

Vorbemerkungen

Tanz, Tanzarten und Tänze unterliegen einem stetigen Wandel durch die Weiterentwicklung der Musik und die tänzerische Praxis.

Die folgenden Ausführungen können also , der Natur der Sache wegen, weder vollständig noch aktuell sein. Es handelt sich um ein Glossar ausgewählter Inhalte auf dem heutigen Stand.

Tanz ist zudem ein hochkomplexes, vielschichtiges Geschehen.

Es mit sprachlichen Mitteln vollständig und universell gültig erfassen zu wollen, sprengt notwendigerweise die Möglichkeiten einer knappen und übersichtlichen Darstellung.

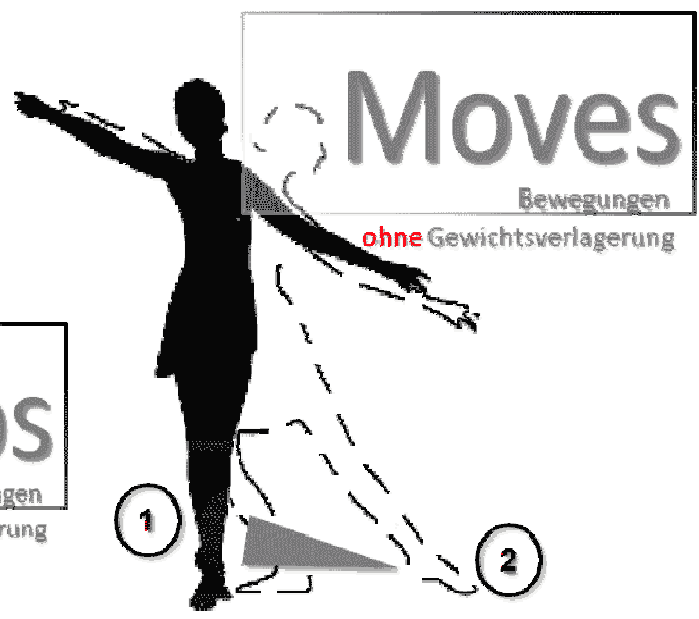
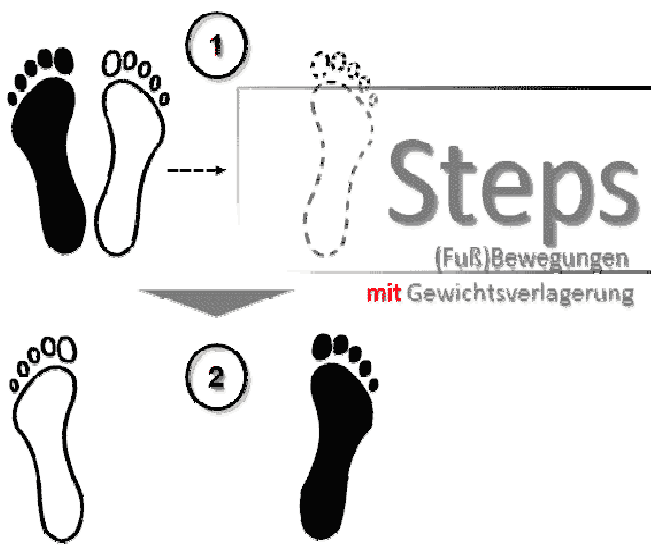
Alle Beschreibungen sind also Vereinfachungen oft deutlich komplexerer Sachverhalte.

Die Inhalte des Textes bedürfen daher der Interpretation und können das Vorbild, sowie die sachkundige Erläuterung durch einen Tanztrainer nicht ersetzen!

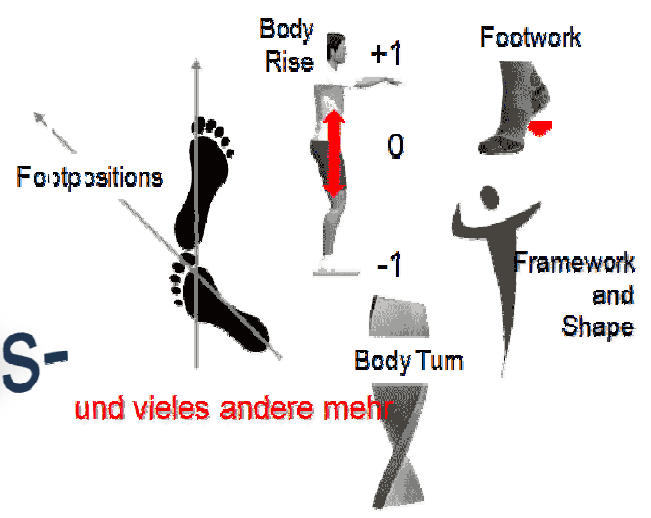
Die verwendeten Ausdrücke sind weitgehend Deutsch.

