

## アトラクションコール

辻田 満

### 1. はじめに

「アトラクション」とは大辞林では「集客用の出し物、余興、人を引き付ける力」と記載されています。また、「Attraction」を英和辞典で引くと「魅力、人を引き付ける呼び物」と和訳されています。パーティーの余興としてのアトラクションコールは、主催者からの要請があった場合や、コーラーが自主的に行う場合があります。アトラクションコールには様々なアイデアがあります。ここに紹介するアトラクションコールは私がパーティーでコールした3つの事例を紹介するものです。

### 2. TRADE SPECIAL

このアイデアは Steve Kopman 氏の資料から学習しました。ルールは至ってシンプルで「アクティブ ダンサーが一つの動作が終わった時にお隣にオリジナルパートナーがいれば動作の指示が無くとも trade をする。」ただそれだけですがこれが意外に面白くダンサーが盛り上がります。ルールを事前に説明する時は簡単なコールで理解させること、Right and left grand、Promenade、Forward & back および Swing の時はそのルールは適用しないことを理解させます。さて、まずは音楽無しでトレーニングです。同じ FIGURE で HEADS と SIDES でコールをしてルールをすると理解は一層深まります。

トレーニング用のコール事例を下記に示します。(★印の trade はコールしてはいけません。)

●HEADS Pass thru ★H trade、HEADS Star thru、Pass thru、  
Right and left thru ★S trade、Double pass thru ★ENDS trade、  
Allemande left !

さて、いよいよ本番です。以下のコール事例の記載では★印 trade 記号はコールをしていないが今回のルールでダンサーが行う trade の動作が記載されています。なお、初めはゆっくりとコールし、徐々に普通のスピードでコールすることが必要です。また、ダンサーはコールの指示が無くとも★印 trade のところで trade をしますのでここは一呼吸おいて次のコールしてください。以下にMSのコール事例とPLUSのコール事例を示します。

(1) TRADE SPECIAL—MAINSTREAM—(★印の Trade はコールしてはいけません。)

①HEADS Pass the ocean ★H trade、Extend、Swing thru ★S trade、  
ENDS Circulate、Recycle、Pass thru、Allemande left !

②SIDES Square thru 2, Dive thru ★CENTERS trade,  
Star thru ★CENTERS trade, ENDS Pass thru, Bend the Line,  
Star thru ★S trade, Double pass thru ★ENDS trade, Allemande left !

③HEADS Pass the ocean ★H trade, Extend, Swing thru ★S trade,  
GIRLS trade, Recycle, Flutter Wheel ★S trade,  
Double pass thru ★ENDS trade, Allemande left !

④SIDES Pass thru ★S trade, Star thru, Zoom ★CENTERS trade,  
Swing thru ★H trade, ALL8 Circulate ★S trade, CENTERS Trade,  
ALL8 Circulate 1&1/2 ★ALL trade, R&L GRAND !

⑤HEADS Square thru 4, Swing thru ★S trade,  
BOYS Trade ★CENTERS trade, Tag the line ★CENTERS trade,  
FACE In, R&L thru ★CENTERS trade, ENDS Pass thru, Allemande left !

⑥SIDES Lead right ★S trade, CENTER Swing thru ★S trade, Extend,  
Swing thru ★H trade, BOYS Trade ★CENTERS trade, 1/2 Tag,  
CENTERS Circulate, CENTERS Trade, Recycle, Eight chain 3, Allemande left !

⑦HEADS Square thru 2, Touch 1/4, ALL 8 Circulate ★CENTERS trade,  
CENTERS Cross Run, Tag the Line ★ENDS trade, CENTERS 1/2 Sashay,  
Allemande left !

⑧SIDES Lead right ★S trade, CENTERS Star thru, CENTERS Pass thru,  
Separate around 1 to a Line ★CENTERS trade, Everybody Hinge, ENDS Run,  
Star thru ★ALL trade, Star thru, Pass the ocean, Recycle, Box the gnat,  
R&L GRAND !

⑨HEADS Lead Right ★H trade, Double Pass thru ★ALL trade,  
CENTER Swing thru ★S trade, Extend, Single Hinge, 1/2 Tag,  
CENTERS Trade ★H trade, ENDS Trade, Scoot Back, CENTER Circulate  
★ALL trade, R&L GRAND !

(2)TRADE SPECIAL—PLUS—(★印の Trade はコールしてはいけません。)

①HEADS Pass the ocean ★H trade, Ping pong circulate, Extend,  
Swing thru ★S trade, ENDS Circulate, Recycle, Dixie Grand,  
Allemande left !

