

KASKADE

MAGAZINE EUROPÉEN DE JONGLERIE

SOMMAIRE

Page <i>Kaskade</i>		Page édition française
4	Dusk Beat Circus	2
7	Legal Advice – Conseil juridique	3
11	Circus School – Ecole de Cirque	4
15	Science	5
40	Notebook	6
30	Portrait	7
34	Health – Santé	8
37	Convention Toulouse	8
32	Entraînement – Jonglage	9
44	Entraînement – Acrobaties	9
47	Entraînement – Passing	10
21	Vidéo – Contact Juggling	11

EDITORIAL

J'attends avec impatience de vous voir en chair et en os – à la Convention Européenne de Brême. Aussi pratiques que soient les e-mails, le téléphone, les faxes et les magazines, rien ne vaut une conversation personnelle.

Le stand de *Kaskade*, placé à un endroit stratégique de la convention, sera à nouveau un point de rendez-vous pour les lecteurs de *Kaskade* (et ceux qui veulent le devenir). Nous afficherons, sur le panneau d'information à la réception, où et quand nous trouver. Apportez vos suggestions et demandes pour les futurs articles, les changements à apporter à la liste des rencontres, vos questions sur les abonnements, vos commentaires sur le site web, vos félicitations et critiques, ... nous sommes prêts à tout entendre. Oh oui, il y aura aussi une sélection des éditions passées de *Kaskade* que vous pourrez consulter.

Alors permettez-vous une petite pause et venez nous voir.

Bien sûr vous pouvez aussi contacter les membres de l'équipe *Kaskade* en dehors des heures « officielles » d'ouverture de notre stand. Vous nous trouverez où que vous soyez : aux ateliers, dans les queues pour entrer aux spectacles, au bar, au lac de baignade... faites attention aux visages suivants (voir p. 3 du magazine):

Gabi Keast – responsable de tout, des bonnes idées aux fautes de frappe.

Wolfgang Schebeczek – littérature, science, Autriche et spécialités de cafés de Vienne.

Wolfgang Westerboer – passing, JoePass!, siteswap, convention de Cologne.

Larry Taylor – entraînement, santé et éviter les blessures.

Paul Anderson – acrobatie, USA, conception de costumes et bonnes salades

DÉTAILS DE PUBLICATION (voir aussi *Kaskade* p. 2/3)

3/2002 N° 67

Ceci est un supplément à *Kaskade*, Europäische Jonglierzeitschrift, European Juggling Magazine, ISSN 1432 9085

Directeurs de publication, Gabi & Paul Keast, Schönbergstr. 92, D-65199 Wiesbaden, Allemagne, Tel: +49 611 9465142, Fax: 9465143, Email : Kaskade@compuserve.com, Site web : www.kaskade.de

Les articles ou les lettres portant un nom n'expriment pas forcément l'avis de la rédaction. La reproduction même des extraits exige l'autorisation formelle et écrite de la maison d'édition.

Mode de parution: trimestrelle

Prix d'achat: €4,70; US\$4.99

pour un abonnement: €20,00, US\$22.00

Formulaire de commande pour un abonnement voir page 12

Grand merci aux traductrices et aux traducteurs de cette édition :

Marc Zischka, Christelle Curty, Jean-Baptiste Hurteaux, Patrick Schwartz, Fabienne Hourtal, Pascal le Merrer, Elisabeth Wiedmann, Julien Rolland, Arnaud De Grave

UMBRA

Arnaud De Grave, Berkeley, USA

Laissez moi vous présenter le Dusk Beat Circus et leur spectacle Umbra... La troupe se compose de huit acteurs, chacun d'entre eux fait parti du monde du Cirque mais provient d'horizons différents. Certains ont étudié dans des écoles très formelles telles que l'Ecole Nationale du Cirque de Montréal ou la « SF School of Circus Arts », d'autres dans des écoles de théâtre ou bien de danse. Nombre d'entre eux sont cependant issus de la Rue, où ils ont appris à survivre en exerçant leurs talents d'amuseurs publics, talents qui ont mené certains jusqu'en Chine au fameux Opéra de Pékin ou dans de mystérieux monastères pour y apprendre le Kung-fu et autres arts martiaux... Le kaléidoscope de leurs passés est sans aucun doute une explication de l'originalité du spectacle.

Ce spectacle a pris environ deux mois de gestation. L'idée de base était la construction d'une véritable histoire et chaque artiste avait en tête une idée très précise du personnage qu'il avait toujours eu envie de représenter sur scène ! Donc ils se sont assis en cercle autour d'une table et ont discuté, discuté et discuté encore... De ce douloureux (ou pas) processus de création est sortie toute une déclinaison d'interactions entre les différents personnages qui ont formés l'histoire d'Umbra. Tout cela en respect avec l'esthétique générale choisie par la troupe. Une de leur principale aide a été, clamentils, l'expérience de la Rue. En effet cela leur a permis d'avoir l'indépendance et la capacité de créer leur spectacle à partir de rien et ce sans ressource extérieure ni mécène...

Ce qui est le plus frappant dans le spectacle c'est qu'ils ont créé une vraie histoire, bien sur les numéros sont aussi de haut vol. Mais le coté attachant des personnages ainsi que la trame de l'histoire et sa belle fin sont bien plus marquants. Oh bien sur il ne s'agit pas d'une intrigue compliquée à la Shakespeare mais c'est tout sauf la simple juxtaposition de numéros de cirque sans aucun lien. La trame de l'histoire se situe entre « West Side Story » et « Chantons sous la Pluie » : deux bandes rivales se disputent le contrôle de la Rue, d'un coté ceux qui peuvent apparaître comme les méchants, sombres et stylés, de l'autre les

« bons » en blanc ou tout de cuir vêtus... Pour simplifier disons simplement que l'arrivée dans la rue d'un nouvel artiste, un clown musicien, va considérablement augmenter la rivalité entre les deux clans jusqu'à provoquer l'affrontement ! Le show est plein de symboles, et vous n'êtes pas prêt d'oublier les parapluies en sortant de chez vous... Là où le spectacle insiste sans doute le plus c'est sur le développement des personnages, ce qui est une bonne chose car cela apporte une unité au spectacle et aussi parce que les personnages sont vraiment cool ! Chaque acteur a son propre style bien défini et les costumes vont de Matrix à Mad Max en passant par du classique Charlot ou du gondolier vénitien... Tous sont de remarquables clowns et les enfants rien de concert avec les grand-mères, ce qui fait plaisir à voir !!

La grande diversité des personnages et des numéros font que l'on ne sait jamais à quoi s'attendre lorsque l'un d'entre eux s'avance sur le devant de la scène (ou bien au milieu du public d'ailleurs). Bien sur le costume peut donner quelques idées sur la suite des événements. Par exemple le numéro de monocycle promettait d'être sauvage d'après le look du personnage : des lunettes de moto et un casque genre avant guerre, des ailes de chauve-souris, beaucoup de cuir de biker ainsi que moult cris, gargouillis et autres bruits étranges... Ca n'a pas manqué : le type s'est jeté d'une table par dessus trois de ces compères avec son monocycle. Vous pouvez imaginer sans peine la tête des trois clowns ! En revanche il était quasiment impossible de prévoir le numéro de bâton wu-shu d'après le costume style smoking du très distingué gentleman aux cheveux rouges. Tout son personnage est basé sur l'élégance et son visage reste impassible, tout comme son impeccable costume noir et rouge sombre.

D'autres parties du spectacle sont comme des poches de calme dans la tempête : quand tous les personnages attendent sagement que le boss serve le thé dans la plus pure tradition chinoise qui pourrait imaginer que ce même boss sautera sur une corde tendue entre deux poteaux ! Qui plus est il y jonglera avec des couteaux, y fera du monocycle et d'autres trucs étranges... Tous les numéros sont emprunts de poésie, le numéro de

jonglage contact bien qu'extrêmement classique est exécuté de façon magistrale et le style du personnage (cuir et étoile rose peinte sur l'œil...) irradie au milieu de l'audience. Mais le favori du public sera le dernier à présenter son numéro solo. En effet si les acrobaties aériennes à base de sangles sont impressionnantes c'est surtout le personnage que le public a trouvé le plus attachant : son look de clown perdu et le fait qu'il passe plus ou moins pour le laissé-pour-compte y sont pour beaucoup. Mais son jeu de scène dans la plus pure tradition du mime triste fait qu'il n'a rien à envier aux autres clowns. L'un a un numéro de vélo artistique proprement dévastateur et l'autre effectue le numéro du musicien maladroit avec le porte partition (encore un classique !). Et quand les trois se regroupent pour une comédie musicale c'est une éruption de rires et autres marques de contentement qui fleurissent dans le public.

Un autre point positif du spectacle est sans conteste la musique : c'est tellement bien d'avoir un orchestre (si tant est qu'on puisse appeler

deux musiciens un orchestre) qui joue live plutôt qu'une bande que l'on passe... Et de plus ces deux types font de leur musique un élément à part entière du spectacle et un support essentiel pour l'atmosphère générale. En fait le batteur et l'homme à tout faire (micro, sampleur, saxo, accordéon...) créent en direct la plus étrange musique... L'un d'eux ira même voler la vedette aux personnages durant un intermède bizarre et folklorique. Du bon boulot ! En conclusion j'ai passé un formidable moment en compagnie de ces artistes et il est tellement agréable de pouvoir s'asseoir confortablement dans un sofa pour voir du « street performing »... Les jongleurs de la troupe vont passer en Europe pour les vacances d'été, en groupe ou seuls pour leur plaisir de jouer dans les rues, ne les ratez pas si vous en avez l'occasion.

Contact:
www.duskbeatcircus.com ou
umbra@duskbeatcircus.com
Contact pour le tour d'Europe:
david_monkey@hotmail.com
yiddishsongs@hotmail.com
peter@peteradeney.com

Reportage – Conseil juridique (p.7)

Copyright pour les artistes de cirque et de variété

Gabi Keast

Adrian Steiner était lui-même un artiste cycliste et a eu l'occasion d'expérimenter à quel point les artistes de scène peuvent être exploités. Les contrats des artistes comportent souvent des clauses autorisant le producteur à filmer environ 20 secondes du spectacle à des fins promotionnelles localement. Mais alors qu'il travaillait au Japon, Adrian est tombé sur des enregistrements de son spectacle entier qui avaient été diffusés à plusieurs reprises à la TV. Dès lors, il devenait évident que dans son autre profession, le droit, il allait se spécialiser dans les questions de copyright concernant les artistes de scène. En novembre dernier, il a tenu une conférence très intéressante sur le sujet, au Colloque européen sur la Culture du Cirque à Wiesbaden, que je vais essayer de résumer ici.