Grundsätzlich ist aber die Line Dance Fachsprache das Englische.

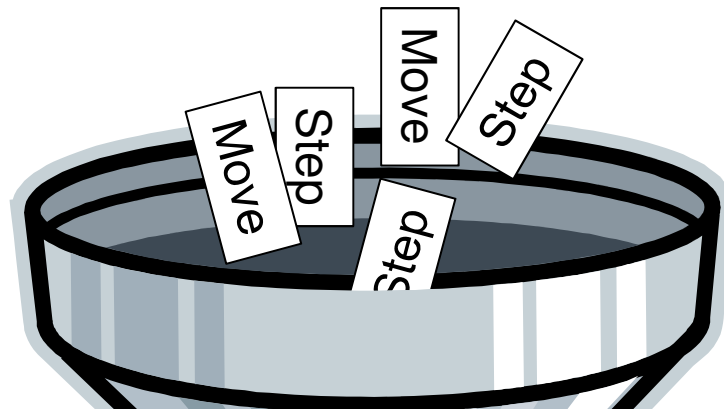
Entsprechend sollte in der Praxis den englischsprachigen Fachausdrücken der Vorzug gegeben werden.



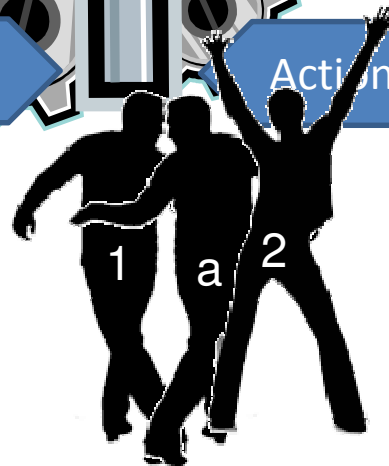
Elemente
der
Bewegungs-
lehre im
Line Dance



Ein oder mehrere **Steps**
und/oder
ein oder mehrere **Moves**



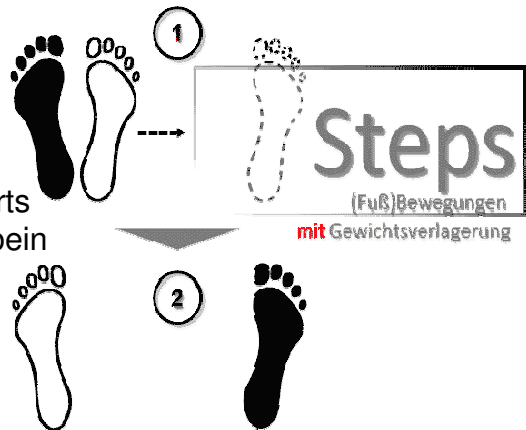
werden unter
Anwendung
der entsprechenden



zu einem **Pattern**



mehrere Pattern
bilden ein
Bewegungselement
(im Paartanz,
dort meist komplexer,
als ‚Figur‘ bezeichnet)



Gehschritt vorwärts (Step)

- Der Körperschwerpunkt bewegt sich vorwärts
- Kurz vor der Unbalance wird das Spielbein unter den Körper gestellt
- Das Gewicht wird übertragen
- Letztlich streckt sich das hintere Bein
- Der Vorgang beginnt von vorne

Gehschritt rückwärts (Step backwards)

- Der Fuß des Spielbeines wird nach hinten geführt
- Dann folgt der Körper und das Gewicht wird übertragen
- Letztlich streckt sich das vordere Bein
- Der Vorgang beginnt von vorne

Bremsschritt vorwärts (Check Step)

- Der Körperschwerpunkt bewegt sich vorwärts
- Kurz vor der Unbalance wird der Fuß des Spielbeines leicht ausgedreht vor den Körper gestellt
- Das Gewicht wird nur etwa zur Hälfte übertragen
- Sobald die Vorwärtsbewegung zum Stillstand kommt nähert sich das hintere Knie dem vorderen und ermöglicht so eine Bewegung in andere Richtungen.