- ②SIDES Square thru 4, Dive thru ★H trade, make a wave,  
Explode the wave ★CENTERS trade, Half Tag, Relay the deucey,  
ALL8 Circulate 1&1/2 ★ALL trade, R&L GRAND !
- ③HEADS Pass the ocean ★H trade, Ping pong circulate, Extend,  
Spin chain the gears, Recycle, Pass the ocean, Grand swing thru ★ALL trade,  
Half tag, Coordinate, Crossfire ★CENTERS trade, ALL Circulate,  
BOYS Run, Trade by, Half sashay, R&L GRAND !
- ④SIDES Pass thru ★S trade, Star thru, Zoom ★CENTERS trade,  
make a wave, Spin chain the gears, Swing thru ★S trade,  
ALL8 Circulate ★H trade, Recycle ★H trade, Double pass thru  
★ENDS trade, Allemande left !
- ⑤HEADS Ladies chain, HEADS Star thru ★trade, Pass the ocean ★ALL trade,  
Each wave Fan the top ★ALL trade, Explode the wave ★ALL trade,  
Pass thru ★ALL trade, Slide thru, Swing thru, BOYS Trade ★ALL trade,  
Relay the deucey ★ALL trade, R&L GRAND !
- ⑥SIDES Square thru 2, Touch 1/4, Walk & Dodge ★H trade, GIRLS Hinge,  
Diamond circulate, BOYS Swing thru, Flip the diamond,  
GIRLS Trade ★ALL trade, Split circulate, Relay the Deucey,  
Split circulate ★ALL trade, R&L GRAND !
- ⑦HEADS Lead right ★H trade, Double pass thru ★ALL trade,  
CENTERS make a wave, Swing thru ★S trade, Ping pong circulate,  
Extend, ALL8 Circulate, Relay the Deucey, ALL8 Circulate 1&1/2 ★ALL trade,  
R&L GRAND !
- ⑧SIDES Pass the ocean ★S trade, Ping pong circulate, Extend,  
Relay the Deucey, Swing thru ★H trade, Explode the wave ★H trade,  
Ferris wheel ★CENTERS trade, Pass thru ★ENDS trade, CENTERS Pass thru,  
Allemande left !
- ⑨HEADS Pass the ocean ★H trade, Ping pong circulate, Extend,  
Relay the Deucey, Swing thru ★S trade, Spin chain and exchange the gears,  
ALL 8 Circulate ★ALL trade, R&L GRAND !

さて、オリジナルの組み立てをコマを使って作ってみましょう。まずは、メインストリームの動作を使って作りましょう。スタート時はサイトコールの要領で組み立てて行きます。ただし、オリジナルのパートナーが隣同士になった時はルールに従って trade をします。戻す時はまずは Line 隊形、Box 隊形共に男性が左、女性が右のノーマルなアレンジメントにします。また、シーケンスも男女共にインオーダーにする必要があります。また、戻す動作に入る前はオリジナルパートナーは離しておいた方が組み立て易いです。プラスの動作を使う場合は基本的にはメインストリームの組み立ての中にプラス動作をモジュールとして組み入れて行くと良いでしょう。慣れるまで少し時間がかかりますが、直ぐにオリジナルの組み立てが出来るようになります。オリジナルの組み立てで是非ダンサーを楽しませて下さい。

### 3. MAINSTREAM バリエティー

MS の楽しみ方には実に様々な楽しみ方があります。その代表格としては下記に示す①～⑤の楽しみ方が挙げられます。

- ①イージーMS
- ②ハード MS
- ③オールポジション MS
- ④DBD MS
- ⑤アンシンメトリック MS

MAINSTREAM バリエティーとはこれら①～⑤の全てのMSの楽しみ方を1チップの中に凝縮して MS の違いを味わいながら楽しんでもらうアトラクションコールです。このチップは説明も含めて 25 分程度の時間を必要とします。したがって、このチップがコールできるのはパーティーでのゲストタイムもしくは例会での特別な企画の中でコールでなければ通常の 1 チップ 12 分程度の時間の中でコールすることは困難です。なお、このアトラクションコールは必ずチップを始める前にこのチップがどのようなチップであるかを簡単に説明します。

①イージーMS からスタートです。このコールは全てスタンダードアプリケーションを使ってタイミングとボディーフローの良いコールとなるように心がけます。この①のコールではすべてのセットをまずは楽しく踊らせます。このコールの事例は省略します。

