

La Commune

Daddy

de **Marion Siéfert**
texte **Marion Siéfert** et **Matthieu
Bareyre**

avec **Émilie Cazenave, Lou Chrétien-
Février, Jennifer Gold, Lila Houel,
Louis Peres, Charles-Henri Wolff**

DU 6 AU 11 OCTOBRE 2023

DURÉE 3H30 (AVEC ENTRACTE)

VEN 6, MAR 10, MER 11 À 19H30
SAM 7 À 18H

TOURNÉE

22 au 25 novembre 2023 au Théâtre National de Bretagne à Rennes,
29 et 30 novembre 2023 au Lieu Unique à Nantes, 7 et 8 décembre
2023 au Théâtre de Cornouaille à Quimper, 17 et 18 janvier 2024
au TAP à Poitiers, 24, 25 et 26 janvier 2024 au Théâtre Olympia
CDN à Tours, 7, 8 et 9 et 10 février 2024 au Théâtre National de
Wallonie à Bruxelles, 6 mars 2024 à Scène Nationale Pyrénées à
Tarbes, 27, 28, 29 et 30 mars 2024 aux Célestins à Lyon, 4 et 5
avril 2024 au Maillon à Strasbourg, 18 et 19 avril 2024 au Domaine
d'O à Montpellier, 15 et 16 mai 2024 à Points Communs à Cergy

Contact presse **OPUS 64**
Aurélie Mongour, a.mongour@opus64.com
Arnaud Pain, a.pain@opus64.com
+33 (0)1 40 26 77 94 | www.opus64.com

Aubervilliers

centre dramatique
national

mise en scène **Marion Siéfert**
texte **Marion Siéfert et Matthieu Bareyre**

avec **Émilie Cazenave, Lou Chrétien-Février, Jennifer Gold, Lila Houel, Louis Peres, Charles-Henri Wolff**

conception scénographie

Nadia Lauro

lumière **Manon Lauriol**

création sonore **Jules Wysocki**

création vidéo **Antoine Briot**

création costumes **Valentine**

Solé, Romain Brau (pour les robes de Lila Houel et les tenues de Jennifer Gold)

création maquillages

Dyna Dagger

création perruques

Kevin Jacotot

assistante mise en scène

Mathilde Chadeau

régie générale **Chloé Bouju**

régie plateau et accessoires

Marine Brosse

régie son **Patrick Jammes**

régie costumes **Chloé Courcelle**

collaboration aux costumes

Anne Pollock, Chloé Courcelle,

Lou Thonet

collaboration aux chorégraphies,

comédie musicale **Patric Kuo**

chorégraphie de combat

Sifu Didier Beddar

musicienne **Sigolène Valax**

coaching vocal **Louis Peres,**

Aurélia Nardini

accompagnement en clinique

et psychodynamique du travail

des comédiens et comédiennes

mineur(e)s **Marie Potiron**

réalisation scénographie

Nadia Lauro, Marie Maresca,

Charlotte Wallet (sculptures),

Flavien Renaudon (machines

neige), **Isabelle Boitiere**

(tapisserie), **Marc Bizet** (vol)

production **Anne Pollock**

coproduction Centre national de danse contemporaine – Angers, Odéon-Théâtre de l'Europe, Le Parvis – scène nationale Tarbes-Pyrénées, La Rose des Vents – scène nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq, Théâtre national Wallonie-Bruxelles, TAP – Théâtre auditorium Poitiers, Théâtre Olympia – centre dramatique national de Tours, Maillon – Théâtre de Strasbourg scène européenne, Points Communs – nouvelle scène nationale de Cergy-Pontoise, Théâtre de Cornouaille – scène nationale de Quimper, La Commune – centre dramatique national d'Aubervilliers, Kunstencentrum Viernulvier – Gand, Célestins – Théâtre de Lyon, Le lieu unique, scène nationale de Nantes, Le Printemps des Comédiens – Montpellier, Théâtre national de Bretagne – Rennes, Théâtre Nanterre-Amandiers – CDN pour la réalisation du décor Avec le soutien de la Région Ile-de France et de la Drac Ile-de-France.

