



Compagnie Coppelius

Monstres & Merveilles

Un univers vivant et immersif mêlant contes, marionnettes, théâtre d'ombres, théâtre de papier, livres et campement autour des créatures, animaux et croyances populaires de Bretagne, du XVe au début du XXe siècle.



DEUX FOIS « PETIT COUP DE CŒUR » AU SALON FOCUS D'HISTOIRE DE COMPIÈGNE.



Monstres & Merveilles : spectacle, livres et campement vivant

Monstres & Merveilles mêle **conte, marionnettes, théâtre d'ombres, théâtre de papier** et petits objets appeleurs d'histoires pour faire surgir le légendaire breton. Depuis quinze ans, la Compagnie Coppélius explore ce patrimoine populaire en le racontant au public et en puisant chez les grands collecteurs : Luzel, Le Braz, Sébillot, Déguignet et bien d'autres.

Au centre du spectacle, un pilhaouer, chiffonnier-colporteur des chemins creux, ouvre sa malle : fiole, couteau, chiffon ou poupée deviennent le seuil d'un récit. Korrigans, Bugul Noz, lavandières de nuit, Ankou, fées, revenants et bêtes inquiétantes apparaissent alors comme les habitants d'une Bretagne paysanne, pauvre, itinérante et orale.

Le spectacle raconte le territoire par celles et ceux qui l'ont traversé : paysans, mendiants, colporteurs, guérisseuses, enfants des fermes et voyageurs de nuit. De ce cœur théâtral naissent deux prolongements : **une série de livres** aux Éditions Kleinzach et **un campement immersif avec ferme pédagogique**, cabinet de curiosités et Bergamote, mystérieuse paysanne herboriste.



Trois techniques de marionnettes

THÉÂTRE D'OMBRES

Des ombres découpées prennent vie entre conte et frisson.

MARIONNETTES

Des créatures étranges manipulées à vue.

THÉÂTRE DE PAPIER

Les vieux récits se déploient en images.



Un spectacle à tiroirs, construit avec le public

Dans *Monstres & Merveilles*, le récit ne suit pas un chemin unique. Le pilhaouer ouvre sa malle et invite le public à choisir les objets qui guideront la veillée : une fiole, un chiffon, une poupée, un couteau, un vieux livre, une peau étrange.

Chaque objet appelle une histoire. Selon les réactions des spectateurs, leur âge, leur curiosité ou leur envie de frissonner, le conteur compose son itinéraire parmi une vingtaine de récits issus du légendaire breton.

Le spectacle devient ainsi une veillée vivante, à la fois drôle, étrange et populaire, où l'on croise korrigans, lavandières de nuit, Bugul Noz, Ankou, revenants et bêtes inquiétantes. Une Bretagne racontée par les chemins creux, les pauvres, les colporteurs, les enfants des fermes, les guérisseuses et les voyageurs de nuit.

Cette liberté de jeu donne au spectacle une forme très directe : le conteur observe, relance, choisit, bifurque. Une histoire peut naître d'un rire, d'une inquiétude, d'une question d'enfant ou d'un objet tiré au hasard. La représentation garde ainsi le goût des anciennes veillées : un moment partagé, mouvant, où le public n'assiste pas seulement à un récit, mais participe à son apparition.



Les carnets retrouvés du pilhaouer

Les livres prolongent l'univers du spectacle sous une autre forme. Publiée aux Éditions Kleinzach, la série **Monstres & Merveilles**, écrite par **Grégory Foucher**, reprend la figure du pilhaouer et la transforme en narrateur de carnets retrouvés : un colporteur anonyme, parti sur les routes de Bretagne avec sa carriole, ses chiffons, ses objets troqués et les histoires glanées de ferme en auberge.

Ces récits donnent plus de profondeur aux créatures croisées sur scène. La légende du Bugul Noz, Les Écureuils de Kerham et les autres textes de la collection composent peu à peu **un bestiaire littéraire breton, entre enquête populaire, faux manuscrit, conte noir et mémoire rurale.**

La préface de **Pierre Dubois** inscrit cette collection dans la tradition des colporteurs, des conteurs de veillée, des montreurs d'images et de la Bibliothèque bleue. Il y salue une littérature populaire où, selon ses mots, « **On rit, on s'émerveille, on frémit.** » Les livres deviennent ainsi le versant écrit du spectacle : les mêmes chemins, la même malle, mais ouverts cette fois sur la page.