La loi du copyright avec laquelle nous sommes familiers concerne le monde de la musique et protège les droits des créateurs et des interprètes – en principe, elle s'applique aussi aux artistes de cirque et de variété et à leurs numéros. Néanmoins, le respect concret de

ces droits est sujet à interprétation et soumis à des contraintes pratiques.

Droit d'usufruit

Les artistes possèdent le droit d'usufruit de leur numéro, c'est-à-dire qu'ils peuvent décider de l'enregistrer ou non ; ils peuvent imposer que leur nom apparaisse dès que leur spectacle (ou une copie) est présenté en public ; et quand leur spectacle passe à la TV, ils ont un droit de regard sur la sélection des extraits. Ils ont également droit à une commission à chaque projection publique de l'enregistrement. Un créateur (ou son successeur légal, jusqu'à 70 ans après sa mort !) est en droit de percevoir 10% des revenus ; l'artiste de scène est en droit de percevoir 1% (jusqu'à 50 ans après sa propre interprétation).

Ces droits ne sont pas conditionnés à un dépôt quelconque des numéros – les artistes n'ont pas besoin de posséder un brevet sur leurs numéros – dès que le numéro a été exécuté en public, il est de ce fait protégé. En cas de doute, l'artiste doit être capable de prouver qu'il/elle était le/la premier/première à présenter le numéro de

cette manière – peu importe le degré de célébrité du numéro ou de l'artiste. La seule condition préalable est que le spectacle soit votre propre création intellectuelle.

La créativité – où commence-t-elle ?

Qu'est qu'une création intellectuelle ? Est-ce qu'un jongleur, par exemple, peut venir et dire : « J'ai inventé cette figure, donc qui-conque l'utilise doit me payer un droit d'auteur » ? Ou : « J'étais le premier à jongler à 11 anneaux, donc je suis l'inventeur de cette figure » ? Clairement, la réponse est Non. Jongler en tant que tel ne donne pas matière à exploiter les droits de propriété intellectuelle. Après tout, jongler – dans le sens de jeter et attraper des objets – existe depuis très longtemps. Personne ne peut prétendre être le premier à avoir cette idée, même s'il sait jongler dans le dos. Jongler à 11 anneaux ne peut se faire que d'une certaine manière, par conséquent, la figure laisse peu de place à des modifications qui pourraient s'apparenter à de la créativité artistique.

Ceci est aussi valable pour la gymnastique, les sauts périlleux, le trapèze, et autres mouvements acrobatiques. En d'autres termes, les artistes de cirque traditionnel, dont les numéros consistent essentiellement à relier ensemble un certain nombre de figures, ont peu de chance d'obtenir une protection de copyright sur leurs spectacles.

Présentation individuelle

La situation est néanmoins différente, lorsqu'il s'agit de numéros dans lesquels les performances artistiques sont regroupées sous la forme d'une histoire, et/ou dans lesquels la musique, les costumes, et la chorégraphie créent une atmosphère unique. Dans ce cas, les mêmes critères que pour la musique s'appliquent : si un certain nombre de notes sont utilisées dans le même ordre que dans un autre morceau, de sorte que le ton original est reconnaissable, c'est considéré comme une violation du copyright. De la même manière, si les figures présentes dans votre spectacle sont exécutées par un autre artiste, à peu de choses près dans le même ordre, en combinaison avec des mouvements similaires, avec un costume de la même couleur, accompagné du même style de musique (ou voire, de la même musique), vous pouvez, en tant que créateur, faire valoir vos droits d'usufruit, c'est-à-dire 10 % du cachet de l'autre artiste. Il y a

d'abondants exemples de ces plagiats dans le monde du cirque à tous les niveaux de professionnalisme, si l'on y regarde de suffisamment près. Par exemple, combien de prétendus "Zalievskis" exécutent à l'heure actuelle des imitations de son numéro primé d'équilibre, dans un habit blanc aux manches trop longues ?

Il est intéressant de noter que ce n'est pas le plagiaire tout seul qui commet une violation de copyright, mais également l'organisateur de l'évènement qui l'a engagé.

Les cas de copyright sont aussi un sujet juridique sur le plan de la concurrence déloyale. Le public voit un spectacle et pense qu'il s'agit de Zalievski parce qu'il l'a vu à la TV. Mais, en fait, le spectacle est exécuté par quelqu'un d'autre. Dans ce cas, Zalievski pourrait obtenir une injonction judiciaire d'interdire l'artiste d'exécuter le numéro, pour le motif que l'autre artiste est susceptible de voler du travail à Zalievski (c'est-à-dire obtenir des contrats qui auraient dû revenir à Zalievski lui-même).

Protection des idées

D'un autre côté, de nombreuses idées en elle-mêmes ne peuvent pas être protégées. De fait, n'importe qui peut utiliser le triangle de Moschen, tant qu'il jongle de manière différente, c'est-à-dire tant qu'il ne copie pas la séquence entière de mouvements (à moins que Moschen ait déposé pour son triangle un brevet, en tant qu'« invention technique » - mais il s'agit là d'un tout autre argument, et les juges spécialisés dans les lois applicables aux brevets devraient d'abord être convaincus que ces lois s'appliquent bien à un tel cas). De la même manière,

n'importe qui peut réaliser un spectacle sur un bateau à quai, comme le spectacle "quayside spectacular" présenté par Fantôme Pieds-Nus, ou un spectacle sous-marin, pourvu qu'ils présentent une histoire différente et bien à eux.

Qu'est-ce qui peut être protégé ?

Le fait qu'un numéro puisse être protégé par la loi du copyright, dépend surtout de la personnalité de l'artiste, des mouvements, de l'ordre dans lequel les éléments sont disposés, de la musique, des costumes. Si du dialogue ou une histoire interviennent, la situation est encore plus simple. Les clowns, les mimes et les magiciens ont plus de facilité que d'autres artistes à prouver que leur interprétation mérite une protection de copyright.

Faire valoir ses droits

Avoir des droits n'est pas la même chose que les exercer. Les tribunaux ne comprennent pas encore toujours très bien les disciplines liées à l'art du cirque. Ils devraient pouvoir faire appel à un groupe d'experts qui donnerait son opinion, mais aucune institution indépendante de ce type n'existe. Le statut social du cirque en tant qu'"art mineur" (par opposition aux arts majeurs que sont l'opéra, le ballet...) influence les décisions des tribunaux, qui ne prennent pas au sérieux les besoins de protection des artistes. Néanmoins, avec l'amélioration de la réputation du cirque, liée à la popularité grandissante de compagnies telles que Roncalli et Cirque du Soleil, l'espoir demeure pour l'avenir. Au moins, les bases légales existent et vous permettent de contacter les

tribunaux locaux, dans votre propre pays, pour réclamer vos droits. Cependant, le cirque est international: de nombreux artistes passent plus de temps à travailler à l'étranger que dans leur propre pays, et les enregistrements télévisés de spectacles de cirque ne sont pas impactés par la barrière de la langue, ce qui signifie qu'ils peuvent être distribués partout dans le monde (un business très rentable). Alors, si je vois mon numéro passer à la télé japonaise, est-ce que, en tant que citoyen allemand, j'ai un quelconque espoir de pouvoir faire valoir mes droits auprès des grandes sociétés de télévision là-bas ? Non, la législation internationale n'offre aucune protection à ce niveau. La résolution d'adresser une requête au Parlement Européen qui a été prise lors de ce Colloque, est un premier pas dans cette direction, mais il faudra encore faire beaucoup de lobbying. Ce qui est également nécessaire, c'est la création d'une institution qui récolte les droits d'auteur et représente de manière générale les intérêts commerciaux des artistes de cirque et de variété – comme la SACEM le fait en France pour les auteurs, compositeurs et éditeurs de musique. Si une telle institution existait, tous les organisateurs d'évènements devraient payer des commissions standard pour leurs spectacles de cirque et de variété, que l'institution reverserait aux artistes. Elle pourrait aussi s'occuper des affaires de violation du copyright dans le domaine du cirque et de la variété.

Mais cela va prendre encore du temps avant que les artistes de scène soient réellement en mesure de réclamer ce qui est légalement leur dû – et cela nécessitera plusieurs « Adrian Steiners » qui militent pour cette cause.

Psychojongleur



La Boutique venue d'Ailleurs
2 rue de Metz 31000 Toulouse
Tél. +33 (0) 561 327 447
Fax +33 (0) 561 255 413
E-mail: psychojongleur@yahoo.fr



Jonglerie Magie Ballons
Échasses Monocycles
Boules d'équilibre
Maquillages
Librairie Vidéos
Fabrication
de trapèzes,
Longes sécurité,
Rolla-Bollas ...

Nouveau !

Www.psychojongleur.com

Carampa

Eva Maria Corbella i Pérez, Barcelone, Espagne

Nous découvrons les jongleurs sous le chapiteau du cirque. Ils s'entraînent dur car nous nous trouvons dans l'école de cirque « Carampa », la première école de cirque d'Espagne, fondée en 1995 par des artistes de l'a.m. (Asociación de Malabaristas) de Madrid, qui existe depuis 13 ans.

Nous voyons des clowns et des acteurs grandioses. Et bien que leur président Donald ait choisi comme nom d'artiste « Malo el Malissimo », ce qui signifie à peu près « le plus mauvais des mauvais », ce sont tous ici des bons, les meilleurs des meilleurs même.

Nouveaux artistes, danseuses agiles, trapézistes comme David ou contorsionnistes comme Silke ou Marie. Des mimes de rue sont fixés sur leur estrade comme des statues de pierre, ou peut-être comme de fragiles figurines de porcelaine. En costumes de prince, de princesse ou de sultan, ils flotent à travers la coupole du chapiteau sur leur balançoire, comme s'ils avaient des ailes d'aigle. Nous en avons le souffle coupé. Nous voyons tous ces acrobates forts et téméraires, sans l'ombre d'un doute en chemin vers l'accomplissement.

Au-delà de leurs déguisements et de leurs chapeaux, ils ont et sont quelque chose de particulier et se détachent du reste, qu'ils le souhaitent consciemment ou non. Sous le ciel étoilé d'une coupole colorée de chapiteau, ils sont tous égaux, les visages changent, les personnages restent les mêmes, tous ensemble ils sont « le cirque ».

C'est à Madrid, en plein cœur de l'Espagne, que tous ces artistes en devenir développent leurs talents. Carampa est leur île. Le cirque n'a jamais vraiment été reconnu en Espagne, et pourtant il n'est jamais mort non plus. Le chapiteau, qui couvre une surface de 600 m², se situe au milieu du gigantesque parc « Casa de Campo », dans le voisinage immédiat de l'auberge de jeunesse « Richard Schirrmann ». Les installations sont très modernes et permettent l'enseignement de toutes les disciplines artistiques avec une sécurité maximum.