Seitschritt (Side Step)

- Der Fuß des Spielbeines wird zur Seite geführt
- Dann folgt der Körper und das Gewicht wird übertragen
- Zuletzt streckt sich das entlastete Bein im Knie und im Sprunggelenk

Schritt am Platz (Step in Place, Together, Center)

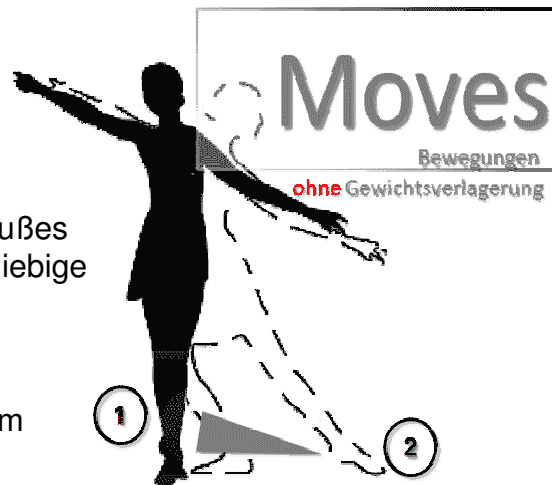
- Das Spielbein wird neben das Standbein gesetzt
- Das Gewicht wird ganz oder teilweise (**Center**) übertragen
- Dabei hebt sich die Ferse des entlasteten Beines und beugt sich dessen Knie (ausgenommen **Center**)

Kreuzschritt vorne (Across)

- Der Fuß des Spielbeines wird dicht vor das Standbein gebracht
- Das Gewicht wird übertragen
- Dabei hebt sich die Ferse des hinteren Beines und beugt sich das hintere Knie

Kreuzschritt hinten (Behind)

- Der Fuß des entlasteten Beines wird dicht hinter das Standbein gebracht
- Das Gewicht wird übertragen
- Dabei entspannt sich das vordere Bein und die Ferse hebt sich vom Boden während das Knie beugt



Auftippen (Toe/Ball/Heel Touch, Tap)

Die entsprechenden Teile des Spielbeinfußes werden bei entspanntem Spielbein in beliebige Richtung unbelastet aufgetippt

Zeigen (Point)

Eine Abwandlung des Auftippens, bei dem das Spielbein in Knie und Sprunggelenk betont gestreckt gehalten wird

Graben (Heel Dig)

Die Ferse des Spielbeinfußes wird vorwärts, schräg oder seitwärts kräftig aufgesetzt

Stampfen (Stomp Up)

Das gebeugte Spielbein wird nahe des Standbeines in beliebiger Richtung betont zum Boden gestreckt, Sohle oder Ferse des Fußes stoßen hörbar auf. Es wird kein Gewicht übertragen (**Move**).

Fächern (Fan)

Der Spielbeinfuß wird waagrecht, mit der Ferse (**Toe Fan**) oder dem Ballen (**Heel Fan**) als Drehpunkt, nach außen und wieder zurück gedreht.

Treten (Kick)

Der Fuß des gebeugten Spielbeines wird geradlinig in beliebiger Richtung schräg abwärts gestoßen. Das Spielbein dabei gestreckt.

Schnappen (Flick)

Die Gegenbewegung zum **Kick**. Das gestreckte Knie des Spielbeines wird ruckartig gebeugt und der Fuß Richtung Gesäß geschnappt. Oft wird fälschlicherweise auch ein besonders lässiger, knapper oder flacher **Kick** als **Flick** bezeichnet.

Anschluss (Hitch)

Das Spielbeinknie wird hochgezogen und der gestreckte Fuß zum Standbein hin gehoben. Es ergibt sich, von der Seite gesehen, ein Bild, das an einen Kupplungsring erinnern mag.

Haken (Hook)

Der freie Fuß wird vor dem Schienbein oder hinter der Wade des Standbeines hochgezogen

Schlagen (Battement)

Das Spielbein wird gestreckt in beliebiger Richtung gehoben und wieder gesenkt

Haltung (Attitude)

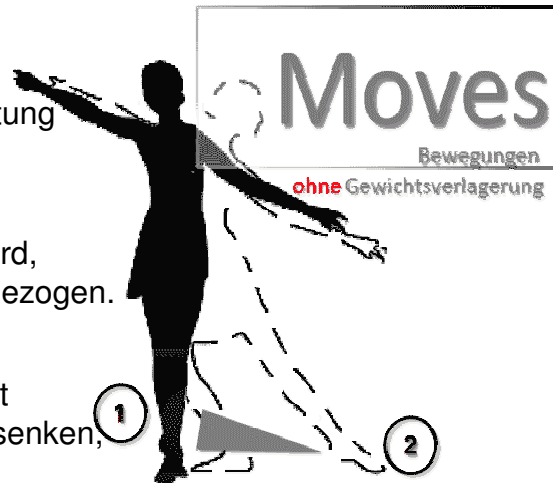
Das gebeugte Bein wird in beliebiger Richtung gehoben und gehalten.

