

# Les Contes du GRAAL

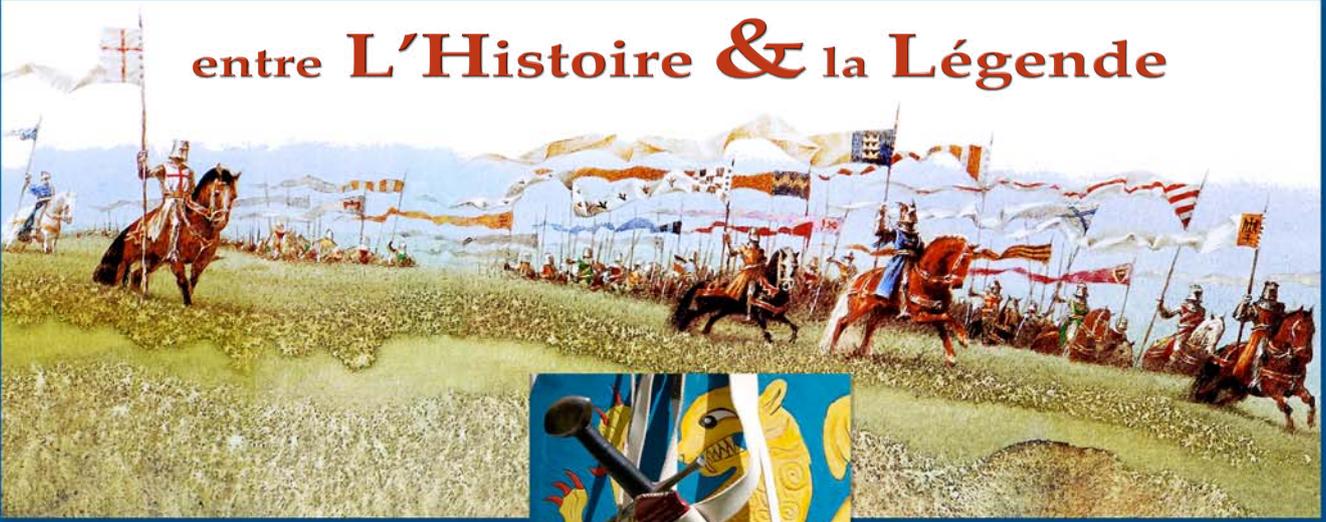
COMPAGNIE MÉDIÉVALE ARTHURIENNE & HISTORIQUE



ENTRE L'HISTOIRE & LA LÉGENDE

**D**OSSIER DE PRÉSENTATION

# entre L'Histoire & la Légende



Les Contes  
du  
GRAAL

COMPAGNIE MÉDIÉVALE



### 1 - PRESENTATION

Notre Compagnie médiévale, à la foi Arthurienne et Historique, propose des animations dans le cadre de vos festivités, événements et sites d'exception.

Ainsi, notre présentation de la période féodale (XII<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècle), inclue les romans de la Table Ronde, tel que le milieu chevaleresque les découvrait lors de lectures contées ou de grandes fêtes à thèmes.

Les organisateurs poussaient le détail jusqu'à reproduire la fameuse table ronde et la Fraternité Chevaleresque (par exemple Banquets de 1270 par Edward I<sup>er</sup> d'Angleterre, jeux et Tournois des chevaliers de la Table Ronde dès 1200, comme à Saint-Jean d'Acres, en Anjou, Espagne, Angleterre...).

Plaisir du spectacle vivant, des us et coutumes féodaux et le partage de notre passion nous motivent. La cohésion de notre groupe est basée sur les relations amicales, une présence et un travail régulier.

Nos domaines d'animations portent sur :

- ◆ La vie d'un campement militaire et de la vie civile aux temps féodaux,
- ◆ Des saynètes, contes et fabliaux médiévaux et de la Table Ronde. La musique et le chant peuvent appuyer les scènes.
- ◆ Des "Jeux" de la Table Ronde,
- ◆ La réalisation de banquets et d'animations pour vos festivités, (troupes ou le public),
- ◆ La présentation théâtrale de scènes plus longues animant un spectacle, un banquet,
- ◆ L'Art de la Table et de la Cuisine, le secret des recettes de cuisine,
- ◆ Les présentations pédagogiques, panneaux, exposition, armes, petites conférences.
- ◆ La décoration de vos événements.

