



Le Cercle d'Escrime Ancienne
de Marly-le-Roi



Steampunk



La Troupe

LE CERCLE D'ESCRIME ANCIENNE DE MARLY-LE-ROI

Assure depuis plus de 20 ans et partout en France, des animations et des spectacles d'aventures tout public mêlant théâtre, cascades et combats. Authentiques et originales, nos créations ont pour but de divertir les spectateurs et de les plonger au coeur de l'action.

Ce qui fait notre différence :

- + UNE ÉQUIPE SOUDÉE ET EXPÉRIMENTÉE
- + DE NOUVEAUX SPECTACLES CHAQUE ANNÉE
- + DES ARTISTES PASSIONNÉS, DISPONIBLES ET SOURIANTS
- + DES CHORÉGRAPHIES ET DES CASCADÉS MAÎTRISÉES
- + DES COSTUMES TRAVAILLÉS ET ORIGINAUX
- + DES ÉCHANGES PRIVILÉGIÉS AVEC LES PLUS JEUNES



Le Thème

Le thème "Steampunk" emporte le spectateur dans un univers fantastique, inspiré de l'esthétique victorienne, de la technologie du XIXème et des nombreux romans policiers, d'aventures et de science-fiction (Jules Verne, Albert Robida, Arthur Conan Doyle, George Wells...).

Dans le cabinet de curiosités du fantasque Docteur Varnier, on trouve de tout : des bocaux au contenu étrange, des croquis, des potions et des machines incroyables ! Ce passionné partage son temps entre ses recherches scientifiques et ses investigations aux côtés de l'inspecteur Cardillon. Ensemble, ils résolvent des enquêtes où le surnaturel l'emporte sur la réalité.

- + DES MACHINES ET INVENTIONS INSOLITES
- + DES CRÉATURES FANTASTIQUES
- + DES COSTUMES ORIGINAUX ET ÉLÉGANTS
- + DES FUSILADES IMPRESSIONNANTES





Le Campement

Notre grand campement installé autour de notre Bateau-Zeppelin permet une immersion totale dans l'univers steampunk. Tous nos Ateliers, nos Grands Jeux et notre Spectacle, s'y déroulent. Entre deux prestations, le public peut le visiter.

L'Aéronis (bateau volant), son quai d'embarquement, la Tente des explorateurs ainsi que le Cabinet de curiosités du Docteur Varnier, sont meublés et agrémentés d'accessoires thématiques (instruments, inventions, livres, mobilier de bureau, coffres, valises, affaires de voyage, etc.).

Le campement comprenant l'espace de spectacle couvre une surface de 600m² minimum.



~ L'AÉRONIS (BATEAU-ZEPPELIN) ~

Dirigeable Steampunk sur remorque de 10m de long sur 2m50 de large et 10m de haut. Le ballon est éclairé de l'intérieur ce qui le rend visible de nuit.

~ LE QUAI D'EMBARQUEMENT ~

Un ponton en bois de 5m30 de large sur 1m50 de profondeur avec ses escaliers.

~ LE CABINET DU DOCTEUR VARNIER ~

Une grande tente de 5m70 sur 6m35, 3m de haut servant de cabinet de curiosités pour le Docteur Varnier. Entièrement meublée et contenant une multitude d'objets insolites et d'inventions extraordinaires.

~ LA TENTE DES EXPLORATEURS ~

Une grande tente de 5m70 sur 4m20, 3m de haut contenant tout le matériel des explorateurs.

~ DIVERS ~

Caisses, valises, table, chaises, coffres, malles de voyage, etc.



Le Spectacle



Nous proposons un Spectacle original sous la forme d'une véritable aventure tout public mêlant action, humour et émotions et dans laquelle les artistes sont à la fois comédiens et cascadeurs.

DURÉE : 30 MIN

ARTISTES : II

Décors, musiques, costumes, affrontements et tirs d'armes à feu : tout est fait pour transporter les spectateurs dans l'uchronie steampunk.

Nous renouvelons nos Spectacles régulièrement. Pour en connaître le résumé, contactez-nous.