Passieren (Passé)

Der nach unten gestreckte Spielbeinfuß wird, Sohle zum Standbein, bis zum Knie hochgezogen.

Entwickeln (Developpé)

Zuerst wird ein Passé getanzt und von dort das Spielbein, ohne das Spielbeinknie zu senken, in beliebiger Richtung gestreckt.



Wischnen (Sweep / Rondé)

Das gestreckte Spielbein wird im horizontalen Kreisbogen von vorne nach hinten oder von hinten nach vorne gebracht. Hebt man dabei den Spielbeinfuß vom Boden ab, wird der Ausdruck ‚Rondé‘ bevorzugt.

Bürsten (Brush / Scuff)

Das Spielbein wird geradlinig über den Boden gependelt und streift dabei mit Sohle (Brush) oder Ferse (Scuff) hörbar auf.

Senken (Plié)

Die Beine werden gebeugt.

Erheben (Élever)

Die Beine werden gestreckt

Knie „knallen“ (Knee Pops)

Eines oder beide gestreckte Knie werden plötzlich entspannt und schnappen dabei ruckartig vorwärts

Knie rollen (Knee Roll)

Das oder die gebeugten Knie beschreiben Kreise in gleicher oder entgegengesetzter Richtung

Hüftstoß / -schwung (Hip Bump / Sway)

Das Becken wird, mehr (Bump) oder weniger (Sway), schwungvoll seitwärts ausgelenkt.

Hüftrolle (Hip Roll)

Das Becken beschreibt einen waagerechten Kreis.

Schultern schlenkern (Shimmy Shoulders)

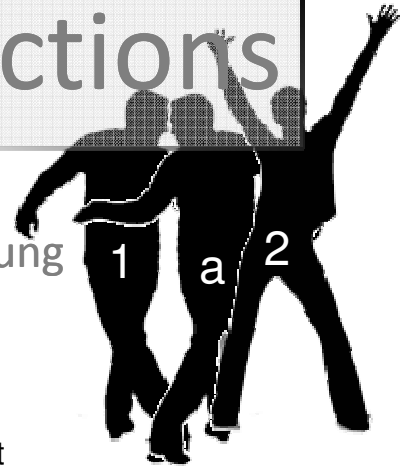
Die Schultern werden entspannt und rasch, wechselseitig vor und zurück bewegt und versetzen dabei den ganzen Schultergürtel sowie den oberen Teil des Brustkorbes in rasche Schüttelbewegung

Körperrolle (Body Roll)

Kopf, Schultern, Brustkorb, Bauch und Hüften werden nacheinander, in dieser (roll down) oder umgekehrter Reihenfolge (roll up) in beliebiger Richtung versetzt. Es ergibt sich ein „schlängelnder“ Eindruck.

Actions

Angaben zur
Art und Weise
Der Bewegungsausführung
(Beispiele)



Verzögert (Delayed)

Der Fuß wird erst unbelastet in die neue Position gebracht und das Gewicht, z.B. zur rhythmischen Akzentuierung, deutlich später übertragen.

Verriegelt (Locked)

Eine Bewegung wird so ausgeführt, dass das vordere Bein die Weiterbewegung des hinteren verhindert. Wesentliches Merkmal ist der enge Schluss der Oberschenkel bis zum Knie.

Drehend (Turning)

Die Bewegung der Füße wird von einer zeitgleichen Drehung des Körpers überlagert

Standbeindrehung (Body Turn)

Die Bewegung wird mit einer Drehung auf dem Standbein eingeleitet, begleitet oder abgeschlossen.

Isolation

Körperteile und funktionale Gruppen des menschlichen Körpers werden bewegt, unabhängig von anderen Körperteilen, die in Ruhe gehalten werden oder zeitgleich andere, unabhängige Bewegungen ausführen.

Fußposition (Foot Position)

Eine Bewegung wird so angesetzt, ausgeführt oder beendet, dass die Füße definierte Lagen (und zugehörige Gewichtsverteilungen) zueinander einnehmen.

Fußarbeit (Footwork)

Gibt an, wie und in welcher Reihenfolge die funktionalen Teile des Fußes (Zehen, Ballen, Sohle, Ferse, Innen-, Außenkante) belastet werden.

