

Rudolf von LABAN, 1879 - 1958

➤ *Modern Educational Dance, Erzieherischer Ausdruckstanz*

Tänzer, Choreograph und Bewegungsforscher.

Studien in Malerei, Architektur, Geometrie.

Laban war Wegbereiter des Deutschen Ausdruckstanzes, schuf u.a. die

RAUMHARMONIELEHRE, die

ANTRIEBSLEHRE und entwickelte eine Tanzschrift, die

LABANNOTATION oder KINETOGRAPHIE LABAN:

Das von Laban entwickelte

Effort-Shape System beschreibt die Bewegungen und erfasst u.a. die der Bewegung zugrunde liegende

Dynamik / Anstrengung (effort) und deren

Ausformung im Raum (shape)

und ist daher auch ein häufig verwendetes Mittel zur Bewegungsanalyse (z.B. in der Tanztherapie)

Literaturliste zu LABAN

LABAN, Rudolf von

„Der moderne Ausdruckstanz in der Erziehung“, 1981

„Die Kunst der Bewegung“, 1988

PERROTTE, Claude

„Ausdruck in Bewegung und Tanz“,

REICHEL;U:A:

„Energie –wie bewege ich mich“, in dies. „Bewegung für die Gruppe“,1987

KLINGE;Antje

„Kraft-Ausdrücke“, in Sportpädagogik Heft 1/1993, S.50 ff

MISSMAHL-BRUNNER; Inge

„Erzieherischer Tanz, Labans Konzept“, in dies. „Gymnastik“,1980, S.15 ff

natürlich auch alle Bücher über Modernen Tanz (siehe Vorlesungs-Literaturkiste)

Die 8 **Antriebsaktionen** mit den 6 Antriebsqualitäten nach Rudolf von Laban, Erzieherischer Ausdruckstanz

	zart, leicht	hart, stark	indirekt	direkt	allmählich	plötzlich
Schweben	X		X		X	
Gleiten	X			X	X	
Tupfen	X			X		X
Flattern	X		X			X
Wringen		X	X		X	
Drücken		X		X	X	
Stoßen		X		X		X
Peitschen		X	X			X

2 Arten des Bewegungsflusses:

- **frei** (fließend, schwer anzuhalten)
- **gebunden** (anhaltbar)

Die 8 Antriebsaktionen nach Laban in *Verwandlung*, Vorstellungshilfen

Variationen/ Übergänge/ NichtExtreme:

- A *Blubbern* des Wasser/leicht (whirlpool) = FLATTERN oder TUPFEN
Blubbern der Teer /stark = WRINGEN
- B *Klopfen/Pochen* /stark = HerzSCHLAG
Klopfen/Pochen /leicht = Antippen/ TUPFEN
- C Zwischen die Fahrtstuhltüren *gequetscht* werden = DRÜCKEN, eine gekochte Kartoffeln zermatschen = WRINGEN
- D mit Messerspitze leicht antippen (TUPFEN), mit Messerspitze kräftig zustechen (Stich) (STOSSEN)
- E PingPongBall *fällt* und TUPFT auf, Medizinball *fällt* und STÖSST ein Loch in den Pappboden, eine Pistolenkugel (Schuss) wird ausgeSTOSSEN und STÖSST ein Loch in die Zielscheibe

Verwandlungen:

Wenn du jeweils **1** Charaktereigenschaft /Antriebs**qualität** änderst- entweder den Weg oder die Zeit oder die Kraft-, gelangst du zu 3 „benachbarten“ Aktionen.

Wenn du **alle** Charaktereigenschaften /Antriebsqualitäten änderst, gelangst du zu einer **kontrastierenden**, „auf dem Würfel gegenüberliegenden Oktanten“.

BEISPIELE:

die starken, harten Aktionen	Übergänge: nur die Dynamik ändert sich	die zarten, leichten Aktionen
Die Hände DRÜCKEN (knautschen) den Stoff zusammen	<i>Wenn die das sanfte Streichen (GLEITEN) der Hände über den Chiffon kräftiger wird, schieben und DRÜCKEN wir den Stoff zusammen (Falten)</i>	Die Hände GLEITEN sanft über den Stoff
der Finger <i>sticht</i> (STOSSEN) ein Loch ins Papier Hammer und Amboss	<i>Wenn das TUPFEN immer kräftiger wird, wird es zum pochen, zum schlagen, zum stechen, zum STOSSEN. Wenn der Hammerschlag immer leichter, zarter wird tippt (TUPFT) er nur noch auf die Fläche</i>	Die bunten Finger TUPFEN vorsichtig Farbpunkte auf das zarte Papier Wie mir einem Styroporhammer
Ein heftiger Sturm PEITSCHT die Fahne um den Mast Der Sturm PEITSCHT die Vögel durcheinander	<i>Wenn der Wind kräftiger wird, wird aus dem leichten sanften FLATTERN ein wildes ungelenktes PEITSCHEN</i>	Leichte Böen lassen die Fahne FLATTERN. Ein Vogel FTALTTERT mit den Flügeln