+ UN SPECTACLE AMBITIEUX ET RYTHMÉ MÉLANT DIALOGUES, COMBATS, FUSILLADES ET CASCADES SPECTACULAIRES

+ UNE AMBIANCE MUSICALE PRENANTE AU SERVICE DE L'ACTION

+ UN DÉCOR BLUFFANT PLEIN DE SURPRISES POUR UNE MEILLEURE IMMERSION

+ UNE HISTOIRE COMPLÈTE POUR PLONGER AU CŒUR D'UN UNIVERS FASCINANT



Les Animations

Les Animations sont des saynètes courtes qui permettent de sortir du cadre du Spectacle en proposant un échange privilégié et complice avec le public. Certaines Animations peuvent également avoir lieu hors de la zone de spectacle, au beau milieu d'une déambulation par exemple et faire intervenir des personnes du public directement sur scène. Les Animations offrent ainsi aux spectateurs un moment de partage unique et garantissent beaucoup de souplesse à l'organisateur.

DURÉE MOYENNE : 10 - 15 MIN

ARTISTES : DE 3 À 5



~ LA FOIRE AUX MONSTRES ~

Mme Augustine et M. Joe ont besoin de l'aide du public pour créer un monstre de toutes pièces qui assurera la renommée de leur foire.

~ A LA DÉCOUVERTE DES FAUNES ~

Les faunes font découvrir et expérimenter aux spectateurs quelques unes de leurs coutumes et traditions. Dépaysement garanti !

~ LES APPRENTIS ~

Roger et Basile ont volé la dernière invention du Dr Varnier, ils tentent à présent de la faire fonctionner... Aux risques et périls du public.

~ COURSES-POURSUITES ~

Lâchés au milieu du public, M. Joe et sa bande sont prêts à tout pour échapper à l'inspecteur Cardillon bien décidé à les arrêter.

~ LE VRAI DU FAUX ~

Parmi les différentes découvertes et inventions énoncées, le public saura-t-il faire la différence entre réalité et fiction ?



Les Ateliers

~ EN ROUTE VERS L'AVENTURE ~

Atelier de 30 min, à partir de 3 ans

Les voyageurs intrépides montent à bord de l'Aéronis, la machine volante du Dr Varnier. Après avoir mis en route les moteurs et effectué les derniers réglages, ils s'installent au poste de pilote et partent pour un voyage fantastique !

~ CABINET DE CURIOSITÉS ~

Atelier de 30 min, à partir de 3 ans

Petits et grands visitent le cabinet de curiosités du Dr Varnier. On y découvre des croquis en tout genre, des objets insolites dénichés lors de ses nombreux voyages, des inventions uniques et peut-être même un passage secret...

~ L'INVENTEUR ~

Atelier de 40 min, à partir de 5 ans

Les enfants vont aider le Dr Varnier dans ses recherches en menant avec lui toutes sortes d'expériences. Les inventeurs en herbe assistent à de drôles de phénomènes et découvrent des choses étonnantes.

~ TIREURS D'ELITE ~

Atelier de 30 min, à partir de 4 ans

Lorsqu'on voyage dans des mondes inexplorés, il faut être prêt à se sortir des situations les plus périlleuses ! Armés de leurs SteamGuns, les jeunes aventuriers apprennent à tirer avec adresse et précision au centre de la cible !

~ P'TITS MÉCANOS ~

Atelier de 30 min, à partir de 6 ans

Pour créer, réparer ou améliorer ses inventions, il est indispensable de savoir bricoler. Les enfants s'entraînent à devenir de véritables mécanos avec un circuit mêlant électricité et mécanique. Agilité et débrouillardise sont de rigueur.



Les Grands Jeux



+ LES GRANDS JEUX PERMETTENT DE FAIRE JOUER UN TRÈS GRAND NOMBRE D'ENFANTS

+ TOUS LES ARTISTES Y PARTICIPENT ET ENCADRENT LES JEUNES EXPLORATEURS TOUT AU LONG DES JEUX

+ LES ENFANTS QUI LE SOUHAITENT, REVÊTENT UN COSTUME STEAMPUNK

+ LA REMISE D'UN DIPLÔME PONCTUE LEURS EXPLOITS

~ LA GUERRE DES MONDES ~

De 30 à 45 min, à partir de 3 ans

Armés d'une épée en mousse, les enfants se lancent à l'attaque du camp ennemi puis affrontent les artistes dans une mêlée épique.