Pour donner vie à nos personnages, nous utilisons les techniques inspirées du jeu de rôle, avec des fiches de personnages, un jeu scénarisé ou bien l'improvisation thématique. Nos compagnons incarneront les valeurs courtoises d'alors : droiture, loyauté, fidélité, générosité. Mais, sans félons, méprises, il n'y a pas d'histoires...

L'esthétique du camp, comme celle des costumes, est très soignée, colorée, afin d'inviter les spectateurs à l'émerveillement et au plaisir du moment. Nous privilégions la participation et l'échange avec le public, alternant moment de détente et présentation rigoureuse.

Nous proposons des animations et ateliers pour tous les âges, car avant d'être le Roi Arthur, il y eut un enfant, cherchant sa voie et affrontant jeux et défis à sa taille.

Faire vivre les récits de la Table Ronde, nous permet d'introduire subtilement le merveilleux et l'imaginaire dans l'Historique. Il est donc possible que Merlin, Dames fées ou Chevaliers mystérieux, s'introduisent dans nos scénettes et créent la surprise. Sachons les écouter...

Depuis 2016, nous intervenons pour l'animation de moments privilégiés (mariages, réunion de famille), de lieux d'exception (villes de caractères, châteaux, abbayes, ...) et de fêtes médiévales.



### 1.1 - Quelques références

- ◆ Auberge Vallicella (87), 31/12/2016 et 31/12/2018. Animation et spectacle du Réveillon (durée de 4h00).
- ◆ Château de Puivert (11), 23 au 25 juin 2017. Reconstitution Historique, début du XIIIe.
- ◆ Monthléry (91), 16.17 septembre 2017 et 15/16 septembre 2018. Repas des Troupes et décoration.
- ◆ Avignon, Ile de la Barthelasse (84). 7 et 8 octobre 2017. 8<sup>e</sup> festival médiéval de la Rose d'Or.
- ◆ Montrichard (41) 4 et 5 novembre 2017. Mariage médiéval : animation et repas.
- ◆ Toulouse (31), 10/01/2018 - Animation, Salon du mariage.
- ◆ Peyrolles (13), 14&15 mai 2018, Fête médiévale, soutiens du Chant de l'Epée.
- ◆ Chateameillant (18), 21 avril 2018. Fête médiévale privée
- ◆ Saint-Gence (87), 18 au 20 mai 2018, JRGN, Pentecôte du Roi Arthur.
- ◆ Château de Flammarens (32). 2/06/18 Décoration et repas de Mariage.
- ◆ Parc du Bec de Corbin- Bruniquel (82), 29/30 juillet 2017 & 27 au 29 juillet 2018. Fêtes médiévales.
- ◆ Festibout'chou. Festival pour enfants de PECHBONNIEU (31) du 19 mai 2010.
- ◆ Médiévales de LAON (02), 1<sup>er</sup> et 2 juin 2019. Le Roi Arthur et la Table Ronde.
- ◆ Médiévales de BAYEUX (14) : 5, 6 et 7 juillet 2019. Thématique fantastique/"Games of Thrones"
- ◆ Animation mariage, 16 août 2019. Thématique Médiévale/"Games of Thrones" (FINHAN 82)
- ◆ "Contes et légende à la Ferme" (PROVINS 77) du 9 au 11 août 2019
- ◆ Médiévales de SAILLON (Suisse – Valais) du 4 au 8 septembre 2019. "Le Graal"
- ◆ Médiévale de MONTHLERY (91) : 21 et 22 septembre 2019. Animation en association avec les "Repaiissances de Vauzelle.

### 1.2 -Récompenses

- ◆ 3<sup>e</sup> du concours de cuisine, Rose d'or 2018.
- ◆ Prix "Coup de Cœur, Animations diverses, 2017 (Fous d'Histoire à Margny les Compiègne).

### 1.3 – Liens internet où l'on peut retrouver la Compagnie

- ◆ Site Internet : [www.contesdugraal.com](http://www.contesdugraal.com)
- ◆ Facebook : <https://www.facebook.com/lescontesdugraal/>
- ◆ Pour la cuisine : [www.repaiissance.com](http://www.repaiissance.com)

### 1.4 – Sécurité

Les éventuelles démonstrations avec le public se feront sous l'autorité et la compétence du Président de l'association.