つぎに②ハード MS ですがここでは主としてエクステンドアプリケーションを使ったコールを行います。スタンダードアプリケーションで規定されているフォーメーションやアレンジメント以外の隊形からコールをすると普段踊れている動作でも壊れやすく、エクステンドアプリケーションを使ったコールはダンサーに緊張感を与えます。ここで体験してもらうのは普段踊れている動作で緊張感をもって踊らないと壊れることです。

壊れたセットに対して再度、音楽を止めて何故セットが壊れてしまったのかをもう一度ゆっくりとコールを再現し壊れた原因を確認し納得してもらいましょう。そして、もう一度音楽に合わせてコールをし、再挑戦して踊れるようになった達成感を味わってもらおうと良いでしょう。

ハードMSのコールの事例を下記に示します。

- **HEADS Slide thru, CENTER Square thru 3, Left Square thru 4, Bend the line, Pass the ocean, Single Hinge, Recycle, Pass thru, Trade by, Touch 1/4, Swing thru, BOYS Run, Pass thru, Wheel & Deal , CENTERS Pass thru, Allemande left !**
- **HEADS Touch 1/4, BOYS Run, Touch1/4, Scoot back, Single hinge, CENTERS Cross Run, Scoot back, Scoot back, Recycle, Allemande left !**
- **HEADS Touch 1/4, BOYS Run, Touch1/4, Recycle, Pass thru, Trade by, Touch1/4, Recycle, Pass thru, Trade by, Allemande left !**

つぎに③オールポジション MS ですが、これは昔男女バランスが良かった時期には楽しむことが出来た踊り方ですが、今では女性の多くが男性役もやっており多くの女性は常にオールポジションで踊っているので男性にとっては面白いかも知れませんが女性は面白味がないことをはじめにお断りしておいた方が良いでしょう。出来ればコールの組み立ての構成はノーマルなポジション時とオールポジション時の組み立ては同じ内容にしてその違いを味わってもらおうと良いでしょう。コールの事例を下記に示します。

まずはノーマルコールの事例です。

- **HEADS Pass the ocean, Extend, Swing thru Spin the top, Recycle Sweep 1/4, Veer left, Couple Circulate, Bend the line, Touch 1/4, Walk & Dodge, PARTNER Trade, Allemande left !**

つぎはオールポジションコール事例です。(下線部のコールはノーマルコールと同じです)

- **Four ladies chain 3/4, ALL Half sashay, HEADS Pass the ocean, Extend, Swing thru, Spin the top, Recycl Sweep 1/4, Veer left, Couple Circulate, Bend the line, Touch 1/4, Walk & Dodge, PERTNER Trade, R&L GRAND !**

つぎに④DBD MS です。DBD とは DANCE BY DEFINITION の略で、動作の定義に従って踊ると言う意味です。取り上げる動作はあまり難解な動作より、出来るだけ平易な動作の DBD が望ましいです。初めにルールを説明し、次にゆっくりと一通り踊

らせてまずは学習してもらいます。この事前の学習がなければ DBD の意味がわからないまま壊れてしまうセットが出てきます。DBD MSのコールは必ず何か一つテーマを決めてその意味をダンサーに事前に理解させて踊らせることが楽しんでもらえるコツです。直ぐにコールを始めてしまうと経験の浅いダンサーがセットに入っているとDBDの意味も理解しない状態で直ぐにセットが壊れてしまいます。

以下の事例は「square thru」の動作をテーマとしたDBDです。まず、「square thru」の動作の定義を簡単におさらいします。そして、指定された HEADS および SIDES あるいは BOYS および GIRLS が指定された数の「square thru」の動作をするという簡単なものですが、通常のコールでは起こりえない DBD ならではの隊形が出来てダンサーは必ず戸惑います。はじめに必ず自分が HEAD なのか SIDE なのか、あるいは BOY なのか GIRL なのかを自覚させてからスタートして下さい。はじめに簡単なトレーニング用コールの事例をします。ゆっくりと音楽なしでやってみると理解が深まると思います。

トレーニング用のコール事例を下記に示します。

- SIDES Lead right、SIDES Square thru 4、HEADS Square thru 3、HEADS Cloverleaf、Pass thru、Trade by、HEADS Square thru 4、SIDES Square thru 3、SIDES Cloverleaf、make a wave BOYS Trade、R&L GRAND !

