

CIE TAPROBANE



# PRESENTATION

## LA MEDIATION CULTURELLE PAR LE RIRE

Créée en 2015, la Cie Taprobane tire son nom d'une légende médiévale : pour les peuples qui nous ont précédés, les confins du monde étaient marqués par des îles mystérieuses, peuplées d'êtres féériques capables de manipuler les éléments, de voyager dans le temps. La plus lointaine de ces îles avait pour nom Taprobane.

La Compagnie est une joyeuse troupe de professionnels passionnés spécialisée dans la création de spectacles théâtralisés où se mêlent théâtre, passes d'armes, cascades et personnages hauts en couleur dans des histoires à la fois humoristiques et empanachées qui raviront petits et grands.

Son but est avant tout de faire découvrir à son public une part de son histoire et de sa culture souvent oubliée en mêlant l'humour aux textes soignés et pédagogiques.

En plus des spectacles qui font sa réputation (Gros coup de cœur au festival Fous d'Histoire de Compiègne), la Compagnie propose des animations variées et documentées pour tous les âges, (stands de présentation, jeux et joutes pour enfants, initiation à l'escrime ancienne...), Herboristerie, Travail du cuir..

Ainsi que des jeux d'enquêtes inédits mêlant Cluedo géant et Escape Game.

Forte de nombreux cascadeurs et d'escrimeurs de haut niveau, la compagnie a forgé sa réputation sur la qualité de ses combats d'épées et de ses figures de cascade pour vous proposer des combats toujours plus impressionnants et maîtrisés !

# LES SPECTACLES



## La Compagnie Taprobane

vous propose des spectacles théâtralisés allant de 30 à 40 minutes où se mêlent théâtre, cascade, passes d'armes et personnages hauts en couleur dans des histoires à la fois humoristiques et empanachées.

Composés de 3 à 5 comédiens-cascadeurs en costumes soignés, ces spectacles « clefs en mains » raviront les petits et les grands par leur dynamisme, leurs effets spéciaux mais aussi par la qualité des combats et des cascades proposés.

# SPECTACLE "LE CHEVALIER GEIGNARD



**"LE CHEVALIER GEIGNARD" EST UN SPECTACLE DE THEATRE D'ACTION HISTORIQUE ET GRAND PUBLIC, QUI NOUS ENTRAINE A LA DECOUVERTE DE LA CHEVALERIE ET DE SES CODES.**

Mélessandre, une intendante dynamique et Jean, jeune écuyer un peu nigaud sont à la recherche de leur seigneur mais le chevalier reste introuvable.

Après avoir choisi un badaud dans le public pour le remplacer, ils vont tenter d'inculquer au bougre pas très malin les bases de la chevalerie et les codes du Moyen-Age.

Menée d'une main de maître par un trio d'acteurs ultra dynamique cette farce médiévale tend à briser les clichés tenaces que nous avons de cette période.

Entre humour décalé, combats enlevés et personnages hauts en couleur ce spectacle ravira petits et grands.

40-45 minutes, 3 artistes.



# CE SPECTACLE EXISTE EN VERSION RENAISSANCE ET S'ADAPTE A L'HISTOIRE DE VOTRE CHATEAU !

Envoyez-nous l'historique du seigneur le plus célèbre de votre monument ou de votre région et l'histoire du spectacle rejoindra celle de votre site !





SPECTACLE POUR ENFANTS  
LE CHAT BOTTE

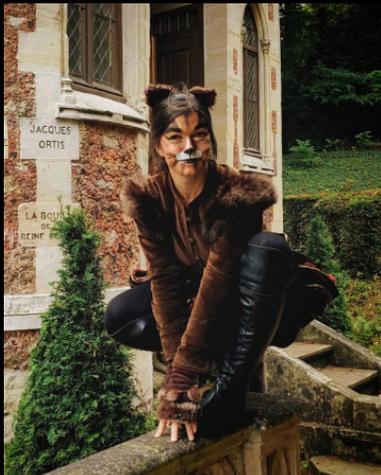


# SUIVEZ LES AVENTURES DU CHAT BOTTE

Notre spectacle pour enfant «Le Chat Botté» s'inspire du conte de Charles Perrault pour vous embarquer dans une histoire drôle et empanachée où passes d'armes et humour s'entremêlent.

Le dernier Fils du meunier n'est pas très content d'hériter du chat de son père, pourtant le félin botté va l'aider, à coup de ruse et d'intelligence, à sauver le roi de son royaume et à conquérir le cœur de son grand amour : la princesse Hélène.

