

Les Antliaclastes
présentent

The old man of the mountain
Le vieux de la montagne
de Patrick Sims



Photo @ Jean-Pierre Estournet

KSAMKA

Contact : Karinne Méraud
Tél. +33 (0)5 53 29 47 42 - Portable +33 (0)6 11 71 57 06
kmeraud@sfr.fr - www.ksamka.com

Le vieux de la montagne a été créé au Théâtre de Vidy-Lausanne en 2012, il a été présenté à La comédie, scène nationale de Clermont Ferrand, Théâtre des Alberts, centre dramatique National de Montluçon, Mime festival Londres L'équinoxe, scène nationale de Châteauroux, Théâtre le Monfort à Paris.

Production déléguée : Les Antliaclastes. Co-production: Théâtre Vidy-Lausanne, Equinoxe, Scène nationale de Châteauroux, Centre Dramatique de Montluçon, La comédie, scène nationale de Clermont Ferrand. **Avec le soutien du** Ministère de la Culture et de la Communication /DRAC Auvergne, Centre National du Cinéma /DICREAM, Centre National du Théâtre (Prix de la dramaturgie plurielle), Région Auvergne, Département de l'Allier

The old man of the mountain
Le vieux de la montagne

Patrick Sims

Écriture, mise en scène, scénographie, marionnettes

Avec

Patrick Sims

Josephine Biereye

Zana Goodall

Richard Penny

Ata Ebtekar

Musique

Josephine Biereye

Masques, accessoires, marionnettes

Michael Lew

Contribution aux premières recherches

Uri Viladomiu et Patrick Sims

Visuels et création sonore

Ilan Katin

Création vidéo

Richard Penny, Christophe Goujon, Sophie Barraud

Construction et recherches en électromécanique

Laure Guilhot

Réalisation d'éléments du décor

Sophie Barraud et Oriol Viladomiu

Régie

The old man of the mountain Le vieux de la montagne

Un programme d'entraînement pour les Assassins de l'ère spatiale. *Un opéra persan électronique pour marionnettes, posthumain et populaire, vaguement inspiré de la trame d'un jeu vidéo hacké et truffé de virus.* La recherche pour **Le vieux de la montagne** a commencé comme un récit autour de Hassan Sabbah, le leader d'une organisation «terroriste» islamique perse radicale du XI^{ème} siècle, connue sous le nom des Assassins. Au fur et à mesure de la recherche, il est devenu impossible de faire la distinction entre mythe et faits historiques, entre réalité et fiction. Nous avons rassemblé tout un ensemble de pièces à conviction qui se réfèrent à Hassan Sabbah - de doctrines médiévales religieuses au roman picaresque, de légendes populaires à des manuels d'instruction de la CIA, depuis les prophètes religieux jusqu'aux auteurs de science-fiction.

La seule constante qui parcourt tous ces contes indique que Hassan Sabbah était en effet le leader d'un puissant mouvement underground situé à Alamut, une forteresse au Nord de l'Iran actuel. Ce qui est également factuel est le fait qu'il avait véritablement des troupes de loyaux adeptes dont les méthodes d'entraînement devaient être extraordinaires.

Pour donner du sens à ce mythe, le dénominateur commun de toutes ces informations rassemblées a été extrait et posé sous la forme d'une question : comment entraîne-t-on un «Assassin» à l'ère de l'exploration spatiale ? La réponse ne doit pas être très loin des méthodes que Sabbah employait il y a mille ans. *«Le vieux de la montagne»* sera un spectacle de théâtre vivant pour marionnettes, automates, robots, acteurs masqués, et personnages virtuels.

Il comprendra des vieux tours de magie ainsi que des éléments de nouvelles technologies créés spécifiquement pour ce spectacle. Il s'agit d'une histoire d'illusionnisme, de jeu, de tromperie, de manipulation, de guerre d'information, et bien sûr, d'extase. **«J'adore mettre les choses dans un état de péril extrême», disait l'artiste Jean Dubuffet. «C'est uniquement à son point de rupture qu'une chose se révèle.»** Ma première approche du sujet et de ses formes de représentation a été de la nature du «hacking». Par hacking, je veux parler d'une méthode qui consiste à pousser un système ou un concept au-delà de ce pour quoi il a été conçu, parfois au-delà même du possible. La vérité est singulière, mais l'échec peut prendre une quantité infinie de formes. Aujourd'hui, il s'agit d'une célébration, pas d'une lamentation.

