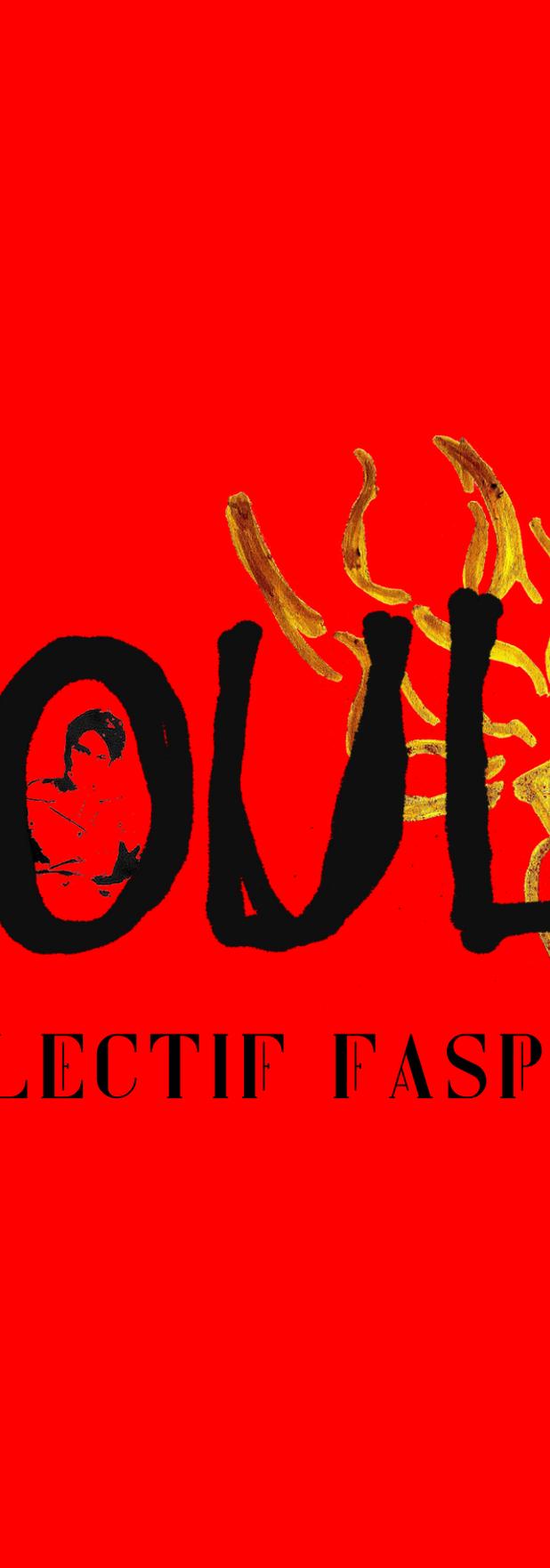


# HOULE



COLLECTIF FASP

# COLLECTIF FASP



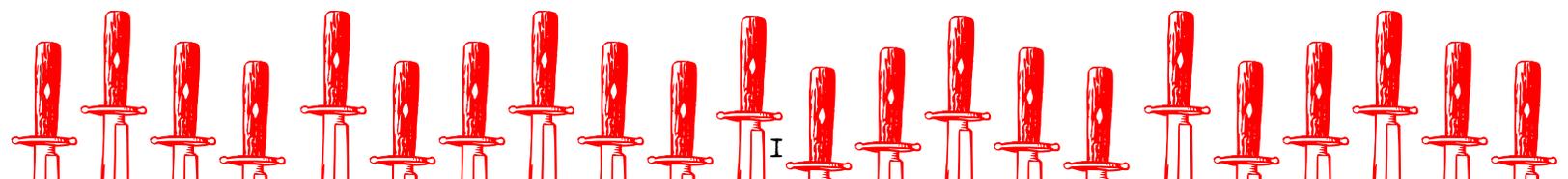
Le Collectif FASP se compose de huit jeunes femmes, actrices, régisseuses, éclairagistes et créatrices son, scénographes et costumières. Nous nous sommes rencontrées à l'école du TNS et avons fondé le Collectif en mars 2023 lors de la création de *Beretta 68*, notre premier spectacle, dans lequel nous étions toutes interprètes, créatrices et autrices. *Beretta 68* est un spectacle qui raconte, d'un côté, la vie de Valérie Solanas une écrivaine et féministe radicale américaine, connue pour avoir tenté d'assassiner Andy Warhol, et autrice du *SCUM*, manifeste écrit en 1967 qui prône l'éradication des hommes. De l'autre, un groupe clandestin contemporain, féminin, qui revendique une lutte violente contre les hommes cisgenres. Inspirées et intriguées par Solanas, ces personnages cherchent à s'entendre sur les moyens d'agir ; où se placer sur les curseurs entre réformer et détruire, prévenir et venger, agir collectivement et garder son libre-arbitre ? Quels sont les outils à disposition ? Où poser les limites ?

