

Timing for the Basics

From Set in Order, American SD Magazine

Have you ever been bothered by what you felt was too fast dancing? Movements coming so fast that you were barely into one call when the next call came along? For the newer dancer this sometimes happens because it takes a little longer to reason out what the caller has said and that stage of competency known as automatic reaction has not yet been reached. Essentially, there is a time while you are doing one basic that is the correct time for the next call to come along. This allows you to comfortably finish one movement and then, without stopping, simply move into the next basic without hesitation, static or stop and go, blending one basic movement with the next. This is one phase of smooth dancing.

In order to accomplish this, a caller needs to know how many steps it will take, how many beats of music to allow, for each basic movement. He realizes that if you are standing still (i.e., head couples in a static square) that it will take so many steps (eight) to do a right and left thru. However, if you are already in motion, moving toward another couple who is also moving toward you, when the call right and left thru comes, the blending process cuts the number of steps from eight to six. The caller knows this and allows for it in his calling. This is timing.

If you take fewer than the number of steps required for comfortable dancing, you are cutting the timing. In the beginning, the caller often allows the newer dancer more beats to do certain movements while the learning process is in effect. This is stretching the timing.

Now, about that caller who is calling too fast. A good, normal tempo for square dancing today is between 128 and 130 metronome beats per minute. To determine the tempo, take a watch with a

Liebe Square Dancer, hast du dich jemals darüber geärgert, dass dir zum unbeschweren Tanzen in einem Square nicht genug Zeit blieb? Ein Call jagte den anderen, so dass du dich aus einer kaum begonnenen Figur sogleich in die nächste gedrängt fühltest. Bei weniger erfahrenen Tänzern ist dies gelegentlich der Fall, weil sie länger darüber nachdenken müssen, was der Caller gesagt hat, und sie noch nicht jene tänzerische Sicherheit erreicht haben, die zu automatischer Reaktion befähigt. Während man ein Basic ausführt, gibt es im Prinzip nur einen richtigen Zeitpunkt, zu dem der nächste Call zu erfolgen hat. Dabei kann man eine Figur ohne Hetze zu Ende tanzen und dann nahtlos zum nächsten Basic übergehen, so dass die Figur ohne Unterbrechung oder ruckartige Bewegungen in die nächste einmündet und ein harmonischer Tanzfluss erreicht wird.

Dies kann dem Caller nur gelingen, wenn er weiß, wie viele Schritte oder Takte für jedes Basic erforderlich sind. Für einen Right and Left Thru zum Beispiel brauchen die Head Couples in einem stehenden Square, das heißt also aus der Grundstellung heraus, genau acht Schritte. Wenn sich die beiden Paare jedoch nicht gegenüberstehen, sondern beim Call "Right and Left Thru" bereits aufeinander zugehen, so verringert sich die Zahl der Schritte von acht auf sechs. Der Caller weiß das und stellt sich beim Callen darauf ein. Man nennt dies "Timing".

Wer beim Square Dance mit weniger als den zum bequemen Tanzen erforderlichen Schritten auszukommen glaubt, unterschreitet die korrekte Taktzahl und missachtet damit das Timing. Andererseits geschieht es nicht eben selten, dass ein Caller den Neulingen in der Square Dance Szene bei bestimmten Figuren ein paar zusätzliche Tanzschritte zugesteht. Damit überschreitet er die korrekte Taktzahl, was gleichfalls einen Verstoß gegen das Timing darstellt.

Zurück zu dem Problem des allzu schnellen Callers. Als normales Square-Dance-Tempo gelten heute 128 bis 130 Taktmesserschläge pro Minute. Das Tempo lässt sich wie folgt bestimmen: Man schaut auf den Sekundenzeiger

sweep hand and, starting at 12, count 60 seconds around the clock, back to 12 again. As the clock hits the 12 with your first beat of the music, go and. Then with each succeeding beat during the 60 seconds, count one, two, etc. As the sweep hand reaches 12, your count will be the tempo of that particular piece of music. You can achieve the same results by going for 30 seconds or sometimes even 15 seconds, multiplying your number of beats by 2 or 4 as applicable.

It takes a prescribed number of beats to do each movement. These beats are listed for some selected figures as a portion of this article. If a lady's chain takes 8 beat of music, this is what a caller will normally allow you. If he is calling at a comfortable tempo of 128 to 130 metronome beats per minute, then you should be just completing one movement in time to move without pause into the next. Now let's say that for some reason, the caller changed the tempo of the music, slowing it down to 112 metronome beats per minute. This would be quite slow by today's standards. But let's say that instead of allowing 8 steps for a lady's chain, that he gave the dancers only 6 or 5 beats of music. Tempo-wise the music would be going slowly but from a timing standpoint, you would be racing to complete the movement in a fewer number of steps. The impression you would get would be that of constant rushing - a rat race.

