



COMPAGNIE

Estocade

Univers Médiévaux

pass
Culture 



INTRODUCTION



Poussiéreux, le genre « de cape et d'épée » ?
Nous ne sommes pas d'accord.

Le genre « de cape et d'épée » a toujours été une magnifique opportunité de rassembler les générations. Ayant pu en faire l'expérience à de nombreuses reprises, la Compagnie ESTOCADE a toujours eu à cœur de créer et mettre en scène depuis des années des spectacles au fond culturel fort et popularisé. Ceci afin de permettre cette fluidité intergénérationnelle, tout en réactualisant (à sa façon...) ces histoires riches en personnages maniant le verbe aussi bien que la lame.

Ainsi, avec nos comédiens et cascadeurs professionnels nous allons chercher, aussi bien chez de grands auteurs tel que Dumas, Hugo ou Molière que dans l'Histoire de France, les bases de travail permettant la création d'animations et de spectacles ayant pour but de faire (re) vivre tout lieu du patrimoine historique ou tout événement culturel. Nos animations sont écrites et mises en scène pour se greffer au sein d'un événement existant ou bien pour créer une dynamique mettant en avant le lieu qui nous accueille. Le patrimoine nous sert ainsi de

décor et notre pédagogie permet d'adapter et de justifier notre présence dans les lieux.

Ce catalogue regroupe spectacle de divers formats, et ateliers par chapitres médiévaux, chacun lié à des héros de notre histoire : Viking, chevalier, Roi ou Reine... Chaque partie de ce catalogue véhicule la même idée : un fond culturel fort, popularisé.

Nos spectacles sont écrits et mis en scène pour un public familial. Les âges minima conseillés sont précisés dans les descriptifs du catalogue.

Nous veillons à une mise en place simple, les spectacles (1 heure et plus) s'adressent à toute la famille et nos animations se veulent efficaces et dynamiques (durant entre 5 et 10 minutes). Ces dernières sont répétables plusieurs fois dans la durée de l'événement, ou cumulables avec d'autres pour assurer une continuité. Nos ateliers culturels permettent une médiation - entre les prestations de toutes durée - en passant par la pratique, le « faire »

afin de rester dans l'apprentissage. Notre credo ? « S'escrimer différemment » pour s'adresser à toutes les générations de la famille et les mettre en lien lors d'un rêve commun.

Merci de nous consulter pour ces conditions qui sont dépendantes du format de votre événement : nous sommes à votre écoute.
Et maintenant... En garde !





QUI SOMMES-NOUS ?



La Compagnie ESTOCADE, c'est un maître d'armes spécialisé dans l'escrime de spectacle et des comédiennes et comédiens formés à cet art qui aiment avant tout venir au contact du public pour l'emmener avec eux dans les histoires... et l'Histoire.

Mais la Compagnie ESTOCADE, c'est aussi une costumière passionnée par toutes les époques et les univers, c'est une illustratrice maniant aussi bien pinceaux que tablettes graphiques, c'est encore des cascadeurs, des artistes martiaux et bien d'autres collaborateurs, spécialistes et intervenants !

Toutes nos valences, nos expériences ont été transposées, renseignées, cultivées pour donner à nos prestations un fond culturel fort et popularisé.

Notre force ?
Nous sommes passionnés, mobiles et accessibles...
et impatients de travailler avec vous !





LÉGENDES



Spectacle
6 comédiens
2 techniciens
Durée : 1h30

L'idée fondatrice de LEGENDES était de créer un spectacle familial « itinérant » emprunt de mythes médiévaux.

Dans ce spectacle en cinq actes résumant l'histoire de la chevalerie, contée au travers de légendes médiévales célèbres, les combats chorégraphiés, les effets spéciaux, la bande son originale et l'interaction avec le public rendent la narration spectaculaire.

Ainsi la sensation d'un spectacle son et lumière à la dimension épique est reproduite, tout en y ajoutant cependant la proximité du public et des sources culturelles fortes, tant dans les costumes que dans les textes de références : la mythologie scandinave, le cycle arthurien, les héros de la chevalerie française et bien d'autres...

LEGENDES fait référence aux légendes (eh oui !), mais également aux épées de légendes :

Balmung, Ascalon, Excalibur, Durandal... Certaines appartiennent à l'Imaginaire, d'autres à l'Histoire, comme Joyeuse, l'épée de Charlemagne devenue celle de tous les rois de France.

Une histoire pour toute la famille, qui fait appel à des valeurs humaines, dans un monde et une période compliqués. LEGENDES est un peu là pour mettre du baume au cœur à bien des générations, les liants autour du rêve de la chevalerie, ses combats, ses épées et surtout ses valeurs.

Ne sachant pas trop où l'on va, LEGENDES tente de nous rappeler d'où l'on vient.







