

UNSQUARE DANCE

FUNKY 7-CLUB PATTERNS

Coole 7-Keulen-Muster

If you are reading this article you probably know the feeling: time slows down, the outside world has finally lost all its importance, you are thinking about nothing in particular, yet your mind is not wandering, there is simply no necessity for you to use your imagination or your capacity for abstract thought – all that matters is that you are alive – Alive and Passing. Magically every throw is perfect – every catch requires absolutely no effort, two (or more) minds are tuning in to the same frequency. And then comes the moment that is the beginning of the end: you become conscious of what is happening, a small river of chills (and adrenaline) is running up your spine – and “Bang” it all falls apart and you both let out a small “yee-haa” or a “wow”.

The three articles in this series are about some of the weird and wonderful patterns that I and other nerds have come up with during moments of great inspiration. Hopefully they will bring you as much enjoyment as they have brought me.

Before I get started with the patterns I would like to thank Wolfgang for inventing the marvellous tool *JoePass!*, without which several of the patterns here wouldn't have been invented yet (by me at least). I will also advertise the usefulness of “causal diagrams”. Knowing how to use them can be a major factor in enhancing the output of one's sessions of creative inspiration.

In these articles I take as my basic presumption that the

reader has at least some knowledge of causal diagrams. For the ones who want to groove on these patterns in actual 3-dimensional space, however, I find it essential to be able to juggle the pattern that I find to be the doorway these types of patterns: the 7-club 3-count. So I start with explaining that pattern. But enough talk. Let's get to the patterns.

Patterns

I have divided the funky 7-club patterns into different categories (not something I have given a lot of thought to so it mightn't be the most efficient way):

1. 7-club 3-count (if you can call one pattern a category – maybe 7-club 1-count should also go in this category, see *Kaskade* 57).
2. Pass-Pass-Selfs (pps)
3. Bookends (ppsp - or ppsps if you like)
4. Countdowns
5. Popcorns
6. Other Patterns (whatever doesn't fit into the other categories, so far I have at least one pattern here)

This first article deals with the three first categories, but fear not, the other categories will be carefully dealt with in the following issues. And, by the way, sometimes I have added a few 3-person feed patterns derived from the 7-club pattern, but hey...

To start a pattern, simply follow the causal diagram, beginning at its left side. Every juggler holds one club in each hand, plus one club for every arrow that reaches the hand

from the left side of the pattern. In the first pattern, J2 will start with 4 clubs, and J1 has 3 clubs.

7-club 3-count

This is, as I said, the basic ambidextrous 7-club pattern. I always warm up with this one before moving on to other patterns.

If you have done no ambidextrous juggling before, learn the 6-club 3-count (pps), and do that until you have the throwing rhythm totally automatic. Practise throwing “late doubles” in this pattern (i.e., a crossing double pass **on** the pass beat). This trick is likely to make your partner fuck up the pattern as she gets a “hold”, and thus **won't** be passing back the same club as she receives (which is what you normally do in a 6-club 3-count). To avoid this, count out loud: “right, two, three, left, two, three, right, ...”. When you both can throw continuous “late doubles” you are definitely ready to try the 7-club version.

In this pattern you are both throwing double passes. However one of you, “juggler 1” (J1), will be crossing your passes while the other, “juggler 2” (J2), goes straight. The passes will also need to be slightly floatier than normal doubles (for mathematical and practical reasons). J2 (the one that passes straight) starts with 4 clubs doing: floaty straight double pass, self, self, ... J1 waits 1? beats (or “as long as possible”) before starting, doing: floaty crossing pass, self, self, ... (or he can wait only half a beat and start with a left

self). (Fig. 1)

The four handed siteswap for this one is 966 (if you don't understand why and can't wait another page, see footnote 2).

If you have problems with the rhythm you can “colour code” the pattern. To do that, take 3 clubs of a different colour, and hold them so that they will be the passes. J1 has one coloured club and holds it as the first one in the right hand. J2 (the one who starts) holds one coloured club in the right hand as the first one and one coloured club as the second one in the left hand. This way you will **always** be passing the coloured clubs, while the normal clubs are **always** selfs.

All the tricks that can be thrown in a 6-club 3-count can also be thrown in the 7-club version, only they have to have one more spin – doubles become triples, triples become quads, etc. J1 will have to make her triples straight and her quads crossing, while J2 will do the opposite. Keep in mind that **all** the passes have to be done floaty here.