On the other hand, let's say that the caller moved the tempo up by increasing the speed control to 140 metronome beats per minute. Too fast, you say. Let's suppose, at the same time, he allows the dancers more beats than usual, say 9 or 10 to do a lady's chain. Here is an example that even though the tempo was much too fast, you would find yourself with more than enough beats to do a specific basic,

einer Uhr, und wenn dieser bei 12 angelangt ist, zählt man genau 60 Sekunden bis zur nächsten 12. Bei dieser 12 beginnt die eigentliche Zählung mit dem Wörtchen "und" (erster Takt) und dann zählt man 60 Sekunden lang die folgenden Takte mit "eins, zwei, drei", bis der Sekundenzeiger erneut zur 12 vorgerückt ist. Das Ergebnis dieser Zählung gibt dann das Tempo des jeweiligen Musikstückes an. Den gleichen Wert kann man erzielen, indem man die Takte während einer Zeitspanne von 30 oder auch nur 15 Sekunden zählt und das Ergebnis mit 2 bzw. 4 multipliziert.

Bei jedem Call ist für die tänzerische Umsetzung eine bestimmte Zahl von Takten erforderlich. Die Zahl der jeweils benötigten Takte oder Schritte findest du für eine Reihe ausgewählter Figuren am Schluss dieses Artikels. Um eine Lady's Chain zu tanzen, braucht man normalerweise 8 Takte, und genau diese Zahl wird vom Caller gewöhnlich zugrunde gelegt. Hält er sich an ein bequem zu tanzendes Tempo von 128 bis 130 Taktmesserschlägen pro Minute, dann ist es bei korrektem Timing durchaus möglich, eine Figur rechtzeitig zu Ende zu tanzen und ohne Unterbrechung zur nächsten überzugehen. Unterstellen wir nun, der Caller habe - aus welchen Gründen auch immer - die Geschwindigkeit seiner Musik verringert, so dass nur noch 112 Taktmesserschläge pro Minute anfallen. Für heutige Verhältnisse wäre dies ein recht langsames Tempo. Nehmen wir gleichzeitig an, dass unser Caller den Tänzern für eine Lady's Chain nur 6 oder 5 anstatt der üblichen 8 Takte zubilligt. Bei diesem Timing ist man trotz des langsameren Tempos gezwungen, die Figur mit weniger Schritten und damit schneller zu tanzen. Dies setzt den Tänzer unter solchen Zeitdruck, dass er sich pausenlos gehetzt fühlt.

Umgekehrt kann der Caller auch das Tempo steigern - beispielsweise auf 140 Taktmesserschläge pro Minute. Dies mag vielen wohl zu schnell erscheinen. Nehmen wir nun an, dass der Caller mehr Takte als üblich, zum Beispiel 9 oder 10, für eine Lady's Chain zulässt. Trotz des drastisch erhöhten Tempos stehen den Tänzern jetzt für ein bestimmtes Basic mehr Takte als genug zur Verfügung, so dass sie

and as a result, you would feel unchallenged or perhaps uncomfortable in a constant stop and go atmosphere.

It's easy to see that sometimes when a caller might be right on the button calling to accompaniment that is set at 130 metronome beats per minute, but who is cutting the number of beats required for comfortable dancing, that you feel rushed or, at that same speed, if he were to allow you more than the required number of beats, that you would be standing and waiting for the next call after most of the commands. On the other hand, sticking to a comfortable tempo and allowing the comfortable number of beats adds up to a good marriage of timing and tempo.

You might be interested in checking your own timing with the following list, supplied by Callerlab and arrived at after several years of deliberation and study. A number of abbreviations are used in the list. For example, SS refers to Static Square, a full square of 8 people from a Standing Start. A Box is when two couples are facing each other in fairly close quarters. For example if, from a Standing Square, the head couples step forward, turn their back on their partner to face the side couples, man No 1 with lady No 3 as his partner are facing couple No 4 in a box. Other abbreviations will be explained as they come up.

sich entweder unterfordert fühlen oder an dem ständigen Wechsel zwischen Tanzschritten und erzwungenen Pausen keine rechte Freude finden.

Wenn der Caller korrekt das auf 130 Taktmesserschläge festgelegte Tempo eines Musikstückes einhält, dabei aber die für einen harmonischen Tanzfluss notwendige Taktzahl unterschreitet, so ist leicht einzusehen, dass dies für die Tänzer zu einer Hetzjagd ausartet. Fast ebenso unbehaglich fühlt man sich, wenn der Caller mehr Takte als erforderlich vorgibt und man nach den meisten Figuren untätig herumsteht und auf den nächsten Call wartet. Wird jedoch ein bequem zu tanzendes Tempo eingehalten und die Taktzahl pro Figur korrekt bemessen, so führt dies zu einem harmonischen Verhältnis von Tempo und Timing.