La Sécurité est un thème prioritaire sur lequel notre association porte toute son attention, pour la sauvegarde de nos adhérents, du public et le respect de nos mandataires. Chaque membre adhère, après une formation, à une charte sécurité.



### 1.5 – Immersion

Nos participants portent des tenues et des équipements compatibles avec la période historique représentée. Des fiches de postes et de personnages nous permettent de présenter une cohérence de groupes et la scénarisation de nos interventions. Et comme pour toute intervention publique, le sourire est de mise. Nous dissimulons sur le camp tous les objets anachroniques et conservons notre espace propre.

Nous adopterons les consignes spécifiques de l'organisateur.

### 1.6 – Droit à l'image

Dans le cadre de la prestation, nous concéderons le droit à l'image au donneur d'ordres sous réserve d'un accord visant à satisfaire ses exigences tout en promouvant la reconstitution historique et notre association. Cette base sera adaptée aux souhaits des deux parties lors de la phase préparatoire.

## 2 – PROPOSITION DE PRESTATION

Notre Compagnie présente un **campement de qualité** et des animations pouvant s'y dérouler. Il prend la forme d'un château d'enluminure (inspiré d'un manuscrit Champenois du XII<sup>e</sup>) pouvant accueillir du public ou bien servir de fond de scène.

Sur ce camp nous présentons tour à tour 3 espaces distincts :

**1** – Animations et jeux pour adultes et enfants (3 fois par jour)

**2** – Exposition et mini-conférence pour la légende arthurienne (exposition permanente et conférence/discussion 2 fois par jour).

**3** – Histoire théâtralisée se jouant en 4 à 5 actes de 15 minutes par jour. Nous avons développé deux concepts :

- ◆ Game of Arthur's Throne.
- ◆ Perceval et le Graal.

Il est important de noter que nous ne produirons qu'un seul des deux concepts sur votre prestation pour des raisons de logistique, de préparation et d'organisation. Il conviendra de le choisir

### 2.1 – Un campement de qualité

Le campement des Contes du Graal se veut immersif et se distingue par

- ◆ Un visuel dense et harmonieux, avec des couleurs éclatantes,
- ◆ Un châtelet et la grande tente des chevaliers du Roi Arthur et de la Table Ronde.
- ◆ Des personnages ayant un rôle précis, un caractère spécifique (fiches de personnages) et un costume le plus historique possible,

## Les Contes du Graal, dossier de présentation



- ◆ Son accueil et son ouverture au public. Selon la scène, celui-ci est invité à se costumer.



Un caractère visuel haut en couleurs

Des costumes vrais, un rôle bien défini

Il est ouvert au public, que l'on costume.





*Les Contes du Graal, dossier de présentation*





## Les Contes du Graal, dossier de présentation

### 2.2 – Animations et jeux pour petits et grands

Nous proposons des jeux et scènes théâtralisées, avec par exemple :

- ◆ Formation des jeunes chevaliers qui pourront se mesurer à leurs géniteurs.
- ◆ Les adultes sont également conviés au maniement des armes et aux manœuvres d'un peloton de piquier. Attentions aux sergents et autres vétérans pas toujours commodes.
- ◆ La réunion de la Table Ronde. C'est une petite scène de 15 minutes, pouvant être répétées plusieurs fois dans le WE. Un garde reçoit du haut des remparts les visiteurs au pied de notre muraille. Après quelques questions, il invite le public à invoquer Merlin. Celui-ci présente quelques chevaliers puis le Roi Arthur. Comme la table est incomplète, nous sélectionnerons les candidats chevaliers par des jeux et des questions. Enfin les nouveaux chevaliers prêteront serment autour de la Table Ronde.



## 2.3 – Exposition et mini conférences : "table ronde autour de la Table Ronde"

La tente de la Table Ronde est utilisée comme une exposition dédiée à la Table Ronde, aux Chevaliers du Roi Arthur et au Graal.

Notre conférencier propose une initiation à la légende ou des thématiques fortes comme "Arthur a il existé", "évolution d'un mythe", "le graal", "Chrétien de Troyes et ses continuateurs, où en fonction des choix du public.

Les propos sont soutenus par l'intervention d'un chevalier, de Merlin et d'Arthur.