ALIÉNOR, 50 ans en 50 minutes



À partir de 6 ans
4 comédiens
Durée : 50 minutes

En cinquante ans Aliénor d'Aquitaine est couronnée reine de France puis reine d'Angleterre, elle participe à la deuxième croisade, fomente une révolte contre son second mari avec leurs propres fils et sera enfermée quinze ans avant de revenir à la vie politique. Une destinée hors du commun que la compagnie ESTOCADE va vous faire redécouvrir... ou découvrir !

En suivant Aliénor d'Aquitaine, vous irez à la rencontre d'autres personnages illustres tel son premier époux Louis VII, son enfant le plus célèbre Richard Cœur de Lion et Guillaume le Maréchal connu comme le meilleur chevalier du monde.

En combinant humour, dynamisme et combats, les comédiens vous feront revivre l'épopée de cette figure féminine de l'histoire de France, marquante et inspirante. Et, après tout, quoi de mieux que le théâtre pour conter celle qui a tant promu l'art et la culture ?





EFLAM à la Poursuite du Dragon



À partir de 5 ans
1 comédien
Durée : 45 minutes

Eflam, le chevalier errant, poursuit héroïquement un terrible dragon : une ravissante princesse a tout l'air d'être attachée sur le dos de celui-ci ! Où vont-ils ? Pourquoi cet enlèvement ? Voilà une quête digne d'un chevalier errant... et de son jeune public !

En effet, ce dernier devra aider Eflam à reconstituer le récit de sa quête... en interprétant les personnages de l'histoire ! Par les rebondissements de l'aventure et la fraîcheur du jeu des enfants, ce spectacle éveille l'imaginaire et apporte une initiation au théâtre grâce à un conte empreint de valeurs positives telles que la tolérance, le respect et l'entraide.



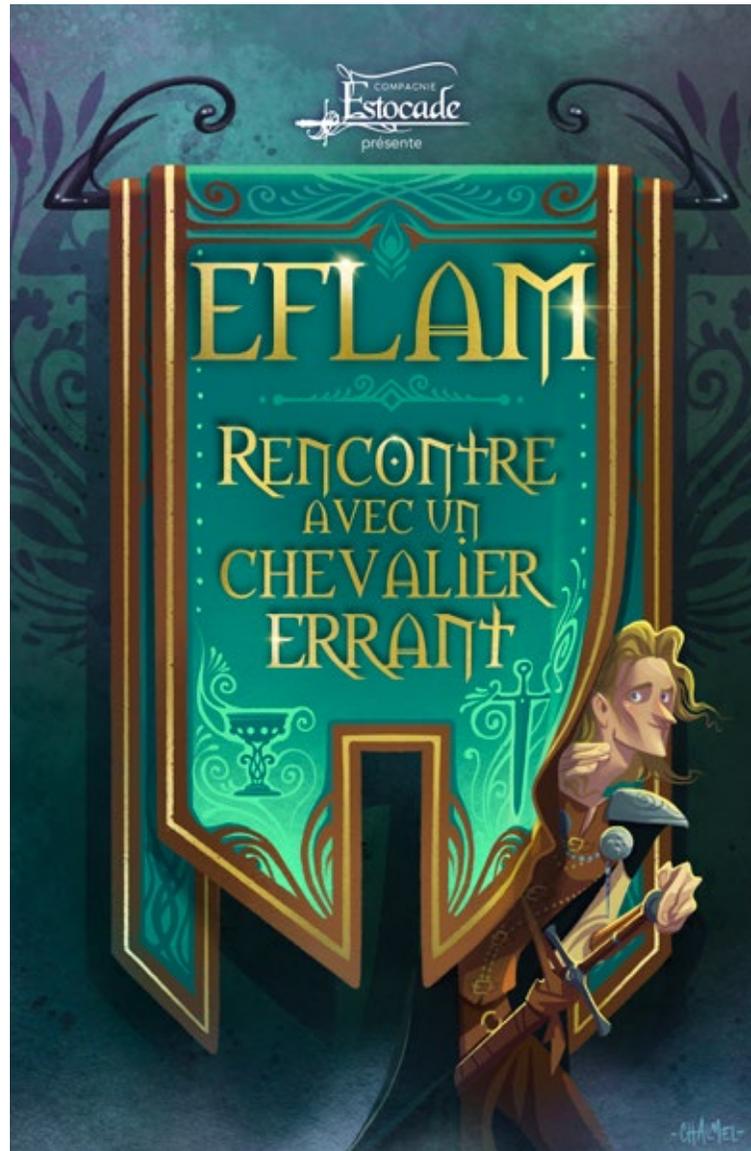
EFLAM, Rencontre avec un chevalier errant



À partir de 8 ans
1 comédien
Durée : 1 heure

Eflam, prince du royaume d'Ardent, est admiré et aimé de son peuple. Mais quand un mystérieux et preux chevalier fait son apparition, Eflam décide de le suivre et abandonne tout pour se lancer dans la glorieuse quête du Graal, entraînant avec lui son public. Cependant, la coupe sacrée est-elle le réel but du jeune prince ? À travers les mondes, les univers, Eflam va enchaîner les aventures, les voyages, les quêtes pour trouver, à la fin, les réponses et... la sagesse.