Le directeur de l'école est Donald

B. Lehn, un jongleur, magicien et écrivain connu au-delà des frontières de l'Espagne. Né aux Etats-Unis, Donald vit depuis de nombreuses années à Madrid. Les artistes de l'a.m. dirigent la formation et les représentations. Ici, ils créent également leurs propres numéros. Les professeurs sont des maîtres infatigables dans leur domaine, et ils poussent constamment vers l'avant les futurs acrobates, clowns, danseurs et acteurs, afin de les rendre capables des meilleures performances à la fin de leur formation, transformant ainsi Carampa en un lieu magique. Une deuxième promotion s'est ouverte à l'automne 2001, subventionnée par l'Etat. Le programme annuel comprend 33 semaines à 28 heures de cours par semaine, 6 heures par jour ; il est conçu comme un cours de base préparant aux écoles de cirque européennes. Le cours se compose de 18 participants de différents pays. Le programme des enseignements couvre une formation globale dans toutes les disciplines fondamentales, comme l'acrobatie, le trapèze, la corde lisse, l'équilibrisme, la corde raide, la jonglerie, le monocycle, le rola bola, la danse et l'interprétation. Comme théories complémentaires sont proposées l'anatomie, la sécurité, l'économie-gestion, les techniques de plateau et de production, le maquillage, l'histoire du cirque, ainsi que les techniques d'animation. C'est ainsi que les techniques classiques et traditionnelles du cirque sont excellentement combinées avec une création chorégraphique des plus nouvelle et innovante.

Avec Carampa, les enfants dès leur plus jeune âge (à partir de 4 ans) peuvent faire dans les cours hebdomadaires leurs premiers pas dans les techniques du cirque. En outre, des stages à la semaine et au week-end sont proposés dans diverses disciplines et un programme de spectacles est présenté. Citons le directeur Donald B. Lehn : « Notre programme est un numéro d'équilibre entre le sérieux au travail et une bonne ambiance familiale. Nous voulons encourager "l'instinct du jeu" et créer une atmosphère dans laquelle travailler dur et être créatif peuvent cohabiter sans conflit. » Ces mots nécessitent une réflexion, cher lecteur non-espagnol. Bien que de telles déclarations

pédagogiques claires semblent simples, elles ne sont possibles en Espagne que depuis relativement peu de temps. Auparavant, le cirque n'était reconnu ni par le peuple, ni par son roi. Comme si le cirque de l'Antiquité, avec ses acrobates et ses nains, n'avait même jamais existé. Jusqu'à ce jour, il n'était presque pas possible en Espagne de présenter l'histoire du cirque avec quelque dignité. Inutile de penser à la possibilité d'apprendre à nos enfants de respecter la tradition et l'avenir du cirque. C'est ce privilège que nous rend Carampa aujourd'hui.

Il faut ici en remercier les organisations de jongleurs et du « nouveau cirque » de toute l'Espagne, qui au cours d'infatigables manifestations et demandes auprès des « dirigeants » ont insisté pour obtenir l'acceptation du fait que le cirque a toujours été et est toujours une composante essentielle de la vie de la société et qu'il est donc par définition une forme d'art. L'Espagne, avec la Grèce et le Portugal, a toujours été une exception en Europe sur ce sujet. Sans cet effort massif, les artistes seraient encore aujourd'hui au niveau le plus bas de la société de classes en Espagne. Dans aucun document officiel on ne trouvait le mot « cirque », pas même en relation avec le théâtre, la danse ou la musique, tout à fait comme si le mot « cirque » n'existait même pas.

Ce n'est pas exagérer que dire que les comédiens dans ce pays ont toujours joué un rôle pauvre et humiliant, sans jamais avoir consciemment provoqué un scandale. Ce fut le hasard qui les choisit comme porte-parole pour tous, pour faire front à la corruption, pour s'opposer de façon critique aux politiciens et aux dictateurs et pour combattre leur polémique. Ils n'étaient ni coupables ni responsables de cette polémique qui avait grandi en 40 ans de dictature franquiste. Pourtant, ils étaient le bouc-émissaire d'une majorité conservatrice immobile. C'est pour cela qu'ils furent parfois emprisonnés, « éliminés » et que leurs représentations furent publiquement interdites. Bien que cela paraisse pres-

que inimaginable, aucun artiste de cirque (exceptés les « fous du roi ») ni aucun de leurs droits fondamentaux ne furent reconnus par les « autorités » avant l'année 1995 dans ce pays « tragicomique ». Et ceci dans un pays de théâtre, même si dans ce domaine aussi beaucoup de choses furent détruites.

Aujourd'hui, il est enfin possible de se produire en public sans craindre la loi. Ce que ces jongleurs ont accompli ici est sans prix. C'est d'abord grâce à la création de la première école de cirque espagnole, Carampa, que les acteurs ont pu accéder à une certaine reconnaissance sociale et ainsi à l'intégration.

Et c'est ici à l'école Carampa qu'ils se rencontrent et que tous leurs efforts et leur imagination trouvent leur écho dans les représentations. 10000 visiteurs par an dans le chapiteau de Carampa !!! Que demander de plus ???

Ici à Carampa, et déjà aussi dans la petite « filiale » Alcorcon, les traditions sont préservées et les horizons élargis. C'est aussi l'endroit où en 2001 et au-delà nous pouvions évoquer le souvenir de pionniers presque oubliés de nos arts et leurs réalisations. Armés de ces secrets magiques, la survie des arts du cirque continue à être assurée.

Aujourd'hui, ceci n'est possible qu'à Casa de Campo à Madrid. Mais peut-être que demain déjà cette graine germera dans d'autres métropoles espagnoles.

Et même s'il n'en restait qu'un seul à connaître notre art pour éclairer notre chemin de sa flamme... l'obscurité de l'ignorance ne nous engloutirait pas. Le savoir de l'individu renaît dans la mémoire collective et se perpétue, même si le porteur de la précieuse flamme n'est plus depuis longtemps.

And the show must go on !
Thanks to everybody.

Adresse :
Asociación de Malabaristas
Albergue Juvenil Richard Schirrmann, Casa de Campo,
28001 Madrid, Espagne,
Tel: +34 91 4792602,
e-mail: carampa@nodo50.org

Visitez notre site web :

www.kaskade.de

Claude E. Shannon

A propos de la structure des figures de jonglage...

Wolfgang Schebeczek

*Claude Elwood Shannon est considéré comme le pionnier des technologies de l'information, mais son brillant esprit de recherche a aussi considérablement enrichi le monde du jonglage de théorème de jonglage en ingénieuses machines à jongler (voir **Kaskade** 65). Dans le numéro 66 de **Kaskade** j'ai décrit les principes sur lesquels repose le théorème de Shannon. Cette troisième et dernière partie est consacrée à un aspect spécial de celui-ci.*

Le théorème de Shannon peut être généralisé ; Ed Carstens [37] l'a le premier fait remarquer ainsi que, utilisant une terminologie légèrement différente, par Peter J. Beek [33]. Carstens montra que la relation $(f + d)/(e + d) = B/H$ (pour les définitions se reporter au numéro précédant) est aussi satisfaite pour des figures répétitives de jonglage comprenant des hauteurs de lancer différentes (c'est à dire f n'est pas constante), où $f + d$ représente maintenant la moyenne des valeurs individuelles respectives sur une période donnée. Des lancers simultanés (incluant les multiplex) sont autorisés. En restreignant le champs de condition, Yeung Yam et Jingyuan Song de la « Chinese University of Hong Kong » ont apporté une preuve différente [40].

Pour un jonglage avec les deux mains, en alternance gauche/droite cela mène à un résultat qui est familier : si l'intervalle de temps entre deux lancers successifs $(= (e + d)/2)$ est défini comme une unité de temps, alors la moyenne de $f + d$ est égale au nombre de balles. Cette « loi de la moyenne » en siteswaps est donc un cas particulier du théorème de Shannon généralisé. Une autre application est le théorème DAB développé par JOTA les théoriciens allemands du jonglage [36][38]. Le théorème de Shannon peut aussi s'écrire comme suit : $(B - H)/H = n(f - e)$ (voir équation 4 du numéro précédent) La variable $f - e$ dans cette équation pourrait s'appeler *l'intervalle de temps induit* ; c'est le temps écoulé entre le moment où une balle est lancée et le moment où ce lancer induit un autre lancer. La main qui va rattraper cette balle doit d'abord se débarrasser de la balle qu'elle tient ; entre ces deux

événements cette main est vide pendant e unités de temps. En passant l'expérience nous apprend qu'une passe peut être envoyée un certain nombre d'unités de temps (beat) en avance si on ajoute un tour pour chaque beat (« early double », « early triple », etc.). Cela implique clairement que le nombre de tours est proportionnel à cet intervalle induit. Donc, pour une figure de jonglage aux massues le produit du nombre moyen de tours par la fréquence de lancer n est proportionnel à $(B - H)/H$; ce qui est précisément ce que décrit le théorème DAB.

Il n'est cependant pas tout à fait correct de dire que le théorème de Carstens est une généralisation du théorème de Shannon. Si dans le premier les lancers n'ont plus être constants ils doivent toujours être périodique ce qui n'est pas le cas dans le second. Comme cela a été mentionné dans la deuxième partie de cette série, un jonglage uniforme n'est pas nécessairement périodique. Cependant les résultats du théorème de Carstens peuvent être étendus à une classe de figures qui inclut toutes les figures uniformes et périodiques [39].

Le 2^{ème} théorème

Le théorème de Shannon a été discuté dans les années 80 (cf. BN dans **Kaskade** numéro 66), mais deux des autres percées de Claude Shannon dans les structures du jonglage n'ont été connues que depuis 1993, quand un article [22] qu'il avait écrit environ 13 ans plus tôt a enfin été publié. Dans cet article il utilisa une représentation graphique presque identique à la notation dite de « l'échelle » (Ladder notation), communément utilisée de nos jours (Charlie Dancey écrivit le premier article sur ce type de notation en 1985).