Une autre façon d'aborder le sujet est de proposer "un salon du livre", décalé et humoristique.



## 2.4 – Histoire théâtralisée : Game of Arthur's Throne



Le roi Arthur cherche un successeur et lance une série d'épreuve pour choisir le plus méritant. Les événements et épreuves seront rythmée par les horaires d'une journée médiévale (heure canoniale).

**PRIME** : Le lever et conversations

Les chevaliers ont du mal à se lever, ils prient, se font laver et se vêtent. Ils commentent la grande nouvelle : Arthur organise le "game of Arthur's Throne" afin de désigner son successeur.

**TIERCE** : réunion à la Table Ronde

Réunion des Chevaliers de la Table Ronde. Arthur annonce l'ouverture des épreuves. Le Sénéchal Keu donne les directives pour la journée et présente les épreuves.

L'Ecuyer d'Arthur, Tristan de Leonois, Précède le Souverain de Légende et présente l'écu d'Arthur.

**SEXTE** : le repas

Il se fera en grande cérémonie devant le public, on dresse la table, on dispose les nappes et on corne l'eau, bénédicité. Tout le monde mange sur un tranchoir, deux par deux, avec une cuillère. Quelques surprises attendent les invités.

**None** : Maniement des armes :

Entraînement au maniement de l'épée, puis avec des épées courtoises (mousse dure), combat à la touche entre les adversaires de même niveau et un arbitre. Quelques personnes du public peuvent nous rejoindre pour combattre avec des épées douces de GN.

Le public qui nous rejoindra éventuellement sera, comme à chaque fois modestement costumé et toujours sans armes métalliques. Il manœuvrera, subira les tirs adverses (balles de mousses). Une avancée ordonnée dispersera les assaillants.

**None Bis** : l'amour courtois

Les chevaliers seront invités à la table ronde et déclareront leurs flammes à la dame de leur cœur, puis le public sera convié à nous rejoindre, avec l'aide d'une rose, du trône et de maximes imprimées, toutes issues de "poètes" du XII<sup>e</sup> siècle. Au risque de tomber sur de truculentes déclarations.

**Vêpres** : Adoubement des jeunes écuyers

Nos jeunes seront adoubés par le Roi Arthur et recevront l'épée et l'éperon.

**Complies** : Choix du successeur d'Arthur

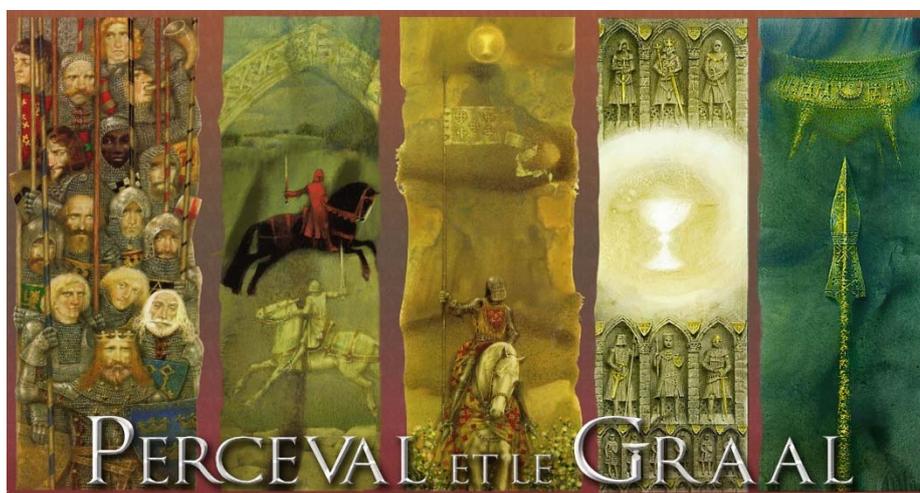
Arthur assemble ses chevaliers et leur fait part de son inquiétude. Ils sont valeureux mais risquent tous les jours leurs vies dans les Quêtes. Il ne peut en choisir un comme successeur et il ne sait pas comment

passer à la postérité. L'Arthur historique apparaît alors et consacre son double légendaire en déclarant que c'est la légende qui prolongera son nom pour toujours. Arthur, Roi d'Hier, Roi de demain.





