

Pour une classification hiérarchique des figures de jonglerie

Vers une taxonomie des figures (signifie classification en familles)

Comment juger de la difficulté de réalisation d'une figure ?

D'après quels critères peut-on comparer 2 figures ?

Dans un premier temps on peut tenter de répartir les figures en 31 catégories, regroupées dans 12 familles.

A – Type d'engin

1 – une figure à 3 massues est plus compliquée que la même à 3 balles

2 - mixer les engins : 1 massue + 1 balle + 1 anneau est plus difficile que 3 massues ou 3 balles

(la difficulté peut aussi venir du danger créé par les manipulations : jongler avec des couteaux ou des balles enflammées...)

Quoiqu'il en soit, une même figure peut prendre des allures différentes selon le matériel : une cascade avec 3 ballons de basket n'a pas la même allure qu'avec 3 « vulgaires » balles à grain.)

B – Hauteur et Tempo

3 – varier la hauteur des trajectoires (très bas ou très haut rend la figure plus difficile)

4 – Varier la vitesse des lancers

5 – Varier la « largeur » des lancers (bras très écartés ou mains serrées)

(Le public réclame souvent « plus haut ! plus vite ! »... mais on ne peut paradoxalement réaliser ces deux exigences à la fois, pour une même figure. La solution ? ajouter des engins ! une cascade à 5 balles va « plus haut et plus vite » qu'une cascade à 3 balles. Selon le type de figure et le type d'engin, il sera plus impressionnant dans certain cas d'envoyer « extra-haut », dans d'autres « extra-bas ».)

C- Multiplexes

6- colonnes

(il est possible d'envoyer 2 balles ou plus de la même main. Il s'agit alors de duplex, triplex, quadruplex... on parlera de « split » lorsque les balles se séparent en l'air, et que l'une est rattrapée de la main gauche, l'autre de la main droite. Les duplex en colonnes sont rattrapés par une seule main (les balles sont l'une au-dessus de l'autre).

D- Lancers simultanés

9 – figures symétriques

10 – figures asymétriques

. La figure est asymétrique si l'on manipule par exemple 2 balles dans la main droite, et une seule dans la main gauche (figure classique des colonnes).

E – Positions des mains en réception ou lancer d'engin

11 – lancer intérieur / extérieur

(un lancer extérieur permet d'envoyer l'engin « par-dessus » la figure, comme dans la figure du « tennis », de la « cascade extérieure », de la demi-douche...)

12 – hauteur des mains

(attraper les balles plus haut permet diverses variantes : par-dessus la tête, machine...)

F – Exploitation du corps

13 – pour lancer / récupérer

14 – pour stopper une balle

(les parties classiques du corps exploitées sont : sous la jambe, derrière le dos, sous un bras... Pour stopper une balle, soit on la coince entre 2 articulations (creux du genou, coude ou cou), soit on la laisse reposer sur une partie horizontale (dos de la main, avant bras, cuisse, dos...)

G – Tenue des engins

15 – balles : griffe, dos de la main, pinguin

16 – autre matériel : par le bouchon des massues, à l'envers, à travers (anneaux), baguettes chinoises (diabolo)

H – Tours et rotations (massues, anneaux)

17 – augmenter le nombre de tours

18 – changer le sens de rotation (massues)

19 – Changer de plan de lancer ou d'axe de rotation (anneaux : lancer en crêpes)

I – Manipulations sans lancers

20 – placer sur une partie du corps (dans la bouche, sur la nuque, le front...) (temporairement, ou en équilibre pendant l'exécution d'une autre figure)

21 – rouler (sur la tête, bras)

22 – frapper 2 engins pendant que le 3ème est en l'air

23 – coincer entre 2 engins (style boîte à cigares) ou 2 membres

24 – « flourish » : contact juggling, ou manipulation des baguettes en devilstick ou diabolo.

J – Rebonds

25 – sur le corps (coude, tête, menton, pichenette...)

26 – au sol

(l'exploitation du sol avec des balles rebond ouvre la porte à une nouvelle forme de jonglerie).

K – Tâches surajoutées

27 – mouvement supplémentaire (pirouette, taper des mains...)

28 – Activité complémentaire (jongler sur un rouleau américain, un monocycle, sur les épaules d'un partenaire, ou utiliser une main pour jongler avec 2 ou 3 objets, tandis que l'autre exécute un travail différent (ball-spinning, jouer au football...)

29 – en aveugle

30 – avec un engin en prolongement de la main (des raquettes de tennis, des verres)

Conclusion : Pour chaque figure de base, il est possible de décliner jusqu'à une vingtaine de variantes, et même combiner plusieurs variantes simultanément. Ernest Montego est par exemple capable d'être sur un monocycle girafe, d'avoir un ballon tournant en équilibre sur un bâton sur le front, de même sur le menton, avec 2 anneaux en rotation autour de la jambe droite (la jambe gauche pédale...), 2 autres anneaux en rotation autour du bras droit, tandis qu'un ballon est en rotation au bout de l'index droit, et en même temps, il jongle avec 3 anneaux de la main gauche.

Dans notre organigramme, les variantes les plus classiques seront proposées, mais vous savez que chaque figure peut par exemple être tentée les yeux fermés, ou en équilibre sur une boule.