La seconde surprise de l'article est que l'Equation de Shannon n'est qu'un de trois des théorèmes dédiés au jonglage. Les deux suivants sont une sorte de classification de toutes les formes de jonglage uniforme et ne sont pas moins intéressants que le premier théorème. Le théorème 2 dit que B et H n'ont pas de facteur commun (si ce n'est 1), ce qui implique que si 1 est le seul nombre par lequel sont divisible B et H il existe une unique forme de jonglage uniforme définie par figure. Balles et

maines peuvent alors être numérotées de manière consécutive de sorte que chaque main lance toutes les balles dans un ordre cyclique, et que chaque balle passe par toutes les mains dans un ordre aussi cyclique. (Parce qu'il existe de nombreuses méthodes de numérotation cette figure n'est unique que dans « l'essence »). De plus les lancers sont espacés dans le temps de manière uniforme, la période entre deux beats étant de $(d + e)/H = (d + f)/B$; en particulier il ne peut exister de lancers simultanés. Comme chaque séquence cyclique de balles ou de mains, et chaque beat asynchrone et sa fréquence (ou période) sont caractéristiques d'une unique figure, je référerai toutes les figures de ce type sous le nom de « cascades généralisées » ou « g-cascades ». Ce terme ne dit rien concernant la trajectoire des balles ou la méthode de lancer ou rattrapage, donc la cascade inversée ou les « back-crosses » sont d'autres exemples de g-cascades. Passing ultimate avec 7 massues (un des passeurs passe droit, l'autre en diagonale) serait un exemple de g-cascade à 4 mains. G-cascades sont des figure uniformes de jonglage, et pour paraphraser le théorème 2, toute figure uniforme de jonglage est une g-cascade, si B et H n'ont pas de facteur commun. Par exemple, il sort du théorème 2 que (a) un jongleur qui a deux mains et jongle avec un nombre impair de balles peut jongler une cascade et (b) c'est la seule forme possible de jonglage uniforme. Ceci est vrai car si B est un nombre impair en $H = 2$, B et H n'ont pas de facteur commun. Comme cet argument est toujours valable avec $H = 4$, le passing ultimate décrit plus haut n'est possible qu'avec un nombre impair de massues. Mais comme changer l'ordre des lancers peut produire une figure substantiellement nouvelle, il existe d'autres possibilités de figure uniforme en passing à deux personnes (en fait au nombre de six) avec un nombre impair de massues. De toute façon les autres figures demanderaient aux deux jongleurs de passer à un rythme trop échevelé... En d'autres termes, à l'exception des passings ultimate, il n'existe pas d'autre manière de passer 7 massues à quatre mains dans une figure où les massues sont lancées à la même hauteur et à un rythme non-galopant. Ceci est garanti par le théorème de Shannon numéro 2.

Le 3^{ème} théorème

Toutes les figures de jonglage uniforme ne sont pas des g-cascades. Imaginez deux jongleurs, faisant une cascade à trois balles en même

temps et à la même vitesse. Comme toutes les balles ne touchent pas toutes les mains la figure dans sa globalité n'est pas une g-cascade. Les mêmes raisons s'appliquent pour une fontaine à quatre balles ou un « boîte » de quatre passeurs, ou, plus généralement, toute figure qui peut se diviser en deux « sous-figures » indépendantes.

Il y a aussi un certain nombre d'autres exemples. Un triangle de trois passeurs est uniforme et indivisible en sous-figure indépendante. Cette figure nécessite des lancers simultanés, les mains droites passent toujours de manière simultanée, ainsi que les mains gauches d'ailleurs, donc ce ne peut être une g-cascade. Mais cette figure a réellement de nombreuses similitudes avec une cascade. Si les trois personnes jonglent respectivement avec une balle rouge, une balle bleue et une balle jaune et qu'ils commencent tous avec les couleurs dans le même ordre alors dans la figure globale les balles de même couleur sont lancées en simultané, et en effet chacune d'entre elles est toujours lancée de la main gauche à la main droite et vice-versa. Ces deux affirmations sont toujours vraies, que les lancers soient des passes ou des « self ». Si on définit l'ensemble des mains gauches comme une « super-main » et l'ensemble des balles rouges comme « une super-balle rouge », etc. , alors le triangle en passing peut être vu comme une cascade à trois « super-balles » jonglée avec deux « super-mains ». Ce concept peut être étendu à la notion de « super-g-cascade » pour n'importe quel nombre de super-mains et/ou de super-balles, où chaque super-main peut être constituée de s mains, s pouvant être n'importe quel nombre, et de la même façon chaque super-balle doit être constituée de s balles. Dans un triangle de passing on peut décider à chaque beat si les lancers sont des passes ou des « self », et si les passes doivent être faites à la personne à droite ou à gauche. Pour chaque lancer d'une super-g-cascade on peut aussi déterminer de manière complètement libre comment les s balles se divisent sur les s mains. En d'autres mots, comme le passing triangle, une super-g-cascade n'est pas *une unique* figure mais toute une *classe* de figures.

Maintenant, le troisième théorème de Shannon nous apprend que toute figure uniforme de jonglage est soit une super-g-cascade soit peut être divisée en plusieurs super-g-cascade synchrones.

Continue...

Pour être plus précis définissons T comme le plus grand facteur commun de B et H. Alors il existe autant de types différents de jonglage uniforme avec B balles et H mains qu'il existe de façon de décomposer T en nombre entiers positifs (à l'exclusion de zéro). Donc s dans une telle figure représente une super-g-cascade à B/T super-balles, jonglée avec H/T super-mains et un « multiplicité » s de super-mains (ou de super-balles). Par exemple pour B = 6 et H = 4 le plus grand nombre T par lequel B et H peuvent être divisés est 2. Il existe deux façons différentes d'écrire T : 1 + 1 ou 2. On a B/T = 3 et H/T = 2, ce qui conduit à deux cascades à trois balles asynchrones et une super-g-cascade avec s = 2. Ces deux types de figures peuvent être vues dans la « vraie vie » comme deux jongleurs soli ou un passing normal à deux. Si on ne considère pas

les changements de mains, il n'existe aucune autre figure de jonglage uniforme pour 4 mains et 6 balles.

Cascade vs. Fontaine

On peut déduire un intéressant corollaire du troisième théorème concernant les figures uniformes de jonglage sans lancer simultané. Si on considère que la super-main est juste une main et que la super-balle est juste une balle, c'est à dire qu'il n'existe qu'une figure relative à la valeur $T = 1 + 1 + \dots + 1$. En d'autres termes, chaque jonglage uniforme sans lancer simultané peut être divisé en T g-cascades asynchrones de B/T balles et H/T mains. Pour $T > 1$ c'est en fait un fontaine généralisée, car si H = 2 et B est un nombre pair alors le résultat est cette bonne vieille fontaine (asynchrone). Pour simplifier le problème on peut dire qu'il n'existe qu'un seul type de figure de jonglage pour laquelle les lancers sont de péri-

odicité constante, de même hauteur, et où aucun lancer n'est simultané : les cascades généralisées et les fontaines généralisées. Le plus grand facteur commun de B et H détermine laquelle de ces deux figures est possible avec ces nombres. Si on autorise les lancers simultanés alors les types de passing « normaux » sont aussi possible. En revanche il n'existe pas d'autre possibilité, ce qui est un résultat étonnant.

Tout comme le théorème du jonglage, ces aperçus des théorèmes de Shannon, au moins dans une certaine mesure, ont été découverts par d'autres plus tard et de manière indépendante. Par exemple le mathématicien hollandais Sjouke Mauw nota dans sa thèse [42] que tout jonglage de type cascade est lié à la condition que B et H n'aient pas de facteur commun. On devrait mettre en avant le fait que Claude Shannon avait conduit ses analyses formelles sur les figures de jonglage bien avant que le siteswap ou toute autre

forme de notation n'aient fait leur apparition. Shannon étaient donc bien un pionnier, ici aussi bien que dans la création de ses machines à jongler, et leur intérêt peut difficilement être sous-estimé. Nous devrions tous être reconnaissant à Claude Elwood Shannon pour avoir passé tant de temps sur ces « choses totalement inutiles ».

Merci à Peter Jan Beek, Charlie Dancy, Arthur Lewbel et Bruce "Boppo" Tiemann pour leurs informations de première main.

Références : voir notes bibliographiques ([22], [33] dans *Kaskade* 66, toutes les autres références dans ce numéro, p. 19)

Correction : Dans la deuxième partie de la série, la preuve du théorème de Shannon utilisant la moyenne du nombre de balles, le terme pour montrer la moyenne aurait du être B*. Malheureusement l'astérisque s'est échappée. L'équation 9a-c (p. 14) montre ce qui aurait du être.

Notebook (p. 40)

Dessinez la Nouvelle Génération de Massues de Jonglage

Passe Passe acceptera les dessins pour les massues jusqu'à la convention de Brême. Le dessin vainqueur sera fabriqué par Passe Passe et la massue portera le nom du dessinateur gagnant !

De plus, le gagnant recevra un bon d'achat d'une valeur de 500 euros à dépenser chez Passe Passe et naturellement un set de massues à son nom. Le dessin gagnant sera évalué par un panel d'experts de Passe Passe HQ de Paris et de l'usine d'Italie, ainsi que par un membre de la EJA et l'éditeur du magazine *Kaskade*.

Adressez vos dessins à Chris Blair CEO Passe Passe, 66 Rue Hermel, 75018 Paris, France.

Le meilleur dessin devra être original, innovant et présentera un coût de production raisonnable.

Récompense...

... pour la dernière massue de Zorro. Avez-vous la réponse à l'énigme de la dernière massue de Zorro ? Ce mystère a débuté au cours de la Convention Européenne de Hagen en 1994. Lors des jeux, Zorro est apparu pour la première et unique fois dans une Convention Européenne. Il est arrivé sur son cheval, entièrement vêtu de noir et masqué, pour gagner (comme il l'avait annoncé précédemment) tous les jeux auxquels il a participé. A l'exception d'un : le combat de gladiateurs. Zorro était l'homme à abattre, il n'avait aucune chance cette fois ! Quelques secondes après le début du combat, des centaines de jongleurs se sont rués sur lui pour être sûrs qu'il soit achevé. Après les jeux un Zorro presque plat a émergé de sous la pile avec seulement deux de ses massues neuves. Ces massues seront exposées cette année à Brême. Si vous possédez une information quelconque sur le sort de cette massue - une récompense de 50 € est offerte pour sa restitution en bon état.

Nous avons reçu un message selon lequel nous pourrions obtenir plus d'informations à ce sujet sur le stand de *Kaskade* lors de la convention de Brême - où bien entendu nous renseignerons tous ceux qui seront intéressés. Venez et posez nous des questions, ou mieux encore : trouvez la dernière massue de Zorro et apportez la !

Jonglissimo 2002

De 1994 à 2000 Jonglissimo a essayé de mettre en place une organisation conciliant spectacles représentatifs du cirque contemporain et convention de jonglerie. Comme nous l'avions annoncé, nous souhaitons rendre Jonglissimo biennal pour pouvoir développer la manifestation.

C'est ce nouveau projet que nous allons présenter dans cet article :

Jonglissimo 2002 durera 6 jours (du mardi 3 au dimanche 8 septembre 2002) et comportera deux parties.