Sway (Schwung)

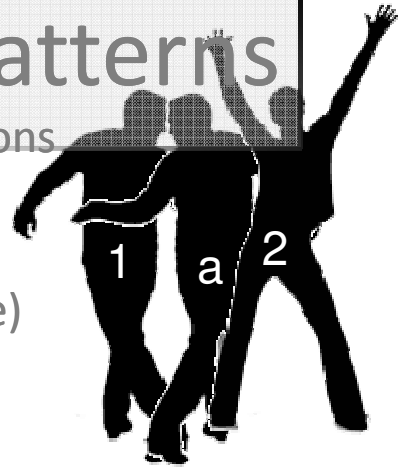
Gibt an, dass eine Bewegung von einer entgegengerichteten Neigung der Körperlängsachse begleitet werden soll.

Hebend oder senkend (Rise bzw. Fall)

Gibt an, dass während einer Bewegung der Körper gehoben oder gesenkt werden soll.

Patterns

Nach bestimmten Actions
aus Moves und Steps
zusammengesetzte
Bewegungen (Beispiele)



Wiegeschritt (Rock Step and Recover)

Verbindung von zwei Steps in gegensätzliche Richtungen.

Z.B. „Rock Step Forward“: Bremsschritt vorwärts, dann Gehschritt rückwärts.

Verbunden durch „Hip Action“ und „Check Action“

Lunge

Ausfallschritt in beliebiger Richtung als Verbindung von Step und Plié.

Das entlastete Bein wird gestreckt, das belastete gebeugt.

Stampfschritt (Stomp Down)

Verbindung eines Schrittes in beliebiger Richtung und einem Aufstampfen. Das Gewicht wird aufs stampfende Bein übertragen.

Grapevine und Weave (“Weinranke” und “Flechtwerk”)

Seitwärtsbewegung, erzeugt durch abwechselnden Einsatz von Kreuz- und Seitritten. **Weaves** beginnen mit Kreuz-, **Grapevines** mit Seitritten

Charleston Step

Vor- und Zurückbewegung, erzeugt durch abwechselnden Einsatz von Gehschritt und Touch, jeweils vorwärts und rückwärts.

Jazzbox / -Triangle (“Jazz Viereck” / “-Dreieck”)

Mit einer geeigneten Folge von Kreuz-, Seit- und Gehschritten werden nacheinander die Ecken eines Vier- (**Box**) oder Dreiecks (**Triangle**) erreicht.

Switches (Toe Switch, Point Switch, Heel Switch)

Antippende, zeigende oder grabende Moves, im Wechsel mit einem Schritt am Platz.

Abstützschritte (Toe Struts, Heel Struts)

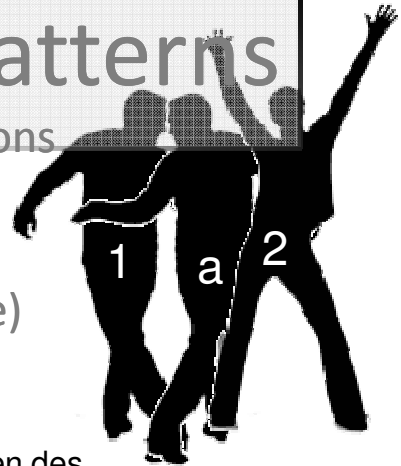
Deutlich verzögert ausgeführte Schritte. Beim **Toe Strut** wird die Spitze, beim **Heel Strut** die Ferse angesetzt und dann erst, nach einer Verzögerung, abgerollt und Gewicht übertragen.

Skates

Gehschritte mit einer Standbeindrehung in die Diagonalen

Patterns

Nach bestimmten Actions
aus Moves und Steps
zusammengesetzte
Bewegungen (Beispiele)



Gleiten und Heranziehen (Slides and Drags)

Beim **Slide** wird ein großer Schritt in beliebiger Richtung ausgeführt. Die große Schrittweite erzeugt ein Nachgleiten des gestreckten, entlasteten Beines.

Beim **Drag** wird das entlastete Bein aktiv herangezogen und dabei gebeugt.

Slide und **Drag** werden oft zusammenhängend, nacheinander ausgeführt.