Patrick Sims La chartreuse lez Avignon 2009

Cycle de création

Avec cette pièce, Patrick Sims poursuit le travail de création entamé avec la compagnie **Buchinger's Boot Marionnettes** dans le cycle **Shellachrymellaecum** engagé en 2004. Le premier volet, «Les Plis Vestibulaires», fonctionnait sur une explosion d'images, plus ou moins monstrueuses ou comiques. Cette multiplication est un véritable paradigme de la création, où le créateur, Patrick Sims, expulse littéralement un certain nombre d'images qui l'habitent. Le foisonnement de la scène rend compte du foisonnement de la création. L'esprit du créateur, aussitôt «délivré», se remplit instantanément de nouveaux démons.

Le second volet, **L'Armature de l'Absolu** interroge l'oeuvre, la renommée et le mythe d'Alfred Jarry. Patrick Sims met en scène les principes et la critique de la pataphysique. Il examine tout particulièrement les différentes connexions entre le vivant et l'irréel, entre la partie et le tout, entre l'embryonnaire et le complexe. Le premier tableau permet de comprendre le processus de création : le point infime du sabot d'un cheval posé sur la terre (l'embryonnaire), s'élevant

vers la complexité de la structure du vivant (représenté ici par la jambe). Ce menuet chevalin et comique mêle la beauté et le trivial (le cheval défèque lorsqu'il fait ses pointes). Cette scène se termine par la séparation des jambes, comme la division d'un noyau, donnant naissance à deux petites jambes de cheval, comme une sorte de clone clownesque.

Chaque image et chaque geste vont fonctionner sur ce cycle : la vie, la mort, la renaissance, incessant clonage de formes et d'idées. Cette forme est aussi celle de la structure narrative, l'histoire de la longue mort d'Alfred Jarry, dévoré, ingurgité par son oeuvre, renaissant comme l'hydre ou le serpent. Hommage rendu à Jarry et à la construction «métamythique» des oeuvres, Patrick Sims poursuit son travail de concentration des images et d'écriture dramatique en examinant cette fois la légende d'Hassan Sabbah, fondateur, au XI^{ème} siècle, de la secte des Assassins.



Photo @ Jean-Pierre Estournet

Légende et Mythe

Patrick Sims se base pour ce spectacle sur le récit dicté par Marco Polo au scribe Rustichello, qui relate sa visite d'Alamut, la forteresse d'Hassan Sabbah quelques temps après la disparition du chef et l'éradication de la secte. Alfred Jarry a écrit en 1896 « Le Vieux de la Montagne », il s'agit du surnom que donnaient les Templiers à leur ennemi juré Hassan Sabbah. Présenté comme un chef de guerre illuminé et fou, Hassan Sabbah apparaît comme la cristallisation de toutes les craintes des croisés. Ces derniers voyaient en lui l'ultime ennemi, les guettant depuis son nid d'aigle, prêt à envoyer sur eux ses soldats fanatisés et sanguinaires.

Le travail porte plus sur la construction d'une légende, à travers les récits plus ou moins éloignés du contact direct avec le personnage dont on raconte la vie. Marco Polo n'a pas connu Hassan Sabbah, il ne fait que raconter, à la fin de sa vie, ce qu'il a entendu des années auparavant. Le scribe, intervient également comme filtre en omettant ou en ajoutant des détails, c'est du moins ce que suggère Jarry. Enfin, ultime filtre, et non le moindre, Jarry, dont l'intérêt pour la vérité historique est largement subordonné à sa fascination pour les fantasmes, car il s'agit bien ici d'un récit fantasmé et de la construction d'une légende.

La première piste de travail qui se présente à nous est donc la construction d'un mythe. Comment peut-il être constitué par différentes lectures, interprétations et fantasmes ? Ces légendes nous renseignent plus sur le comportement des auteurs que sur le personnage historique en lui-même.

Partant de là, il s'agira pour nous d'examiner les processus de création d'un spectacle de marionnettes. Il se présentera lui-même comme un récit mythique ancré à la fois dans le présent mais aussi volontairement hors du temps.

Un occidental raconte l'histoire d'un oriental.