ダンサーが理解したことを確認し、音楽を流してコールをゆっくり始めます。同じ FIGURE で HEADS と SIDES で踊らせると良いでしょう。

コールの事例を下記に示します。

- SIDES Lead right、SIDES Square thru 4、HEADS Square thru 3、HEADS Cloverleaf、Pass thru、Trade by、HEADS Square thru 4、SIDES Square thru 3、SIDES Cloverleaf、Touch 1/4、Swing thru、CENTERS Run、Wheel & Deal、BOYS Square thru 4、GIRLS Square thru 3、Girls Cloverleaf、Pass thru、Trade by、GIRLS Square thru 4、BOYS Square thru 3、BOYS Cloverleaf、Swing thru、Split circulate、R&L GRAND!

さて、いよいよ最後は⑤アンシンメトリックコールです。通常スクエアダンスの組み立ては全てシンメトリックすなわち対称形の法則（ミラーの法則）で成り立っています。1組の点対称の位置には必ず3組がいて2組の点対称の位置には4組がいます。そして、その対象関係は男女ともに成立しています。この対称系を故意に壊して通常では起こらない男性が3人片側にかたまったりする隊形を作って踊るのがアンシンメトリックコールで、多くの場合は決められた位置で男女の位置（アレンジメント）を非対称にして後でこの非対称を元に戻すテクニックが使われています。一般のアンシンメトリックコールでは男女の順列順序（シークエンス）までを壊すことはありません。また、理屈を理解するとコーラーにとってそんなに難しいコールではありません。

今回、紹介するコール事例は最も典型的な事例を示します。アンシンメトリックコールをする場合は必ずコーラーはあらかじめ非対称にする位置（どこで非対称にするか）を決めておきます。そして、あたかもダンサーに自らが非対称形を自分で選択したかのように思わせるために「IF YOU WANT（やりたいところだけ）例えば Box The Gnat とか Half Sashay」とコールして男女の位置（アレンジメント）を非対称にします。このコールによってシンメトリックコールでは起こりえない片方に男性や女性が3人かたまってしまう非対称な隊形ができます。（実はこれも先ほどのオールポジションダンスの中に分類されます）

●下記のコール事例はオリジナルパートナー関係のアレンジメントを非対称にする事例です。

- ①IF YOU WANT Half Sashay（どの組がやっても良い）
- ②HEADS Square thru 4、
- ③Swing Thru、（片側に男女が非対称にかたまっている）
- ④ALL8 Circulate
- ⑤CENTERS Run、（注意点はBoys Runとはコールできない）
- ⑥Wheel & Deal、
- ⑦Swing thru、
- ⑧CENTERS Tread、（注意点はBoys Treadとはコールできない）
- ⑨ENDS Circulate、（注意点はGirls Circulateとはコールできない）  
※すなわち初めにオリジナルパートナーのアレンジメントを壊したので動作の組み立ての中でオリジナルパートナーと一緒にするように持ってくる）
- ⑨BOYS Run（これでアレンジメントは対称形に戻った）
- ⑩Cast off 3/4、（一般には Bend The Line だがボディフローの関係でCast Off3/4）  
※これで対称形のZero Lineに戻っているのあととはシンメトリックコールに戻す。

#### 4. ライトサイド・プログレッシヴスクエア

通常の1チップはハッシュコールとシンギングコールで構成されています。ハッシュコールは常にスクエアセットに戻すときはオリジナルパートナーに戻し、シンギングコールはオープン、ミドル、エンドに挟まれたHEADS2回、SIDES2回のFIGUREには女性が一人ずつコーナーサイド（反時計回り）にずれて最後にオリジナルパートナーに戻る組み立てになっています。このアトラクションコールのライトサイド・プログレッシヴスクエアは通常の組み立てと違い、ハッシュコール時に通常のオリジナルパートナーに戻さずシンギングコール時のように女性が一人ずつコーナーサイド（反時計回り）にずれて4回目のゲットアウトでオリジナルパートナーに戻る組み立てをします。そして、シンギングコールではオープン、ミドル、エンドに挟まれたHEADS2回、SIDES2回のFIGUREは今度は女性ではなく男性が一人ずつライトハンドレディサイド（反時計回り）にずれて最後にオリジナルパートナーに戻る組み立てにします。とくに、ハッシ

ユコールのライトサイド・プログレッシブコールはキーセットの 1 組もしくは 4 組をくっ付けて戻す通常のサイトコールのテクニックではコールすることはできません。このコールは結構難しいです。なお、通常の 1 チップはハッシュコールの後に各組を右サイドに一つずらして (ROTATION) シンキングコールを始めますが、このチップは自分が何組なのかを自覚させて踊られるところがポイントなので ROTATION はしないでハッシュコールが終了したままの位置からシンキングコールを始めます。