If you just want some great patterns to groove on, move straight on and leave the tricks till you are juggling with someone not as nerdy (or zen) as you.

Pass-Pass-Selfs

A great passing rhythm whose basic pattern is pretty well known among ambidextrous passers. However, there is another variation. The result is at least as spine tingling.

The basic pps

J1 does crossing doubles and J2

does a straight single followed by a crossing double. J2 starts with 4 clubs, and both jugglers start simultaneously: (Fig. 2) This pattern can also be done with reversing the passes so that the double passes are straight, and the single is crossing – a nice variation that feels quite different. To do this, one juggler starts with the left hand. (Just imagine that all the Rs are Ls and vice versa in J2's line in the causal diagram).

Singles versus doubles

Here is a pps where J1 does everything on singles. J2 does all doubles (also the selfs, which makes this side it a bit harder and groovier to juggle). J1 has 4 clubs. (Fig. 3) Also here can it be interesting to reverse the passes so the singles are crossing and the doubles are straight (the self double stays straight!).

Feeds

As pps has twice as many passes as 3-count (pps) it is the perfect pattern for feeding two 3-counts. There are probably heaps of ways to do this. Here are two, one with 11 clubs and a funkier one with only 10.

11-club 3-count feed

This one is fairly simple, as all the passes are floaty doubles. The "feeder" (FF) has 5 clubs and throws inside, inside, self, outside, outside, self. "Feedee 1" (F1) stands on the right side of "feedee 2" (F2) and starts 1? beats after FF (when FF's first right pass is arriving), doing the crossing side of a 7-club 3-count starting with the **right** hand. F2 does the same, but waits 2? beats after FF and starts from the **left** hand. (Fig. 4)

10-club funky 3-count feed

In this pattern everybody starts at the same time from the right. F1 stands to the right of F2. FF has 4 clubs and does: crossing double to F1, straight single to F2, self, cross double (F2), straight single (F1), self. All the feedees' passes are straight and both start with a self before doing their 3-count sequences. F1 does: left single pass, self, self, right triple pass, self, self. F2 does: left triple pass, self, self, right single pass, self, self. (Fig. 5)

But let's now go back to 2 people and 7 clubs...

Bookends

Now we get into 7-club versions of the "old" 6-club pattern "bookends", a 5-count with 3 passes and 2 selfs. The selfs always have at least one pass in between (got that?) (see footnote 1).

Basic Bookends

The basic pattern in this section is another great fusion of technology, creative inspiration and skill (thanx for your patience, Mandy), but it isn't actually that hard, you just add another pass and another self to the basic pps. J2 starts with 4 clubs. (Fig. 6) Don't forget to try both ends and to reverse the passes like in the other patterns.

Asynchronous Bookends

Here is a version where both jugglers do (almost) the same. J1 does floaty crossing singles and straight floaty doubles and J2 does the opposite – is that clear?!? J2 has 4 clubs, and J1 starts immediately (half a beat) after. (Fig. 7) As this pattern is asynchronous (none of the four hands throw at the same time) it can be written down as a

fourhanded siteswap: 96677 (see footnote 2). Each juggler throws 96767.

Funky Bookends

For an even weirder bookends (as if it needs to get any weirder!) try 86777, where each juggler juggles 87767 in turn. J1 has 4 clubs, and J2 starts half a beat later. (Fig. 8)

Sdnekoob

For a "reverse" bookends (ssp) try this one – it even has a triple in it – oooohhh. J1 starts with 4 clubs (at the same time as J2). (Fig. 9)

This one cannot be written in a fourhanded site swap as it is a synchronous pattern, which also means that the passes don't need to be floaty, and that you can try making the crossing passes straight and vice versa.

"And I'm spent..."

Footnotes:

1. There are (at least) two different ways to think about bookends patterns. One is to just do ppsps, the other is to ppsps (i.e., three right hand shower passes in a row followed immediately – no self in between! – by three left hand passes). Try to do the same pattern with both "feelings" – it doesn't feel like the same pattern even though your body is doing exactly the same (trippy, huh). I also discovered that this pattern is exactly the same as one that Wolfgang describes in *Kaskade* 57 as <4p 3 4p 3 3p|3 4p 3 4p 4p>, but never mind...