Cela provoque une rencontre des cultures et sans aucun doute une énorme incompréhension. En outre, il s'agit d'un temps - le XIII^{ème} siècle - où la civilisation islamique était très épanouie d'un point de vue culturel et scientifique. La civilisation Occidentale de Marco Polo était en état d'ignorance comparée à celle, très avancée, où vivait Hassan Sabbah. C'est cette ignorance qui rend le récit de Marco Polo si fascinant. Voyageant dans cette autre partie du monde, il n'a aucune idée des systèmes de pensées, des avancées technologiques ou mathématiques qu'il va rencontrer. Et il ne possède sans doute pas encore les concepts nécessaires pour les comprendre. La question de la connaissance, de l'ignorance, du renversement des valeurs est au coeur du projet.

La pataphysique de Jarry, loin d'être une simple élucubration de potache, se voulait « la science des sciences ». Non pas en ce qu'elle les regroupait toutes, mais en ce qu'elle s'intéressait aux particularités de chacune. La science occidentale s'est fondée sur la découverte des lois de la nature, lois intangibles et universelles, jusqu'à preuve du contraire... La pataphysique est la physique du cas particulier. Elle pose le principe de la marge d'erreur de toute loi physique. Cela se rapproche des principes de la physique quantique. La science est donc au coeur des créations de Jarry. Les détails prennent le pouvoir sur une imagination ignorante. La vision parcellaire du monde ouvre la porte aux monstres de l'esprit, échappés des peurs et des fantasmes. L'esprit recompose ce qu'il croit être le réel à travers quelques détails. Il y a un pouvoir immense de création dans cette « conscience en sommeil » qu'est celle de l'ignorant. Ce pouvoir libère une énergie imaginative et terrorisée. Ainsi, la science et l'ignorance sont des pistes de travail que la Compagnie désire aborder dans ses recherches.

La fascination exercée par la secte d'Hassan Sabbah ira jusqu'à donner le mot même « assassin ». L'origine du mot est souvent admise comme venant du mot hashish, car les adeptes de la secte s'adonnaient à sa consommation. Cependant, le mot viendrait plutôt de l'arabe « al assa », signifiant « fondation ». Ce terme était utilisé par Hassan Sabbah pour désigner son projet. L'immense renommée de cette secte des assassins va jusqu'à devenir un nom commun.

Dans le cadre de nos recherches autour de la science, nous voulons pouvoir développer différentes formes de conscience afin de pouvoir confronter sur la scène : à la fois des marionnettes robotisées, des comédiens masqués, des personnages strictement robotiques dont nous aimerions tester le comportement.

Dans le même registre, nous voudrions développer un travail vidéo, consistant à créer des hologrammes.

C'est le statut même du spectacle de marionnettes qui nous semble ici en jeu, la confrontation des réels, des formes du vrai, de l'illusion, du possible et de l'impossible. « *Rien n'est vrai, tout est permis* » Telles sont les dernières paroles d'Hassan Sabbah.



Photo @ Jean-Pierre Estournet

Synopsis

Le vieux de la montagne se passe à l'intérieur d'un flipper géant. Le mythe et les légendes de Hassan Sabbah sont visités à travers trois perspectives. D'abord on découvre l'histoire à travers les yeux de Marco Polo, un riche marchand-voyageur, qui se retrouve dans le Jardin des Délices Terrestres, un terrain paradisiaque d'entraînement psychédélique pour Les Assassins. Au deuxième acte, on examine la légende du point de vue de William Burroughs, qui se cache à présent à l'intérieur des entrailles électriques de ce flipper géant. Burroughs est occupé à saboter le mécanisme de tilt afin de remettre le jeu à zéro. L'acte final a lieu à l'intérieur d'un ancien gymnase iranien où un gigantesque automate (un joueur d'échecs assis) attend qu'un joueur vienne le défier. Ce troisième acte est du point de vue d'un initié de Hassan Sabbah de haut niveau (Bobby Fischer) qui attend ses ordres finaux.



Photo @ Jean-Pierre Estournet

Nouvelles technologies

Le vieux de la montagne est un opéra électronique pour marionnettes. La compagnie de théâtre **Les Antiaclastes**, mêlant les époques et les genres, nous propose un voyage dans la Perse ancienne, où le redoutable leader religieux Hassan Sabbah sème la peur dans toute l'Europe. En effet, même Marco Polo, marchand-voyageur qui avait obtenu les grâces de Genghis Khan à la cour mongole, nous a décrit la légende de la forteresse d'Alamut, où vivaient Les Assassins.

