



pass
Culture 

Vous propose ses animations...







SOMMAIRE



5 INTRODUCTION

6 LES ANIMATIONS MÉDIÉVALES

- 6 Tel père, telle fille..
- 7 Le duel de Brocéliande
- 8 La Croisade de Louis VII
- 9 Aliénor et Louis VII
- 10 Marguerite de Bourgogne ou le supplice des frères d'Aunay
- 11 Les Amants de Blandy
- 12 Eflam, rencontre avec un chevalier errant et Eflam, à la poursuite du dragon
- 13 Eflam Versus Troll

14 LES ANIMATIONS RENAISSANCE ET GRAND SIÈCLE

- 14 Visite théâtralisée «Mousquetaire»
- 15 Les Amants de la reine Margot
- 16 La lettre du Cardinal
- 17 « Tous pour un, un pour tous ! » et Un seul Mousquetaire
- 18 Le Chevalier de Maupin
- 19 La leçon de Maîtres
- 20 Sous les jupes du Chevalier d'Eon
- 21 Jack Rackham, Anne Bonny et Mary Read : pirates des Caraïbes

22 LES ANIMATIONS INTEMPORELLES

- 22 Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur
- 23 How I met your... Friends

24 LES ANIMATIONS STAR WARS

- 24 La Force mise à rude épreuve et Les Apprentis
- 25 Déambulation avec combats





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 à 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 Estocade...) 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 d'animer 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 les saynètes par chapitres, chacun lié à une temporalité : les animations Médiévales, celles liées à la Renaissance et au Grand Siècle, les plus Intemporelles, et enfin l'univers futuriste lié à une galaxie lointaine, très lointaine..

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, des animations efficaces et dynamiques, durant entre 5 et 10 minutes. Elles sont répétables plusieurs fois dans la durée de l'animation sans que cela n'implique une hausse de tarif. Merci de nous consulter pour ces conditions qui sont dépendantes du format de votre événement.

Cependant, vous trouverez également dans ce catalogue des animations plus conséquentes durant entre 40 minutes et 1 heure, sous divers formats et thématiques, conçues spécialement pour votre événement ou lieu historique.

Nos animations sont adaptables à la demande et selon votre budget. Les prix indiqués dans ce catalogue sont des bases de travail qui peuvent évoluer selon vos besoins et s'entendent hors frais de déplacement, logement, restauration ou encore besoins de sonorisation et lumières supplémentaires le cas échéant. Le public visé est assez large et, sauf précision de notre part, généralement à partir de 8 ans. Mais pas d'inquiétude, les adultes trouveront aussi leurs marques, références et part de rêve! Également, si plusieurs saynètes vous tentent, contactez-nous que l'on étudie le projet, le nombre d'intervenants et le prix.

La compagnie Estocade a à cœur la satisfaction de son public, de ses partenaires et collaborateurs : n'hésitez donc pas à nous contacter pour de plus amples précisions ou personnaliser votre projet.

Et maintenant... En garde!

Les animations Médiévales



Les animations médiévales peuvent s'articuler avec des ateliers pédagogiques adaptables dans notre catalogue dédié : n'hésitez pas à nous le demander...

Tel père, telle fille...

Odin, le Père de Toute Chose, guette la venue du Ragnarök. Il recherche le plus brave des guerriers parmi les hommes et Gunar semble être cet élu. Il le place sous la protection de Brunhilde, la jeune valkyrie (néanmoins sa fille). Elle ne l'entend pas de cette oreille et Gunar meurt « accidentellement ». Odin punit la valkyrie en la plongeant dans un sommeil dont seul le plus brave des guerriers pourrait l'en sortir. Cependant, ce guerrier devra s'emparer de Balmung, l'épée sacrée plantée dans Yggdrasil, l'Arbre Monde et affronter les cohortes de guerriers morts au combat du Valhalla... Siegfried se présente alors comme ce valeureux guerrier.

La Compagnie ESTOCADE a pioché dans la fameuse saga « l'Edda en prose » et dans celle des Niebelungen. Le grand mythe nordique offre de multiples récits épiques et par le biais de l'escrime viking (bouclier, épée, hache...) elle propose sa version d'un extrait de cette épopée fantastique.