Sailor Shuffle, Vaudeville Step, Heel Jack

Eine Abfolge von Kreuz- und Seit- oder Gehschritt rückwärts. Begonnen oder beendet mit einer Standbeindrehung und einem Heel Dig mit anschließendem Together. Üblicherweise zweimal hintereinander, einmal links, einmal rechts beginnend ausgeführt. Deshalb muss man hier schon von einer **Figur** sprechen. Der Drehgrad beim Rückwärtsschritt und die Wahl des ersten Steps entscheiden über den Namen der **Figur** / des **Patterns**.

Sailor Shuffles mit großer Breite und geringer Tiefe des Patterns heißen **Vaudeville Steps**. Die gegenteilige Ausführung mit großer Tiefe und reduzierter Breite heißt **Heel Jack**.

Kick-Ball-Change oder –Step bzw. –Cross

Zusammensetzung von einem Kick, Absetzen mit gehobener Ferse und einem abschließenden Schritt am Platz, Step Across oder einem Gehschritt.

Die Gewichtsverteilung ist vorher und nachher gleich.

Hüpfen, Sprünge und Rutscher (Hops, Jumps, Scoots, Skips)

Bewegungen in beliebiger Richtung, bei denen zeitgleich beide Füße den Boden verlassen.

Ein **Jump** ist ein Sprung mit Gewichtsverlagerung. Beim **Hop** bleibt die Gewichtsverteilung unverändert.

Scoots und **Skips** sind Sonderfälle von Hop und Jump, bei denen der Sprung so flach ausgeführt wird, dass der Bodenkontakt nicht völlig verloren geht. Es entsteht ein Gleiten oder Rutschen.

Alle diese Formen können mit weiteren Moves verbunden werden (z.B. einem **Hitch**)

Öffnen und Schließen (Syncopated Splits)

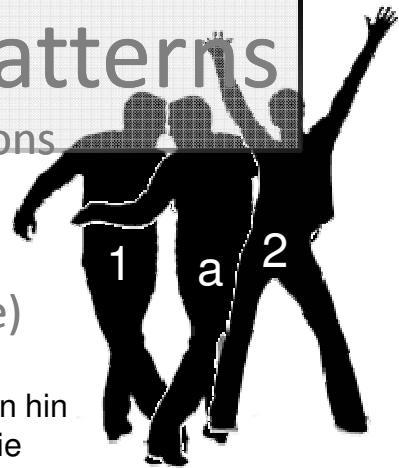
Zusammensetzung aus zwei Seitschritten, gefolgt von zwei Schritten am Platz oder einem Schritt am Platz und einem **Center**.

Oft auch mit einer Vorwärtsbewegung bei den Seit- und einer Rückwärtsbewegung bei den abschließenden Schritten verbunden.

Patterns

Nach bestimmten Actions
aus Moves und Steps

zusammengesetzte
Bewegungen (Beispiele)



Heel Split und Toe Split

Zusammensetzung
zweier Moves. Beide
Füße führen einen

Heel Fan oder einen Toe Fan zu entgegengesetzten Seiten hin
aus und drehen wieder zurück. Dabei klappen entweder die
Spitzen (Toe Split) oder die Fersen (Heel Split) auf und wieder zusammen.

Swivet - Swivel - Pigeon Toe Movement

Patterns, die aus Fans und Splits zusammengesetzt werden.

Wird mit einem Fuß ein Heel Fan und zeitgleich mit dem anderen
ein Toe Fan ausgeführt und wieder rückgängig gemacht, spricht man von einem
Swivet.

Führt man mit beiden Füßen, parallel zueinander und zeitgleich, abwechselnd
Toe- und dann Heel Fans aus, entsteht eine Seitwärtsbewegung, die als **Swivel**
bezeichnet wird. Oft verlangen Actions, die durch die Art der Musik bedingt
werden, eine Isolation des Unterkörpers gegenüber dem ruhig gehaltenen
Oberkörper (Verwirrung). Eine vielfache Wiederholung, besonders, wenn sie
auch noch durch Body Turns z.B. zu einem Kreisbogen gekrümmt wird, kann
bereits als 'Figur' bezeichnet werden.

Solch eine Seitwärtsbewegung kann auch erzeugt werden, indem ein Fuß einen
Heel Fan und der andere Fuß einen Toe Fan zur selben Seite hin ausführt. Und
man das, zwischen Heel- und Toe Fan für jeden Fuß individuell wechselnd,
wiederholt. Es ergibt sich das Bild von abwechselnden Toe-, bzw. Heel Splits
während der Tänzer seitwärts gleitet. Man nennt das 'Pidgeon Toe Movement'
Auch diese Zusammensetzung besteht aus mehreren Pattern und kann deshalb
bereits als 'Figur' bezeichnet werden.

