これに対し、米国大会では、予選の翌日が決勝であることが多く、予選のスコアシートには、翌日の決勝までに改善すべき点が、細かく書かれているケースがある。予選、決勝ともに同じジャッジが担当するため、決勝でどこまで修正できたかがチェックされることになる。修正ができていると、高評価へとつながっていく。こうした日米による違いはあるが、スコアシートに記されたジャッジのコメントは、演技を振り返るうえで貴重な資料となる。交互審査が行われる多くの大会では、わずか数分のうちにコメントを書き上げなければならないが、国内外を問わず、その内容は実に的確である。2019年のJCDA大会決勝のスコアシートのなかに、次の指摘があった。ジャズセクションについてのコメントである。「もう一つ背面への意識を！」。この言葉に、次の一節を思った。

いつも離見の見をもって、観衆と同じ眼で自己の姿をながめ、肉眼では見えない所までも見きわめて、身体ぜんたいの調和した優美な姿を完成しなければならない。そして、これは、すなわち、心を自己の後に置くという次第ではないか。どこまでも、離見の見ということをよく理解体得し、「眼は眼自身を見ることができない」筋あい腹に入れて、前後左右を隈なく心眼で捉えるようにせよ。そうすれば、花や玉のように優美な芸の理想境に到達することは、はっきり立証されるであらう。[世阿弥2012/1424：241]

(20) “2016 NCA & NDA Collegiate Cheer & Dance Championship | The Work Is Worth It.” <https://www.youtube.com/watch?v=pJ6TtWWAM2k> 2021年7月21日閲覧。1:36～1:37にVERITASの2016年の受賞シーンのショットが映っている。

(21) Cheer Japan主催のJapan Open Cheerleading Championshipでは、全演技終了後に選手たちがフロアで交流する時間が設けられることがあった（2017年、19年開催大会）。

2020年2月のアメリカ遠征から帰国後、パンデミック下でのサークル活動は、新たな体験の連続であった。大学での練習ができない期間は、ZOOMによるオンラインレッスンを3カ月間続けた。大会参加方法も、社会情勢により刻々と変化することとなった。会場に行かずに行われるビデオ審査、滞在時間が限られた中での無観客会場での演技も初めての経験であった。競技規則も、選手同士の距離をあける、ラインを組まない、ボンボンのトスは禁止、リフトも禁止、フォーメーション移動を求めないなど、大会作品にこれまでにない振付上の取り組みが求められていくこととなった。これを「制約」と考えれば、作品は縮小していつてしまうかもしれない。こうした状況下であるからこそ、新たな発想を追い求めていこうとすれば、知られざる世界の発見につながっていくとも考えられる。コリオグラフィーとは、選手の持つ力を引き出し、作品を作り上げていく知的な創造である。すなわち、あるものを自分の目的のために変形して使うのではなく、そのものの中に既に存在する形を外に取り出すことである。選手一人一人の特性を生かすように振付を行うには、その特性に応じて振付自体に常に揺らぎやずれをとまなうことになる。VERITAS 作品にみられるストーリー性は、人間のさまざまな行為を再現し、見る人に大きな感動をもたらす詩的な世界に通じる創造と言えよう。「チアダンス文化論Ⅰ」でチーム名 VERITAS の由来について述べた際、フライブルグ大学では、「学生達に、講義棟で探求し、発見すべきものが何であるかを想起させる格言」として、講義棟正面にこの言葉「Die Wahrheit wird euch frei machen / VERITAS LIBERABIT VOS」が刻まれているとともに、入口脇にはホメロスとアリストテレスの像が配置されている〔坂本・北久保・平井2020：100〕と記したが、叙事詩〔ホメロス1992, 2013〕やポイエーシス（詩的創作）〔アリストテレス1997：43-46〕の世界が、VERITAS 作品のストーリー性につながる可能性を探ってみるのも、意味あることと言えよう。チアダンス作品の言語化の試みが、「考える VERITAS」としての新たな展開を生んでいくとともに、大学スポーツとしてのチアダンスが、パンデミックを越えた新たな世界を描き出す可能性に期待したい。