Vielleicht möchtest du dein eigenes Timing anhand der folgenden Liste überprüfen, die nach mehrjährigen Diskussionen und Untersuchungen von Callerlab zusammengestellt wurde. Zu der Liste wäre folgendes anzumerken: SS bedeutet stehender Square, das heißt vier Paare in der Ausgangsstellung. Eine Box wird von zwei Paaren gebildet, die einander in geringer Entfernung gegenüberstehen. Wenn die Head Couples aus der Grundstellung heraus zur Square-Mitte gehen, dort dem Partner den Rücken kehren und die Side Couples anschauen, so entsteht eine Box, gebildet aus Head Man (1) mit der Opposite Lady (3) als Partner und Couple Nr.4. Weitere Hinweise findest du in der Liste, mit der sicher auch Square Dancer ohne Englischkenntnisse etwas anzufangen wissen.

OW - Ocean Wave. FL - Facing Lines.

TFL - 2 Faced Line.

Callerlab TIMING - THE BASIC PROGRAM - Revised January 01, 2008

Allemande Thar	SS from allemande left to point of back up star 12
Allemande turns.....	full around 8, 3/4 6, 1/2 4, 1/4 2
Bend the Line	Lines of Four 4, six 4, eight 4
Box the Gnat	4 (from point of contact)
California Twirl.....	4
Chains.....	SS two ladies across set 8, 3/4 10, four ladies across 8, 3/4 10, down the line 8
Circle	SS 8 people full around 16, 3/4 12, 1/2 8, 1/4 4
.....	Box 4 people full around 8, 3/4 6, 1/2 4, 1/4 2
Circle to a Line.....	8

Circulates	OW centers 4, ends 4, all 4, TFL couples 4
Couples Lead Right or Left	4
Couples Separate	2
Courtesy turn	4
Dive Thru	BOX couple diving 2, couple facing out 6
Do Paso	SS from start to finish of courtesy turn 16, to next call 12
Dosado	SS corner 6, partner 6, BOX 6, SS across set 8
Double Pass Thru	4
Extend	2
Ferris Wheel	6
Flutterwheel	SS head or side ladies 8, all four ladies 12
Forward & Back	SS All 8, heads or sides 8, rock F & B 4, balance 4
Grand Square.....	32
Half Sashay	4, roll away, 4 ladies in, men sashay 4
Ocean Wave is a formation	In an alamo style each balance 4, each turn 4
Pass the Ocean.....	4
Pass Thru	SS heads or sides across set 4, BOX 2
Promenade	SS couples full around 16, 3/4 12, 1/2 8, 1/4 4, 4 people inside 8
Right & Left Grand	10, weave the ring 10 (until you meet partner other side.)
Right and Left Thru	SS heads or sides across set 8, BOX 6, OW 6
Run	OW centers 4, centers cross run 6, ends 4, ends cross run 6
See Saw.....	8
Shoot the Star	4 full around 8
Slip the Clutch	2
Split	Heads or sides pass thru around one to a line 8, around two to a line 10
.....	To home 12, BOX insides split outsides to a line 4, to home position 6
Square Thru	SS four people full 10, 3/4 8, 1/2 6, 1/4 4
.....	BOX four people full 8, 3/4 6, 1/2 4, 1/4 2
Star Promenade	four couples full around 12, 3/4 9, 1/2 6, 1/4 3
.....	four couples full around with back out at home 16
Star Thru.....	4 (from point of contact)
Stars.....	four people full around 8, 3/4 6, 1/2 4, 1/4 2
.....	eight people full around 16, 3/4 12, 1/2 8, 1/4 4
Sweep ¼.....	two couples 2, all four couples 4
Swing	advancing skill, usually 4-8 beats of music, used at caller's discretion
Swing Thru.....	6 (from point of contact)
Touch ¼	2
Trade By	4
Trades	SS partner 4, OW centers 4, ends 4, from TFL couples 6
U Turn Back.....	2, Backtrack 2
Veer Left or Right	BOX 2, SS heads or sides 4
Walk Around the Corner.....	8
Wheel & Deal	4
Wheel Around	4
Zoom	4

TIMING - THE MAINSTREAM PROGRAM

Cast Off 3/4	6
Centers In	2
Cloverleaf	6-8 beats from a completed double pass thru; if called for only
.....	four people, the timing is 6
Dixie Style to an Ocean Wave	SS heads or sides to the wave 6
.....	all four couples to the wave 8
Eight Chain Thru	(Eight Hands = 20)(Four Hands = 10)
Folds.....	any fold 2, any cross fold 4

Fortsetzung von Seite 60 / continued from page 60
Callerlab TIMING - THE BASIC PROGRAM

Half Tag the Line	4
Hinge	Couples 3, singles 2
Pass to the Center.	BOX couples facing in 2, couples facing out 6
Recycle.....	4
Scoot Back.....	OW 6
Slide Thru.....	SS heads or sides 6, BOX 4
Spin Chain Thru	16
Spin the Top.....	8 (from point of contact)
Tag the Line	6
Turn Thru	4 (from point of contact)
Walk & Dodge	4

Reprinted with permission of CALLERLAB