2. Brief explanation of fourhanded siteswap
6s are normal selfs (the same as 3 in "normal" siteswap)
7s are floaty single passes (or 3.5s)
8s normal self doubles (to the same hand – like normal 4s)
9s are floaty double passes (4.5s)
10s are crossing self triples (5) (please note that 10 can easily



Berufsbegleitende Fortbildung Febr. - Nov. 2002, 150 Ustd.
Zirkuspädagogik

für Lehrer/innen, Erzieher/innen, Sozialarbeiter/innen, Jugendleiter/innen und interessierte Einzelpersonen

Inhalte:
Jonglieren
Einradfahren
Akrobatik
Feuer spucken
Zaubern
Clownerie
Präsentationstraining
Entwicklung eines Zirkusprogramms

Info + Anmeldung:
Theaterpädagogisches Zentrum der Emsländischen Landschaft e.V. (TPZ), Universitätsplatz 5-6, 49808 Lingen
Tel. 0591 / 9166313 (Ingo Michael)
e-mail: ingomichael@tpz-lingen.de
www.tpz-lingen.de

be confused with a 1 followed by a 0, however 1s almost never appear in fourhanded siteswap, so a 10, 11, 12, etc are always to be read as ten, eleven, twelve, etc. in this type of siteswap here, unless otherwise specified)

11s are floaty triple passes (5.5) So all even numbers are selfs while odds are passes – a 5 would be a very fast pass, a 4 is a hold, a 2 is a zip and a 0 is an empty hand. I don't think I believe in 1s and 3s, definitely not with clubs.

Important about the passes (but not about the selfs): if "juggler 1" does 7s, and 11s straight and 9s crossing, then "juggler 2" will have to do her 7s and 11s crossing and the 9s straight.

Links:

Isaac's pages on the web (note that they have moved):

<http://www.juggler.net/orr/>
Tarim's posting about

fourhanded siteswap:

<http://www.juggling.org/bin/mfs/JIS/rj/1994/03/30-193700?l2#mfs>

The workshop archive, and all the patterns from this article: <http://www.koelnvention.de/animation/>

Dave Brubeck, "The un-square dance", can be found at "We are all together again for the very first time"

Robert M. Pirsig: *Zen and the art of motorcycle maintenance*.

Not that it has much to do with this article – except maybe the introduction (of the article). But it's a cool book and it is available in its full length on the net at this address:

<http://www.aoe.vt.edu/~ciochett/lit/zen.html>

Charley Dancey's Compendium of Club Juggling, ISBN 1898591 14 8, homepage at <http://www.dialspace.dial.pipex.com/dancey/>

Jon Skjerning-Rasmussen, Copenhagen, Denmark
joyful@juggler.net

Wenn du diesen Artikel liest, kennst du wahrscheinlich das Gefühl: die Zeit läuft langsamer, die Außenwelt wird unwichtig, du denkst an nichts bestimmtes, aber die Gedanken schweifen nicht umher, es gibt keine Notwendigkeit für Fantasie oder abstrakte Gedanken – alles was zählt ist: du bist am Leben – du lebst und passt. Zauberkraftiger Weise ist jeder Wurf perfekt – das Fangen bedarf keinerlei Anstrengung, zwei (oder mehr) Gehirne sind auf gleiche Frequenz eingestellt. Und dann kommt der Moment, der Anfang vom Ende: dir wird bewusst, was geschieht, ein Schauer (und Adrenalin) läuft dir den Rücken runter – und „Peng“, alles fällt zusammen und beide sagt ihr leise „yeh-haa“ oder „wow“.

Die drei Artikel in dieser Serie werden von verrückten und wunderbaren Passingmustern handeln, die ich und andere Freaks in Momenten großer Inspiration erfunden haben. Hoffentlich machen sie euch so viel Spaß wie mir.

Bevor ich anfangen möchte ich mich bei Wolfgang bedanken, der das wundervolle Werkzeug *JoePass!* erfunden hat, ohne das viele dieser Muster nie erdacht worden wären (wenigstens nicht von mir). Ich möchte auch die Nützlichkeit der „causal diagrams“ unterstreichen. Damit umgehen zu können kann die eigene Kreativität sehr steigern. In diesem Artikel gehe ich davon aus, dass der Leser zumindest ein bisschen davon versteht. Wer diese Muster allerdings in wirklich dreidimensionalem Raum genießen will, sollte in der Lage sein, das Muster zu jonglieren, das meiner Meinung nach die Tür für alle folgenden seiner Art öffnet: den 7-Keulen 3-count, das ich nun zuerst erklären werde. Aber genug geredet. Auf zu den Mustern.