Découvrir la collection
Monstres & Merveilles
aux Éditions Kleinzach



Le campement : animaux, ferme et légendes rurales

Le campement permet d'entrer dans le monde paysan d'où naissent les récits de **Monstres & Merveilles**. Autour de la tente, des malles et des objets du pilhaouer, la ferme pédagogique installe une présence vivante : deux poneys, deux chèvres, des lapins, des cochons d'Inde, des poules et trois oies, dont un jars de Guinée.

Ces animaux rappellent la Bretagne des fermes, des basses-cours, des chemins creux et des veillées. **Dans les croyances populaires, les bêtes ne sont jamais loin du merveilleux** : elles sentent l'invisible, annoncent un danger, protègent la maison ou deviennent elles-mêmes inquiétantes. Anatole Le Braz rapporte ainsi cette croyance selon laquelle, la nuit de Noël, les animaux pourraient parler dans l'étable. Le Bugul Noz lui-même porte des sabots de vache : ici, le monstre naît du monde paysan.

Le campement crée ainsi un passage entre animaux réels et créatures légendaires : un monde rural de bois, de toile, de paille et d'histoires, où les bêtes de la ferme côtoient les monstres des chemins.

Campement réalisé en partenariat avec *Le Théâtre des Utopies*.



Le campement : un monde à traverser

Le campement prolonge le spectacle en installant un univers de toile, de bois, de malles, de plantes et de curiosités.

On y rencontre les animaux, les objets du pilhaouer, les livres, les traces des créatures légendaires et un petit cabinet de curiosités. C'est un espace d'accueil, d'exposition et de médiation, pensé pour les familles.

Selon les lieux, il peut aussi devenir un terrain d'ateliers : fabriquer une marionnette, inventer une créature, créer une potion imaginaire ou composer un petit bestiaire.



Campement réalisé en partenariat avec *Le Théâtre des Utopies*.

Bergamote, sorcière herboriste

Dans le campement apparaît **Bergamote, paysanne herboriste, devineresse et voueuse**. Elle connaît les plantes, les remèdes, les présages, les bêtes malades et les secrets que l'on transmettait autrefois à voix basse, dans les fermes, près des talus ou au bord des chemins.

Bergamote n'est pas une sorcière diabolique. Elle appartient à cette lignée de femmes populaires que Michelet réhabilite dans *La Sorcière* lorsqu'il écrit : « Nature les a faites sorcières. » **Elle est femme de lisière, guérisseuse, rebouteuse, observatrice du vivant**, parfois crainte parce qu'elle sait lire ce que d'autres ne voient plus.

Dans l'esprit des récits d'Anatole Le Braz, elle habite une Bretagne où l'invisible affleure partout : dans le cri des bêtes, les rêves, les fontaines, les chemins de nuit, les morts qui passent et les signes du monde. **Avec Bergamote, le campement s'ouvre aux plantes, aux croyances rurales et aux savoirs populaires.**

Elle rappelle que le merveilleux ne vient pas seulement des monstres : il pousse aussi dans les herbes, les remèdes, les peurs anciennes et les gestes transmis de génération en génération.



Les plantes de Bergamote

Autour de Bergamote, le campement peut s'ouvrir à quelques plantes familières des jardins, des talus et des chemins. Pas de potion à boire ici : on observe, on sent, on touche avec précaution, on raconte les anciens usages et l'on invente des remèdes imaginaires, comme dans un carnet de sorcière paysanne.



Plantain

La plante des chemins. On racontait qu'elle accompagnait les petits bobos du dehors. Atelier : dessiner ses nervures.



Mélicse

Une feuille au parfum citronné. Elle évoque les plantes du calme et du soir. Atelier : inventer "l'herbe qui apaise les monstres".



Menthe

La fraîcheur du jardin. Elle évoque les tisanes, la cuisine et les remèdes de grand-mère. Atelier : comparer les odeurs.

Souci

Une fleur solaire, facile à reconnaître. Elle rappelle les baumes et les pommades anciennes. Atelier : créer une fausse recette illustrée.



Thym

L'odeur de l'hiver et du feu. Une plante de cuisine devenue plante de soin populaire. Atelier : créer un sachet odorant.



Lavande

La plante des armoires et du linge. Elle parle de parfum, de maison et de protection. Atelier : fabriquer un petit sachet parfumé.



Trois formules possibles

DEVIS SUR DEMANDE

contact@coppelius.fr

SPECTACLE VIVANT

Contes et marionnettes



Spectacle



CAMPEMENT IMMERSIF

Espace et récits



Expérience immersive



FERME PÉDAGOGIQUE

Animaux intégrés



Mini ferme historique



Fiche technique synthétique

Niveau 1 – Spectacle seul

Conte, marionnettes, théâtre d'ombres et théâtre de papier

Forme autonome centrée sur le pilhaouer, sa malle, ses objets appeleurs d'histoires et les créatures du légendaire breton.