De nombreux récits ont décrit l'allégresse dans laquelle ils vivaient, drogués et endoctrinés, ne rêvant que d'une chose : passer leur temps à ne rien faire dans des paradis artificiels où mille vierges leur serviraient des boissons et des mets exquis, dansant, chantant et satisfaisant leurs besoins sexuels.

Afin de réaliser ce projet, nous voulons explorer de nouvelles méthodes de production de contenu multimédia et interactif, et expérimenter tout un ensemble de nouvelles techniques qui présenteront des esthétiques propres.

Marionnettes

Patrick Sims et Josephine Biereye poursuivent avec **Les Antliaclastes** leur recherche sur l'art de la marionnette et prévoient l'utilisation d'une grande variété de techniques de manipulation: marionnettes à fil, à tringles, à mains, de tradition Bunraku, de théâtre d'ombres.). L'exploration de la manipulation de personnages à l'aide d'interfaces hommes /machines constitue l'essence de cet aspect de la création. La tête d'Hassan Sabbah (projet de marionnette, environ 2m de hauteur, visage changeant, amovible, cette tête s'ouvre et un énorme calamar pourrait s'en échapper...)



Photo @ Jean-Pierre Estournet

Scénographie

Le Vieil Homme de la Montagne se passe à l'intérieur, et autour, d'un cube géant transformable, de 3 x 3 x 3 mètres. L'extérieur est noir. Quand le rideau s'ouvre, le pixel mort apparaît comme s'il flottait dans l'air. Le cube noir s'ouvrira et se fermera trois fois, pour chaque acte. Entre les actes principaux, l'action se passera sur le base de la scène, sur le devant du cube, pour permettre les changements de décor d'un acte à l'autre. Le cube entièrement ouvert et déployé fait 9 mètres de large et 37 cm de large et offre de multiples possibilités de mise en scène et de fond animé. La première fois que le cube s'ouvre, c'est seulement partiellement, laissant juste assez d'espace pour permettre à la scène de passer à travers la fente de devant. Sur cette petite scène à roulettes il y aura une version animée de l'Étant Donnée de Duchamp. Le mannequin aura un marionnettiste caché à l'intérieur du corps mutilé. Le mannequin tient une torche dans sa main qui illumine le paradis derrière elle. Le tableau de Duchamp roule sur le côté de la scène, le cube s'ouvre entièrement et le spectateur voit le Jardin des Délices transformé en un flipper géant. Les rideaux noirs à l'extérieur du cube se baissent et se transforment en sept écrans larges utilisés pour des projections arrières interactives tout au long du spectacle. Une rampe inclinée sur le bas de la scène déploie la partie centrale du panneau, de 3m de large et 6m de profondeur. Un flipper géant entièrement fonctionnel est monté sur cette surface et actionné par les marionnettistes. Le flipper interagit avec les images sur les écrans projetés en fond, par des réseaux de capteurs activés lorsque des points sont marqués par la balle, ou que des automates navigant sur la surface de jeu sont dérangés ou activés. Les scènes latérales abritent 4 marionnettistes masqués qui, à l'image de leurs marionnettes, sont en position pour entrer dans le jeu. Ils contrôleront le cours du jeu avec leurs marionnettes, qui servent de joysticks grâce aux capteurs qu'elles contiennent. Des armes leur permettront également d'interagir avec les images sur l'écran du fond. Pour manipuler des objets sur la plate-forme de jeu, les marionnettistes seront en-dessous et utiliseront des marionnettes à gant et à tige. Au cours de la partie de flipper, le Paradis est envahi et détruit jusqu'en enfer. Après que le cube s'est fermé et rouvert, le deuxième acte révèle une scénographie de l'intérieur du flipper. Le décor principal devient les entrailles d'un flipper géant, révélant tous ses circuits enchevêtrés et sa mécanique de readymade. Les scènes latérales prennent plus d'importance durant cet acte. D'un côté, un mécanisme de tilt géant est bidouillé par une marionnette «bunraku» de William Burroughs, tandis que de l'autre côté de la scène, on montre l'envers du panneau de score, infecté par un virus qui sera représenté par des projections vidéo. Les marionnettistes opèreront depuis les deux scènes latérales ainsi que depuis d'autres parties de la scène, disposés de part et d'autre de la scène comme des pièces de Tetris. Le dernier acte prend place à l'intérieur du Zurkhaneh (ancien gymnase iranien). La décoration colle au plus près de l'authentique esthétique perse - mosaïques, peintures miniatures, travaux de miroirs kaléidoscopiques, statues sculptées dans la pierre comme celles sur les murs de Persepolis. Au centre de la scène figure un automate joueur d'échecs géant, avec un manipulateur caché à l'intérieur. Derrière lui il y a un grand kaléidoscope (projeté) réagissant au son. Le manipulateur déplace les pièces d'échec sur le plateau de jeu. L'automate est flanqué des deux côtés de marionnettistes habillés en pièces d'échec - le roi et la reine. Plus loin, à l'extérieur, le cheval et le fou. Sur l'avant du plateau, des pions robotisés (robots autonomes motorisés) se déplacent d'après des capteurs placés dans les doigts de Hassan Sabbah. Ils commencent à effectuer des trajectoires circulaires, tournant sur eux-mêmes comme des Derviches, quand Bobby Fischer (le seul acteur en chair et en os) arrive, pour jouer. L'arrangement de la scénographie essaie de fournir un terrain de jeu où plusieurs types de médias, d'objets de projections peuvent se fondre les uns dans les autres, pour mêler avec le moins de distinction possible les marionnettes physiques et virtuelles.