Une histoire riche en péripéties et en duels empanachés où Magie, humour et cascades sont au rendez-vous dans ce conte fantastique de 35 minutes pour toute la famille qui nous mène à la lisière du rêve et de l'imaginaire.



**Un spectacle grand public et fantastique !**

**Les costumes peuvent être adaptés à la période de votre événement ou de votre château.**

**35 minutes, 5 artistes.**





SPECTACLE "LE DESESPoir DE  
CONSTANCE



”LE DESEPOIR DE CONSTANCE”  
EST UNE VERSION REVISITEE, DROLE ET ENERGIQUE DES PREMIERES  
MESAVENTURES DE D'ARTAGNAN, CONSTANCE ET DE LEURS ACOLYTES.

Le fringant d'Artagnan  
et son fier destrier Bouton d'or arrivent tout juste de Gascogne  
pour faire étape à l'Auberge du Franc Meunier, plaque tournante  
des intrigues de cour. Il va alors se retrouver embarqué dans une  
sombre histoire de complot.

Retrouvez les héros des trois mousquetaires  
dans cette farce décapante, menée par cinq comédiens cascadeurs  
survoltés. Action, amour, intrigue, passes d'armes et cascades  
en tout genre seront au rendez-vous pour ce spectacle de cape et  
d'épée.

30 minutes, 5 artistes.





SPECTACLE  
"MAUDITS PIRATES"



Beatrice Bércl



Spectacle "Maudits Pirates !" est une pièce de théâtre d'action pour toute la famille.

Plongez dans le quotidien mouvementé du Capitaine Jack Rackham, qui se lance à la conquête du Mystérieux trésor de Barbe Noire en compagnie d'Anne Bonny et de Mary Read dans sa fidèle esquif Coquelicot.

Duels à l'épée, combat de taverne, romances, aventures et trésors enfouis seront au rendez-vous de ce spectacle désopilant retraçant les déboires de boucaniers du XVIIIème siècle.

Spectacle de 30 minutes à 5 comédiens-cascadeurs.

# FICHES TECHNIQUES

## SPECTACLES

Genre	Tout public.
Durée	30-45 minutes.
Intervenants	3 ou 5 comédiens/cascadeurs.
Espace scénique	Espace minimum de 6 mètres de profondeur par 8 mètres environ sur sol plat et non glissant, de préférence pas de béton ou de sol trop dur pour les cascades. Peut être joué en intérieur et en extérieur.
Décors	Fond de scène et décors inclus.
Son	Inclus, pas de sonorisation nécessaire.
Lumière	Ambiante ou en intérieur et de nuit éclairage simple assurant une luminosité suffisante pour les combats.
Représentations	Peut être joué jusqu'à 3 fois sur la journée complète (1 fois le matin, 2 fois l'après-midi) à minimum 1h30 d'intervalle.



## COMBATS THEATRALISES



# IDEAL POUR FAIRE UN INTERMEDE LORS DE REPAS OU D'EVENEMENTS !

Duels empanachés, combats de taverne, règlement de compte entre chevaliers, attaques de brigands ...

Ici, quand on se sert de sa tête, c'est seulement pour frapper avec. Mais toujours avec une bonne dose d'humour et surtout enrobé dans de courtes histoires désopilantes de 5 à 10 minutes.

Nos comédiens cascadeurs en costume se mêlent à vos visiteurs avant de déclencher des petites saynètes de théâtre mettant en scène un combat. Jouables plusieurs fois dans la journée.



## SAYNETES THEATRALISEES

Genre	Tout public.
Durée	5 à 10 minutes.
Intervenants	3 à 8 comédiens/cascadeurs.
Espace scénique	Espace scénique minimum de 6 mètres de profondeur par 8 mètres environ sur sol plat et non glissant, de préférence pas de béton ou de sol trop dur pour les cascades. Peut être joué en intérieur et en extérieur.
Décors	Fond de scène et décors inclus.
Son	Inclus, pas de sonorisation nécessaire.
Lumière	Ambiante ou en intérieur et de nuit éclairage simple assurant une luminosité suffisante pour les combats.
Représentations	Peut être joué plusieurs fois par jour. A définir avec l'organisateur car le nombre de passages dépend du nombre d'artistes.

# ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Forte d'une historienne spécialisée en histoire de la Renaissance et du Moyen Age, la Compagnie propose des ateliers pédagogiques sous tente qui apporteront des connaissances sourcées et renouvelées sur différents thèmes, ainsi que des animations :

- « A la découverte des armes et armures ainsi que de leurs évolutions » (explications et démonstrations issues de traités d'escrime). S'adapte à la période souhaitée.
- Atelier d'herboristerie (de la médecine à la cuisine en passant par les plantes tinctoriales et le commerce d'épices !). S'adapte à la période souhaitée.
- Atelier travail du cuir (présentation dynamique).
- Initiations pour petits et grands à l'art de l'escrime ancienne (les armes diffèrent selon les périodes).
  - Initiation pour les petits à l'archerie.
  - Initiation à la jonglerie.

Animations en continue sur la journée. Pause toutes les 2h + pause repas.



Toutes ces animations sont cumulables et peuvent être installées e en extérieur (sous tente historique) comme en intérieur.

Elles s'adaptent à la période historique que vous avez choisie.

Nos intervenants sont tous comédiens, ce qui vous assure des ateliers interactifs et vivants sans diminuer la qualité du contenu historique.

Animations en continu sur la journée. Pause toutes les 2h + pause repas.

Les initiations à l'escrime sont encadrées par une professionnelle détenant un master de STAPS pour la sécurité des petits et des grands.



## ATELIERS ET ANIMATIONS

Genre

Tout public.

Intervenants

2 à 3 encadrants.

Espace scénique

Peut être installé en extérieur et en intérieur, l'espace minimum dépend du nombre d'enfants à encadrer. Sol plat et non glissant. Sol dans lequel on peut planter des piquets pour la tente médiévale. Si le sol ne permet pas de planter des piquets, merci de penser à prévoir des poids pour maintenir la tente médiévale en place.

Décors

Fond de scène et décors inclus.

Son

Inclus, pas de sonorisation nécessaire.

Lumière

Ambiante ou en intérieur et de nuit éclairage simple assurant une luminosité suffisante pour les combats.

Représentations

Peut être fait sur plusieurs heures avec des pauses de 15 minutes toutes les 2h et une pause repas de minimum 1h30.



# SPECTACLES DE FEU



# SPECTACLE LES FEUX DE BELTAINÉ

Bolas, mains de feu, Staff, éventails enflammés, combats à l'épée de feu...  
La flamme devient une partenaire évanescence dans les mains de nos jongleurs.

La déesse Dana semble apercevoir au loin un feu étrange qu'elle ne connaît pas.  
Elle va alors s'engager dans une quête qui la mènera aux confins du monde.

Nos danseurs vous plongent dans un univers féerique, où la manipulation de la flamme rime  
avec poésie et voyage.



Spectacle de 43 min  
8 artistes + 1 technicien  
Ou  
Spectacle de 20-25 min  
6 artistes





# SPECTACLES LE CADEAU DE ZÉLIE

«Le cadeau de Zélie» est un spectacle à l'ambiance steampunk. Agrès de feu et effets pyrotechniques sont au rendez-vous pour émerveiller petits et grands dans cette féerie de Noël enflammée.

Ce spectacle existe avec une histoire en version Noël : Zélie, une lutine farceuse et inventive, a égaré l'un des cadeaux les plus importants du Père Noël. Elle va donc se lancer dans un périple à travers le monde pour retrouver le précieux paquet et disséminer l'esprit de Noël dans son sillage.

Spectacle de 43 min  
8 artistes + 1 technicien  
Spectacle de 20-25 min  
6 artistes





Possibilité d'ajouter un final feu d'artifice avec un supplément tarifaire.



## SPECTACLES DE FEU

Genre	Tout public.
Durée	43 minutes.
Intervenants	8 jongleurs + 1 régisseur.
Espace scénique	Espace minimum de 15m par 15m de profondeur sur sol plat non-glissant et non-inflammable (pas de bois, de paille...) S'assurer d'une distance de sécurité suffisante entre la scène et le public.
Décors	Fond de scène et décors inclus. Le fond de scène est tenu par des piquets enfoncés dans le sol. Si le sol n'est pas adapté, merci de prévoir des poids qui serviront à maintenir le fond de scène (six minimum).
Son	Inclus, sur clef USB, ou prévoir une alimentation électrique à proximité.
Lumière	Pas de lumières. De nuit uniquement.
Représentations	<p>Le spectacle peut être joué 1 fois et uniquement de nuit. Il nécessite 4 heures de préparation, donc si cumulé avec d'autres spectacles, il doit être joué 4h après toute autre manifestation de la compagnie.</p> <p>Vous devrez fournir 2 extincteurs au CO2 fonctionnels et prévenir la caserne de pompier la plus proche de l'évènement.</p> <p>Pas de nuisances sonores pendant toute la durée du spectacle.</p>

# PARADES ET DÉAMBULATION

Pour embellir vos événements, nos jongleurs en costumes soignés vous plongent dans un univers coloré et enchanteur, manipulant des instruments de jonglerie tels que le staff, les bolas, les ailes d'Isis, les éventails...