Dès 8 ans

6 interprètes

Durée : 20 minutes





Le duel de Brocéliande

Merlin et la Dame du Lac œuvrent à la réalisation de la prophétie Arthurienne. Mais Morgane, l'ancienne élève de l'enchanteur, ne l'entend pas de cette oreille, comptant à la fois placer son fils sur le trône du royaume de Logres et, surtout, détruire ses deux rivaux. Qui remportera ce duel de sorcellerie ?

Qui n'a jamais entendu parler des héros de la Geste Arthurienne ? Se basant sur la rivalité entre le puissant Merlin l'Enchanteur et la maléfique Morgane ainsi que sur des effets spéciaux pyrotechniques maîtrisés, la Compagnie ESTOCADE vous présente un spectacle empreint de magie et de légende.

À partir de 8 ans
3 interprètes
Durée : 20 minutes

La Croisade de Louis VII

Aliénor et Louis VII découvrent la culture orientale lors de la 2^e Croisade. Les deux caractères royaux forts différents vont amener des échanges discordants, jusqu'à ce que les Turcs attaquent le Roi à Damas, et que la Reine doive lui porter secours. Bien des péripéties en perspective, sauf la victoire...

Dès 8 ans

4 interprètes minimum

Durée : un quart d'heure





Aliénor et Louis VII

De retour de la deuxième Croisade, fiasco royal s'il en est, Louis VII entreprend une sortie incognito avec la Reine Aliénor afin de briser la glace... Malheureusement, arrivés à la taverne, ils vont avoir maille à partir avec des brigands de grand chemin. Aliénor va devoir porter secours, une fois de trop, à son mollasson royal d'époux...

Le roi Louis VII aurait dû rentrer dans les ordres mais les caprices du hasard le firent monter sur le trône et les intérêts du royaume contracter un mariage avec Aliénor d'Aquitaine. En forçant (un peu !) les traits, nous avons voulu mettre en scène, dans un tableau comique, l'opposition des caractères entre le timide et délicat roi, et sa volcanique épouse.

Dès 10 ans

4 interprètes minimum

Durée : un quart d'heure

Marguerite de Bourgogne ou le supplice des frères d'Aunay

Marguerite de Bourgogne, bientôt reine de France, accompagnée de ses belles-sœurs, va croiser deux chevaliers normands en plein exercice des armes. Elles leur offriront à chacun une belle aumônière. Il n'en faudra pas moins au futur Louis X pour prétexter une faute visant à faire annuler son mariage. Mais qu'advient-il des frères d'Aunay, nos chevaliers Normands ? Marguerite survivra-t-elle au cachot de Château Gaillard ?

En reprenant certains personnages des Rois Maudits (et sur un ton plus léger!), la compagnie ESTOCADE conte ici les aventures adultères de celle qui aurait du siéger sur le trône de France et qui, suite à ses « petites escapades », entraîna sa chute et celle, beaucoup plus cruelle, d'un malheureux duo de chevaliers normands.

Dès 10 ans
3 interprètes
Durée : 20 minutes





Les Amants de Blandy

Marie d'Harcourt et Jean de Dunoy sont promis à un beau mariage. Mais alors que ce dernier doit rejoindre les forces armées de Jeanne d'Arc pour délivrer Orléans, Erard de Montargis jette son dévolu sur la belle Marie et assiège son château de Blandy pour la forcer à accepter de l'épouser. Dunois contrecarre ses plans en opérant un demi-tour en toute hâte pour affronter ce mécréant. Arrivera-t-il à temps pour délivrer la belle? À moins que Marie ne soit pas tout à fait sans ressource...

Tirée d'une histoire (romancée) ayant eu lieu en pleine Guerre de Cent Ans au sein du château de Blandy les Tours (Essonne), cette saynète reprend le grand classique du preux chevalier affrontant l'ignoble félon. Cependant la « demoiselle en détresse » ne reste pas inactive, très loin de là, et nous narre sur un ton moderne un conte enlevé rythmé par le choc des épées... tout en participant à la bagarre!

Dès 8 ans

3 interprètes

Durée : 20 minutes

Eflam, à la poursuite du dragon

Eflam, le chevalier errant, poursuit héroïquement un terrible dragon : une ravissante princesse à 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 emprunt de valeurs positives telles que la tolérance, le respect et l'entraide.