Durée : 45 min à 1 h

Équipe : 1 comédien-marionnettiste

Public : tout public, à partir de 6 ans

Jauge conseillée : jusqu'à 150 personnes en autonomie, davantage selon conditions d'accueil

Espace minimum : 4 m x 4 m

Hauteur minimum : 2,20 m

Montage : 45 min environ

Démontage : 1 h environ

Technique : autonomie son et lumière possible. **Pénombre souhaitée pour les séquences d'ombres (si les conditions ne sont pas réunies pour cette partie, l'histoire du buguel noz est contée sans les ombres)**

Intérieur / extérieur : possible, sous réserve d'un espace abrité ou adapté.



Fiche technique synthétique

Niveau 2 — Spectacle + exposition / médiation

Représentation, livres, cabinet de curiosités et ateliers

La compagnie installe un campement léger autour du spectacle : tente, malles, objets du pilhaouer, livres, petit cabinet de curiosités et espace d'exposition. Cette formule permet d'accueillir le public avant ou après la représentation et de proposer, sur demande, des ateliers en lien avec l'univers de Monstres & Merveilles.



Ateliers possibles, sur demande et sur devis :

Atelier herboristerie : je crée ma potion imaginaire

Atelier marionnette : je construis ma petite marionnette

Atelier théâtre d'ombres : je construis mon petit théâtre d'ombres

Tarif atelier : 60 € / heure, quel que soit l'atelier choisi

Public : familles, scolaires, médiathèques, festivals, sites patrimoniaux

Technique : autonomie possible en son et lumière

Format idéal : école, médiathèque, salle culturelle, festival patrimonial, journée thématique

Espace nécessaire :

La tente mesure 4 m x 4 m.

Il faut prévoir 4 m devant la tente pour le jeu, l'accueil ou la médiation, ainsi que 4 m de chaque côté pour la circulation, les objets et l'exposition.

Soit un espace conseillé d'environ 12 m de large x 8 m de profondeur, soit 96 m² minimum.

Besoins :

Tables, grilles ou supports selon l'exposition souhaitée.

Accès véhicule pour le déchargement.

Alimentation électrique 230 V si sonorisation ou éclairage nécessaires.

Fiche technique synthétique

Niveau 3 – Campement immersif avec ferme pédagogique

L'esthétique du campement peut être adaptée à la saison ou à l'événement : Noël, Beltane, Halloween, veillée d'hiver ou fête des moissons.

Cette formule reprend l'installation du niveau 2 : spectacle, tente 4 m x 4 m, malles, objets du pilhaouer, livres, cabinet de curiosités, espace d'exposition et ateliers possibles sur demande et sur devis. Elle y ajoute une ferme pédagogique vivante, installée autour du campement, avec les animaux du Théâtre des Utopies : deux poneys, deux chèvres, des lapins, des cochons d'Inde, des poules et trois oies, dont un jars de Guinée.



Besoins pour les animaux :

Un espace extérieur plat, sécurisé et accessible.

Un point d'eau à proximité.

Une zone d'ombre ou possibilité d'ombrage.

Du foin propre et sec à prévoir sur place : compter environ 2 à 3 petites bottes de foin par jour, à ajuster selon la durée de présence, la saison et les consignes du Théâtre des Utopies.

Un accès véhicule pour le déchargement et l'installation des enclos.

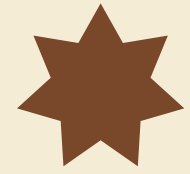
Contraintes :

La formule dépend des conditions météo, de la sécurité du site, du bien-être animal et des règles d'accueil du lieu.

Campement réalisé en partenariat avec Le Théâtre des Utopies.

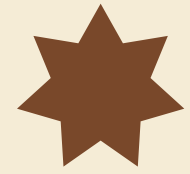


Contact



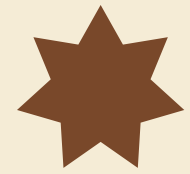
MAIL

contact@coppelius.fr



TELEPHONE

06 72 21 20 59



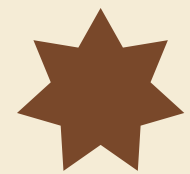
SITE

coppelius.fr



SIRET

530 412 212 00025



LICENCE SPECTACLE

n° 2-017793