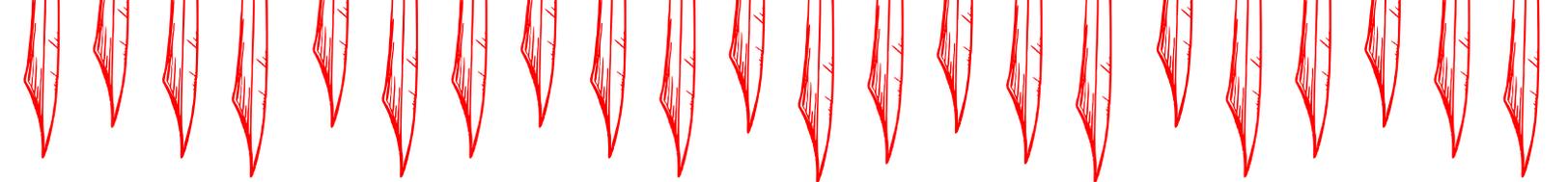
Aujourd'hui encore ces questions nous traversent et nous avons eu envie de nous y confronter à nouveau dans une plus petite forme, tout public. *Houle* sera un spectacle-conte, avec deux artistes au plateau, toujours dans un fonctionnement collectif où nous écrivons, jouons et imaginons la scénographie, les costumes, le son et la lumière ensemble.

*Contacts projet Houle :*

*Léa Bonhomme - 06 44 23 23 06*

*Manon Xardel - 07 60 25 43 17*





# HOULE

L'idée d'un deuxième projet de création collective est apparue très vite ; les envies, intérêts et interrogations qui nous animent et les formes qui nous stimulent sont nombreuses au sein du Collectif. Mais au cours des discussions qui en ont découlées, nous nous sommes retrouvées une seconde fois autour de la question de la violence perpétrée par les femmes, avec cette fois la volonté de la prendre sous un autre angle, sur un autre ton.

Nous avons eu envie de partager une histoire, qui ne soit pas cette fois centrée directement sur la vie d'une personne existante, mais plutôt de s'en inspirer pour en faire une histoire universelle.

Au cours de nos recherches, nous avons rencontré **Ulrike Meinhof**, une révolutionnaire allemande née en 1934 et morte en 1976 en prison, dans une cellule d'isolement sensoriel total. Opposée au gouvernement Allemand et aux décisions d'alliances militaires de son pays dans le contexte de la Guerre Froide, de la Guerre du Viet-Nâm et des mouvements d'indépendances des colonies occidentales, elle cofonde la Fraction Armée Rouge avec Andreas Baader, un dissident politique connu des autorités. Avec leurs camarades, iels organisent des attaques à la bombe, des prises d'otage, des enlèvements et des assassinats. Profondément opposé.e.s à l'impérialisme, au capitalisme, à la militarisation et au manque de dénazification des institutions allemandes, iels choisissent de passer à la lutte armée pour combattre directement un ennemi mondial qui use lui aussi de la violence à l'échelle internationale.

Si c'est la figure d'Ulrike Meinhof que nous avons retenue, c'est parce qu'elle est éminemment théâtrale dans ses forces contraires internes qui déclenchent en elle le désir de passer à l'action concrète, en dépit de sa construction sociale de genre et de classe (qui lui fait d'abord construire une vie qui s'inscrit dans les normes de son temps). Mais, chez Ulrike, les idéaux et valeurs remportent la bataille interne et, à un point culminant de son parcours - étroitement lié à la situation sociale et politique de l'Allemagne et du monde - elle *doit* tout abandonner pour se consacrer à la lutte armée et donc clandestine. Elle abandonne sa vie civile, professionnelle et familiale et prend les armes.

