

# L'art de la Jonglerie

## Ou

### Comment émerveiller les enfants

Le soir, au coin du feu, les ombres sont mouvantes, des balles volent sans bruit, faisant briller le regard captivé des enfants. N'osant faire un bruit de peur de tout faire tomber, les petits yeux suivent ces sphères magiques et insaisissables. Des figures semblent se détacher dans les mains du bateleur, et pourtant personne ne parvient à les figer. Car les balles ne s'arrêtent jamais, effectuant un mouvement perpétuel, muées par une force invisible qui les empêche de tomber alors qu'à chaque lancer elles semblent fondre vers l'obscurité du sol...

Souvent considérée à tort comme une simple amulette pour les enfants, la jonglerie sait aussi émerveiller les seigneurs les plus blasés. Lorsque le jongleur délaisse les oranges pour les dagues ou, tout simplement, les balles de cuir, il devient un véritable artiste. Suivant une scénographie précise, enchaînant avec minutie les figures tant répétées, il enchante le regard et bluffe les sens.

Ce précis s'adresse au jongleur qui désire approfondir son art et détailler ses spectacles. Il sera le livre de chevet des bateleurs désireux de varier leurs figures, avides d'enchaîner les prestations, tenus de plaire à leurs hôtes. Et pour les jongleurs du dimanche, il saura apporter les quelques détails qui permettront avec quelques balles et un simple jet de DEXTÉRITÉ / Jonglerie d'illuminer les yeux des enfants.

# 2

## Ranger les balles dans des boites

Afin de bien placer le contexte, il convient tout d'abord de présenter les différentes familles de jonglage, on en compte quatre :

*Le jonglage lancé :* Il s'agit ici d'occuper l'espace à l'aide d'objets, qu'il y en ait deux, trois, quatre ou plus. Couramment on utilise des balles ou des massues, mais il n'est pas rare de lancer des chapeaux, des dagues, des torches enflammées, des tabourets ou tout autre objet. Attention tout de même, la pratique du jonglage avec des objets tranchants, ou trop lourds, ou enflammés, ou vivants... peut s'avérer dangereuse.

*Le jonglage de contact :* Cette famille de jonglage est peut-être la plus calme, on utilise ici un objet que l'on va manipuler à l'aide de différentes parties du corps (mains, bras, nuque, front...) tout en conservant un contact permanent avec l'objet. Le but est de conserver un mouvement, de donner vie à cet objet. Traditionnellement on utilise une balle, plutôt rigide et plus grosse que les balles de lancer. Une boule de verre offrira sûrement un toucher plus plaisant que le simple cuir bourré de sable.

*Le jonglage gyroscopique :* Ici, il n'y a pas de contact direct entre l'objet en mouvement et le jongleur. Le yo-yo est un exemple de jonglage gyroscopique, mais le diabolo ou les assiettes tenues en équilibre sur des bâtons en sont d'aussi bons exemples. Le fameux bâton du diable appartient à cette catégorie.

*Le jonglage d'équilibre :* A rapprocher du contact, il s'agit ici non plus de donner du mouvement, mais de conserver le ou les objets en équilibre sur une partie du corps (front, nuque, pied ..). Les balles ne sont pas très impressionnantes, mais dès qu'il s'agit de dagues ou d'épées, l'effet est des plus saisissant.

Chacune de ces disciplines possède ses propres techniques très spécifiques, d'ailleurs il bien rare de trouver un jongleur excellent dans plusieurs d'entre elles. Le nombre de jongleurs, la combinaison de ces disciplines, permettent de créer une infinité de possibilités qui font du jonglage une activité totalement ouverte à l'innovation et à la créativité.

La suite de ce précis concerne le jonglage lancé, et plus particulièrement la pratique avec des balles. Il s'agit simplement de décrire les figures les plus communes, et de préciser quelques enchaînements de bon ton.

## Quelques figures classiques à trois balles

### *La cascade (qualité -4)*

Il s'agit là de la figure de base du jonglage ; envoyer les trois balles régulièrement en alternant la main de lancer.

*Aspect visuel* : Finalement on obtient un huit dans lequel les balles se suivent sans cesse en gardant un espacement régulier.