#### (1) ハッシュコールのライトサイド・プログレッシブコール

コールの組み立て方は常にスタートはゼロスクエアに戻っているとみなしてコールを始めて、セットアップ時に CONER LADY BOX 隊形を作るコールをし、その隊形をゼロモジュールもしくはテクニカルゼロモジュールで動かしてセットアップ時の CONER LADY BOX 隊形のまま Allemade left をすれば常に女性はコーナーサイド (反時計回り) にずれます。下記に CONER LADY BOX 隊形のセットアップコール事例を下記に示します。当然、初回のセットアップは下記の①~④のコールで CONER LADY BOX 隊形になりますが次からはセットがゼロスクエアにはなっていませんので図に示すような CONER LADY BOX 隊形にはなりません。コーラーは常にゼロスクエアに戻っているととして次のコールに入ります。

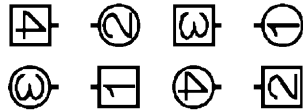
#### (1) MAINSTREAM (CONER LADY BOX)

- ① **Four lades chain 3/4、HEADS Square thru 4**
- ② **SIDES Lead right circle to a line、Square thru 4、 Trade by**
- ③ **HEADS Square thru 4、 Pass the ocean、 Single hinge、 ALL 8 circulate、 BOYS Run**
- ④ **HEADS Lead right circle to a line、 Touch 1/4、 ALL 8 Circulate twic、 BOYS Run、 Trade by**

#### (2) PLUS (CONER LADY BOX)

- ① **HEADS Lead right circle to a line、 Load the Boat、 Square thru 3 、 Trade by**
- ② **SIDES Lead right circle to a line、 Touch 1/4、 Coordinate、 Bend the Line、 Pass Thru BOYS Fold、 Touch 1/4、 GIRLS Circulate、 BOYS Run、 Bend the Line、 Load the Boat**
- ③ **HEADS Square thru 4、 Pass the ocean、 Grand Swing Thru × 2、 Single hinge、 ALL 8 circulate、 BOYS Run**
- ④ **SIDES R&L Thru、 HEADS Pass the Ocean、 Ping Pong Circulate、 Extend、 Swing Thru、 GIRLS Ciculate、 BOYS Run、 Chain down the line、 Load the Boat**





### CONER LADY BOX

セットアップした CONER LADY BOX 隊形をゼロモジュールで再び元の CONER LADY BOX 隊形に戻すにはシンギングコールのモジュールが参考になります。また、テクニカルゼロモジュールで動かして再び CONER LADY BOX 隊形に戻すには Wind Mill をお勧めします。男女共にシークエンスが同じの場合エイチェンスルーフォーメーション隊形からの Wind Mill は体型が東西方向から南北方向もしくはその逆に変化するだけでエイチェンスルーフォーメーション隊形の FSAR<sup>1)</sup> は同一になります。そして、Wind Mill の動作は次のたった 4 つの動作のモジュールです。

- ①Star thru
- ②Pass thru
- ③Bend the line
- ④Star thru

この Wind Mill の使い勝手は通所のコールでも極めて使い勝手がよく、Star Thru のイクイバレントモジュールを使うとかなり変化のあるバリエーションのある Wind Mill モジュールコールにすることが出来ます。Star Thru のイクイバレントモジュールの事例コールを下記に示します。

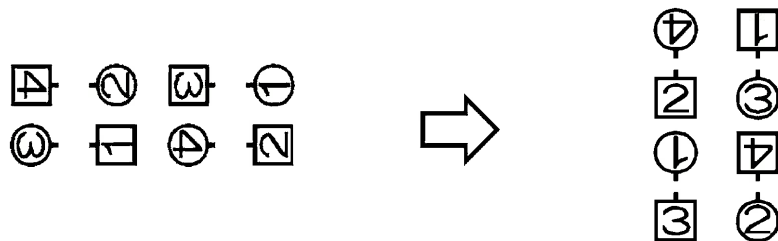
#### (1) MAINSTREAM (Star Thru のイクイバレントモジュール)

- ①Touch 1/4、Scoot back、BOYS Run
- ②Swing thru、Spin the top、Right and left thru
- ③Right and left thru、Flutterweel、Sweep 1/4
- ④Pass thru、Partner trade、Reverse Flutterweel、Sweep 1/4
- ⑤Square thru 4、Partner trade