C'est ce **point de bascule** qui nous intéresse, encore et toujours, dans notre travail de réflexion et de création. Qu'est-ce qui nous pousse à passer la violence ? Qu'est-ce qui nous pousse à prendre les armes ? Quel est le chemin qui nous amène inévitablement vers ce point de non-retour ?

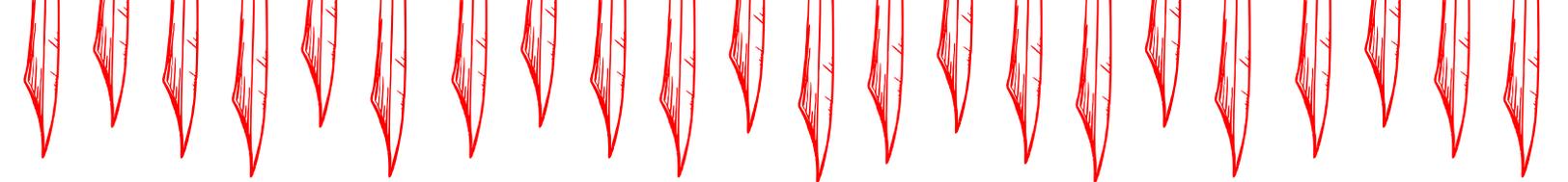


C'est avec ces questionnements en tête que nous avons parallèlement entamé des recherches sur la forme écrite et orale du **conte** ; ses traditions, sa structure, sa manière de dépeindre le monde dans lequel il est imaginé et transmis.

Nous avons alors commencé à rêver à notre nouveau projet : une forme théâtrale contée, tout public, librement inspirée de la vie d'Ulrike, qui raconte comment et pourquoi une héroïne décide de passer à la lutte armée pour défendre ce en quoi elle croit, en se battant effectivement pour un monde qu'elle rêve plus juste. Comme dans un conte, elle rencontrera des allié.e.s avec qui mener à bien sa quête, mise en péril par des antagonistes qui la soumettent à des obstacles physiques et des dilemmes moraux - pour arriver à une résolution des enjeux intimes de l'héroïne qui prend sa décision.

Le conte commence dans un monde imaginaire, dans lequel une scission préexiste à notre action. Un roi magique, profondément individualiste et sans égards pour son peuple, gouverne l'entièreté du royaume ; il se transforme à sa guise en rapace ravageur, et peut déployer en un instant une force de frappe surnaturelle pour obtenir ce que ses pulsions lui ordonnent. Jaloux et possessif, il a enfermé son frère dans les geôles pour ne jamais avoir à partager son pouvoir - frère qui demandait quant à lui à partager ce pouvoir, et non le posséder pour lui seul.

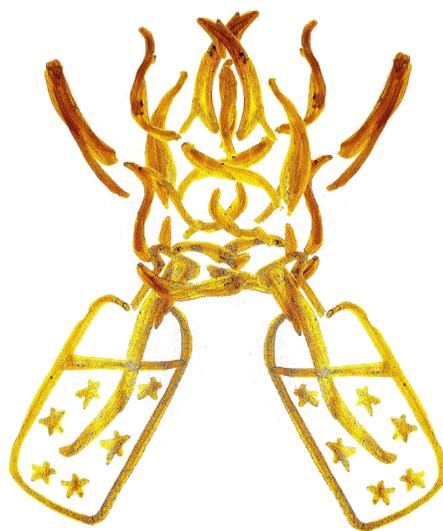
Houle, jeune enfant maline, grandit dans ce monde d'injustices et de violences qui contraignent le peuple à ne pas oser se soulever. Elle fait son chemin et devient une adulte qui sent dans son cœur la révolte gronder.