Voici un « one-knight-show » dans lequel le personnage principal vous décrira, par le biais du conte, du mime et de la participation de son auditoire, une rocambolesque épopée où la récompense finale n'est pas forcément celle que l'on attend.





EFLAM vs TROLL



À partir de 5 ans
2 comédiens
Durée : 1 heure

S'ajoutant à Eflam, un mystérieux personnage va faire son apparition : Damien, un chevalier-sorcier. Celui-ci est tantôt le partenaire d'Eflam tantôt son adversaire. Ainsi dans cette rencontre, les deux personnages vont unir leurs forces pour mener à bien la Quête du Troll mais... ils devront aussi s'affronter l'un l'autre. Le public assistera à des combats mêlant escrime médiévale et sorcellerie.





Atelier ARMES ET ARMURES



Thématique : activité physique

Durée : 2h30

Animateur/rôle : maître d'armes

**Objectif : découverte par l'interaction
et la maîtrise du geste**

Qualifications animateur/formateur : maître d'armes DESJEPS, animateur ou éducateur fédéral, formation EPI et Iers secours.
Niveau minimal de l'apprenant : CE2

Synopsis :

Partir d'une frise chronologique physique d'armes et parties d'armures médiévales pour plonger rapidement dans l'Histoire, évoquer la chevalerie, ses légendes pour déboucher sur le parcours de formation d'un écuyer, futur chevalier.

Apprendre à manier « lances » et « épées » (sur des mannequins de bois dédiés) et les postures martiales avec le maître d'armes, voilà un programme chargé qui débouchera sur l'adoubement des plus jeunes braves écuyers et écuyères, pour devenir chevalier ou chevaleresse et prouver sa bravoure.

Les élèves sont amenés, dans ce parcours, à s'identifier à un jeune noble promis à la carrière des armes grâce à des conseils et exercices dirigés en partenariat. Ils travailleront ensemble pour atteindre l'objectif du chevalier: la protection des plus faibles, au service des puissants.

Matériel présenté :

Épée à deux mains, boucliers, casques, parties d'armures cuir et métal, armes d'hast et de choc.

Matériel utilisé par le public :

Cannes de combat en bois et en latex.

Ils apprendront également la signification et l'origine des termes et expressions tel que « galopin » - « adoubement » - « relever le gant » et bien d'autres encore...





Atelier HÉRALDIQUE



Discipline : héraldique

Thématique : activité théorique et manuelle

Durée : 2h30

Animateur/rôle :

hérald d'armes ou dame de la cour

Objectif :

découverte par l'interaction et la pratique

Niveau minimal de l'apprenant :

CP, voire Grande Section

Synopsis :

Il s'agit de faire comprendre les bases de l'héraldique et de son importance au Moyen-Âge (et encore aujourd'hui dans notre société actuelle : logo, enseignes, etc.). Autrefois, le besoin de personnalisation, de raconter son histoire de manière symbolique et imagée, le souci d'appartenance ou d'identité ainsi que celui de se reconnaître physiquement et instantanément lors d'une bataille rangée était capital. L'atelier est entrecoupé de phases de travail manuel et de contes merveilleux de chevaliers (Du Guesclin, le Prince Noir, les chevaliers de la Table Ronde, Bayard, Roland et Olivier...). L'objectif pour l'apprenant est de s'approprier ces bases de science héraldique pour, à son tour, confectionner son propre blason par une activité manuelle de dessin- découpage-collage.

Ils apprendront également la signification et l'origine des termes et expressions tel que « canton » - « champ » - « dextre et sénestre » ainsi que les couleurs des émaux et des métaux comme « le gueule », « le sable », « l'hermine »...

Matériel présenté :

Tableau des émaux, métaux et fourrures, classification des symboles, supports visuels des découpes des blasons, carte d'Europe et de France avec armoiries présentes au XIV^e siècle.

Matériel utilisé par le public :

Petit écu en papier épais texturé, papiers et formes de différents couleurs pour composer son blason personnel, matériels à coller, matériel d'art plastique.

Prévoir par l'enseignant :

Quelques paires de ciseaux, de la colle en sus, un espace pour déployer les visuels héraldiques (idéalement un support magnétique pour aimant).