Die Muster

Ich habe die 7-Keulen Muster in verschiedene Kategorien unterteilt (was nicht sehr durchdacht ist, vielleicht gibt es bessere Wege):

1. 7-Keulen 3-count (falls ein Muster schon eine Kategorie ausmacht; man könnte hier vielleicht 7-Keulen 1-count hinzuzählen, siehe *Kaskade* 57).

2. Pass-Pass-Selfs (pps)

3. Bookends (ppsp - or ppsps if you like)

4. Countdowns

5. Popcorns

6. Andere Muster (die nicht in die anderen Sparten passen, so habe ich hier wenigstens ein Muster dafür)

Dieser erste Artikel handelt von den Kategorien 1-3, aber keine Angst, die anderen kommen ausführlich in den nächsten Ausgaben dran. Übrigens habe ich ein paar 3-Personen-Feed Muster eingebaut, die aus 7-Keulen Mustern abgeleitet sind, aber warum auch nicht...

Um ein Muster zu beginnen, fängst du einfach am linken Ende des causal diagrams an. Jeder Jongleur hält eine Keule in jeder Hand, und zusätzlich eine Keule für jeden Pfeil, der von der linken Seite des Musters in die Hand kommt. Im ersten Muster wird J2 mit 4 Keulen beginnen, J1 hat 3 Keulen.

7-Keulen 3-count

Das ist, wie gesagt, die Basis der beidhändigen 7-Keulen Muster. Damit wärme ich mich immer auf, bevor ich andere Muster spiele.

Falls du noch nie beidhändig gepasst hast, übe zuerst den 6-Keulen 3-count (pps), bis sich der Rhythmus automatisiert hat. Übe in diesem Muster „späte Doubles“ zu werfen (d.h. im normalen Passrhythmus einen Pass mit Doppeldrehung überkreuz). Dieser Trick wird deine Partnerin

durcheinander bringen, weil sie eine kleine Pause hat und deshalb nicht die gleiche Keule zurückpassen kann, die sie bekommen hat (was sonst ja der Fall ist). Laut zählen hilft: „rechts, zwei, drei, links, zwei, drei, rechts,...“. Wenn ihr beide andauernd „späte Doubles“ werfen könnt, seid ihr bereit, die 7-Keulen-Version zu probieren.

In diesem Muster werft ihr beide Doubles. Aber einer von euch, Jongleur 1 (J1) wirft überkreuz, während der andere, Jongleur 2 (J2) gerade wirft. Die Pässe müssen auch etwas höher und langsamer („schwebender“) sein als normale Doubles (aus mathematischen und praktischen Gründen). J2 (der Geradepasser) beginnt mit 4 Keulen: schwebende gerade Double-Pass, Self, Self,... J1 wartet 1? Schläge (oder „so lange wie möglich“) bevor er anfängt: schwebende Pass überkreuz, Self, Self, ... (oder er kann nur einen halben Schlag warten und mit einem Self aus links beginnen). (Fig. 1)

Das vierhändige Siteswap dazu ist 966 (falls du das nicht verstehst und nicht noch eine Seite warten kannst, siehe Fußnote 2).

Wenn du Probleme mit dem Rhythmus hast, kannst du dem Muster einen Farbcode geben. Haltet 3 farblich gekennzeichnete Keulen so, dass sie gepasst werden. J1 hat eine farbige Keule und hält sie als seine erste in der rechten Hand. J2 (derjenige, der anfängt) hält eine farbige Keule in der rechten Hand als seine erste und eine farbige als zweite in der linken Hand. So werden **immer** die farbigen Keulen gepasst, die normalen Keulen werden **immer** als Selfs geworfen.

Alle Tricks, die in einem 6-Keulen 3-count geworfen werden können, funktionieren auch in der 7-Keulen-Version, aber sie haben jeweils eine zusätzliche Drehung – Doubles werden zu Triples (Dreifach-

drehungen), Triples werden zu Quads (Vierfachdrehungen) usw. J1 muss seine Triples gerade, seine Quads überkreuz spielen, J2 macht das Gegenteil. Denkt daran, dass alle Pässe schwebend sein müssen. Wenn du auf ein paar tolle Muster abfahren willst, lies gleich weiter und hebe die Tricks auf, bis du mit jemandem jonglierst, der weniger verrückt (oder zen) ist wie du.