Die Hände WRINGEN Wäsche aus, die Hände fest ineinander <i>reiben</i> (WRINGEN). Kreuz und quer in einem sehr zähen Teig rühren, Teig kneten	<i>je dünne/je flüssiger der Teig wird, desto leichter geht das Rühren/Kneten (WRINGEN) bis der Scheebesens durch die Flüssigkeit SCHWEBT</i>	Leichter Rauch SCHWEBT (schlingernd) aus dem Schornstein in den Himmel. Kreuz und quer, ganz leicht in einer Flüssigkeit rühren/ die Hand ruhig, leicht kurvig durchs Wasser ziehen
--	---	--

die direkten, zielgerichteten Aktionen	Übergänge: nur das Raumverhalten ändert sich	die freien, indirekten Aktionen
<i>Nasse Wäsche ausDRÜCKEN. Isometrisches Training: Die Handteller DRÜCKEN gegeneinander</i>	<i>Wenn das direkte DRÜCKEN immer ungenauer, indirekter, chaotischer, freier wird, wird es zu WRINGEN</i>	<i>Nasse Wäsche ausWRINGEN. Die Hände fest ineinander reiben (WRINGEN),</i>
<i>Ein Papierflieger GLEITET zielstrebig zu Boden</i>	<i>Je weniger pfeilgenau ein Papierflieger GLEITET, desto mehr SCHWEBT er torkelnd und schlingernd, sich drehend zu Boden</i>	<i>Ein ganz leichtes Blatt/eine Feder SCHWEBT frei und ungezielt, ziellos zu Boden</i>
<i>Die Hände STOSSEN eine Kugel/ einen schweren Gegenstand weg,</i>	<i>kräftiges direktes wegSTOSSEN wird durch freie, indirekte Raumwege zum PEITSCHEN</i>	<i>Einen Schlagball PEITSCHEND wegschleudern</i>
<i>Die Fingerspitzen tippen (TUPFEN) nervös auf dein Bein/ auf dem Tisch</i>	<i>Je mehr die Zielgerichtheit des Tippens (TUPFEN) verloren geht, desto mehr wird die Bewegung zu einem Herumfuchteln, zum FLATTERN</i>	<i>Die Finger fuchteln (FLATTERN) nervös über dein Bein und wischen Staub weg</i>

die plötzlichen, abrupten Aktionen	Übergänge: nur die Zeit ändert sich	die allmählichen, anhaltenden Aktionen
Die Hände STOSSEN eine Kugel weg, die Nadel <i>sticht</i> (STOSSEN) ein Loch in den Ballon .	<i>wenn das STOSSEN immer anhaltender weniger abrupt gemacht wird, wird es zum DRÜCKEN Wenn das DRÜCKEN immer kürzer, abrupter gemacht wird, wird es zum STOSSEN.</i>	Die Hände DRÜCKEN einen dicken Ballon zusammen, bis die Luft draußen ist.
Die bunten Fingerspitzen TUPFEN Farbpunkte auf das Papier	<i>Wenn das leichte zarte FarbeTUPFEN immer anhaltender wird, GLEITEN die Finger über das Papier und ziehen Striche</i>	Die farbigen Finger GLEITEN über das Papier und ziehen Streifen
Die Arme PEITSCHEN (sausen, schwingen) um/über meinen Kopf um Hornissen zu vertreiben	<i>Wird das impulshafte PEITSCHENde Umsichschlagen anhaltender, so wird es zu einem räkelnden SichWinden, sich verWRINGEN</i>	Den ganzen Körper verWRINGEN, die Hände fest ineinander <i>reiben</i> (WRINGEN)
Plötzliche kurze sanfte Böen/ Brisen lassen den Terrassenvorhang FLATTERN	<i>Plötzliche, abrupte Impulse machen aus SCHWEBEN ein FLATTERN</i>	Sanfte anhaltende Brisen lassen den Terrassenvorhang SCHWEBEN

Aktionsaktionen sortiert nach einer Qualität/Eigenschaft
(bei 3 Eigenschaften muß jede Qualität 3mal vorkommen!!)

Die 4 „plötzlichen“:	Tupfen, Flattern, Stoßen, Peitschen
Die 4 „allmählichen“:	Schweben, Gleiten, Wringen, Drücken
Die 4 „direkten“:	Stoßen, Gleiten, Tupfen, Drücken
Die 4 „indirekten, freien“:	Flattern, Wringen, Peitschen, Schweben
Die 4 „harten“:	Drücken, Stoßen, Wringen, Peitschen
Die 4 „zarten“:	Schweben, Gleiten, Tupfen, Flattern

Konträre Antriebsaktionen

I und VII	SCHWEBEN	STOSSEN
II und VIII	GLEITEN	PEITSCHEN
II und V	TUPFEN	WRINGEN
IV und VI	FLATTERN	DRÜCKEN