Pour une description technique de certaines figures (dont les noms peuvent être... modifiés), allez donc sur l'excellent site de Didier Arlabosse: <http://perso.club-internet.fr/darla/index.html>

### *Les colonnes (qualité -2)*

Cette figure se propose de lancer les balles droit en hauteur, ainsi on ne change jamais les balles de main. On envoie deux balles en même temps, puis la troisième lorsque les deux autres sont au plus haut.

*Aspect visuel* : On voit un mouvement régulier de va et vient qui n'est pas sans rappeler des pistons. La figure a un aspect différent selon que la troisième balle est lancée sur les côtés ou entre les deux autres.

### *Les petits cercles (qualité 1)*

On jongle d'une main à deux balles en colonne, l'autre main tient la dernière balle et se retrouve libre. On peut alors faire tourner cette balle tenue en main autour d'une autre. Cette figure nécessite de désynchroniser les mains ce qui reste la vraie difficulté. À noter que de nombreuses figures existent sur le même principe d'une main libre et de l'autre jonglant à deux balles.

*Aspect visuel* : Une balle décrit un cercle autour d'une autre qui monte et descend sans cesse. Peu impressionnante isolée, cette figure devient très troublante enchaînée avec d'autres.

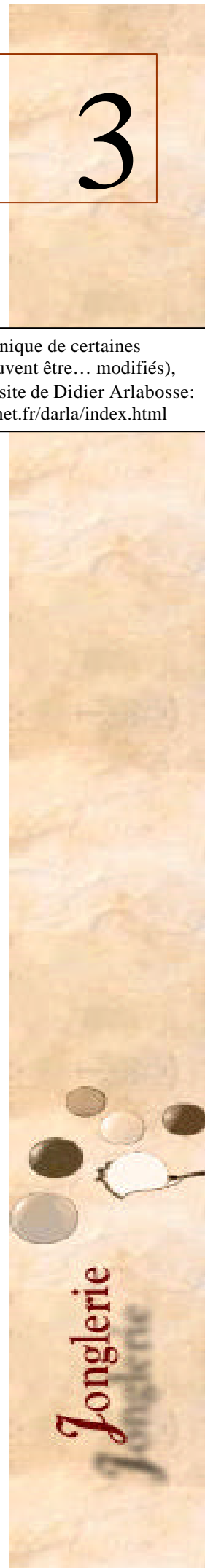
### *L'arc en ciel (qualité 1)*

Les balles sont envoyées de main en main sans jamais se croiser. Cela suppose que les balles « du haut » sont envoyées en cloche, tandis que celles « du bas » sont envoyés plus tendues d'une main vers l'autre. Le mouvement des mains portant les balles vient compléter le cycle.

*Aspect Visuel* : Les balles décrivent un demi-cercle qui selon l'habileté du jongleur peut varier d'un mouvement saccadé (l'impression que les trois balles bougent en même temps et s'arrêtent avant de re-bouger) à un mouvement très fluide (on ne voit même plus les mains, mais juste un demi-cercle de balles).

### *Le pendule (qualité 3)*

Figure au rythme très régulier, le pendule propose de jongler d'une main à deux balles et de porter la troisième balle dans l'autre main. Cette troisième balle est substituée à l'une des deux autres qui est alors prise en main et écartée. La main « libre » qui substitue les balles doit faire un mouvement



# 4

régulier de va-et-vient axé sur le coude afin que l'effet visuel recherché soit obtenu.

*Aspect Visuel* : On imagine aisément une pendule, à l'image de celles du second âge, qui compte le temps sur un rythme immuable, laissant tomber une balle pour compter les secondes.

## *Le bordel de Milles (qualité 4)*

Cette figure propose de lancer les trois balles d'un même côté, puis de l'autre. Pour ce faire les mains vont se croiser sans cesse afin de garder un rythme de lancer régulier indispensable à la viabilité d'une figure. Le plus dur reste de ne pas se mélanger les mains.

Une fois maîtrisé, le bordel de Milles peut se substituer à la cascade comme base de spectacle car bien que demandant plus de mouvements de mains, il possède le même rythme pour les balles.

*Aspect visuel* : On obtient une poursuite de deux balles la troisième faisait un U encadrant la poursuite. Ce pendant que les mains du jongleur semblent se croiser sans cesse empêchant quiconque de comprendre la figure.

## *Le serpent (qualité 5)*

Il s'agit de lancer les trois balles d'une main, puis de les relancer de l'autre. Facile à décrire, cette figure n'en demeure pas moins très difficile à réaliser car elle demande beaucoup de vitesse et de précision.