À partir de 5 ans

1 interprète

Durée : 45 minutes



Eflam, rencontre avec un chevalier errant

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. Mais 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.

À partir de 8 ans

1 interprète

Durée : 1 heure

Eflam Versus Troll

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.

À partir de 5 ans

2 interprètes

Durée : 1 heure environ



Les animations Renaissance et Grand Siècle



Visite théâtralisée

«Mousquetaire»

La Marquise de Chevreuse ou le Comte d'Ormesson vous accueille au château en cette année 1661. Mort de Mazarin, fête de Vaux, arrestation de Fouquet : les animations et potins à la Cour de Louis XIV ne manquent pas. D'Artagnan se joindra même à votre visite ! Laissez-vous guider durant 1 heure de temps au travers du château et son étiquette royale dictée par le Roi à sa cour, côté paillette avec la Marquise ou le Comte et côté coulisses avec le plus célèbre des mousquetaires.

Vous aurez aussi l'occasion de participer et d'interagir avec ces personnages hauts en couleurs: saluts en arme avec le mousquetaire, révérence de la noblesse... et le point d'orgue : l'arrestation, par d'Artagnan, d'un comploter à la Cour, lié au ministre Fouquet en disgrâce, l'entour ponctué d'un duel à l'épée explosif !

À partir de 8 ans

2 interprètes

Durée : 1h



Atelier Escrime

Attenant à la visite Escrime Mousquetaire, l'atelier escrime fait de vous et votre partenaire des Cadets pratiquants les fondamentaux de l'escrime avec un capitaine de la Garde.. Mais attention ! Le duel est interdit par édit royal : il s'agit ici d'apprendre à saluer, se déplacer, manier les armes (en bois, sécurisées) et d'apprendre estoc, tailles, parades et autres esquives sous la houlette du capitaine : il a une heure pour faire de vous un mousquetaire du Roi..

À partir de 8 ans

1 animateur/Maître d'armes

Durée : 1h



Les Amants de la reine Margot

Robert Garnier, humaniste durant la Saint Barthélémy, se voit grossièrement interrompu dans son descriptif de la Renaissance par trois prétendants de la reine Margot, à la réputation frivole. La folie de la situation va amener ces trois prétendants à tirer l'épée à outrance ! Margot devra alors régler les choses par elle-même dans une majestueuse intervention finale.

À partir de 12 ans

5 interprètes

Durée : un quart d'heure



La lettre du Cardinal

3 décembre 1627. Milady s'entretient secrètement avec le cardinal de Richelieu au sujet de la mort imminente et organisée du Duc de Buckingham, mais aussi du jeune d'Artagnan. Le jeune et fougueux gascon s'est « invité » dans le lit de Milady afin de lui voler ses plus précieux secrets. Athos, servant la devise sacrée des Mousquetaires, se rend sur les lieux pour intercepter l'éminence grise du Cardinal, sauvant ainsi la tête de son jeune ami, tout en réglant avec la belle une vengeance personnelle. Tous pour, un pour tous.

Scène tirée directement du roman d'Alexandre Dumas, le lettre du Cardinal voit les prémices de la vengeance de la venimeuse Milady de Winter, trahie naguère par le jeune d'Artagnan. Elle met en scène l'amour fraternel du sombre Athos pour son cadet ainsi que la haine brûlante qu'il éprouve pour la jeune femme, autrefois son épouse adorée, qu'il fit pendre pour l'avoir parjuré et qu'il croyait morte.

À partir de 8 ans.

2 interprètes

Durée : Un quart d'heure



« Tous pour un, un pour tous ! »

Athos et d'Artagnan se retrouvent pour un duel d'honneur ayant pour témoins Aramis et Porthos. Mais le cardinal de Richelieu et Milady, aidés par Jussac et ses gardes, vont interrompre l'escarmouche. C'est sans compter sur l'indéfectible camaraderie des trois Mousquetaires, auxquels le jeune gascon va désormais se joindre, scellant ainsi la plus célèbre des amitiés.

Egalement tirée du roman «les Trois Mousquetaires», cette saynète enlevée et virevoltante met le duel à l'honneur en mettant en scène la fameuse rencontre d'Athos, Porthos et Aramis avec le fougueux d'Artagnan. Sur le texte de Dumas (revisité par la Compagnie Estocade), mousquetaires et gardes du cardinal s'affronteront à grand renfort d'humour et de passes d'armes sous l'œil de la perfide Milady et d'un cardinal de Richelieu plus qu'excédé que l'on ne respecte pas son autorité !