Remerciements à M.A.C COSMETICS

résumé

Dans le petit lotissement où elle habite avec ses parents, Mara s'ennuie. Elle a treize ans et rêve de devenir actrice. Grâce à l'avatar qu'elle s'est construit en ligne, elle s'évade loin de son quotidien et des fins de mois difficiles. Jusqu'au jour où, dans l'un des *roleplay* interactifs auquel elle joue, elle rencontre Julien, vingt-sept ans. Très vite, le beau et jeune loup du métavers lui promet le succès. Mais, pour l'obtenir, c'est avec son vrai corps qu'elle devra se plier aux règles de « Daddy », un jeu virtuel et sans limites... Dans le sillage de ses précédents spectacles, Marion Siéfert porte à son point d'incandescence la question de la jeunesse. À la faveur d'une enquête de terrain, elle fait du théâtre le lieu d'une interpellation nécessaire : comment s'installe un rapport de domination sur une enfant ? Et qu'est-ce qui dans notre société le permet ? Intégralement incarné sur scène, l'univers numérique est montré sans complaisance comme un espace de prédation où tout se monétise. Pourtant, et c'est là toute la force de la mise en scène, le langage du jeu vidéo vient redonner un souffle, une amplitude que la représentation théâtrale avait peut-être oubliés. Bondissant d'une réalité à une autre, multipliant les registres et les styles d'interprétation, les acteurs de *Daddy* nous entraînent dans un monde de tous les possibles (y compris les pires), mais qui n'en est pas moins réel...

extrait

JULIEN : Alors focus : « Daddy », ça devient ton projet. Le projet, c'est ce qui fait que tu respires. C'est ce qui fait que tu te lèves le matin. Pourquoi tu te lèves le matin ?

MARA : Euh... je sais pas. Pour aller au collège ! *Molly suit Julien à distance pour ne pas perdre une miette de ce qu'il raconte.*

JULIEN (*rigole gêné en regardant Molly*) : Ok ok ok. On a un tout petit problème mais c'est pas grave. Si tu te lèves sans objectif, sans ambition, tu vas aller où ? Tu vas peut-être aller au Naturalia au coin de ta rue, déposer ton CV. On s'en fout de ça ! C'est fugazi ! Il faut que t'aies a goal (*met son majeur au-dessus de sa tête*). A life goal. Where am I et where I wanna be ? Si tu veux aller loin dans la vie, à un moment donné, tu vas être obligée de te donner à des inconnus. La vie c'est pas cracotte.

L'HABILLEUSE : Voilà, faut pas être hautaine. Sois honnête et sincère. De toutes façons, si tu restes en accord avec toi-même, ça va forcément plaire car on te sentira à toi. Les gens aiment...

JULIEN : Alors ça, c'est le discours de la looseuse. Elle n'arrive à rien, mais c'est pas grave car elle est restée « en accord avec elle-même ».

L'HABILLEUSE : C'est pas ça que j'avais dit...

JULIEN : Tu peux m'expliquer l'intérêt d'être en accord avec ton toi-même si ton toi-même il vaut rien, si tout le monde s'en fout de ton toi-même, s'il fait rêver personne, si personne n'est prêt à payer pour y avoir accès ? Non, faut être la meilleure.

L'HABILLEUSE : Voilà ! Donner le meilleur de soi.

JULIEN : C'est ton objectif ? C'est vraiment ton objectif ? (*rigole*)

L'HABILLEUSE (*surexcitée*) : Mais grave !

JULIEN (*il applaudit*) : Voici la meilleure version d'elle-même !! Applaudis Mara.

L'HABILLEUSE (*se défend*) : Je dis pas que j'ai réussi... Mais c'est juste qu'on n'est pas obligées d'écraser les autres pour exister !

JULIEN : Oooh non, Molly, bien sûr que non, j'ai pas dit ça.

L'HABILLEUSE : Ben si, quand même un peu...

JULIEN : Mais non...