Photo @ Jean-Pierre Estournet

Les Antliaclastes

Les Antliaclastes est une compagnie de théâtre de marionnettes basée à Maillet, au centre de la France, fondée en 2010. La compagnie est dirigée par Patrick Sims, fondateur et ancien directeur artistique des **Buchinger's Boot Marionnettes**. **Les Antliaclastes** utilisent un mélange unique de techniques et styles de marionnettes, masques, machines, et bandes originales organiques. Leurs spectacles essentiellement muets avancent aux rythmes des surprises incessantes et d'images violemment contrastées. Dans **Hilum**, création 2010, il y a de nombreuses références au spectacle vivant classique, populaire, hermétique et contemporain, à la musique, au cinéma et à la littérature. Toutes ces matières sont délicatement tressées dans une forme originale qui élude souvent l'interprétation verbale. **Le Vieux de la Montagne**, s'inscrit dans le parcours artistique de Patrick Sims qui poursuit avec sa nouvelle compagnie son travail d'investigation pataphysique, ses recherches technologiques et sa création de marionnettes. Patrick Sims porte ce projet depuis 2008. La Compagnie Les Antliaclastes réunit des artistes et des techniciens venant des USA, d'Allemagne, d'Angleterre, d'Irlande et de France. Depuis 2010 la compagnie est implantée à Maillet dans l'Allier.

Patrick Sims (né en 1975, Vermont USA) pratique l'art de la marionnette depuis 1994. Cette passion est née pendant ses études de cinéma et d'animation à Middlebury College, USA. Il travaille ensuite avec le **Bread and Puppet Theater**, étudie le théâtre d'ombres à Java, et commence son doctorat au Trinity College de Dublin - sa thèse : la Pataphysique de la marionnette, Alfred Jarry et l'interprète inhumain . Pendant 5 ans, il est directeur artistique, auteur, facteur de marionnette et marionnettiste des **Buchingers' Boot Marionnettes** et circule entre Barcelone et Marseille. En 2010 il fonde avec Josephine Biereye, la compagnie les **Antliaclastes** et mène plusieurs projets, de théâtre, d'installation, de musique, et d'opéra électronique multimédia. Compagnie qu'il installe à Maillet, village de l'Allier. Il crée tout d'abord **Hilum**, en 2010 ; spectacle qui ne cesse de tourner depuis (Angleterre, France, Suisse, Allemagne entre autres). **Le vieux de la montagne / The old man of the mountain** est un projet qu'il porte depuis 2008 et dont il a rédigé les prémices pendant deux résidences à **La Chartreuse, Centre National des Écritures du spectacle, Villeneuve lez Avignon**. Son travail a déjà convaincu bon nombre de partenaires dans sa région d'implantation, l'Auvergne, ainsi que des partenaires plus lointains. Il obtient en 2011 le **prix de la dramaturgie plurielle attribué par le Centre National du Théâtre**, pour son projet Le Vieux de la Montagne.