À partir de 8 ans.
8 interprètes
Durée : 20 minutes

Un seul Mousquetaire

En 1626, les duels sont interdits par son Eminence. Mais allez faire comprendre cela à un jeune gascon fougueux ! Ainsi, il bouscule Athos, mousquetaire du roi et ami de... mais attendez ? Où sont-ils ? Mais si, voyons ! Les deux autres ! Tant pis ! Il faudra faire sans. D'autant que les sbires de Richelieu ne sont pas loin...

Cette saynète est un court mais palpitant résumé, revu quelque peu, du duel du Carmes Deschaux, scène bien connue du roman «Les Trois Mousquetaires». Rapide, drôle et enlevée, voici une petite introduction au vaste monde de d'Artagnan !

À partir de 8 ans
4 interprètes
Durée : 10 minutes



Le Chevalier de Maupin

Julie d'Aubigny, célèbre cantatrice, a reçu une éducation à la garçonne. Après avoir chanté à l'opéra, elle aime porter les habits d'homme, pour aller boire un verre dans les tavernes. Ces manières ne sont pas du goût du Comte d'Albert de Luynes et de ses deux acolytes qui tentent, tant bien que mal, de la faire taire. Mais ils apprendront, à leur dépens, que la Demoiselle sait aussi régler ses comptes à la pointe d'une épée.

Qui a dit que les femmes ne maniaient pas l'épée? Pas ceux qui, jadis, ont croisé le fer avec la chevalier de Maupin! Le verbe haut et le fer habile, cette aventurière a dit non aux carcans imposés par la société de Louis XIV en défiant ceux qui cherchaient à la museler. Une histoire résolument féministe et moderne.

À partir de 8 ans.

4 interprètes

Durée : un quart d'heure





La leçon de Maîtres

En attendant l'arrivée de Monsieur Jourdain, le Maître à Danser prend à parti le public pour lui prouver l'importance de son art. Il est alors interrompu par l'intervention du Maître d'Armes. Ce dernier aura à cœur de démontrer qu'aucune science ne peut se comparer à celle des lames, encore moins une science aussi inutile que la danse... Humilié, le Maître à Danser provoque son rival, qui ne manque pas de lui faire payer à grands coups de canne.

Doit-on encore présenter le « Bourgeois Gentilhomme », l'une des plus célèbres comédies de Molière ? Dans cette scène, tirée du texte original, on assiste à l'un des premiers duels d'escrime scénique de l'histoire du théâtre français et l'on s'aperçoit que danse et escrime sont finalement étroitement liées.

À partir de 8 ans.
2 interprètes
Durée : 10 minutes

Sous les jupes du Chevalier d'Eon

Presque ruiné, Caron de Beaumarchais s'encreasse dans des paris immoraux sur le sexe du fameux Chevalier d'Eon. Cependant, le célèbre agent double de Louis XV tient à laver son honneur et par-dessus tout, à préserver ses secrets et ceux de l'Etat. L'auteur du Mariage de Figaro s'attaque à un adversaire de taille et sa verve ne lui suffira point. Il lui faudra jouer de la lame s'il espère l'emporter. Mais l'androgynne a plus d'un tour dans son sac...

Agent secret au service du roi Louis XV, première épée de France, maître-espion roi (ou reine ?) du travestissement, le chevalier d'Eon fait encore couler beaucoup d'encre et échauffe toujours les imaginations. La compagnie ESTOCADE confronte l'aventurière (ou l'aventurier ?) à une autre figure du Siècle des Lumières : Beaumarchais. Dans un échange au fleuret, le langage de l'escrime se mêle à celui de l'amour... et s'amuse des double-sens si propres au mystérieux d'Eon !