Dreifachschritte (Triple Steps)

Oberbegriff für Zusammensetzungen aus drei Schritten üblicherweise auf nur
zwei volle Schläge (Beats).

Chassé

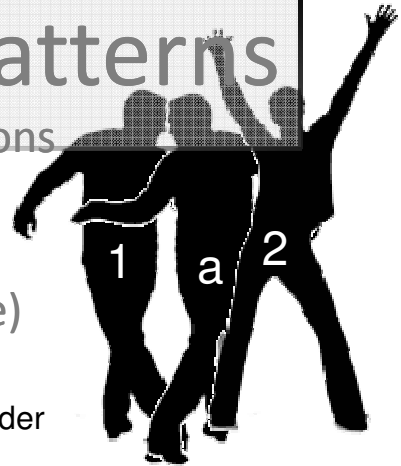
Triple aus Side Step, Together, Side Step

Verriegelter Anschlußschritt (Lock Step)

Eine Zusammensetzung aus einem Gehschritt, einem rückwärtigen
Anschließen, bei dem der hintere Fuß mit dem Ballen dicht hinter die Ferse des
vorderen gesetzt wird und der hintere Oberschenkel fest am vorderen anliegt.
Die Knie berühren einander. Diese "Verschlussposition" (**Locked Position**) der
Beine hindert sozusagen das Spielbein am weiteren Vorwärtskommen.
In der Regel folgt ein weiterer Vorwärtsschritt. Das Pattern wird dann oft,
irreführend, "Lock Shuffle" bezeichnet..

Patterns

Nach bestimmten Actions
aus Moves und Steps
zusammengesetzte
Bewegungen (Beispiele)



Schleppschritt (Shuffle)

Eigentlich irreführende Übertragung eines Begriffes aus der Musiktheorie in die Bewegungslehre des Tänzers.

In der Musik versteht man unter dem „Shuffle“ ein rhythmisch ternäres Muster, bei dem einer von zwei ternären (gedrittelten) Zwischenschlägen nicht gespielt wird. Diese Auslassung führt z.B. im Swing zu der Veränderung von kurz-kurz-lang (1&2) zu kurz-kürzer-lang (1-a2).

Davon völlig unabhängig hat sich im Line Dance eingebürgert, einen nichtverriegelten Anschlusschritt (ohne Lock, z.B. in 3. Position) vorwärts oder rückwärts als **Shuffle** oder **Shuffle Step**, bzw. **Shuffle forward** o.ä. zu bezeichnen.

Ankerschritt (Anchor Step)

Eine Zusammensetzung aus Step Behind, Step In Place und neuerlichem Step Behind. Es ergeben sich Gewichtswechsel ohne Raumgewinn (**Replacement**).

Seemannsschritt (Sailor Step)

Eine Zusammensetzung von Step Behind, und zwei Side Steps überlagert von einer seitlichen Pendelbewegung des Körpers bei im wesentlichen ruhig gehaltenem Kopf. Es ergibt sich ein schwankendes Gesamtbild.

Coaster Step

Zusammensetzung aus Vorwärts- oder Rückwärtsschritten mit einem Together dazwischen. Ähnlich dem **Sailor Step** schwingt auch hier der Körper bei ruhigem Kopf mit den Schritten vor, bzw. zurück („Naningo“ Movement).

Kreisel und Drehungen (Spins und Turns)

Wenn Schritte, also Gewichtswechsel mit Körper- oder Standbeindrehungen verbunden werden entstehen **Turns**. Man spricht von **Spins**, wenn der Drehgrad mindestens 360° beträgt und kein Gewichtswechsel damit verbunden ist - die Drehung also auf einem Bein erfolgt.

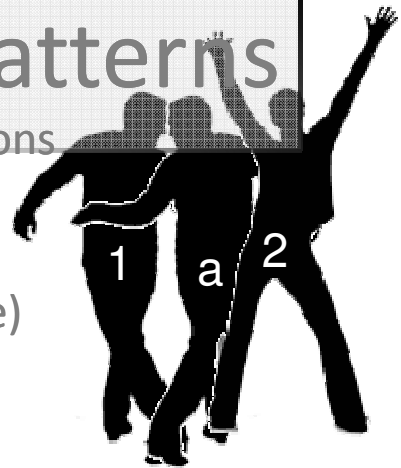
Turns können progressiv oder stationär sein. Je nachdem, ob sie mit Raumgewinn einhergehen oder nicht.

