



Daddy (création en mars 2023)

Un spectacle de **Marion Siéfert**

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

Mise en scène **Marion Siéfert**

Texte **Marion Siéfert et Matthieu Bareyre**

Conception scénographie **Nadia Lauro**

Lumières **Manon Lauriol**

Création sonore **Jules Wysocki**

Création vidéo **Antoine Briot**

Création costumes **Valentine Solé, Romain Brau**

Création maquillages **Dyna Dagger**

Régie générale **Chloé Bouju**

Régie Plateau et accessoires **Marine Brosse**

Régie Son **Mateo Provost**

Assistanat à la mise en scène **Mathilde Chadeau**

Collaboration aux castings **Leila Fournier et Laetitia Goffi**

Collaboration aux chorégraphies comédie musicale **Patrick Kuo**

Chorégraphie de combat **Sifu Didier Beddar**

Montage de production **Anne Pollock-Vincent**

coproduction (en cours) : 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

Accueils en résidence : La Commune CDN Aubervilliers, Cndc – Angers, CND – Pantin, Théâtre de Sartrouville Yvelines – CDN

Soutien à la réalisation du décor : Nanterre-Amandiers, centre dramatique national

Avec le soutien de la Région Ile-de France et de la Drac Ile-de-France.

Calendrier de création

- Création au Cndc d'Angers les 9 et 10 mars 2023

- 22 et 23 mars 2023 : Théâtre de l'Idéal à Tourcoing dans le cadre de la saison décentralisée de la Rose des Vents- Scène nationale de Lille Métropole Villeneuve d'Ascq
- Du 9 au 26 mai 2023 à l'Odéon, Théâtre de l'Europe

RÉSUMÉ

Mara a treize ans. Elle habite dans un petit lotissement de la banlieue perpignanaise, au sein d'une famille où les problèmes d'argent sont quotidiens, étouffants. Elle s'évade en jouant aux jeux vidéo, ces *role plays* où des dizaines de joueurs se rencontrent en ligne. L'avatar qu'elle s'est choisi tombe sur celui d'un homme qui a le double de son âge. Julien mène la vie qui la fait rêver, il n'a pas de problèmes d'argent, voyage et surtout, il s'intéresse à elle et lui propose de l'aider à réaliser son rêve : devenir actrice.

En lui expliquant qu'aujourd'hui, la célébrité est virtuelle, il l'entraîne dans un autre jeu, « Daddy ». Mara y devient un talent sur lequel il faut investir et qui doit se soumettre à des épreuves de plus en plus troubles pour réussir... Sur la scène de « Daddy », la vie réelle s'efface au profit d'une réalité numérique où tout s'achète et se monnaie.

Marion Siéfert aime trouver le théâtre là où on ne le voit pas forcément : pour raconter nos existences de plus en plus virtuelles, elle fait confiance à la scène, à sa longue histoire avec les jeux d'identité, et crée un monde vertigineux, dans lequel il est impossible de distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas.

GENÈSE

Lorsque j'entame la création d'une nouvelle pièce, je me demande toujours quels ont été les angles morts des pièces précédentes, les zones d'ombre dans lesquelles je n'ai pas osé m'aventurer. Mes spectacles précédents sont centrés autour de personnages d'enfants et d'adolescentes.

Récemment, je me suis rendue compte qu'une de mes dernières pièces était traversée de façon souterraine par une violence spécifique, celle exercée par des adultes sur des enfants. Sans être pour autant le sujet de cette pièce, j'ai été confrontée aux résurgences et aux répercussions de l'abus dont fut victime, enfant, une de mes interprètes, et son histoire a habité, hanté et conditionné tout mon processus de création tout autant que notre relation de travail et d'amitié. Ce n'était pas encore le moment d'aborder frontalement cette question, mais j'éprouvais déjà le besoin de comprendre ce qui s'était réellement joué à ce moment-là. J'ai eu envie de parler de l'abus, de saisir d'où vient cette violence extrême et comment elle se transforme, de l'abuseur à l'abusé.

La psychiatre Muriel Salmona a écrit qu'« avec la pédophilie, [...] il ne s'agit pas de sexualité, ni d'orientation sexuelle, mais de l'exercice d'un pouvoir d'instrumentalisation et de destruction dans le cadre d'un rapport de force. »¹ Autrement dit, dans les crimes sexuels, il est souvent moins question de sexualité que de pouvoir. Il y a chez le pédophile un bouleversement des valeurs et une tentative d'imposer à l'enfant une autre normalité, alignée sur son propre désir de domination, ce qui a des conséquences destructrices pour l'enfant qui croise sa route.

Après avoir construit mes pièces autour de personnages positifs, j'ai voulu m'intéresser à une « figure du mal », à un personnage mauvais, mais pourtant parfaitement inséré dans l'ordre social, justement parce qu'il viendrait incarner toute sa violence et sa pulsion destructrice.