Mardi 3, mercredi 4, jeudi 5 :

8 spectacles de rue gratuits sur la Place Drouet-D'Erlon (la place principale de Reims) avec de nombreuses compagnies - Les Frères Rama, les Ratetous et Double Zéro, la Cie. Petit à Petit, la Cie. Les Troubaquoi, Baladeux, Jay Gilligan, Thierry Nadalini, Ville Valo, Olof Zitoun, M'Zelle et Auprès de ma Blonde. On verra aussi des spectacles de la Cie. Non Nova au centre Saint-Exupéry de Reims.

Vendredi 6, samedi 7, dimanche 8 :

Convention de jonglerie à Saint-Brice Courcelles comme précédemment avec, à nouveau, Jay Gilligan et Ville Valo, la Cie. Non Nova et Olof Zitoun, mais aussi la Cie. Le Chant des Balles, Los Galindos et Alex-Compagnie Autonome.

Il faut noter l'accueil (en particulier le camping) des jongleurs ne sera assuré à St. Brice qu'à partir du vendredi 6 septembre.

9 workshops sont déjà prévus avec les artistes déjà mentionnés, plus Jambenoix Mollet.

4 stages de formation précédant Jonglissimo : - Passing avec Jambenoix Mollet - du 2 au 6 septembre. - Jonglage et Chorégraphie avec Martine Evrard et Philippe Menard - du 30 août au 5 septembre. - Ecriture et notation du jonglage avec Denis Paumier - du 3 au 5 septembre. - Le Jongleur « derrière la masque » avec Alex Saintain et Jocelyne Taynsot du 2 au 6 septembre.

L'inscription à ces stages est payante et doit faire l'objet d'une réservation (voir programme)

3 Rencontres-Débats dirigés par Jean-Michel Guy :

Jeudi 5 : Le jonglage, un art en pleine effervescence - conférence

- Vendredi 6 : Comment faire art du jonglage - table ronde professionnelle. - Dimanche 8 : Pour-quoi jonglez-vous ? - forum-débat

Des détails plus précis pourront être trouvés dans le journal-programme « Le Petit Jonglissimo Illustré » disponible à : La Trac

5, Rue Pierre Flandre, 51100 Reims, France,

tél et fax : (+33) 03 26 86 05 72. On trouvera le programme sur de nombreux festivals d'été (en particulier chez notre ami Philippe Merle de la Ribouldingue).

Avec ce programme bien fourni, Jonglissimo souhaite participer à l'évolution de la jonglerie et valoriser la création en proposant spectacles et stages de formation sans se couper de ses racines : la convention de jonglerie et ses classiques (scènes ouvertes, ateliers, parades et jeux).

Jean-Louis Thomas

Martin Mall

Ceux qui ont assisté au Spectacle Public à Rotterdam se souviendront certainement de « Cellonglage », le numéro de Martin Mall combinant jonglage avec balles et violoncelle. Mais « Diabolights », avec lequel il remporta la médaille d'argent au Festival Cirque de Demain 2001, est plus connu. C'est à l'occasion d'une fête pour sa réussite au bac en 1993 qu'il a débuté sur la scène, après que la lecture des livres de Dave Finnigan et de Todd Strong l'ait amené à pratiquer le diabolo comme un dingue. Aujourd'hui, il apparaît souvent au programme de nombreux music-halls en Allemagne et est l'un des rares diabolistes, après Jochen Schell, à être passé avec succès de la scène du jonglage au professionnalisme. Nous l'avons rencontré lors de sa représentation au Neues Theater d'Höchst, près de Francfort.

Gabi Keast : *Comment as-tu acquis ce savoir et comment as-tu développé tes numéros ?*

Martin Mall : J'ai débuté comme tous les jongleurs - enthousiasmé, possédé, apprenant vite, tous les jours de nouveaux trucs. Ma première convention de jonglage a été celle la convention d'Oldenburg '93 - un week-end fatigant. Du reste, je pouvais jongler avec deux diabolos avant même de me mettre aux balles.

Je n'avais pas de professeur, mais beaucoup de gens m'ont apporté des tuyaux et leurs conseils, comme Todd Strong ou Detlef Winterberg.

J'ai bientôt commencé à chercher des moyens de faire de mes numéros quelque chose de particulier. Par exemple, la musique constitue un élément important de mon travail.

J'aime l'idée de « sonorisation » du jonglage ; où chaque mouvement a sa correspondance musicale. Ainsi, le compositeur et producteur Claus Bühler, avec qui j'ai composé mes numéros actuels, a contribué d'une manière importante au processus de création. Les autres idées, routine, figures, présence scénique, je les travaille moi-même. Un autre apport décisif fut celui du technicien qui a mis en œuvre

mes idées pour les diabolos lumineux.

Ton numéro s'appelle « Diabolights ». La lumière est-elle un aspect important du numéro ?

C'est la rencontre de différentes choses, parmi lesquelles les passages de lumière. L'effet est basé sur le mouvement du diabolo dans l'obscurité. Les cercles excentriques, un cercle stationnaire tout en haut, puis à nouveau la spirale en descendant. Les « Pictures in the Sky » - ce sont des images que je projette - avec 3 diabolos lumineux dans l'obscurité sont un point culminant de mon spectacle. Mais il ne s'agit pas simplement de jongler un peu puis d'éteindre la lumière pour jongler 5 minutes dans le noir. Je fais surtout beaucoup de figures techniques avec la lumière, à 2 ou 3 diabolos. Le jonglage à 3 diabolos est un challenge, même si le public ne sait pas toujours combien c'est difficile - mais dans ce cas je le fais pour moi. Je pourrais omettre la pirouette à 3 diabolos, mais j'aime bien la faire ; c'est ma figure, elle fait partie de moi.

On pourrait aussi s'abstenir de faire une pirouette avec lancer à 5 mètre de hauteur, alors pourquoi la fait-on ? demande Anthony Gatto. ... On continue jusqu'au moment où l'on sait faire la double pirouette.

Le public ne doit pas être fasciné uniquement par l'effet de lumière, mais par le numéro dans son ensemble.

Comment as-tu réussi à te vendre aussi bien à entrer dans le circuit du music-hall ? De bonnes relations ? La chance ? Un bon management ?

Je crois ça a beaucoup à voir avec le fait d'apparaître souvent en scène. On y acquiert de l'assurance et ça vous donne plus de chances d'être vu. Au Chamäleon à Berlin, j'avais les meilleures opportunités pour ça. Par exemple, j'ai eu un peu de chance pour entrer au GOP à Hanovre : Ernest Montego était programmé, mais il n'a pas pu venir ; ils cherchaient un remplaçant et m'ont demandé. Ce n'est pas que je sois quelque

chose comme une doublure pour lui, mais c'est comme ça que j'y ai mis le pied la première fois. Pour le reste, jusqu'à récemment j'ai été mon propre agent, mais depuis 2001 je collabore avec Christian Eggert de l'agence Da Capo. Cela fait une grosse charge de travail en moins. Il connaît le milieu du gala comme sa poche, et a l'intérêt de mettre en scène des spectacles qui vont plus loin que les simples fêtes d'entreprise avec 8 numéros et présentateur. (Bien que je ne sois pas fondamentalement contre ce type de spectacle. Si l'on s'engage dans le milieu du spectacle et du divertissement - et il s'agit bien de cela, divertir les gens - on doit aussi accepter ce genre de choses, ça en fait partie). C'est sympa de s'adapter à de nouveaux cadres, parfois je change mon numéro, le raccourcis ou le rallonge, si ça m'aide à faire coller la prestation avec l'évènement. Si nécessaire, je peux aussi jongler sur de petites scènes à plafond bas - le genre d'endroits où les gens croiraient qu'il est impossible de jongler - la plupart du temps, ça impressionne encore plus le public et pour moi c'est un challenge.

Est-ce que tu présentes encore « Cellonglage » ?

Oui, et je l'adore, mais en général on a plutôt tendance à me demander le numéro de diabolo. Cependant dans les music-halls, il est souvent possible de faire deux numéros, en particulier si la direction y est ouverte aux idées nouvelles. Au GOP d'Hanovre, j'ai pu mettre en œuvre mon idée première d'apparaître en scène comme un musicien et de ne me dévoiler en tant que jongleur qu'à l'apparition des premières balles - un beau moment de surprise.

Ta participation au cirque de Demain t'as également rapporté une invitation au festival du cirque de Wuqiao en Chine. Quelle a été ton expérience au pays d'origine du diabolo ?

Le cirque est une institution très prestigieuse en Chine. La ville entière était décorée de drapeaux pour le festival, il y a eu une parade à travers la ville avec des milliers de spectateurs avant les spectacles. Les compétitions se sont déroulées dans une immense cité des congrès et le président est venu à la céré-

monie de clôture. Mais il n'a pas été facile de s'habituer aux réactions du public chinois. Ils applaudissent à des moments inattendus, les portables sonnent, les spectateurs discutent, marchent tout autour... Les réactions spontanées ne viennent que lorsqu'on laisse tomber quelque chose!

Evidemment, c'était intéressant de travailler avec les diabolistes. Ce sont des acrobates parfaitement entraînés ; ils font des saltos et des flic-flacs avec leurs diabolos. Mais ils ont aussi regardé avec intérêt comment je lance le second diabolo ou les différents mouvements que je fais avec deux ou trois diabolos autour du corps. Un de leurs professeurs pensait que tout ce qu'ils trouvent bon sera copié ; je suis curieux de voir ce qu'il en sortira s'ils combinent leurs acrobaties avec mes propres trucs.

Comment perçois tu la scène du jonglage à l'heure actuelle ?

Je ne vais plus très souvent aux conventions, mais j'observe quand même un peu ce qu'il se passe. J'aime bien la scène américaine et les conventions, et j'y adore les rencontres, mais le mieux, c'est que les jongleurs sont toujours (ou presque...) très simples et abordables, d'où qu'ils viennent et aussi différents qu'ils soient ; il y a toujours un sentiment particulier d'appartenance à un groupe. Nous sommes dans un domaine où, en un temps limité, on a des hausses de performances phénoménales. Il se passe tout le temps quelque chose de nouveau. C'est l'une des caractéristiques importantes qui font du jonglage une discipline si passionnante. Il y a toujours eu des pros, qui ont évidemment aussi amené l'apogée de leur jonglage. Mais tous les mouvements de diabolo, le jonglage de contact, la vraie variété des mouvements, le niveau des jongleurs, tout cela se développe extrêmement bien du côté des amateurs.

Je suis curieux de voir comment cela va évoluer, si la courbe ascendante va s'affaïsser ou si elle continuera de monter, si la masse des jongleurs à 5 massues s'accroîtra, et aussi si les meilleurs, ceux qui sont au sommet, atteindront encore beaucoup de nouvelles dimensions.