Marraine La Fée est là pour veiller au grain et pousser la jeune Houle à accomplir son destin ; elle intervient, l'aide, lui donne des conseils, des astuces, des artefacts enchantés pour que notre héroïne puisse commencer sa quête et rencontrer les allié.e.s qu'elle se fera sur son chemin ; créatures, humain.e.s, chimères, figures mythologiques... La route est riche et longue, mais Houle n'abandonne pas et comprendra que pour suivre son cœur, elle devra choisir les armes et libérer le frère enfermé, aux dépens de sa propre vie.

L'histoire va au-delà d'elle-même, et elle le sait. Ses actions participent à faire advenir la Grande Histoire ; l'histoire d'une rébellion qu'elle réveille dans les âmes de celles et ceux qu'elle rencontre. Sa pureté, son intransigeance et sa force morale font de Houle une figure qui transforme les cœurs et les esprits des habitant.e.s du royaume, semant la graine de la révolution et de la lutte pour un avenir commun plus juste.

Ce projet est une **création originale**, dont nous écrivons le texte mais imaginons aussi tous les espaces entre le récit qui permettront de raconter le parcours d'une héroïne rebelle et rusée en quête de justice.





## **De l'écriture au théâtre...**

Dans un hangar désaffecté, deux femmes nous laissent découvrir leur vie clandestine en marge de la société. Elles racontent chaque soir l'histoire de Houle à celles et ceux qui veulent bien l'entendre, les accueillant dans leur bric-à-brac poussiéreux qui leur sert d'abri. Au fur et à mesure de leur récit, l'espace se change en partenaire de jeu, les cocktails molotovs autour d'elles deviennent instruments de musique, les vieux rideaux se transforment en costumes... Les limites du réel disparaissent pour laisser place au monde imaginaire qui les maintient vivantes.

L'espace de jeu est conçu comme une installation où chaque objet est détourné pour accompagner la narration du conte. Un abri qu'elles ont fait leur, avec des lumières suspendues, des objets qui traînent, un bazar organisé, dans lequel elles ont l'habitude de raconter des histoires en intégrant celles et ceux qui sont venu.e.s les écouter.

Nous cherchons à avoir un rapport de proximité avec le public pour les faire entrer le mieux possible dans cet imaginaire légèrement clownesque, les prendre par la main pour les emmener dans l'histoire de Houle.

Au plateau, on trouve aussi la régie, intégrée à l'espace ; les deux femmes qui racontent cette histoire en l'incarnant à tour de rôle, manipulent le dispositif technique à vue, l'une plus affairée à la table de régie, l'autre à la narration et au jeu.

La musique et la création sonore ont une place centrale dans ce dispositif. En plus d'être musiciennes-chanteuses et d'avoir avec nous au plateau un clavier, une guitare, des percussions et notre table de régie, nous souhaitons créer de la musique et des bruitages en utilisant des objets du quotidien couplés à de la distorsion sonore, des réverbérations, une pédale de loop et autres ruses techniques. Nous composons nous-mêmes nos musiques, en s'appuyant sur les oeuvres de Camille Saint-Saëns, de Grieg, de Satie ou encore de Ravel, ces compositeurs de la fin du 19ème, début 20ème, qui déploient une force particulièrement suggestive et imaginaire dans leurs compositions.

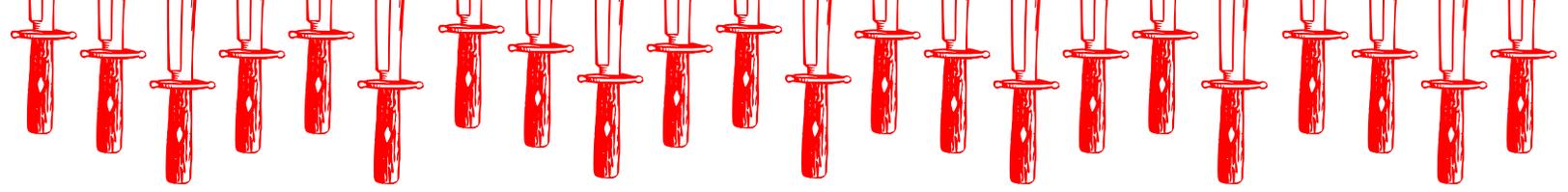


Nous retrouvons chez eux, un univers mystérieux, presque magique, qui invite au conte et à l'émerveillement. Ils ont d'ailleurs presque tous raconté des histoires à travers leur musique, avec le Carnaval des Animaux, Peer Gynt, l'Enfant et les Sortilèges, etc. Ce qui nous intéresse n'est pas de reproduire leurs œuvres mais de s'en inspirer pour trouver leur force évocatrice dans une forme plus sobre, en recherchant le son cristallin d'un verre d'eau que l'on effleure ou encore celui d'un souffle dans une bouteille de bière.