À partir de 8 ans.
2 interprètes
Durée : 10 minutes



Jack Rackham, Anne Bonny et Mary Read : pirates des Caraïbes



Jack Rackham, dit Calico Jack, a un secret : une femme est à son bord. Anne Bonny, déguisée en homme, navigue comme second dans les eaux des caraïbes, semant la terreur dans les lagons. Quelle n'est pas leur surprise lorsque lors d'un abordage, un matelot adverse rejoint l'équipage de forbans. Ce dernier semble s'intéresser à « Adam » Bonny, qui se voit dans l'obligation de révéler sa vraie nature, et c'est la stupeur générale quand les masques tombent : le matelot n'est autre que Mary Read, également une femme, donc ! Les trois pirates vont alors choisir de vivre librement, défiant les préjugés et superstitions, écumant les mers vers de nouvelles aventures !

À partir de 8 ans.
6 interprètes
Durée : 20 minutes

Les animations Intemporelles



Sherlock contre Jack l'Éventreur

30 septembre 1888. Quartier de Whitechapel. Londres est sous le fléau d'un tueur en série qui s'en prend aux prostituées de ce sinistre quartier. Mais Sherlock Holmes et son acolyte, le Dr Watson, sont sur le coup et mènent l'enquête... Ils ne tarderont pas à tomber sur le fameux Jack et Sherlock tentera d'arrêter le criminel. Mais est-ce bien lui le cerveau de ces crimes ?

Une saynète victorienne mêlant trois grandes histoires du « folklore » londonien : celle du plus grand détective de la littérature policière, celle du plus célèbre tueur en série du XIX^{ème} siècle et, enfin, celle de l'étrange cas du Docteur Jekyll et Mister Hyde. Les personnages de ces trois histoires s'entremêlent et mettent en scène un fantôme de film d'horreur : et si Jack l'éventreur n'était ni plus ni moins que l'abominable alter ego du respectable docteur Henry Jekyll ? Enquête, déductions « holmesiennes », duel mêlant canne, savate et boxe anglaise, le tout agrémenté d'humour noir.

Dès 10 ans

4 interprètes

Durée : 20 minutes



How I met your... Friends

Dans une ambiance de Sitcom des années 90, deux amis en viendront à se disputer. Le sujet : l'amour d'une femme évidemment. L'un étant l'ex petit ami, l'autre le nouveau. La question reste de savoir si leur amitié résistera à ce triangle amoureux ?

Une saynète qui intègre l'escrime en s'appropriant les codes du genre propre à la célèbre série mettant en scène Chandler, Monica et les autres.

Dès 12 ans

2 interprètes – 1 régisseur

Durée : 10 minutes



Les animations STAR WARS

La Force mise à rude épreuve

L'élève apprend du Maître, comme le Maître apprend de l'élève. Ainsi vont la Force et ses principes dictés par le Code Jedi. Mais parfois, quand le jeune Apprenti est récalcitrant et le Maître à bout de patience, seule une leçon au sabre laser peut ramener l'équilibre...

Cette saynète reprend le code Jedi et son enseignement. Avec humour, dérision et pastiche la relation maître/élève, emblématique de la célèbre saga.

À partir de 12 ans

2 interprètes minimum

Durée : un quart d'heure

Tarif : à partir de 705 €

Les Apprentis

Lors de vos événements (Team Building, séminaires, ou animations de loisir) plongez du Côté Lumineux ou Obscur de la Force au moyen de nos ateliers interactifs et animés : culture de l'univers sabre laser, maniement technique de l'arme et une option de jeu Grandeur Nature.

À partir de 12 ans

2 intervenants minimum

Durée : un quart d'heure





Déambulation avec combats

Notre connaissance de cet univers lié au Sabre Laser et nos partenaires techniques professionnels nous permettent de vous assurer, lors de vos événements, des déambulations de personnages dont nous tenons la liste à disposition. Les coûts varient en fonction des besoins en effets spéciaux et maquillages. Les personnages déambulent et peuvent également combattre lors de saynètes programmées, dans des endroits sécurisés et balisés à cet effet afin de garantir un spectacle de qualité optimale.

Ainsi, il est possible de retrouver ces personnages en combat (liste non exhaustive) : Kylo Ren, Rey, Dark Maul, Obi Wan, Aalya Secura, Asajj Ventress, Quinlan Vos, Bariss Offee...

D'autres personnages en déambulation sont possibles aussi sur demande.

Devis personnalisé.

CRÉDITS



Conception 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

CONTACTS



estocade.escrime@gmail.com

06 22 57 99 09

estocade.org

estocade.escrime



SIRET n° 823 003 736 00027



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