## 2.5 – Histoire théâtralisée : Perceval et le Graal



Les événements et épreuves seront rythmées par les horaires d'une journée médiévale (heure canoniale). Ce récit raconte la quête initiatique du Jeune Perceval, naïf et sans compassion, qui deviendra pourtant chevalier et rencontrera le Graal. Le récit est librement inspiré du "Conte du Graal" de Chrétien de Troyes.

**PRIME** : Perceval, jeune sauvage rencontre les chevaliers

Subjugué, par ces hommes d'armes, il décide de partir à la cour du Roi Arthur, lui qui n'a jamais quitté sa forêt.

**TIERCE** : Perceval arrive à la cour du Roi Arthur

En plein émoi, le Roi Arthur le reçoit. Il vient d'être défié par le chevalier Vermeil. Sur une provocation du Sénéchal Keu, le jeune Perceval part affronter le terrible guerrier et après un combat épique, il tue son adversaire et prends ses armes. S'il en revêt le harnois, Perceval n'est pas chevalier pour autant.

**SEXTE** : Education chevaleresque chez le Prud'homme Gornemant

Perceval arrive chez Gornemant de Gorre qui entraîne un groupe de guerriers et également le public. Le Prud'homme s'aperçoit vite que Perceval n'est pas vraiment chevalier, mais il le prend en sympathie, l'initie aux armes et l'adoue. Perceval poursuit son chemin.

NONE : Combat, compassion et rencontre avec l'ermite.

Perceval arrive dans un château, mais il s'est fait des ennemis à la Cour du Roi. Un combat seul contre tous le verra triompher. Il se souvient du conseil du Prud'homme et épargne ses adversaires. Sans doute grâce à cette bonne action, il rencontre un étrange ermite qui lui montre le chemin vers le château du Roi Pêcheur.

VÉPRES : Chez le Roi Pêcheur

Perceval arrive chez le Roi Pêcheur qui le convie à un banquet. Au cours du repas, un cortège fabuleux passe devant lui : le Graal et la Lance qui saigne ! Mais il se tait, se souvenant un peu trop à la lettre des préceptes de chevalerie. Soudain, il se lève, va-t-il poser la question ? Le spectacle s'arrête là et le narrateur termine la scène sur une note optimiste :

*.... Depuis la Quête continue,  
Et tous recherchent le Graal,  
Car nous sommes tous Perceval.  
Et savoir que chemin suivit  
Vaut autant que quêtes accomplies...*





### 3 – CONDITIONS D'ACCUEIL

#### 3.1 – phase préparatoire

Dès acceptation, nous collaborerons avec l'équipe organisatrice pour nous intégrer à la manifestation. Les échanges se feront par téléphone et courriel. Une réunion préparatoire peut avoir lieu. Il est important de noter qu'une seule histoire théâtralisée doit être retenue ("Perceval et le Graal" ou "Game of Arthur's Throne").

#### 3.2 – Besoins techniques

##### Horaires

Selon votre choix, nous présenterons 5 à 6 tableaux par jour, avec possibilité d'inclure d'autres activités comme les jeux pour enfants, l'exposition et la conférence, soit 3 à 5 passages. Certaines scènes nécessitent des changements de décors et de costumes et donc du temps.

##### Montage

Le lieu de représentation doit être plan, propre et accessible en camion à moins de 10 mètres.

- ♦ Pente maximale de terrain : 5% et en préférence gazon
- ♦ Terrains exempts de déchets.
- ♦ Espace scénique : si possible 11 m d'ouverture par 5 m de profondeur (on peut l'aménager sur notre campement).

La veille de la manifestation, nous installerons le bivouac. Pour monter les tentes, il est nécessaire de se placer sur un espace en terre. Dans le cas contraire, il conviendra de pouvoir s'implanter en fixant des clous de géomètre sur le goudron (rebouchage au goudron à froid par nos soins ou bien par le vôtre). Dans d'autres cas, il faudra nous fournir une douzaine de gueuse de lestages (de barrière Eras, etc.).

Le bivouac sera démonté dès la fin de la manifestation. L'éclairage de ville du site, s'il existe sera maintenu lors du démontage.

Nous souhaitons avoir un branchement électrique dédié sur le campement ou à moins de 40 mètres.

Le campement est monté la veille, les organisateurs s'engagent à prendre les mesures nécessaires pour assurer l'intégrité et la préservation des équipements demeurant sur place en l'absence des artistes.