Step- oder Spot Turn

Das Spielbein wird vorwärts gesetzt und während das Gewicht übertragen wird erfolgt eine Körperdrehung (1/4 oder 1/2, **Walking Step Turning**). Anschließend dreht der Blick in die neue Bewegungsrichtung und es erfolgt mit dem entlasteten, jetzt vorderen Bein, ein Gehschritt in Ausgangsrichtung.

Patterns

Nach bestimmten Actions
aus Moves und Steps
zusammengesetzte
Bewegungen (Beispiele)



Achsendrehung (Pivot Turn, Travelling Pivots)

Vorwärts und Rückwärtsschritte wechseln sich ab während jeder Schritt mit einer halben Drehung auf dem, in Bewegungsrichtung gesehen jeweils vorderen, Ballen verbunden wird. Die Gleichförmigkeit der Bewegung macht diese Drehung wenig geeignet für rhythmische Akzentuierungen.

Kettendrehung (Chainé Turn)

Man steht unterdreht, d.h. mit der Körperseite in Tanzrichtung. Die Drehung wird mit einer Vierteldrehung und einem über die Ferse gerollten Schritt des in Tanzrichtung vorderen Beines begonnen. Dann folgt ein weiterer Schritt in Tanzrichtung und eine Dreivierteldrehung auf dem neuen Standbeinballen. Dieser Vorgang kann beliebig oft, aneinandergehängt werden. Das Öffnen und Schließen der Beine sowie das Senken und Heben über den Fersenschritt, erleichtert es rhythmische Akzente zu setzen.

Monterey Turn

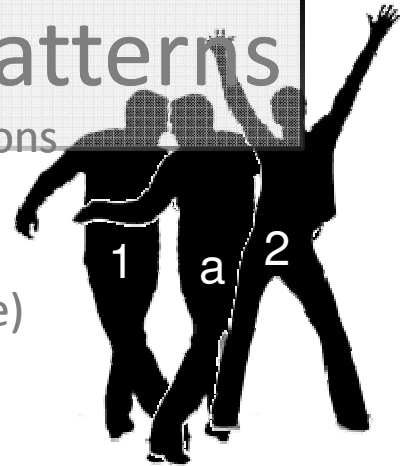
Zusammensetzung aus der Abfolge von **Point** und **Together**, letzterer überlagert von $\frac{1}{2}$ **Standbeindrehung**, gefolgt von **Point** und **Together** ohne Drehung.

Spiraldrehung (Spiral Turn)

Ein vorwärts, leicht gekreuzt angesetzter (=1/8 Body Turn) drehender Gehschritt (=1/2 Body Turn) vorwärts erzeugt, weitergeführt mit einer $\frac{1}{4}$ Standbeindrehung, insgesamt eine fast volle Drehung (7/8) auf dem vorderen Bein. Der entlastete Fuß hebt am Platz auf den Ballen oder die Spitze. Die Wade des hinteren, ist vor dem Schienbein des vorderen Beines gekreuzt. Die Haltung der Beine erinnert an die Ziffer ,4‘.

Patterns

Nach bestimmten Actions
aus Moves und Steps
zusammengesetzte
Bewegungen (Beispiele)



Paddle Turn

Ein fortgesetzter Wechsel von Seitwärtsschritt, $\frac{1}{4}$ Körperdrehung und Bremsschritt vorwärts. Meist mit 8 Gewichtswechseln und einem Drehgrad von insgesamt 360° getanzt.

Pinseldrehung (Pencil Turn)

Ein Spin während man einen Point hält und die Spielbeinfußspitze einen Kreis „zeichnet“, heißt Pencil Turn

Drehscheibendrehung (Platform Turn)

Ein Spin, während man die Beine geschlossen hält und dadurch den Eindruck erweckt, auf einer Drehscheibe zu stehen.

Es soll an dieser Stelle nochmals betont werden, dass die vorstehenden Steps, Moves und Patterns keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Im Gegenteil – Choreographen und Tänzern steht es völlig frei, weitere Moves zu verwenden und neue Patterns durch entsprechende Verbindungen zu erzeugen.

*Oft werden Patterns noch weiter zu den eigentlichen **Bewegungselementen** (Figuren) einer Choreographie zusammengefasst. Dabei können weitere Aktionen (z.B. ‚Downward Lilt‘) verwendet werden.*

*Ein Beispiel dafür ist der **Lindy** im Eastcoast Swing. Das ist eine Zusammenfassung der beiden Patterns*

- Chassé und
- Rock Step Back, Recover