On en reparlera dans 10 ans...
Contact : www.martinmall.de

Entraînement au poids

Larry Taylor

L'article de ce numéro traitera du renforcement du corps. Avec des poids. Je peux déjà entendre des grognements. Beaucoup de jongleurs n'utilisent pas l'entraînement au poids avec l'idée que cela créerait un corps raide, volumineux et que cela ralentirait la jonglerie. Mais en utilisant quelques principes simples, vous pouvez accroître votre force, augmenter votre endurance ET accroître votre vitesse. J'utilise des informations développées par le département des Sports de l'Université de Lausanne. Jean Marc Gillieron (et beaucoup d'autres) ont écrit 2 livrets très riches en enseignements expliquant leurs concepts en détails. Je vais vous donner un aperçu de certains points, mais quiconque veut plus d'information peut contacter l'école au +41 21 6922150 ou par fax au +41 21 6922155. Malheureusement, ils ne sont à l'heure actuelle qu'en français et en allemand. Ils sont en train de travailler sur une traduction anglaise et si quelqu'un voulait le traduire aussi en d'autres langues (italien, espagnol...), veuillez s'il vous plaît contacter Jean-Marc.

« Principes de bases » :

- 1) Développer les agonistes (muscle dont la contraction avec raccourcissement provoque le déplacement d'un segment du corps) et les antagonistes (muscles dont les actions s'opposent).
- 2) Ne pas forcer sur un muscle sans l'étirer.

- 3) Un muscle qui a été échauffé s'étire mieux.
- 4) Etirer les antagonistes aide à renforcer les agonistes.

Ce programme implique un bon équilibre entre les muscles tonifiants et les muscles phasiques. En général, les muscles toniques sont extenseurs d'une partie du corps et les muscles phasiques sont fléchisseurs c'est à dire que les muscles de derrière sont toniques et les abdominaux sont phasiques. Quand il y a un problème avec un muscle tonique, il devient faible. Quand il y a un problème avec un muscle phasique il devient plus court, et donc plus raide.

(Photo 1) En commençant par étirer les muscles phasiques d'une partie du corps pendant 30-45 secondes, vous étirez des muscles qui deviennent plus courts. (Photo 2) Vous pouvez alors faire travailler les muscles toniques. (Photo 3) Après avoir exercé les muscles toniques, vous devez maintenant étirer les muscles que vous avez renforcés parce qu'ils sont maintenant échauffés. (Photo 4) Après avoir étiré les muscles toniques, vous pouvez maintenant renforcer les muscles phasiques, suivi par un étirement original (Photo 1). Vous avez terminé le cercle et vous pouvez répéter cela 2 à 4 fois. Cela est basé sur des principes neurologiques du son. Vous pouvez appliquer cela à n'importe quelle partie du corps et dans cette brochure vous avez 10 circuits différents, travaillant le corps en allant du pied aux avant-bras et aux poignets.

La façon dont vous faites l'exercice est aussi très importante.

Force dynamique : Vous devez faire 1 à 5 répétitions soulevant 85 à 100% du poids maximum que vous pouvez manipuler. Cela est seulement recommandé pour les athlètes de haut niveau, et beaucoup de jongleurs ne voudront PAS faire cela. Nous voudrions développer vitesse et endurance.

Renforcement de la vitesse : Vous devez faire 8 à 12 répétitions soulevant 30 à 60 % de votre poids maximum, et vous devez contracter les muscles rapidement. Cool, c'est comme jongler. Il y a deux façons de développer l'endurance :

Endurance avec vitesse : vous devez faire 20 à 60 répétitions soulevant 30 à 60 % de votre poids avec de rapides contractions.

Endurance : vous devez faire 10 à 20 répétitions soulevant 30 à 50 % de votre poids maximum utilisant des contractions lentes.

C'est important pour les jongleurs d'avoir les 2 types d'endurance, et de ne pas juste travailler sur la vitesse. Pour jongler, vous avez besoin de rester debout sur une place pendant une longue période de temps.

Bien sûr, quand vous commencez votre programme, vous devez utiliser des poids légers avec moins de changements et accroître graduellement.

Quelques muscles doivent être étirés pour chaque partie du corps. Ce tableau vous aidera à déterminer les muscles phasiques et les muscles toniques, mais pour plus d'information contactez l'Université de Lausanne.

Partie du corps	Muscles d'être étiré en premier	Muscles d'être renforcé en premier
Pieds	muscles du mollet	jambier antérieur (avant de la jambe)
Cuisses	ischio-jambiers (derrière)	quadriceps
Hanches (av-arr)	fléchisseurs de la hanche (avant)	fessiers (derrière)
Hanches (de côté-en dedans)	adducteurs	abducteurs
Tronc (avant-arrière)	abdominaux	extenseurs du dos
Tronc (rotateurs)	côté gauche	côté droit
Epaules (ouverture et fermeture verticale)	deltoïde antérieur	grand dorsal
Epaules (ouverture et fermeture horizontale)	pectoraux (poitrine)	rhomboïdes
Bras	biceps	triceps

Boudu La Jongle

Convention Toulousaine

JiBe, organisateur (opinion possiblement non-objective)

La première convention toulousaine de jonglerie (à Castanet Tolosan, 17-20/05/02) fut une vraie réussite !

Le lieu était parfait avec un grand et confortable gymnase, un chapiteau et de la verdure. Au programme : spectacles et concerts d'un très bon niveau tous les soirs. Environ 300 jongleurs firent le déplacement, le public pour les spectacles atteignant un total de 450 personnes chaque soir. Le soleil lui aussi fut finalement au rendez vous après un vendredi soir sous une pluie continuelle.

Le spectacle de gala fut excellent avec tout d'abord "Les Binômes", puis "James West NorSud" (2 compagnies sorties du Lido) avec de la jonglerie burlesque originale. Ensuite intervint Denis Paumier (des Objets Volants) pour du jonglage moderne de haut niveau avec des objets variés ; il s'agissait de la première de son numéro solo. Olga and Vova (qui avaient fait le déplacement depuis la Russie) conclurent brillamment la soirée sur leur numéro de passing. La séance d'entraînement de Denis Paumier (multiplexes 6 massues, figures 5 massues...) et de Vova (figures 4 et 5 massues avec pirouettes...) provoqua la surprise de tous (assis et béats) dès le vendredi soir.

Il y eut de très nombreux participants pour des jeux de la jungle de folie, et pour lesquels des trophées fabriqués maison furent décernés à chaque vainqueur.

Au final une très bonne convention avec des participants et des organisateurs heureux.

Soyez prêts pour l'année prochaine !



Kick-Ups (Coups de pied)

Lais Franzen

Normalement, cela ne se fait pas lorsqu'on jongle avec des balles de les traiter comme des ballons de football et de les lancer contre le mur d'un coup de pied rageur lorsqu'une figure ne fonctionne pas. Mais au cours de cet atelier vous serez autorisés à donner des coups de pied dans vos balles - pour les réintégrer dans votre jonglage.

Commencez par regarder vos pieds. Peu importe quelle pointure vous faites, vous verrez beaucoup de surfaces que vous pouvez utiliser pour frapper une balle. Pour simplifier, nous allons diviser votre pied en quatre surfaces : le dessus, le bord extérieur, le cou-de-pied et la semelle.

Il est plus facile de commencer avec une seule balle et de tester les différentes possibilités offertes par chacune des surfaces pour frapper la balle. Vous devez être capables de contrôler les coups suffisamment bien pour rattraper cette balle facilement avant de le faire en jonglant. Chaque coup de pied est possible à partir d'un jonglage à 3, 4 ou 5 balles.

Les balles à grains sont le meilleur type de balles pour s'entraîner à cela - elles sont molles, donc elles ne font pas mal, et elles ne rebondissent pas n'importe où.

Le dessus du pied

Le meilleur endroit à viser est la surface osseuse et arquée entre

votre jambe et vos doigts de pieds (le métatarse, si vous êtes médecin !)

- lancez la balle environ 1 mètre devant vous (en fonction de la longueur de votre jambe) et frappez la gentiment avec le pied tout droit vers le ciel. Lorsque vous donnez le coup de pied, votre jambe doit être droite, le pied légèrement incliné vers le haut.

- une variation sympathique est de faire rebondir au préalable la balle sur votre cuisse (environ 10 cm au-dessus du genou) puis de frapper la balle avec votre pied ;

- une variation encore plus sympa consiste à cambrer votre corps en arrière, lancer la balle verticalement très près du corps, la laisser tomber sur votre poitrine, lever votre genou pour faire rebondir la balle sur votre cuisse puis tendre votre jambe pour relancer la balle avec le pied dans votre jonglage.

Le bord extérieur

La surface la plus large sur l'extérieur du pied est directement sous la cheville.

- Lancez la balle sur le côté, à environ 40 cm de votre corps. Levez votre pied de façon à ce que votre tibia soit dirigé sur le côté à angle droit de votre jambe (comme pour danser le Charleston).

- Frappez la balle à hauteur de genou.

Le cou-de-pied

Visez le triangle formé par la che-

ville, le talon et la plante du pied.

- Utilisez cette partie de votre pied pour renvoyer directement une balle qui tombe verticalement du milieu de votre jonglage. Tournez votre genou vers l'extérieur, en amenant votre pied près de votre autre genou. Pensez à envoyer la balle légèrement vers l'avant, plutôt que vers l'arrière, sinon cela pourrait s'avérer douloureux.

- Essayez de frapper avec le cou-de-pied à l'extérieur de la jambe d'appui. Amenez le pied qui frappe la balle devant l'autre jambe. Vous devez déplacer votre poids pour conserver votre équilibre et permettre à votre pied de monter plus haut. Par exemple si vous frappez avec le pied droit, vous devez pencher votre corps vers la droite.

La semelle

La voûte de votre pied est à l'évidence une bonne surface pour frapper la balle.

- si vous souhaitez frapper une balle qui tombe vers l'extérieur avec la semelle plutôt qu'avec le cou-de-pied, vous devrez envoyer votre pied derrière la jambe sur laquelle vous vous tenez. Vous devez tourner votre corps pour cela - vers la droite si vous tapez avec le pied droit. Essayez de frapper la balle à la hauteur du genou.

- Le coup de pied le plus spectaculaire est le coup de pied en aveugle derrière le dos. Avant de démarrer, tenez vous droit face à un miroir et pliez votre genou de façon à lever votre pied avec les orteils tendus. Notez la distance entre votre corps et votre pied lorsque la semelle est légèrement au-dessus de l'horizontale. Lancez une balle vers l'ar-

rière, à environ 1 mètre au-dessus de votre tête, et donnez un coup de pied en espérant que la balle touche votre semelle; Si c'est le cas, ne regardez pas trop vite vers le haut ou la balle risque de vous heurter l'arrière de la tête.