*Aspect Visuel* : On imagine sans peine un serpent se déplaçant successivement de droite à gauche et de gauche à droite.

## **D'autres figures au caractère plus onirique**

### *La Couronne de Tourmaline (qualité 2)*

Selon les régions, cette figure est connue sous le nom, couronne de « la ville d'où vient le jongleur ».

Il s'agit d'un arc en ciel pour lequel on utilise non pas des balles mais des objets locaux. A Tourmaline, on utilise des oignons ou des médailles. Mais ce pourra être des chaises, des instruments de musique, des chaussures ou n'importe quoi qui puisse présenter une ville. Cette figure est très utilisée en début de spectacle afin d'étonner le public par un exotisme venu d'ailleurs.

*Aspect Visuel* : Des objets font le grand cercle lors que le jongleur les décrits, ainsi que leur provenance. C'est souvent l'occasion de faire remarquer qu'avec un de plus ce ne serait pas trop... et de glaner un objet d'artisanat local.

### *Le Groin (qualité 3)*

Figure appréciée des enfants, le groin consiste à faire rebondir les balles sur ses fesses. Techniquement, une balle sur trois rebondit sur les fesses, ce qui lui procure un mouvement amorti, presque gras (plus ou moins selon les jongleurs). On agrémente généralement cette figure de grimaces. Une variante consiste d'ailleurs à jongler à une balle en usant de la main libre pour les grimaces. Une grosse balle molle peut alors se substituer aux habituelles balles de jonglage pour le grand plaisir des bambins.

*Aspect Visuel* : Pour effectuer cette figure, le jongleur dandine son postérieur sur lequel vient s'écraser mollement une balle, les deux autres faisant la ronde autour.

#### *La déchirure (qualité 4)*

Dans cette passe, on fait disparaître une balle à un endroit pour la faire réapparaître ailleurs. Cette pratique est à rapprocher des techniques d'illusionnisme. Techniquement, la difficulté résulte autant du besoin d'attirer le regard des spectateurs sur les autres balles juste avec la disparition, que du besoin d'occuper l'espace avec une balle de moins par la suite. Temporairement cachée dans une poche, une manche, un sac, simplement posée sur une table derrière un pichet de vin, un verre de bière... plus la disparition est réussie, plus la réapparition est impressionnante. Notons que le jongleur peut en profiter pour substituer une balle à une autre et varier ainsi ses couleurs. Le plus courant est de substituer une balle jaune à une mauve.

*Aspect Visuel* : Le spectateur doit être bluffé par une telle figure, et d'un coup il sent que quelque chose ne va pas, sans réaliser qu'une balle manque. Lorsque le jongleur sent que les spectateurs ont compris, il remet sa balle dans le mouvement et les spectateurs sont à nouveau désorientés.

#### *Le vol Draconique (qualité 7)*

Figure particulière et très emprunte de rêve. Lorsque Milles de Sabôr, le plus célèbre jongleur de l'âge passé, effectuait cette figure, les haut-révants y voyaient systématiquement un signe draconique très intense et durable. Inutile de dire que ses spectacles étaient prisés.

La figure en elle-même se propose de montrer un dragon battant des ailes, et requière 7 balles. Bien qu'elle semble extrêmement difficile à réaliser, les mains semblent trouver d'elles-mêmes leur chemin pour effectuer cette figure (qui demande cependant une certaine habitude), les artistes devenant bientôt de simples marionnettes, guidées par leurs balles, incapable de décrire leurs propres gestes. A croire que les dragons eux-mêmes apprécient le spectacle et guident les jongleurs dans leurs gestes. Pour réussir à amorcer le mouvement, il faut d'ailleurs réussir un jet de Rêve à 0.

*Aspect Visuel* : On discerne lors des meilleures interprétations un dragon (sa représentation la plus courante) qui bat des ailes et agite tête et queue de haut en bas. Les mouvements de bras du jongleur sont si denses qu'ils viennent combler les vides de balle et renforcer les contours du dragon.

### **Où il est question de qualité**

Comme dans bien des arts, la qualité intrinsèque d'une figure est importante (sans déroger à la règle, la qualité d'une figure est l'opposé de sa difficulté). Cependant comme dans la plupart des arts, « l'interprétation » a une part prépondérante dans la qualité finale. En jonglage, des notions de comédie ou de mime permettent d'augmenter grandement l'effet visuel. Ainsi la qualité finale d'une figure dépend, outre la qualité intrinsèque de la figure, du niveau en jonglage, et éventuellement du niveau en comédie.