L'HABILLEUSE : Tu vois Mara, on est toutes différentes. Chacune ses atouts. Mais on s'aide. Tu vois ? Là je te donne des conseils, toi tu me fais gagner des points. On est ensemble ma sœur.

JULIEN (*en se plaçant derrière elle face au public*) : En vrai, on va juste être honnête toi et moi. Quand t'es toute seule devant ta glace, tu vois quoi ?

MARA : Aaaaahhhh... Chais pas... Je me vois, moi.

JULIEN (*tourne autour de sa tête*) : Moi ? Je sais pas ? Tu peux pas ne pas savoir. (*À Molly*) Lâche-la Molly. Y a deux genres de meuf : y a celles qui se trouvent moches et y a celles qui se kiffent. Alors, t'es dans la team moche ou dans la team « fucking shit, I'm special » ?

MARA (*fébrile*) : « Fucking shit, I'm special ».

Marion Siéfert, Matthieu Bareyre, *Daddy*, texte inédit

Un monde dans lequel tout est jeu, mais qui n'en est pas moins réel

Entretien avec Marion Siéfert

Qu'est-ce qui est à l'origine de Daddy ?

L'origine est multiple. J'ai été très proche d'une personne qui a été abusée enfant. Quand on côtoie quelqu'un qui a vécu ce traumatisme, on côtoie l'abus et ses conséquences, tous les dérèglements que ça produit, les incapacités, les difficultés relationnelles. Et cette colère immense, qui rejaillit parfois de manière totalement inexplicable pour quelqu'un d'extérieur. On côtoie tout un ensemble de signes qui, au début, restent opaques, mais qui, à partir du moment où j'ai commencé à travailler sur cette question, ont commencé à faire sens. *Daddy* vient d'un besoin de comprendre et de remonter à l'origine de cette violence. Une autre origine de la pièce est l'envie de mettre en scène un rapport de classes, dans la France contemporaine. La pièce adopte le point de vue de Mara, une jeune fille de province dont les parents auraient pu être des gilets jaunes, et qui seront touchés de plein fouet par la réforme des retraites. Comment la machine à rêves fonctionne-t-elle pour une jeunesse connectée au monde via internet, mais laissée à l'écart de tous les dynamismes réels ? *Daddy* est une pièce sur le pouvoir, sur la prédation des dominants et sur la manière très particulière dont l'argent peut humilier.

Pouvez-vous revenir sur le phénomène des *sugar daddys*, auquel le titre du spectacle fait référence ?

Le phénomène des *sugar daddys* désigne un type de relation numérique mercantile, dans lequel des hommes, plus âgés et plus fortunés, payent des choses à des femmes plus jeunes et souvent mineures, rencontrées sur Internet, en échange de services très flous et souvent sexuels. La relation suit fréquemment un crescendo, depuis le simple fait de faire faire quelque chose à la jeune fille (esquisser un geste, essayer un habit, dire certaines phrases, aller au restaurant) jusqu'à la prise de contrôle total de son corps. C'est très répandu, ça touche énormément de gens. Les filles y trouvent une façon de se faire payer des vêtements, ou même, dans le cas d'étudiantes par exemple, des loyers. Dans le système des réseaux sociaux, qui est conçu pour faire de l'argent, on est incité à mettre en vente ce que l'on est et à se donner de la valeur en arborant telle ou telle marque. Depuis la chute du bloc soviétique, la valeur la plus importante est devenue l'argent. Le spectacle développe le récit d'anticipation d'un jeu dans lequel la personne humaine, dans sa partie ou sa totalité, est mise en vente et devient l'objet de spéculations. C'est ce cadre-là qui rend possible l'abus et l'organise par sa logique même.

Comment le processus d'écriture s'est-il déroulé ?