Si vous utilisez de grosses balles, vous pouvez vous servir de votre talon pour réaliser cette figure.

Jonglage à 3 balles

C'est relativement facile; Lancez juste une balle en dehors de votre jonglage pour la placer là où vous voulez la frapper avec le pied, bloquez les deux autres balles pendant le coup de pied, puis recommencez à jongler quand (si) la balle réintègre la figure.

Jonglage à 4 balles

Dans ce cas, vous pouvez soit bloquer les trois balles que vous ne relancez pas avec le pied, soit continuer en cascade avec ces trois balles, puis revenir en fontaine lorsque la quatrième balle revient.

Jonglage à 5 balles

La difficulté ici réside dans le fait que vous devez lancer la balle à frapper avec le pied très haut en dehors de votre 5 balles pour vous donner suffisamment de temps pour rassembler les quatre autres balles. Et parce que les balles hautes vont plus vite jusqu'au moment où elles atteignent une hauteur où l'on peut les frapper avec le pied, elles sont plus difficiles à renvoyer.

Vous pouvez bien entendu tenter de continuer à jongler avec les 4 autres balles, mais je n'ai jamais vu personne le faire.

Équilibres de partenaires

Paul Anderson, Hollywood, Florida, USA

Dans cette partie de la série, je vais présenter quelques équilibres à quatre points simples.

Pour débiter, il y a une nouvelle roulade avant et arrière. La roulade-genou frontale est une bonne roulade pour l'étirement et c'est une roulade fantastique pour le jonglage car elle peut être modifiée pour être effectuée sans les mains, de façon à pouvoir tenir des massues alors que vous êtes en train de rouler. La roulade arrière est une roulade des épaules. C'est

aussi un bon étirement si elle est faite lentement. Et aussi excellente pour la comédie car elle est marrant.

Roulade genou avant

Agenouillez-vous sur un genou, l'autre pointant vers l'avant, tandis que les bas sont étendus au-dessus de la tête. Étirez vous vers l'avant et placez vos mains sur le sol aussi loin devant vous que vous pouvez. Relevez la jambe agenouillée jusque dans une position de grand écart. Stoppez un instant et appréciez cette position d'étirement pour vos épaules et vos jambes.

Pliez le genou supérieur, les orteils tendus, pour finir à genoux sur le même genou plié. Changez la position d'appui et recommencez de l'autre côté.

Roulade d'épaule arrière

À genou sur un côté, l'autre est tendu sur le côté. Asseyez-vous, penchez-vous en avant et roulez en arrière, les bras étant tendus sur les côtés. Quand les jambes sont en l'air, marquez un court arrêt, puis poursuivez la roulade sur le buste pour vous retrouver dans la position de départ. Changez de jambe et recommencez.

Équilibres de partenaires

Voilà quelques équilibres pour deux personnes qui s'appuient sur

les exercices du dernier workshop. Ce sont des équilibres à quatre points, ce qui les place au niveau des équilibres de type poirier.

1B) Le premier équilibre est une figure où le bras est sur le tibia. Celui qui tient l'équilibre, ou la base est assise avec les genoux pliés. Celui qui est dessus est face à la base, se plie en avant, prend les pieds de la base, les paumes vers le bas, les doigts pointant en arrière. Celui qui est dessus se penche vers l'avant, avec les bras tendus, plaçant ses épaules sur les genoux de la base. La base tient les bras tendus du partenaire sur ses tibias. Celui qui est dessus peut sauter ou pousser vers cet équilibre.

2B) La base est allongée avec les genoux repliés. Celui qui est dessus est debout sur les hanches de la base, se penche pour arriver en

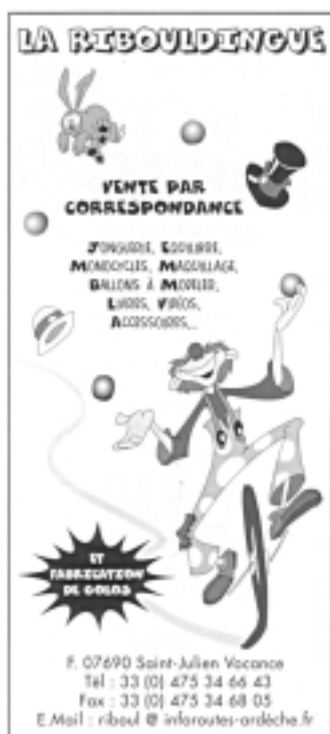
face de la base. La base prend les épaules de celui qui est dessus. Celui qui est dessus tient les genoux de la base avec les bras tendus. Celui qui est dessus grimpe sur les genoux de la base, en se penchant légèrement en avant. Un petit saut, ou une légère pression sur les jambes amènera celui qui est dessus à l'équilibre.

3B) La base est allongée sur le dos, avec celui qui est dessus debout, qui regarde en direction des pieds de la base. Celui qui est dessus se penche en avant, et attrape les mains de la base. Ici, la prise fait que les deux premiers doigts de chacun descendent à l'intérieur du poignet de l'autre. Celui qui est dessus place ses épaules sur la plante des pieds de la base. La base doit étendre ses jambes et ses bras vers le haut. Celui qui est dessus peut placer un pied dans sa propre main, pour monter vers l'équilibre. Un petit saut peut vous y conduire. Ceci peut-être fait dans une position accroupie, à califourchon, ou de mouvement carpe, ce qui est valable pour tous les équilibres mentionnés.

4B) La base est allongée sur le sol avec ses genoux pliés. Celui qui est dessus est debout sur les hanches de la base, avec le regard vers les pieds. Celui qui est dessus se penche en avant, plaçant ses épaules sur les pieds de la base. Celui qui est dessus attrape vers l'arrière le dos de son partenaire. Un léger saut ou une légère pression vous conduit à l'équilibre.

Continuez à rouler

P.S. Celui qui est dessus n'atterrit pas sur la base !



Seven o'clock pop!

Jon Skjerning-Rasmussen,
Copenhagen, jonsr@hotmail.com

Ce troisième article de ma série de passings 7 massues porte sur une de mes familles préférées de rythmes : les « popcorns », et je dois admettre que la plupart d'entre eux ne sont pas le fruit de mon invention. C'est surtout grâce à Sean Gandini que je peux présenter cette article. J'ai cependant trouvé quelques variations amusantes sur des rythmes déjà assez funky. Tout d'abord, quelques généralités sur les popcorns avant de commencer les choses sérieuses.

Puisque je n'aborderais que des popcorns 7 massues, je n'aurais pas besoin d'utiliser les définitions techniques des Gandinis ici. Nous nous contenterons de dire qu'un popcorn 7 massues est un passing où pendant qu'un jongleur fait quelques lancers à 4 massues, l'autre fait du 3 à la même vitesse (ou peut-être à une vitesse différente ?). Normalement, la partie 4 massues est jonglée en triple-simple (ndt : 53), mais on peut aussi bien les faire en fontaine normale (ndt : 4). Certains appellent cette variation les « Twin Towers » mais je ne suis pas calé sur le sujet...

Popcorn 6-temps

Le popcorn classique est un 6-temps (ce qui fait qu'il est différent pour chaque main), et les 2 jongleurs font des selfs normaux avec la main gauche pendant que la main droite fait : triple croisé en self, passe en double décroisée, self normal. Je commence avec le triple et l'autre jongleuse attend 3 temps avant de commencer elle aussi avec le triple. Le timing pour le départ est le même que dans l'ennuyeur 2-temps (passe-passe) à 7 massues (on attend que le double soit à mi-distance entre les deux jongleurs pour commencer, mais avec un self triple !). (Pat 16) C'est un super rythme et il existe plein de variations. On peut essayer de lancer les triples dans le dos, faire un tour de Twin Towers au lieu de triple-simple (44 au lieu de 53). Chaque jongleur fait trois selfs normaux après la passe, vous pouvez en profiter pour faire un 441 ou 531 (qui ont eux aussi leurs propres variations). 531 est spectaculaire puisque le 5 est lancé en même temps que le triple du partenaire. Une autre variation à laquelle je viens de penser est de

faire un self double droit au lieu de la passe suivi d'une passe en simple croisée (qui arrive du coup au bon moment). Les possibilités sont infinies lorsque l'on prend un rythme comme celui-ci comme rythme de base pour des figures et synopes. Puisque c'est un 6-temps, il est très facile de ramasser lorsque vous avez fait tomber – lorsque vous savez comment faire (pour ramasser bien sûr, faire tomber vient naturellement). Pour vous entraîner, mettez une massue au pied de chaque jongleur et faites un très lent 2-temps (passe-passe) en doubles avec les 5 massues restantes en ne faisant pas « circuler le trou » (vous ne passez pas lorsque vous n'avez que 2 massues). Le diagramme de cause ressemble à ceci : (Pat 17).

Dès que vous voulez, ramassez votre massue supplémentaire juste après votre passe puis commencez avec votre triple en self lorsque la passe de votre partenaire est à mi-chemin. Lorsque vous savez ramasser sur ce rythme, vous pouvez ne plus jamais vous arrêter.

Le seul inconvénient de ce rythme est qu'il n'est pas ambidextre. Mais n'ayez crainte, voici la version ambidextre : le popcorn 7-temps.

Popcorn 7-temps

Pour ce rythme, tout ce que vous avez à faire est :

- rajouter un self
- faire des passes un peu plus flottantes
- convaincre votre partenaire que ça ne marchera pas si elle ne croise pas ses passes.

Ce rythme est vraiment beau et peut être plus cool que le 6-temps puisque vous n'avez pas besoin de vous concentrer pour faire des passes assez basses. (Pat 18)

Essayez les mêmes variations que dans le 6-temps. Vous pouvez maintenant choisir quand faire le 441 ou le 531 avec les 4 selfs dont vous disposez. Ou vous pouvez faire des siteswaps du 3 massues de longueur 4, comme le super funky 5340. En le faisant en continu, vous pouvez rajouter une massue et faire une passe en simple flottante au lieu du 0. (Voir Pat. 26 plus loin).

En remplaçant la passe en double par un self double droit (un 4 normal), suivi d'une passe en simple flottante (croisée si vous faisiez des doubles droits et inversement), on obtient un rythme fantastique (10666867 en siteswap 4 mains¹ –

chaque jongleur fait 10687666). Si vous savez tous les 2 faire 534 en solo, vos chances de réussites seront meilleures car vous faite 534, puis une passe en simple flottante puis 3 selfs et on recommence de l'autre côté. (Pat 19)

Pour de meilleures chances de réussite, on peut laisser J1 partir comme dans le popcorn normal 7-temps, car sinon il sera dur pour J2 de commencer au bon moment.