Dans la prolongation de cette volonté de simplicité, nous souhaitons utiliser des jeux d'ombres, des techniques de diffraction de la lumière et de projection pour faire apparaître et disparaître des espaces et des temporalités différentes de manière rapide et créative sans perdre la dimension d'illusion et de magie de l'univers du conte.

Tout en laissant de la place aux situations absurdes et aux incarnations décalées soutenues par des compositions parfois grotesques, une langue rythmée, espiègle et malicieuse, nous visons à créer un spectacle qui ne soit pas trop bavard et qui puisse faire entrer la poésie par d'autres formes que le texte ; en faisant de la place à la composition musicale, au chant, aux images, à la danse-théâtre, au mime...

Le conte fera entrer en jeu des personnages très archétypaux ; nous créerons des masques avec des objets détournés pour les faire apparaître, toujours dans une idée de théâtre de bric et de broc, sans négliger la rêverie autour de ces figures. La narratrice du conte est elle-même déjà un personnage, un être en marge, une sorte de clown, qui raconte sans cesse cette histoire avec son éternelle camarade. Elles sont dans un rapport très ouvert au public, et sortent souvent de la narration du conte pour commenter l'action ou au contraire pour boire un verre parce qu'elles ont un trou de mémoire. Ces ruptures de jeu permettent de faire apparaître aussi un humour et une dérision sur leur situation.

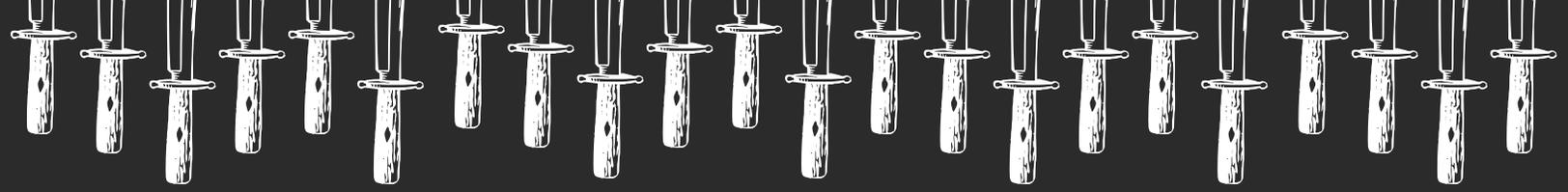


Le choix de cette forme théâtrale contée, qui vise à attiser l'imaginaire du public, nous a paru être une nouvelle possibilité stimulante de traiter d'un sujet aussi politique que l'entrée dans la lutte armée. C'est dans la continuité de *Beretta 68* que nous sommes arrivées à ces questionnements : ce premier spectacle du Collectif FASP est volontairement frontal et revendicatif, mais comment traiter d'un sujet similaire dans une forme plus perméable ? Comment entremêler faits historiques et humour, politique et poésie ?

Depuis quelques années, les contes féministes ont fait leur entrée dans les librairies, offrant de nouveaux récits auxquels se référer. Nous souhaitons nous inscrire dans la lignée de ces nouvelles histoires, en s'inspirant d'une femme ayant véritablement existé, qui nous donne à réfléchir et peut nous transformer, nous déterminer.

Nous sommes les premières à avoir besoin de contes, à avoir besoin de rêver pour tenir dans un monde où l'imaginaire perd de plus en plus de terrain.





354

ArtOthe Magazine

Avec deux bouts de cartons



bazar musical

# BRIC A BRAC ET INSTALLATIONS



MASQUES  
ET

PERSONNAGES

Clowns poussiéreux.



Jeux de lumière. Projections.