Comme toujours dans mon travail, le début du processus de création est documentaire. Je me suis d'abord lancée dans une enquête, en suivant différentes directions. J'ai eu besoin de recueillir les témoignages de personnes qui ont vécu un abus, enfants, d'entendre ces récits que pas grand monde ne veut écouter. Ça a été très fort car j'ai été, dans certains cas, la première personne à recueillir cette parole, et je remercie toutes celles et ceux qui m'ont confié une partie de leur histoire. J'ai également rencontré des personnes qui sont aux prises avec ces questions dans leur travail ou dans leur engagement militant, des psychologues mais aussi des collectifs de citoyen·nes qui repèrent les pédocriminels sur Internet. Il y a eu un long travail d'enquête autour du virtuel, du Metaverse, des jeux vidéo en ligne. C'est en nous intéressant aux formes contemporaines que prend l'abus sexuel sur les enfants et adolescent.e.s que nous avons eu l'idée, avec Matthieu Bareyre, co-auteur de la pièce et collaborateur artistique depuis toujours, de situer notre fiction dans un jeu vidéo. Nous avons l'intuition forte que cela allait réveiller une théâtralité profonde, tout en nous donnant une grande liberté formelle et fictionnelle. À partir de ce moment-là, nous avons pu commencer à écrire et à dessiner les personnages. De nombreux personnages sont des hommages à des personnes que nous aimons ou avons aimées, et que je connais intimement. À cela s'est ajouté le travail avec les acteur.ices, qui se sont emparé.e.s des personnages, nous ont fait part de leurs réflexions et de leurs questions. Le texte n'était pas gravé dans le marbre, mais ouvert à la discussion, et nous l'avons fait évoluer au fil des répétitions, par réajustements successifs. C'est donc une pièce qui carbure à un régime de fiction très haut, mais qui est gorgée de réel.

Dans le spectacle, la scène de théâtre devient l'espace du jeu vidéo. Qu'est-ce que cela vous permet, en termes de jeu et de mise en scène ?

L'univers de *Daddy* est mis en scène avec les outils du théâtre, en nous passant du virtuel. Cela m'a d'abord donné une grande liberté créative. Le jeu vidéo vient redoubler le théâtre en imposant un monde dans lequel tout est jeu, mais qui n'en est pas moins réel – et c'est là tout le sujet de la pièce. C'est un univers de tous les possibles. Comme le dit l'un des personnages : « Ici c'est no limit et c'est ça qui est génial ». Mais c'est cette absence de limites qui nous précipite dans l'horreur.

Nous avons cherché non pas à imiter le jeu vidéo ou à rivaliser avec lui, mais à comprendre en quoi son langage venait revitaliser le théâtre, lui redonner une ampleur baroque susceptible d'intégrer des styles de jeu différents.

On peut sauter d'un registre à l'autre, d'une époque à une autre. [...] Nadia Lauro a créé une scénographie météorologique, en constante transformation, qui vient amplifier l'espace brut de la cage de scène. Je crois que c'est la fiction et cette croyance très naïve au fondement du théâtre qui nous permettent de regarder et de comprendre l'ultra-contemporain.

Vous avez souvent dit que le casting était un premier geste de mise en scène. Qui sont les acteur.ice.s ?

Le casting a été très long. Il s'est étalé sur plus de neuf mois, et s'est déroulé en parallèle du travail d'écriture, ce qui me permettait, au fur et à mesure que je rencontrais les acteur.ice.s, de préciser mes personnages. J'avais envie de réunir des interprètes d'horizons de jeu différents, qui seraient à même de servir les théâtralités très différentes des personnages. Il a d'abord fallu trouver la jeune actrice qui allait interpréter Mara, le personnage central. Épaulée par une directrice de casting, ainsi que par Anne Pollock (l'administratrice de ma compagnie), nous avons lancé des avis de recherche dans toute la France et avons recueilli près de 1000 candidatures. **Lila Houel** s'est présentée à l'audition. Elle avait 14 ans et demi, et ça a été une évidence. Elle a un jeu extrêmement vivant, très incarné et très surprenant car très expressif. Elle peut passer de l'ombre à la lumière, et a l'étoffe des grandes tragédiennes. Elle a une haute intelligence de son personnage, qu'elle ne cesse de nourrir et de construire, en l'élaborant par petites touches, en cherchant à comprendre les moindres événements qu'elle traverse.