#### (2) PLUS (Star Thru のイクイバレントモジュール)

- ①Square thru 2、Chase Right、BOYS RUN
- ②Pass the Ocean、GIRLS RUN、Crossfire、BOYS RUN
- ③Swing thru、Trade the Wave、CENTER Trade、CENTER Run
- ④Swing Thru、Box the Gnat、Fan the top、Right and left thru

ちなみにセットアップした CONER LADY BOX 隊形から Wind Mill をコールすると隊形は下図の左から右の隊形にコンバートしますがこの左右の両者隊形は同じ CONER LADY BOX 隊形となっています。



## (2) シンギングコールのライトサイド・プログレッシヴコール

さて、ハッシュコールの次はシンギングコールです。今後は通常のシンギングコールとは逆に女性は元のオリジナルポジションに戻り、男性が一人ずつ右サイドにずれていきます。なお、ハッシュコールを終えると各セットは自動的に ROTATION してしまいますので ROTATION しないように事前にアナウンスして下さい。

FIGURE の組み立て方は常にスタートする隊形はゼロスクエアに戻っているとしてコールを始めて最後に OPPOSITE LADY BOX 隊形を作り Swing Promenade で女性がコーナーサイドの男性を連れてオリジナルポジションに戻ると、オープン、ミドル、エンドに挟まれた HEADS2 回、SIDES2 回の FIGURE には今度は女性ではなく男性が一人ずつライトハンドレディサイド（反時計回り）にずれて最後にオリジナルパートナーに戻る組み立てになります。コールに入る前に再度、必ず女性がオリジナルポジションに戻り、男性が右側にずれることを強調して下さい。

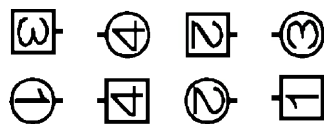
ゼロスクエアからスタートして OPPOSITE LADY BOX 隊形を作るコールの事例を下記に示します。当然、初回のセットアップは下記の①～④のコールで OPPOSITE LADY BOX 隊形になりますが次からはセットがゼロスクエアにはなっていませんので図に示すような OPPOSITE LADY BOX 隊形にはなりません。コーラーは常にゼロスクエアに戻っているとして次のコールに入ります。なお、OPPOSITE LADY BOX 隊形を作る際には Swing Promenade でホームに戻るカウントを考えて作ることが注意点となります。

### (1) MAINSTREAM

- ① HEADS Square thru 4, Do sa do make a wave, Swing thru, BOYS Run, Ferris wheel, Zoom, Square thru 3, Swing Promenade
- ② SIDES Promenade 1/2, Square thru 4, Right and left thru, Veer left, Wheel & Deal, Pass to the center, Square thru 3, Swing Promenade
- ③ HEADS Promenade 1/2, SIDES Square thru 4, Right and left thru, Eight Chain Four, Swing Promenade

## (2) PLUS

- ① HEADS Pass the Ocean, Ping Pong Circulate, Ping Pong Circulate, Extend, Explode and Slide thru, Relay the Deaucey, BOYS Run, Promenade
- ② HEADS Slide thru, Double Pass Thru, Peel Off & Roll, Double Pass Thru, Track II, ALL8 Circulate, Scoot Back, Slide Thru & Roll, Swing Promenade
- ③ SIDES Square thru 4, Pass Thru, Trade by, Relay the Deaucey, Scoot Back, Swing Promenade
- ④ SIDES Touch 1/4, BOYS Run, Spin Chain and Exchange the Gears, CENTERS Circulate, Recycle, Swing Promenade



OPPOSITE LADY BOX

## 5. おわりに

アトラクションコールはパーティーや例会で場を盛り上げるための大切なコールとなります。いつも同じメニューではダンサーに飽きられてしまいます。常に新しいアイデアでアトラクションコールを工夫しましょう。今回、皆さんにご紹介しました3つのアトラクションのコール事例はあくまでもサンプルです。是非ともコールの中身は各自オリジナルな組み立てを工夫してパーティーや例会で実践しダンサーを大いに楽しませてください。

### 注1) F S A R (フェザー)

動作の組み立ての基本(The Mechanics of Choreography)は、4つの要素(FASR)で構成されています。FASRはChoreographic Managementを説明する上では必要不可欠な要素となります。

- ① FORMATION(フォーメーション:隊形)
- ② ARRANGEMENT (配列における BOY と GIRL の組み合わせ)
- ③ SEQUENCE(男女の順列順序)
- ④ RELATIONSHIP(パートナーの関係)