Pass-Pass-Selfs

Ein toller Passingrhythmus, dessen Grundmuster bei beidhändigen Passern sehr bekannt ist. Aber es gibt eine Variation. Das Resultat jagt mindestens so viele Schauer über deinen Rücken.

Basis pps

J1 wirft Doubles überkreuz und J2 wirft gerade Singles, gefolgt von einem gekreuzten Double-Pass. J2 beginnt mit 4 Keulen und beide beginnen gleichzeitig: (Fig. 2)

In diesem Muster können die

Pässe auch vertauscht werden, so dass die Double-Pässe gerade sind und die Singles kreuzen – eine nette Variante, die sich ganz anders anfühlt. Dazu beginnt ein Jongleur mit der linken Hand. (Stell dir nur vor, dass im causal diagram all die Rs in J2s Linie Ls sind, und umgekehrt).

Singles gegen Doubles

Hier ist ein pps, bei dem J1 nur Singles wirft, während J2 alles doppelt wirft (auch die Selfs, was diese Position etwas schwieriger und spaßiger macht). J1 hat 4 Keulen. (Fig. 3)

Es kann auch interessant sein, die Pässe so zu vertauschen, dass Singles überkreuz und Doubles geradeaus gehen (die Double-Selfs bleiben gerade!). Feeds

Da pps doppelt so viele Pässe wie 3-count (pps) hat, eignet es sich perfekt dazu, zwei 3-counts zu feeden. Es gibt wahrscheinlich unendliche

Möglichkeiten, das zu tun. Hier sind zwei, eine mit 11 Keulen und eine verrücktere mit „nur“ 10.

11-Keulen 3-count Feed

Dieses Muster ist recht einfach, da alle Pässe schwebende Doubles sind. Der Feeder (FF) hat 5 Keulen und wirft innen, innen, self, außen, außen, self. Feedee 1 (F1) steht rechts von Feedee 2 (F2), beginnt 1? Schläge nach FF (wenn FFs erster rechter Pass ankommt), und wirft einen 7-Keulen 3-count überkreuz aus der rechten Hand. F2 macht das gleiche, aber wartet 2? Schläge nach FF und beginnt aus links. (Fig. 4)

10-Keulen 3-count Feed für Ehrgeizige

In diesem Muster beginnen alle zur gleichen Zeit aus rechts. F1 steht rechts von F2. FF hat 4 Keulen und wirft: Double überkreuz zu F1, Single gerade zu F2, Self, Double überkreuz (F2), Single gerade (F1), Self. Alle Pässe der Feedees sind gerade und beide beginnen mit einem Self vor der 3-count-Sequenz. F1 wirft: linker Single-Pass, Self, Self, rechter Triple-Pass, Self, Self. F2 wirft: linker Triple-Pass, Self, Self, rechter Single-Pass, Self, Self. (Fig. 5)

Aber nun kehren wir zu 2 Jongleuren und 7 Keulen zurück...

Bookends

Nun machen wir 7-Keulen Versionen des „alten“ 6-Keulen Musters, das „Bookends“ (Buchstützen) genannt wird, ein 5-count mit 3 Pässen und 2 Selfs. Auf Selfs folgen mindestens ein Pass (verstanden?) (siehe Fußnote 1).

Basis-Bookends

Dieses Muster hier ist eine weitere großartige Fusion von

Technologie, kreativer Inspiration und Können (danke für die Geduld, Mandy), aber es ist gar nicht so schwer, man fügt nur einen Pass und einen Self zum Grundmuster pps hinzu. J2 beginnt mit 4 Keulen. (Fig. 6)

Vergesst nicht, beide Enden zu probieren und die Pässe wie in den anderen Mustern umzudrehen.

Asynchrone Bookends

Hier ist eine Version, wo beide Jongleure (fast) das gleiche tun. J1 wirft schwebende Singles überkreuz und schwebende Doubles gerade; J2 macht das Gegenteil – ist das klar?!? J2 hat 4 Keulen, und J1 beginnt sofort (einen halben Schlag) nach ihm. (Fig. 7)

Da dieses Muster asynchron ist (keine der vier Hände wirft zur gleichen Zeit), kann es auch als vierhändiger Siteswap aufgeschrieben werden: 96677 (siehe Fußnote 2). Jeder Jongleur wirft 96767.