J'ai ensuite rencontré **Louis Peres**, un jeune acteur de 26 ans, qui a jusqu'à présent plutôt joué dans des séries (*Mental*, *Sentinelles*) ou des films (*Tropiques*). Il a su créer du jeu à l'intérieur de ce personnage mauvais, construire son humour et son caractère irrésistible, sans se laisser inhiber par lui, sans chercher à le sauver ou à créer une forme d'empathie et de complaisance, en assumant pleinement sa médiocrité et sa laideur morale. C'était une vraie force motrice car il est très généreux en répétitions, propose beaucoup, est avide de précision, tout en étant toujours prêt à remettre en question ce qu'on a construit. **Émilie Cazenave** joue le rôle de la mère et de Molly, une ex-jeune talent devenue habilleuse. Elle sait amener son personnage à un point d'émotion déchirant et truffer son jeu de comique.

C'est une actrice très généreuse et très solide, qui constitue le ciment lors des scènes de groupe. Elle amène beaucoup d'humanité mais aussi une forme de résistance, ce qui m'importe énormément dans cet univers bien sombre.

Jennifer Gold vient du monde du cabaret. Elle est danseuse et actrice, et joue la star du jeu. Elle n'a pas peur d'habiter les contradictions de son personnage, prise entre un désir de paraître et de plaire, et des blessures plus profondes et secrètes. Avec elle, je revisite la figure mythique de la showgirl, de Marilyn à Verhoeven en passant par Bob Fosse. Pour le personnage de Lena, la petite comique du jeu, j'ai fait appel à **Lou-Chrétien Février**. Par ailleurs metteuse en scène, elle connaît intimement le langage théâtral, et peut aller dans un style de jeu très performatif, avec une énergie de haut voltage.

Charles-Henri Wolff est le dernier acteur que j'ai trouvé, miraculeusement. Il joue le père et le créateur du jeu, « Big Daddy », et possède l'humour, la folie et la précision nécessaires au personnage. Il a une conscience globale de la dramaturgie de la pièce – ce qui est génial pour un personnage de créateur – et sait lui donner cette énergie si particulière, qui vient de l'angoisse, en l'utilisant comme moteur et force créatrice.

Tous les acteurs ont mis d'eux-mêmes dans les personnages et se sont investis avec joie et intensité dans ce travail commun, mené avec l'ensemble de mon équipe, qui a été extraordinaire.

Après les réseaux sociaux (Facebook dans 2 ou 3 choses que je sais de vous en 2016, Instagram dans *_jeanne_dark_* en 2020), vous abordez dans *Daddy* l'univers du jeu vidéo. Les questions numériques, encore relativement absentes des plateaux de théâtre, sont-elles le fil rouge de votre projet artistique ?

Ce n'est pas le numérique en soi qui m'intéresse. Je suis toujours à la recherche d'une forme qui me permette de faire pleinement du théâtre, avec les deux pieds dans le monde d'aujourd'hui. Dans *_jeanne_dark_*, j'organisais la rencontre de deux publics : celui qui est dans la salle du théâtre et celui qui est devant son téléphone. Dans le contexte du confinement, les gens avaient l'impression que l'avenir du théâtre était numérique, qu'il fallait innover, avec ce fantasme de la technologie comme progrès. Beaucoup ont vu le spectacle comme une proposition pour un nouveau théâtre, sans en saisir les enjeux en termes de liberté. En utilisant un réseau social comme Instagram, on se retrouve sur le territoire d'une multinationale. Ces espaces numériques ne sont pas du tout démocratiques.

Ce sont des espaces de contrôle et de censure, comme nous l'avons expérimenté à de nombreuses reprises avec *_jeanne_dark_*. Ils ne sont pas encadrés par des lois débattues en commun, mais par des chartes d'utilisateurs, des guidelines, qui visent en réalité beaucoup moins à protéger les utilisateurs que la marque, la réputation et les intérêts financiers de l'entreprise. À partir du moment où on veut utiliser un jeu ou un réseau social, on est obligé d'accepter l'intégralité de sa charte, sinon on ne rentre pas. Les décisions sont opaques, tout est orienté vers le marketing et la promotion de soi. *Daddy* aborde cette question du digital d'un point de vue critique, en mettant le doigt sur la marchandisation extrême des corps qui a lieu via les espaces numériques, et qui prépare les jeunes personnes à l'abus.