DEXTÉRITÉ / Jonglage - niveau figure

# 6

Echecs total et particulier	qualité : niveau figure -4
Echec	qualité : niveau figure -2
Réussite	qualité : niveau figure
Réussite significative	qualité : niveau figure +1
Réussite particulière	qualité : niveau figure +2

A quoi on ajoute éventuellement pour les figures les plus longues

## APPARENCE / Comédie - (X+niveau figure)

Echecs total et particulier	qualité -5
Echec	qualité -2
Réussite	qualité +X
Réussite significative	qualité +(X+1)
Réussite particulière	qualité +(X+2)

Dans ce cadre, la qualité d'un spectacle peut s'évaluer de deux manières, soit la somme de quelques figures principales (les accents du spectacle en somme), soit de manière globale, auquel cas il faut évaluer la qualité globale du spectacle. A moins d'avoir un ouvrage traitant de ce thème, ou un maistre qui gère les enchaînements, ceci relève de la création d'un spectacle traitée plus loin dans ce précis.

## Lorsque les figures se mélangent...

Bien vite, exécuter une figure ne suffit plus. On se lasse et surtout les spectateurs finissent par comprendre la figure qui perd alors tout son charme, toute sa magie. Afin de palier cela, les jongleurs enchaînent des figures différentes, une passe, un cercle fugace, un moment saccadé, un rien qui maintient le mystère et les spectateurs en haleine.

### *La Difficulté d'une telle figure.*

Comme il s'agit de ne pas ramasser ses balles au milieu d'une figure fusse-t-elle composée, il semble logique de considérer que la difficulté d'une figure composée est la difficulté de la figure élémentaire la plus compliquée. Cette difficulté est incrémentée d'un malus de 1 pour gérer l'enchaînement entre les différentes figures qui peut ne pas être évident.

Ainsi, enchaîner une cascade (difficulté +4) avec des petits cercles (difficulté -1) serait de difficulté -2 (-1 pour les petits cercles, figure la plus difficile et -1 pour enchaîner les deux figures).

Tandis qu'enchaîner un bordel de Milles (difficulté -4) avec ces mêmes petits cercles (difficulté -1) et des colonnes (difficulté +2) serait de difficulté -6 (-4 pour le bordel de Milles qui est la figure la plus dure et -2 pour enchaîner les trois figures convenablement)

## ...les spectateurs affluent.

Au final, les figures composées, de part leur complexité et leur longueur, prennent l'allure d'un spectacle à part entière, tout en devenant difficiles à reproduire. Il devient alors plus prudent de monter une petite série d'enchaînement bien ficelée, parfaitement paramétrée. Série qui, à force d'habitude et d'automatismes, sera plus facile à exécuter. Les erreurs seront

moins fréquentes et les spectateurs plus impressionnés. On atteint là le stade spectacle qui n'est plus un simple enchaînement de figures, mais bien une scénographie montée avec soin.

*Où l'on traite des spectacles et de leurs écritures... La création et l'imagination sont à l'honneur.*

Un spectacle se compose d'enchaînements de figures, placées dans un ordre précis. Il peut comporter des pauses, c'est à dire des moments où les balles ne sont plus en l'air, comblés par de la danse, de l'acrobatie, de la musique ou du vide...Le spectacle peut être écrit pour une ou plusieurs personnes, et comprendre la pratique d'un ou plusieurs arts. Auquel cas, il peut être écrit par plusieurs personnes (une pour chaque art). Cependant, une fois posés, ces besoins sont impératifs à la pratique du spectacle. Si le nombre de protagonistes ou les arts pratiqués n'étaient pas réunis (à cause d'un blessé, du manque d'un instrument...) cela empêcherait tout bonnement la représentation.

NDLA : Il s'agit ici de spectacles de jonglerie. La qualité est donc centrée sur cette compétence. Ce précis n'a pas la prétention de gérer les spectacles qui ne sont pas focalisés sur la jonglerie.