Que conserve l'apprenant ?

La feuille stylisée de son blason personnel.





Atelier CALLIGRAPHIE et ENLUMINURE



Discipline : enluminure/calligraphie

Thématique :

activité théorique et manuelle

Durée : 2h30

Animateur/rôle :

moine copiste ou dame de la cour

Objectif : découverte par l'interaction
et la pratique, maîtrise gestuelle
de l'écriture soignée

Niveau minimal de l'apprenant : CE2

Synopsis :

Dans un contexte historique, sensibiliser à la nécessité de l'écriture mais aussi de l'enluminure, qui, outre ses vertus décoratives, avaient aussi un impact communicatif (illettrisme répandu). En prenant connaissance des matériaux (peintures et encres), l'apprenant va pouvoir s'initier aux règles de base de l'enluminure en décorant une lettrine (M, A, E ou L) à l'aide d'un calame et d'encre puis, dans un second temps, s'initiera à l'écriture « onciale » (la première instaurée par Charlemagne) et enfin à la « caroline », qui deviendra l'écriture scolaire proche de celle que nous connaissons aujourd'hui.

Ils apprendront également la signification et l'origine des termes et expressions tel que « canivet », « lettrine », « calame », etc.

Matériel présenté :

Pigments, pinceaux, plumes pour calligraphie, feuille de vélin, parchemin, enluminures pour exemples, calames, livre d'enluminure (Grandes Heures d' Anne de Bretagne).

Matériel utilisé par le public :

Feuilles parchemin, calames, encre, peintures.

Prévoir par l'enseignant :

Tableau pour exemples (craie idéalement). Points d'eau pour permettre le nettoyage. Papier absorbant (tel que Sopalin). S'assurer de faire mettre aux élèves des habits qui ne craignent rien (ou des tabliers/blouses).

Que conserve l'apprenant ?

2 feuilles par élève : une avec la lettrine enluminée et l'écriture onciale et une autre avec l'alphabet calligraphié de la caroline.





Atelier TRAVAIL DU CUIR



Discipline : travail du cuir

Thématique :

activité sensorielle et manuelle

Durée : 2h30

Animateur/rôle :

tanneur/tanneuse, maître boursier

Objectif :

découverte par la pratique et le sensoriel

Niveau minimal de l'apprenant : CE2

Synopsis :

Le travail du cuir, du tannage à la couture en passant par la teinte naturelle ou la découpe, permet de modifier le quotidien : de l'outil au bijou, de la chaussure au manteau de peau, le travail du cuir est essentiel dans la vie du moyen-Âge, civile, militaire ou intellectuelle.

Le cordonnier présentera aussi son ingéniosité à créer ses propres outils à base de lames en métal, d'os ou de bois. Il utilise aussi les réactions chimiques naturelles à base de chaux vive, de sels, de méthodes de séchages..

En touchant et découvrant de la fourrure, de la peau brute et les diverses matières issues des diverses étapes du tannage du cuir, les apprenants pourront ainsi confectionner leur propre bourse en choisissant leur échantillon de peau, en le découpant, le perçant et en passant le lacet de fermeture.

Ils apprendront également la signification et l'origine des termes et expressions tel que « matoir », « pleine fleur », « cuir cru », etc..

Matériel présenté :

Outils de cordonnerie, ceintures, fourreaux, chaussures, fourrures, peaux, lanières, aiguilles d'os.

Matériel utilisé par le public :

Feuilles parchemin, calames, encre, peintures.

Prévoir par l'enseignant :

échantillons de cuirs de différentes natures (cuir brute de vache, porc, agneau, poisson), finitions, couleurs. L'idéal est de pouvoir équiper des groupes de 5/6 enfants en ciseaux, poinçon, marteau de bois et pince à trouser (emporte-pièce). Lors du poinçonnage et de la confection des trous, le choix d'un endroit éloigné des autres classes est préférable, cette étape pouvant être bruyante.

Que conserve l'apprenant ?

La bourse de cuir qu'il a confectionné.





Conception des atours, des scènes et combats :
Maître Jean-Noël Hautefaye

Rédaction :
Maître Jean-Noël Hautefaye et Nicolas Breton

Mise en page :
Maud Chalmel

Photos :
Éline Lepoutre
Maud Chalmel
JOHN photography
Laurent Sigwald

CONTACTS



estocade.escrime@gmail.com

06 22 57 99 09

estocade.org

estocade.escrime



SIRET n° 98783370400016

Licence spectacle 2024-003267



La compagnie Estocade est un partenaire du Pass Culture et Adage. N'hésitez pas à vous rapprocher de nous pour étudier votre projet.



Cultural route
of the Council of Europe
Itinéraire culturel
du Conseil de l'Europe