La pièce parle de pédophilie, en la mettant en scène dans un contexte très actuel. Est-ce que vous faites du théâtre politique ?

La question que je me pose est plutôt la suivante : comment donne-t-on à voir les choses ? Est-ce qu'on fait justice à la réalité, ou bien est-ce que notre récit escamote une partie du réel pour ne pas déranger celles et ceux qui ont le pouvoir ? [...] Les fictions contemporaines représentent souvent les classes sociales de manière isolée : on est soit plongé dans le microcosme de la bourgeoisie, soit confronté aux difficultés des classes populaires. Ces deux perspectives créent un confort chez le spectateur de théâtre, souvent bourgeois : le confort de l'entre-soi, une bourgeoisie qui se regarde elle-même avec complaisance ; et le confort de la bonne conscience bourgeoise, qui s'intéresse, le temps d'un spectacle, aux problèmes des pauvres. On vit de manière cloisonnée, chacun dans son monde, et cela ne nous permet pas d'envisager les choses de manière politique. Pour revenir à votre question, c'est la question de l'abus sexuel sur mineur.e.s qui est politique. On est tous et toutes tellement éduqué.e.s à détourner le regard, à ne pas réagir, à ne pas mettre en place des cadres qui permettraient que ça n'ait pas lieu. L'abus sexuel sur des enfants et adolescent.e.s est quelque chose de très répandu (les chiffres disent trois enfants par classe) et les personnes qui le commettent sont souvent parfaitement insérées dans la société. C'est d'ailleurs le cas de mon personnage, Julien, qui est jeune, a tout ce dont on peut rêver et correspond au canon de réussite sociale. Je pense qu'un premier pas pour aborder cette réalité est de l'envisager non comme une monstruosité, mais comme quelque chose de commun, dans sa double acception : « qui arrive souvent » et « qui concerne tous·tes les membres de notre société ».

biographie

Marion Siéfert est autrice, metteuse en scène et performeuse. Son travail est à la croisée de plusieurs champs artistiques et théoriques et se réalise via différents médias : spectacles, films, écriture. En 2015-2016, elle est invitée dans le cadre de son doctorat à l'Institut d'études théâtrales appliquées à Gießen (Allemagne). Elle y développe son premier spectacle, *2 ou 3 choses que je sais de vous*, portrait du public à travers leurs profils Facebook. Elle collabore sur *Nocturnes* et *L'Époque*, deux films du cinéaste Matthieu Bareyre, également collaborateur artistique de ses pièces. Pour Monika Gintersdorfer et Franck Edmond Yao, elle performe dans *Les Nouveaux aristocrates* (Wiener Festwochen 2017). Depuis septembre 2017, elle est artiste associée à La Commune CDN d'Aubervilliers. En 2018, elle y crée *Le Grand Sommeil*, avec la chorégraphe et performeuse Helena de Laurens, programmé dans l'édition 2018 du Festival d'Automne à Paris et repris en avril 2023 aux Bouffes du Nord ; en mars 2019, *Pièce d'actualité n°12 : DU SALE !*, un duo pour la rappeuse Original Laeti et la danseuse Janice Bieleu. Pour cette pièce, elle reçoit le Grand Prix du jury au festival européen Fast Forward. Créé lors de l'édition 2020 du Festival d'Automne à Paris, *_jeanne_dark_* est le premier spectacle pensé simultanément pour le théâtre et pour Instagram. Il obtient le prix numérique du syndicat professionnel de la critique de théâtre, de musique et de danse avec une mention spéciale. Depuis 2021, elle est également artiste associée au Cndc d'Angers et au Parvis – scène nationale de Tarbes. En 2023, elle crée *Daddy* au Cndc d'Angers, suivi d'une tournée débutée à l'Odéon-Théâtre de l'Europe.