Les spectacles de Patrick Sims de 2004 à 2009

Shellachrymellaecum, était un opéra électronique sur les bruits de l'indicible et de l'innommable. Ce spectacle a obtenu deux **Prix** (* meilleur contenu dramatique et *la meilleure conception plastique) au **Festival International de Marionnettes de Lleida, Espagne**. Spectacle présenté : au **Festival International de l'Art de la marionnette à Prague**, au **Societasteater de Dresden**, à **L'Embobineuse à Marseille** et à la **Gardennes-Cité des Arts de la Rue**, et enfin lors de la **célébration des 35 ans du Footsbarn Travelling Theatre**. En 2006, il crée avec sa compagnie d'alors **Les Plis Vestibulaires**, une histoire sur les gravures et destructions d'un disque de gramophone métaphysique. Il est créé au **Festival Néo à Barcelone**, organisé par l'Institut de **Théâtre de Catalogne**, puis présenté à l'**Institut d'Art Contemporain pour le Festival Internationale de Mime de Londres**, et enfin au **Printemps des Comédiens à Montpellier** en juin 2007. En 2007 ce sera **L'armature de l'absolu** créé au **Teatre Antic à Barcelone** le 1er Novembre 2007, pour le centenaire de la mort d'Alfred Jarry. Invité au **Festival d'Aurillac** en août 2008, pour la première fois une compagnie de marionnettes est accueillie dans ce festival. Le spectacle est présenté au **Barbican Centre en Janvier 2009**, **London International Mime Festival**, au **Festival Mano Mano a à Châteauroux**, au **Poppenfestival internationale à Dordrecht aux Pays Bas**, à **Villeneuve en Scène** en juillet 2009. En novembre 2009 un spectacle pour enfants **La puce de neige**, écrit par Patrick Sims a été créé à Marseille au **Théâtre Massalia**. Spectacle peu joué car Patrick Sims quitte alors Marseille pour fonder en 2010 **Les ANTLIACLASTES**.

Josephine Biereye, de langue anglaise et de nationalité allemande est costumière, factrice de masques et de marionnettes et comédienne. Née dans le monde du spectacle vivant, elle y consacre presque tout son temps. Elle a auparavant travaillé entre autres avec les compagnies **Buchinger's Boot Marionnettes**, le **Footsbarn Theatre**, **Ton und Kirschen**, le **Théâtre Dromesko**, et le **Royal Opera House London**. Après avoir suivi la formation de comédien à l'Ecole Internationale Jacques Lecoq à Paris, elle se spécialise dans la création plastique et travaille le rapport de l'objet à la scène. En 2010 elle co-fonde **Les Antliaclastes** avec Patrick Sims. Elle fabrique tous les masques, les costumes et bien des marionnettes de **Hilum**, dans lequel elle joue également. Elle sera aussi bien costumière, que plasticienne et marionnettiste pour le **Vieux de la Montagne**.

Zana Goodall de nationalité anglaise est née en 1984 ; elle est la plus jeune de l'équipe du **Vieux de la Montagne** mais loin d'être sans expérience. Née à Genève pendant une tournée théâtrale de ses parents, alors tous deux membres du **Footsbarn Travelling Theater**, elle a grandi dans le spectacle vivant. Musicienne et comédienne, elle participe aux spectacles dès l'âge de 13 ans. Puis elle vit en Irlande et se forme aux techniques des costumes. Costumière pour de nombreuses productions théâtrales et cinématographiques en Irlande (pour **Cork Opera House**- de 2007 à 2009- **Cyclone Theatre Co**, **Janus Theatre Company**, **The Blue Teapots**) ; elle joue aussi avec **MacTeo Entertainments Company** et pratique l'art de la marionnette. Elle rejoint l'équipe des **Antliaclastes** en 2010 pour **Hilum**, et continue sa route avec eux pour le **Vieux de la Montagne**.