Bookends für Ehrgeizige

Für noch verrücktere Bookends (als ob sie noch verrückter werden müssten!), versucht 86777, wobei jeder Jongleur abwechselnd 87767 jongliert. J1 hat 4 Keulen, und J2 beginnt einen halben Schlag später (Fig. 8)

Sdnekoob

Für Bookends „rückwärts“ (ss-pps), versucht dieses – es ist sogar ein Triple dabei – oooohh. J1 beginnt mit 4 Keulen (gleichzeitig mit J2). (Fig. 9)

Dies kann nicht als vierhändiger Siteswap aufgeschrieben werden, da es ein synchrones Muster ist, deshalb müssen auch die Pässe nicht schwebend kommen und man kann versuchen, die Überkreuz-Pässe gerade zu machen und umgekehrt.

„Ich bin fertig.....“

CIRCOMEDIA
Centre for Contemporary
Circus & Physical Performance

Professional Courses for people who want to
develop an **imaginative and**
innovative
approach to
circus and
physical
theatre

Photo: Paul Ross

Courses:
One Year Foundation (OCR Diploma)
Three Month Introductory

For further information:
email: info@circomedia.demon.co.uk
Tel/Fax: +44 (0)117 9477288 www.circomedia.com
Circomedia, Britannia Road, Kingswood, Bristol, BS15 8DB, UK

Fußnoten:

1. Es gibt (mindestens) zwei Betrachtungsweisen über Boobend-Muster. Einmal kann man nur ppsps werfen, oder man kann ppspp machen (d.h. drei Showerpässe aus der rechten Hand hintereinander, gefolgt von drei Pässen aus der linken Hand – ohne Selfs dazwischen! – Versucht beide Versionen – es fühlt sich nicht mehr wie das gleiche Muster an, obwohl dein Körper genau das gleiche tut (abgefahren, huh?). Ich habe auch festgestellt, dass dieses Muster das gleiche ist, wie das, was Wolfgang in *Kaskade* 57 als <4p 3 4p 3 3pl3 4p 3 4p 4p> beschreibt, aber macht nichts.....
2. Kurze Erklärung des vierhändigen Siteswap
 - 6 sind normale Selfs (wie 3 im „normalen“ Siteswap),
 - 7 sind schwebende Single-

- Pässe (oder 3.5)
- 8 sind normale Doubles (zur gleichen Hand – wie normal 4)
 - 9 sind schwebende Double-Pässe (4.5)
 - 10 sind Triple-Selfs überkreuz (5) (bitte beachten, dass „10“ leicht mit einer 1 gefolgt von einer 0 verwechselt werden kann, aber 1 taucht in vierhändigem Siteswap fast nie auf, also sind in dieser Art Siteswap 10, 11, 12, usw. immer als zehn, elf, zwölf usw. zu lesen, wenn nicht etwas anderes vermerkt ist).
 - 11 sind schwebende Triple-Pässe (5.5)
- So sind alle geraden Zahlen Selfs, während ungerade Zahlen Pässe sind – eine 5 wäre ein sehr schneller Pass, eine 4 ist eine Pause, eine 2 ist Übergeben und eine 0 ist eine leere Hand. Ich persönlich glaube nicht an 1 und 3, auf keinen

Fall bei Keulen.
 Wichtig bei den Pässen (aber nicht für die Selfs): wenn „Jongleur 1“ 7 und 11 gerade spielt und 9 überkreuz, dann muss „Jongleur 2“ die 7 und 11 überkreuz und die 9 gerade spielen.

Links:

- Isaac's Homepage (Achtung, umgezogen):
<http://www.juggler.net/orr/>
 Tarim's Posting über vierhändiges Siteswap:
<http://www.juggling.org/bin/mfs/JIS/rj/1994/03/30-193700?12#mfs>
 Das Workshoparchiv mit allen Mustern dieses Artikels:
<http://www.koelnvention.de/animation/>
 Dave Brubeck, „The unsquare dance“, kann bei „We are all together again for the very

first time“ gefunden werden.
 Robert M. Pirsig: „Zen and the art of motorcycle maintenance“ (*Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten*). Das hat nicht viel mit diesem Artikel zu tun – außer vielleicht mit der Einleitung. Aber es ist ein tolles Buch und der vollständige (englische) Text ist unter folgender Adresse im Internet zu finden:
<http://www.aoe.vt.edu/~ciochett/lit/zen.html>
Charley Dancey's Compendium of Club Juggling, ISBN 1898591 14 8, Homepage:
<http://www.dialspace.dial.pipex.com/dancey/>

Jon Skjerning-Rasmussen,
 Kopenhagen, Dänemark
joyful@juggler.net