Enflammés, LED ou encore tissus, c'est vous qui choisissez l'option de votre choix. La déambulation se décline soit en historique (toute époque), soit en fantastique !

30 à 40 minutes, 3 à 6 jongleurs, Possibilité 2 échassiers

## HISTORIQUES :



## LUTINS STEAMPUNK :



## DIA DE LOS MUERTOS :



## DEAMBULATIONS

Genre	Tout public.
Durée	30-40 minutes de déambulation.
Intervenants	Nombre d'intervenants à la demande. Possibilité de 2 échassiers sur certains thèmes.
Espace scénique	En déambulation dans les rues, les jongleurs se déplacent.
Décors	Fond de scène et décors inclus.
Son	Pas de son à prévoir. Enceinte et clef USB fournies.
Lumière	Jouable de jour comme de nuit. ( LED et feu pour la nuit, tissus pour le jour).
Loges	Espace décent pour se changer avec accès à de l'eau et des toilettes propres. Miroirs, lavabos et bonne luminosité pour les maquillages.
Représentations	Peut être jouée plusieurs fois dans la journée. Nombre de créneaux de jeu à négocier. Temps de pauses obligatoire d'1h30 entre chaque passage.



# JEU D'ENQUETE ET MURDER PARTY



# JEU D'ENQUETE ET ESCAPE GAME

Interrogez cinq comédiens en costumes soignés qui incarnent des personnages historiques, ou fantastiques, chacun dans une pièce décorée avec une ambiance différente et des énigmes d'Escape Game à décoder dans chacune des pièces personnages !

Déroulé du jeu : 1 saynète d'ouverture, 5 tours de jeu de 15 minutes, 10 minutes de réflexion, une saynète de fermeture et une résolution.

Deux heures de jeu au total pour vous plonger dans l'histoire avec un concept innovant !  
Jauge de 50 personnes (5 groupes de 10 personnes) par session de jeu, 3 sessions maximum dans la journée (nocturnes possible).

4 Murders à découvrir :

Les historiques : Médiévale, Renaissance et Picky Blinders.

Les jeux d'enquêtes historiques parlent de meurtres et sont adaptés pour des joueurs à partir de 12 ans.

**Les jeux d'enquête historiques peuvent s'adapter à l'histoire de votre site.**

La fantastique : Alice au Pays des Merveilles, jeu d'enquête familiale qui accepte les enfants à partir de 6 ans.

# JEU D'ENQUETE FAMILIALE ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

C'est l'anniversaire de Sa Majesté la Reine de Cœur, mais un voleur s'est glissé parmi les invités et a volé son gâteau ! Le pays des Merveilles est en émoi car elle menace de trancher la tête de tous ses convives !

Aidez Alice, le Chapelier Fou, le Chat du Cheshire et le Lapin Blanc à trouver le fin mot de cette histoire en interrogeant les personnages emblématiques du roman et en fouillant leur environnement afin de trouver des indices.

Vous vous retrouverez plongé dans ce jeu immersif et fantastique à la lisière de l'imaginaire et de la folie en compagnie des héros les plus emblématiques d'Alice au Pays des Merveilles.



# JEU D'ENQUETE

## LA GESTE D'ENGUERRAND

En pleine Guerre de Cent Ans, alors que les tensions sont à leur comble entre la France, l'Angleterre et la Bourgogne, une famille de puissants vassaux tente de repousser l'envahisseur tout en gérant un deuil récent dans leur famille.

Mais cette mort mystérieuse va faire ressortir les traîtrises et les jalousies exacerbées par ce contexte de guerre perpétuelle. Saurez-vous démêler les intrigues et découvrir à qui profite le crime ?

Une enquête historique qui vous plonge dans les intrigues de cour du XIVème siècle, entre complot et Guerre de Cent Ans.