参考文献

- アラン（1972）（1928）／大木健訳『幸福論』評論社．（Alain. *Propos sur le bonheur*. Gallimard.）
- アーラント, K, (ギリシャ語版監修)、荒井献、川島貞雄（日本語版監修）（2000）『四福音書対観表：ギリシャ語・日本語版』日本基督教団出版局．
- アリストテレス（1997）／松本仁助・岡道男訳『詩学』岩波書店．
- 市川雅・國吉和子（日付不詳）「舞踊・舞踊の定義」『日本大百科全書（ニッポニカ）』小学館．
<https://kotobank.jp/word/%E8%88%9E%E8%B8%8A-125843> 2018年8月31日閲覧．
- 市川雅・國吉和子（日付不詳）「舞踊譜 dance notation」『日本大百科全書（ニッポニカ）』小学館．
<https://kotobank.jp/word/%E8%88%9E%E8%B8%8A%E8%AD%9C-125853%E6.97.A5.E6.9C.AC.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E5.85.A8.E6.9B.B8.28.E3.83.8B.E3.83.83.E3.83.9D.E3.83.8B.E3.82.AB.29>
2018年8月31日閲覧．
- 稲村徹元・高木浩子（1989）「『真理がわれらを自由にする』文献考」『参考書誌研究』第35号 pp.1-7 国立国会図書館．
- ウィリアムズ, R.／椎名美智ほか訳（2002）『キーワード辞典 KEYWORDS: A vocabulary of culture and society』平凡社．
- カミュ, A.／宮崎嶺雄訳（1969）（1947）『ペスト』新潮社（Camus, A. *La Peste*. Éditions Gallimard.）
- 川端康雄（2014）「真理は生の道：ラテン語銘文 VERITAS VIA VITAE の文意についての一考察」『日本女子大学紀要』63 pp.49-58 日本女子大学文学部．
- ギアーツ, C.／吉田禎吾・中村弘允ほか訳（1987）（1933）『文化の解釈学1,2』岩波書店．（Geertz, Clifford *The Interpretation of Cultures*. Fontana Press.）
- クレイン, D. & M. ジュディス／鈴木昌ほか訳（2010）『オックスフォード バレエダンス事典』平凡社．

- 坂本邦彦・北久保みゆき・平井希依 (2020) 「チアダンス文化論Ⅰ：VERITASのあゆみと作品研究」『尚美学園大学スポーツマネジメント研究紀要』第1号 pp.91-125 尚美学園大学スポーツマネジメント学部.
- 島崎恒藏 (2013) 「VERITAS VIA VITAEと大学図書館」『図書館だより』No.146 pp.1-2 日本女子大学図書館.
- 小学館 (2002) 『ランダムハウス英語辞典』小学館 Version1.50 CD-ROM.
- 鈴木孝夫 (1990) 『日本語と外国語』岩波書店.
- 世阿弥 (2012) (1424)／小西甚一編訳『風姿花伝・花鏡』たちばな出版.
- 坪内逍遙 (1977) (1907) 「日本舞踊の現在及び将来」(明治40年)『逍遙選集 第三巻』pp.654-670 第一書房.
- 中村美奈子 (2002) 「舞踊記譜法：用途、歴史、分類、そして応用」『アート・リサーチ』Vol.2 pp.89-100立命館大学.
- 長倉富貴 (2018) 「全米大学体育協会 (NCAA) の『学業とスポーツの両立』を可能とさせる仕組み」『経営情報学論集』第24号 pp.33-44 山梨学院大学.
- 日本女子大学図書館 (2019) 『図書館だより』No.165.
- 日本聖書協会 (1996) 『聖書：新共同訳』.
- 羽仁五郎 (1981) 『図書館の論理—羽仁五郎の発言』日外アソシエーツ.
- ホメロス (1992)／松平千秋訳『イリアス』上下、岩波書店.
- ホメロス (2013)／松平千秋訳『オデュッセイア』上下、岩波書店.
- 松尾博一ほか (2018) 「米国における National Collegiate Athletic Association (NCAA) の歴史的変遷」『大学体育研究』40巻 pp.47-64 筑波大学体育センター.
- 文部科学省 (2018) 「参考資料③NCAAが実施する学生アスリートに対する支援」
https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/shingi/016_index/bunkabukai001/shiryo/___icsFiles/afieldfile/2018/02/14/1400025_005.pdf 2019年3月10日閲覧.
- 早稲田大学競技スポーツセンター (日付不詳) 「早稲田アスリートプログラム」
<https://www.waseda.jp/inst/athletic/wasedasports/program/> 2020年7月28日閲覧.
- ICU (2018) “History of The Sport of Cheer.”
https://cheerunion.org.ismmedia.com/ISM3/std-content/repos/Top/docs/ICU_History_2018.pdf pp.1-5 2019年2月10日閲覧.
- Leonard C. (2013) “Now We Know Em.”
<https://nowweknowem.wordpress.com/2013/11/02/university-of-minnesota-student-johnny-campbell-began-leading-cheers-at-the-schools-football-game-against-northwestern-today-in-1898-making-campbell-the-very-first-cheerleader-and-november-2/> 2020年3月30日閲覧.
- NCAA (n.d.) “NCAA : OUR PRIORITIES.”
<http://www.ncaa.org/about/what-we-do/academics> 2020年7月28日閲覧.
- NCAA (n.d.) “NCAA : REWARDING TEAM SUCCESS.”
<http://www.ncaa.org/about/what-we-do/academics> 2020年7月28日閲覧.
- Oxford (1989) *The Oxford English Dictionary (OED)*. second ed. Clarendon Press, Oxford.
- Satanovsky, Gary (n.d.) “Johnny Campbell invents cheerleading.”
<http://www.famousdaily.com/history/cheerleading-started-at-university-minnesota.html> 2020年3月30日閲覧.
- Tylor, Edward Burnett (1871) *Primitive Culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom*. John Murray & Co. London.
- Urdang, Laurence (ed) (1986) *MOTTOES*. Gale Research Company. Detroit.