Richard Penny, a étudié le théâtre en Angleterre (**Theatre Design at Croydon College**, et **Dramatic Arts at Bretton Hall, Leeds University**). Il est marionnettiste depuis 1987 et en 2004, il participe à la fondation de la première compagnie de Patrick Sims, les **Buchingers' Boot Marionnettes** et les suit à Marseille. Il participe alors à tous les spectacles jusqu'en 2011. En 2010 participant à **Mir Caravan** (convoi international de spectacles) Richard rencontre la

Compagnie du Hasard en 2011 et il joue actuellement **...Et maintenant il neige comme** comedien / marionnettiste / accessoiriste / co-concepteur et constructeur de décor. Marionnettiste, mais aussi mécanicien du théâtre, soudeur, chauffeur, monteur de chapiteau, Richard Penny est très polyvalent, comme tous les artistes des Antliaclasses, il a gardé de son pays d'origine la conduite à droite de son camion!

Oriol Viladomiu, vient de Barcelone et touche à tout dans la vidéo, le son, et ce qui concerne l'électronique artistique. Cet ingénieur du son autodidacte peut aussi bien enregistrer et produire de la musique que construire des automates et des machines pour le théâtre. Il participe à de nombreux projets expérimentaux en Espagne et en France et publie occasionnellement de la musique expérimentale. Il rejoint **les Buchingers' Boot Marionnettes** en 2007 et participe à tous les spectacles jusqu'en 2010 (**l'Armature de l'Absolu, La Puce de Neige et Yaga's fire**) En 2011, il est technicien de son pour **Dreams Teatre** de Barcelone, Oriol Viladomiu est aussi membre fondateur du collectif artistique **Col.lectiu Autonoise**, (Moià, Barcelone). Collectif qui travaille avec des déchets électroniques pour faire de la musique, des installations et des disques de musique expérimentale. Il sera l'ingénieur du son du **Vieux de la Montagne**, et le suivra en tournée.

Ilan Katin est né à New York et vit entre Berlin et Genève. Il est le créateur vidéo du **Vieux de la Montagne** ; sa collaboration apporte au spectacle la dimension virtuelle. Il participe depuis plus de 10 ans à des expositions, des installations entre l'Europe et l'Amérique (New York , Montreal, Genève, Bruxelles, Berlin, Marseille, Oslo, Prague, Eindhoven) On peut voir ses créations dans des galeries aussi bien que dans des Festivals. Il pratique le dessin virtuel en direct comme au **Corps Urbain Festival de Bruxelles**, et dans le **Opus VJ festival de Marseille**. Le **Mapping festival de Genève** a accueilli ses talents de VJ. En 2011 sa dernière création est une Projection installation intitulée *silant.counter.repetition* au ANX, d'Oslo.



Photo @ Jean-Pierre Estournet

Fiche Technique et Financière

Durée du spectacle: 1h15

Cession

2 REPRESENTATIONS 7 500 €

3 REPRESENTATIONS 9 500 €

4 REPRESENTATIONS 12 000 €

5 REPRESENTATIONS 14 000 €

TRANSPORT

Décor et personnes

Un camion supérieur à 3,5 T départ de MAILLET (petit PL)

7 personnes aller retour Maillet (03)

Arrivée de l'équipe J-3 au soir

Jeu au 9eme service avec pré-montage lumière J-2

Défraiement complet Syndeac pour 7 personnes

Fiche technique

Arrivée J-2 Un pré-montage lumière est demandé
Démontage à l'issue de la dernière représentation. (4heures environ)

Dispositif scénographique:

Ouverture: 10m minimum

Profondeur: 10m minimum

Hauteur sous perche 6m

un flipper géant (acier et bois), une patience du théâtre d'accueil à la face, ouverture centrale, lé de jardin passe à la face et commande à jardin. 8,50m d'ouverture + le massage, durant le spectacle utilisation du rideau d'avant scène. d'une patience simple au milieu du décor, tirage à jardin (le rideau est fourni par la Cie), 7 commandes, un lâché, une traversée d'un "boulet", du public au plateau (2 fois) et un calamar avec 12 commandes. Attention: 2 artifices seront allumés sur scène durant la représentation. Prévoir mesure compensatoire.

KSAMKA

Contact Production : Karinne Méraud

Tél. +33 (0)5 53 29 47 42 - Portable +33 (0)6 11 71 57 06

kmeraud@sfr.fr - www.ksamka.com