Les véhicules devront pouvoir accéder au site (Renault Master, trafic) déchargeront le matériel, puis seront disposées sur un parking qui leur sera réservé.

## Hébergement

Nous serons logés par nos soins (campement) mais il nous faut un accès facile à des toilettes, loges (endroit pour se changer avec des sanitaires et des prises électriques).

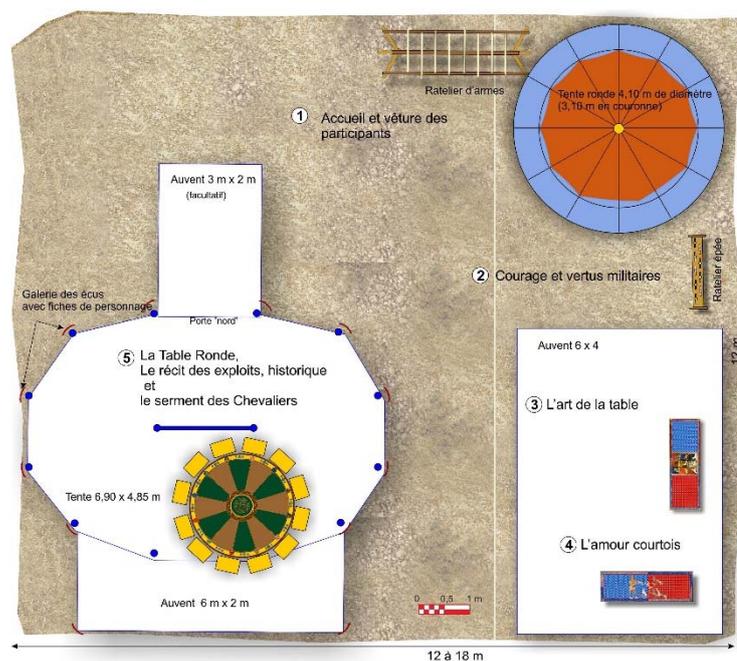
Lors de la manifestation, un accès aux toilettes et sanitaires seront laissés accessibles. Une loge peut être un plus (réunion, frigo, repos).

## Repas

Les repas seront pris en commun avec les autres troupes, de la veille au soir du début de la manifestation à la fin de celle-ci. Aucun régime spécifique n'est à signaler (aucune contrainte).

## Surface nécessaire pour un campement

Le campement et l'espace scénique nécessite une surface d'environ 250 à 300 m<sup>2</sup>. Voici un exemple d'implantation (nombreuses autre possibilité).





# Les Contes du GRAAL

## COMPAGNIE MÉDIÉVALE ARTHURIENNE & HISTORIQUE

**N**otre Compagnie reconstitue le milieu chevaleresque, du temps des premiers romans de la Table Ronde et du poète Chrétien de Troyes (mi à fin XII<sup>e</sup> siècle).

La mesnie fait revivre le Roi Arthur et ses Chevaliers lors de "Jeux Arthuriens".

Ces fêtes permettent d'incarner le monde de la Table Ronde, la quête chevaleresque et l'Amour Courtois, dans un cadre historique, vivant et aux couleurs fortes de l'époque féodale.

**N**os animations portent sur

- ❖ La présentation théâtrale de récits arthuriens sous la forme de scènes vivantes tout au long de la journée : histoire en 5 scènes indépendantes,
- ❖ La vie d'un campement militaire et civil,
- ❖ Des jeux pour petits et grands avec prêt de costumes, parcours, manoeuvres et combats,
- ❖ La participation du public aux saynètes et ateliers,
- ❖ Les présentations pédagogiques : exposition, "tables rondes" et conférences.



**A bientôt, pour partager ces moments de fêtes,  
entre l'Histoire et la Légende**

**Chantal MAZABRAUD : 06 87 99 74 74**

**Henri CAPORALI : 06 78 33 24 04**

Mail : [lescontesdugraal@gmail.com](mailto:lescontesdugraal@gmail.com)

Site : [www.contesdugraal.com](http://www.contesdugraal.com)

136, Chemin de Redon – 82100 Castelsarrasin

Association Guides Généraux, n° W821001643,

du 1/07/2013 - JO du 10/08/2013, art. no 11147.

SIRET : 81000609800018, APE : 9499ZA