~ PARÉS POUR L'AVENTURE ! ~

De 30 à 45 min, à partir de 3 ans

Pour devenir de véritables aventuriers, les enfants sont invités à passer une suite d'épreuves sous la forme d'un parcours d'entraînement : déplacements furtifs, tirs sur cibles, duels à l'épée...



Les Formules

Nous vous proposons des formules clefs en main. Toutefois, si vous avez un projet particulier ou des attentes différentes, n'hésitez pas à nous contacter pour un devis personnalisé !

~ LA FORMULE SPECTACLE ~ // Artistes, 2 Techniciens

Cette formule permet de rythmer votre évènement en marquant des temps forts qui réuniront petits et grands.

Prestations :

Jusqu'à 3 représentations du Spectacle par jour.

Jusqu'à 3 Grands Jeux (Idéalement, ils suivent le Spectacle).

Dans les intervalles, nos artistes déambulent, échangent avec le public et se prêtent au jeu des photos !

Décors :

Nous installons un fond de scène pivotant, une face représentant l'étrange cabinet du Docteur Varnier et l'autre, le monde fantastique des faunes.

Conditions techniques :

- + Un espace de 15m d'ouverture sur 12m de profondeur
- + Une alimentation électrique (220V - 16A)
- + Repas et hébergement pour 13 personnes de la veille au soir au lendemain matin.

Nous nous chargeons de toute la sonorisation : micros et diffusion. Pas de SACEM à payer, nous possédons les droits sur nos musiques. Possibilité d'éclairage sur demande.

Tarifs :

Pour 1 journée : 2 219,50 €

Pour 2 jours : 3 694,50 €

Jour supplémentaire : 1 065,00 €

Frais de déplacement : 2,00 € par Km aller et retour (78160)

Remise de 10% hors saison (d'octobre à avril inclus)



Les Formules



~ LA FORMULE CAMPEMENT ~

// Artistes, 2 Techniciens

Cette formule est idéale pour métamorphoser une zone et la faire vivre sans interruption en offrant une vaste gamme de jeux et d'animations.

Animations et Ateliers complètent le Spectacle et les Grands Jeux, le tout dans un décor de Campement couvrant 600m².

Prestations :

Jusqu'à 3 représentations du Spectacle par jour.

Jusqu'à 3 Grands jeux (Idéalement, ils suivent le Spectacle).

Ateliers et Animations en alternance et en continu entre les grands temps forts. En cas d'affluence, nous proposons deux Ateliers simultanément.

Les artistes qui ne sont pas impliqués dans les Ateliers ou les Animations en cours, déambulent, échangent avec le public et se prêtent au jeu des photos !

Décor :

Nous installons notre Campement complet : L'Aéronis, le bateau-zeppelin + le quai + la tente de l'explorateur + le cabinet de curiosités + les meubles, les inventions et toutes sortes de décorations thématiques.

Conditions techniques :

- + Un espace de 30m d'ouverture sur 20m de profondeur
- + Une alimentation électrique (220V - 16A)
- + Repas et hébergement pour 13 personnes de la veille au soir au lendemain matin.

Nous nous chargeons de toute la sonorisation : micros et diffusion. Pas de SACEM à payer, nous possédons les droits sur nos musiques. Possibilité d'éclairage sur demande.

Tarifs :

Pour 2 jours : 6 739,50 €

Jour supplémentaire : 1 605,50 €

Frais de déplacement : 600,00 € + 2,00 € par Km aller et retour (78160)

Remise de 10% hors saison (d'octobre à avril inclus)



Le Cercle d'Esgrime Ancienne de Marly-le-Roi



Pour tout renseignement (informations, devis, photos...)
n'hésitez pas à contacter

BRICE RICHARD
06 01 96 36 68

RICHARD.CEAM@YAHOO.FR

Pour obtenir les brochures des autres thèmes du
CERCLE D'ESCRIME ANCIENNE DE MARLY-LE-ROI,
téléchargez-les depuis notre site ou contactez Brice Richard

WWW.LECERCLEDESCRIME.FR

Retrouvez-nous sur les réseaux :