En temps normal, vous vous basiez sur la passe en double arrivant pour lancer le triple et il vous faudra sans doute quelques essais pour prendre l'habitude de recevoir une simple (sans parler de la lancer tout en regardant votre triple) – mais cela vaut le coup et vous permettra de passer au rythme suivant... Si vous abandonnez là, passez alors au rythme 21, qui est beaucoup plus facile.

Bon, vous êtes encore là ! Pour encore plus de piment, vous pouvez rajouter toutes les variations du 6-temps vu qu'il reste encore 3 selfs pour s'amuser. Voici le diagramme avec J1 en popcorn et en 531 (106871062) pendant que J2 fait les Twin Towers avec un 441 (8887882). (Pat 20)

Bien évidemment, ceci est assez difficile, et je vous recommande d'utiliser Pat. 19 comme rythme de base puis de rajouter les siteswaps (et lancers autour du corps) une fois que c'est solide.

Popcorn 5-temps

Un popcorn ambidextre peut aussi être fait sur un 5-temps où chaque jongleur fait self-triple croisé, self, passe en simple flottant, self, self (J2 croise ses passes, J1 décroise). Ce rythme n'est pas en fait très difficile, mais quand même très agréable (Pat 21).

Le siteswap, pour ceux qui ont besoin de ce type d'information : 106667 (chaque jongleur fait 106766). Comme un self triple est lancé tous les 5 temps, ce sera la même qui fera tous les triples – facile à mémoriser.

Il n'y a pas beaucoup de possibilités de synopes, puisqu'il n'y a que 2 selfs, il n'y a pas beaucoup de variations siteswap évidentes. 42 est agréable, surtout si vous lancez le 2 comme un simple très rapide – ou autre chose à inventer. (51 ne marche malheureusement pas – « clash »). Essayez aussi de lancer un self triple supplémentaire sur le temps précédent le triple normal, vous avez alors un transfert au lieu d'un self après le deuxième triple (vous avez compris pourquoi ? En fait, vous faites 551 avant la passe au lieu de 353). En faisant le contraire de la logique précédente (modifier le 7-temps pour passer un simple un

temps plus tard), nous pouvons aussi lancer un double en avance suivi d'un temps mort – ce qui ouvre de nouvelles possibilités car il y a maintenant le temps mort et les deux selfs (soit 233) pour s'amuser. Essayez 530 par exemple, 440 ou 413, ou encore 512 (en lançant ou pas le 2). Ici vous pouvez voir ces 4 variations avec J1 faisant 413 et 512, et J2 faisant 440 et 530. (Pat 22)

Nous avons maintenant des popcorns 5, 6 et 7-temps, mais des versions 4 et 3-temps sont possibles.

Pour faire un popcorn 4-temps (pas ambidextre), inverser le rythme des lancers du classique 7 massues 4-temps de façon à faire les triples en selfs et les simples main droite sont des passes (la main gauche ne lance que des simples normaux). Je n'ai pas cherché de figures ou de syncopes pour ce rythme non-ambidextre, préférant utiliser les deux moitiés de mon cerveau !

Popcorn 3-temps

Les versions 3-temps sont plus intéressantes (pour moi tout du moins). En suivant la logique des rythmes précédents, le popcorn 3-temps serait un triple self suivi d'un self normal et d'une passe très rapide (un flat bas) : (Pat 23) Ce rythme est quasi-impossible à faire proprement (et même pas proprement) – il pourrait même s'avérer dangereux de l'essayer avec des massues car la passe est un 5 (correspondant à 2,5 en jonglage solo). On m'a dit cependant qu'il était possible (bien que stupidement difficile) de le faire aux anneaux. Pour le rendre jonglable aux massues on peut aussi lancer toutes les passes un temps plus tôt en simple ou lancer toutes les passes dans le temps normal mais en simple (en inversant croisé-décroisé). Les deux rythmes résultant présenteront un temps mort (ou un petit lancer de siteswap 2), les siteswap étant 1027 et 1072. (pour 8 massues, essayez « triple self, passe, passe » : 1077). (Pat 24 et 25)

French 3-count (3-temps français)

Ceci est un rythme connu depuis quelques années, qui peut (ou pas) rentrer dans la catégorie des popcorns, le 3-temps français, ou 867 – un vrai bijou un fois que vous l'avez assimilé. (Pat 26)

J1 commence avec un self double, puis une passe en simple flottante décroisée suivie d'un self normal. J2 commence un temps et demi plus tard en faisant pareil mais en croisant ses passes.

Popcorn sauvage à 8 massues

Pour ceux qui en redemandent, voici à la dernière minute un popcorn à 8 massues que j'ai inventé avec Dani à Barcelone il y a quelques jours – c'est un 7-temps et il déchire, que dire de plus ? Nous avons fait presque un tour complet et le feeling est bon. J1 passe des simples décroisés et des doubles croisés, J2 fait le contraire. Pour commencer, J2 part avec un triple main gauche immédiatement suivi par un triple main droite de J1. Je vais manquer de place pour finir cet article et vous laisse donc avec le siteswap (101066897 – chacun fait 106910687) et le diagramme de cause qui parle pour lui. (Pat 27) Faites pop jusqu'au final stop !

Notes:

¹ voir *Kaskade* 65. Sinon, rappelez vous que les chiffres impairs sont des passes et que pour avoir le siteswap normal il faut diviser par 2.

Un dernier mot :

Ceci est le dernier article de la série en cours d'ateliers écrits par Jon. Jon est venu me voir à la convention européenne et me parla d'un rythme de passing intéressant sur lequel il voulait écrire. Cela se passa il y a un an et il y a eu 3 numéros de *Kaskade* depuis. J'aimerais le remercier sincèrement pour le travail fantastique qu'il a accompli.

Ces ateliers se nourrissent de votre coopération. Avez vous de nouvelles idées ? Y'a-t-il des rythmes ou figures de passing sur lesquels vous voudriez écrire ? Si oui, merci de prendre contact avec moi. Je serais à Brême, si le ciel ne me tombe pas sur la tête. Si vous voulez voir ma tête, jetez un coup d'œil sur l'édition.

Wolfgang Westerboer,
westwolf@netcologne.de

Liens:

Les ateliers passing publiés pour le moment :

www.koelvention.de/animation/
En français le site de JiBe :
<http://perso.club-internet.fr/gibee>
Popcorns sur les pages d'Itzik's :
www.free-dome.org/orr/PassingPage/ClubPassing/7Clubs/Popcorn.htm

Quelques popcorns par Sean Gandini :

www.gandinijuggling.com/juggling

Un aperçu de la prochaine vidéo des Gandinis :

www.mediacircus.biz

Il peut s'avérer intéressant de chercher « popcorn » dans rec. juggling, par exemple en utilisant Google.

Vidéo (p. 21)

Contact Juggling

Part 1, Greg Maldonado, Owen Edson, Flaming Sparrow Press, Postal Box 82289, Portland OR 97282, USA

Tel: +1 503 6532614,
Email: eric@foreworks.com,
VHS (PAL / NTSC), US \$20

Pour une vidéo d'apprentissage celle-ci est un véritable succès... j'entends par là que l'on peut réellement apprendre en la regardant. Ce n'est pas juste une de ces vidéos où le niveau est tel que l'on ne peut que regarder comme les « profs » sont forts ! Ces deux jongleurs sont effectivement très forts et leur manière d'enseigner est un mélange de théorie, conseils personnels et exemples. Comme c'est le premier volume d'une série on y apprend les figures de base telles que le « papillon » ou ce super (mais pas si basique que ça) mouvement où la balle roule en cercle sur les bras et le torse... Tous les mouvements sont expliqués en détails et exécutés doucement puis à vitesse réelle. Parfois on a même droit à un angle de vue différent, celui du jongleur, ce qui est fort utile surtout pour tout ce qui est manipulation de multiples balles. La grande nouveauté je pense est la présence d'un appendice à la fin où les mouvements sont répétés en boucle pendant une minute ou deux, ce qui évite de passer son temps à rembobiner la cassette pour travailler une figure.

D'un autre point de vue il est très agréable de regarder cette vidéo grâce à un sens de l'humour subtil et étrange... Les couleurs sont aussi assez sympas et on trouve des introductions en noir et blanc avant chaque nouveau mouvement qui sont ma foi fort agréables. Les deux « profs » ont chacun leur style et ils jouent un peu sur cette dualité, de même ils expliquent leur philosophie du jonglage à la fin, ce qui est... hum... intéressant !

Bref... j'ai pris beaucoup de plaisir à regarder cette vidéo et je pense qu'elle m'aidera vraiment à progresser dans mon jonglage, même si je ne suis pas à proprement parler un jongleur « contact ». Du bon boulot !

Arnaud De Grave,
Berkeley, USA

UNICYCLE.fr
Matériel des Arts du Cirque
Circus Arts Equipment

3 Imp. D'Alou
BP 172
51 000
EVRY CEDEX
FRANCE

Tél: 01 60 77 37 36
Fax: 01 60 78 09 88
E-mail: Contact@unicycle.fr

WWW.UNICYCLE.FR

KASKADE

MAGAZINE EUROPÉEN DE JONGLERIE

Vous vous intéressez au magazine européen de jonglerie **Kaskade**? Avec ce magazine vous recevrez tous les 3 mois les dates des rencontres de jonglerie, des conventions, des stages. De plus nous vous informons sur les spectacles de cirque, les concours, sur les artistes professionnels, nous proposons des conseils pratiques et discutons des thèmes actuels du monde de la jonglerie. Une année d'abonnement (4 magazines) coûte € 20,00

Modalités de paiement:

- € 20,00 en espèces
- par virement: Pour les virements, veuillez inscrire votre nom et votre adresse lisiblement sur le formulaire de virement.
Notre numéro de compte: 5541-45-609
Postbank Frankfurt
Code bancaire: 500 100 60.
- par carte de crédit (VISA ou EUROCARD/MASTERCARD)
- pour les pays non-européens veuillez envoyer US\$ 22.00

Je désire m'abonner pour un an à **Kaskade** avec traduction en français

en ligne; par courrier

NOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

Email:

et je paie (cochez les cases correspondantes)

€ 20,00 US\$ 22

en espèces par virement

par VISA par EUROCARD/MASTERCARD

Nom du titulaire:

Numéro de carte:

Date d'expiration:

DATE:

SIGNATURE:

KASKADE – Schönbergstr. 92 – D-65199 Wiesbaden – Allemagne

Tel: +49 611 9465142 – Fax: 9465143 – Email: KASKADE@COMPUSERVE.COM