# JEU D'ENQUETE

## LE COMLOT HUGUENOT

En pleine guerre de religion, les conflits vont bon train dans toutes les cours d'Europe.

Au cœur de ce conflit, une noble famille va essayer de traverser la tourmente sans heurts, malheureusement le malheur frappe lorsque le père Blaise est retrouvé mort le lendemain même de l'annonce des fiançailles de la fille du seigneur. Toute la maisonnée est en émoi ; que lui est-il arrivé et qui a trempé dans son meurtre ?

Une enquête historique qui vous plonge au coeur des complots de cours lors des guerres de religion.



# JEU D'ENQUETE

## VICTORY'S MURDER

À la fin du XIXème siècle l'inventeur de génie Abernatus Floyd disparaît dans des circonstances plus qu'étranges en ne laissant derrière lui qu'une note incompréhensible.

L'alchimiste de renom Laureliane Everdale, un ingénieur, une aristocrate, son banquier et la chimiste Camille Dariane étaient tous présents le soir de la disparition d'Abernatus et pourront vous aider à découvrir ce qui est arrivé en cette sinistre nuit.



Entre alchimie et guerre de gang, plongé dans l'univers tumultueux des années 1900.

## JEU D'ENQUETE ET ESCAPE GAME

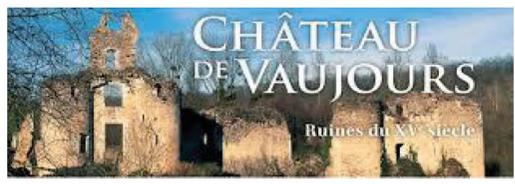
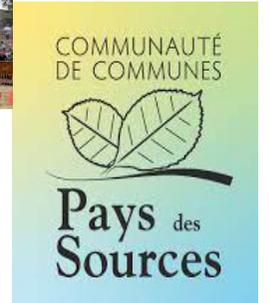
Genre	Tout public.
Durée	2h de jeu (15 min de scène d'introduction, 15 min par pièces/personnages, 10 minutes de réflexion, 15 minutes de scène de cloture).
Nombre de joueurs	50 maximum (5 équipes de 10 joueurs max).
Intervenants	5 artistes à interroger.
Espace scénique	5 espaces différents pour installer les comédiens et les espaces de recherche d'au minimum 15m <sup>2</sup> . Peut être joué en intérieur et en extérieur si pas trop de vent et pas de pluie.
Décors	Décors inclus + espaces du site. Possibilité d'installer une tente médiévale en extérieur.
Son	Inclus, pas de sonorisation nécessaire.
Lumière	Ambiante ou en intérieur et de nuit éclairage simple assurant une luminosité suffisante pour les énigmes. Possibilité en soirée de jouer à la bougie.
Loges	Espace décent pour se changer avec accès à de l'eau, des toilettes propres et un miroir.
Représentations	Peut être joué jusqu'à 3 fois par jour. Avec au minimum 1h30 de repos entre deux parties pour les artistes.

# CONDITIONS D'ACCUEIL

## A PREVOIR :

- L'hébergement pour tous les artistes est à prévoir avec une qualité correcte (vrais lits, pas de gymnases, tentes, greniers, ni auberge de jeunesse ...) pour toute la durée de la prestation. Pas plus de deux artistes par chambre obligatoirement.
- Les repas du midi et du soir ainsi que les petits-déjeuners sont à prévoir pour tous les artistes en quantité et qualité suffisante.
  - Deux places de parking gratuites à proximité du lieu de prestation pour 2 voitures.
- Un lieu décent avec suffisamment de place pour que tous les artistes puissent se changer à leur aise, fermant à clef et avec un miroir.
  - Des sanitaires propres.
  - De l'eau à disposition des comédiens.
- Respecter scrupuleusement les espaces scéniques minimums demandés dans les fiches techniques.
  - Pas de bruits parasites pendant les animations ou le spectacle (musique, présentation ...).
- Pour les stands, la tente médiévale se plante avec des piquets, il faut donc un espace avec de l'herbe.

# ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE



# NOUS CONTACTER

Site internet :

<http://compagnie-taprobane.com/>

Mail

[contact@compagnie-taprobane.com](mailto:contact@compagnie-taprobane.com)

Téléphone

07 50 21 32 00

MENTIONS LÉGALES :

SIRET : 814 785 960 000 26

Licence d'entrepreneur du spectacle : n°2-1093088