La qualité d'un spectacle est déterminée par la compétence de son auteur. Ce dernier doit estimer la difficulté technique qu'il compte mettre dans son spectacle (L'auteur ne peut viser à l'écriture une difficulté supérieur à son niveau dans cette compétence). Si d'autres arts sont mis en jeu, ils font l'objet d'un traitement séparé selon la même procédure. Dans un tel cas, la qualité finale du spectacle peut-être modifiée (en bien ou en mal par le mélange des arts –à l'appréciation du Gardien des Rêves–). Une fois cela déterminé, le travail d'écriture commence, ce qui revient à obtenir des points de tâches :

INTELLECT/ Jonglerie (ou art concerné) difficulté visée par l'auteur  
 nombre de points de tâche à déterminer par le Gardien des Rêve  
 périodicité ½ heure draconique  
 1 point de fatigue

Lorsque tous les points sont acquis, un jet final (même compétence, même difficulté) apporte un bonus/malus selon les règles de qualité.

*S'entraîner pour ne pas faillir... Enfin de l'action.*

Lorsque l'on assiste à un spectacle, tout à l'air simple. Les gestes s'enchaînent, les instants de repos s'insèrent parfaitement dans le canevas général... Bref, l'artiste a beaucoup donné et le résultat est là.

Pour développer des automatismes, il faut travailler. Cela signifie réunir les conditions nécessaires à la représentation du spectacle, le matériel et éventuellement les partenaires, et obtenir des points de tâches.

DEXTÉRITÉ/ Jonglerie difficulté du spectacle  
 nombre de points de tâche à déterminer par le Gardien des Rêve (?)  
 périodicité ½ heure draconique  
 2 (ou plus selon le spectacle) points de fatigue

Lorsque tous les points sont acquis, un bonus de +1 est accordé au jongleur pour ce spectacle. Il est alors possible de continuer l'entraînement pour obtenir un bonus supplémentaire.

Dans le cadre d'un spectacle à plusieurs, tous les partenaires doivent obtenir l'intégralité des points, le bonus étant décerné au groupe. Cela peut amener

certains à s'entraîner alors qu'ils ont déjà tout leurs points acquis, mais ce travail supplémentaire est indispensable pour aider ses partenaires.

Lorsqu'un spectacle allie plusieurs compétences, chacun s'entraîne dans sa compétence en utilisant la difficulté relative à cette compétence. Ainsi, on peut envisager un spectacle très technique en jonglerie (difficulté -7), accompagné d'une musique très basique (difficulté -2). Si le spectacle ne concerne qu'un individu, il devra s'entraîner dans chacune des compétences, obtenant un bonus global. Cela peut se traduire par des entraînements plus longs, mais il est plus vraisemblable de faire des entraînements plus éprouvants (un jet dans chaque compétence par ½ heure, mais 150% des points de fatigue).

Le Bonus final ne peut jamais excéder la moitié de la difficulté. Ainsi un spectacle de difficulté -7 pourra obtenir un bonus maximum de +3.

### *Lorsque vient le jour de la représentation*

Le jour enfin venu, le costume de scène revêtu, on passe devant le public qui sera seul juge. Cela ne requière qu'un jet ajusté par la difficulté du spectacle et les bonus d'entraînement. Cette prestation suit les règles standards de qualité.

### *Quelques exemples de spectacles*

*Au coin de la Rue (qualité 3(2))*

Spectacle alliant Jonglerie et Comédie, cet impromptu consiste en quelques figures de bons goûts entrecoupées de quelques pauses durant lesquels le jongleur joue les automates saccadant ses mouvements et se figeant parfois de longs instants. Les figures de jonglage sont toutes centrées sur la cascade, et se greffent en alternance sur ce canevas on ne peut plus simple.

La simplicité est souvent récompensée, et il faut parfois savoir s'adapter au public de la rue qui préférera le simple et facilement compréhensible aux fastes d'un spectacle élaboré et hermétique. Bref un spectacle pour gagner des sous.

## **Quelques sorts d'à propos**

*Luminescence (nécropole) R-5 r4*

portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Luminescence est une illusion visuelle qui rend un objet luminescent. L'objet ciblé émet alors une faible luminosité, insuffisante pour éclairer à plus de quelques empan. La couleur de l'objet est changeante, et légèrement bleutée, à l'image des feux follets que l'on aperçoit dans les nécropoles les nuits sans lune. Il est à noter que dans l'obscurité, l'objet devient visible à plus d'une volée.