LA PEDOPHILIE A L'HEURE DU NUMÉRIQUE

Au cours des différentes recherches que j'ai menées pour écrire *_jeanne_dark_*, ma précédente pièce, j'ai parallèlement pris conscience de différents phénomènes qui traversent les réseaux sociaux et de la manière dont les corps de jeunes filles deviennent la proie de prédateurs d'un nouveau genre. Je découvrais, dans les commentaires qui accompagnaient les photos d'adolescentes pré-pubères ou à peine pubères, des sollicitations sexuelles, insultes ou propos obscènes, qui émanaient de profils appartenant de toute évidence à des hommes adultes. Sur les fils Twitter des adolescentes que je suivais, je voyais fleurir les débats autour du phénomène des *Sugar Daddys*, ces hommes fortunés qui payent de très jeunes filles, leur offrent des cadeaux, les entretiennent, afin de pouvoir, en échange, les dominer sexuellement. Au sein des plus jeunes, et particulièrement dans les milieux les plus populaires, les avis ne sont pas unanimes sur la question : certains sont pour, d'autres s'insurgent, d'autres encore, donnent des conseils pour devenir une « bonne sugar baby » et tirer profit de cet argent providentiel. Une influenceuse comme Maëva Ghenamm expliquait récemment comment elle s'est fait lifter la vulve pour avoir un sexe « comme si elle avait 12 ans »². Les algorithmes des réseaux sociaux comme TikTok et Instagram favorisent ouvertement les photos sexualisées ou dénudées de très jeunes filles. Dans un

¹ Muriel Salmona, « Pour en finir avec le déni et la culture du viol ».

² <https://www.youtube.com/watch?v=f8F6jlqyDVc>

univers adolescent, où la popularité s'évalue au nombre de likes et de followers, où l'imaginaire est structuré autour de ce que l'on possède et où l'argent circule très facilement grâce à des applications comme Twint, la marchandisation de son propre corps apparaît comme naturelle et normale.

Comme me l'a expliqué Neila Moore, membre fondatrice de la Team Moore (un collectif qui traque les pédophiles sur Internet en utilisant les profils d'enfants fictifs), « pour les prédateurs, Internet, c'est plus facile ». Avec le confinement, la pédophilie en ligne a connu une ascension fulgurante. Via les réseaux et les moyens d'échanges décuplés qu'ils proposent, c'est donc à une mutation de la pédophilie à laquelle on assiste. Ce n'est plus seulement dans la rue qu'un enfant est susceptible d'être accosté par un inconnu, mais chez lui, en permanence, quand bien même ses parents se trouvent juste à côté : quand il joue aux jeux vidéo, via les réseaux sociaux, sur YouTube, etc. Comme la rencontre a lieu par écrans interposés, l'adolescent va d'abord se sentir « protégé » puisqu'à l'abri de la confrontation physique, et peut avoir envie d'utiliser les réseaux comme un endroit plus « sûr », où il pourra tester son pouvoir de séduction, expérimenter une sexualité naissante et... tomber sur des prédateurs.

LE JEU VIDÉO « DADDY »

Avant de commencer l'écriture de cette pièce, je me suis lancée dans une enquête au long cours, afin de recueillir différents témoignages et points de vue de personnes ayant vécu des situations proches de la fiction que je commençais à esquisser. Pendant une année, je me suis retrouvée confrontée au caractère quasiment insoutenable des récits qui m'étaient fait. J'éprouvais la nécessité de les écouter, mais il m'était impossible de les incarner sur scène. Je ne voulais pas reproduire la sidération face à l'horreur, mais au contraire permettre de regarder ce que d'ordinaire, on ne veut pas voir. Il me fallait trouver une fiction, un espace de jeu, qui allait me permettre de créer la distance nécessaire et de rendre possible l'incarnation théâtrale.

Inspirée par certains témoignages, dans lesquels les personnes me parlaient de relations d'abus vécues uniquement en ligne, j'ai commencé, avec Matthieu Bareyre (co-auteur de *Daddy*), à imaginer que l'action puisse se dérouler dans un jeu vidéo imaginaire, *Daddy*, dans lequel le personnage du pédophile, Julien, allait entraîner Mara, le personnage principal. Dès lors, la scène de théâtre devient jeu vidéo, les acteurs incarnent des avatars, et l'histoire qui est racontée est celle qui se déroule dans le jeu. Cela me permettait une grande liberté dans l'écriture, la mise en scène, mais aussi ouvrait un espace de fiction très fort et très puissant. Contrairement à *_jeanne_dark_*, dans lequel le réseau social Instagram était directement cité et utilisé comme médium de mise en scène, je souhaite dans *Daddy* me passer de l'écran et donner une incarnation directement théâtrale à ce monde virtuel.

J'ai structuré ce spectacle en deux parties, la vie réelle de Mara, puis la plongée dans le jeu vidéo, la première partie étant beaucoup plus courte que la seconde.

Le spectacle s'ouvre sur une séquence de *role play* dans un jeu vidéo, projeté sur un grand tulle en avant-scène. On est plongé dans l'histoire que jouent Mara et Julien, ainsi que d'autres adolescents. Ils jouent un couple de gangsters, façon Bonnie and Clyde, qui s'apprêtent à braquer une banque. L'écran s'éteint brutalement et on entend Mara hurler : son père vient de débrancher le PC afin de la tirer de son jeu. Le spectateur est maintenant plongé dans une scène de la vie réelle, dans lequel il découvre la famille de Mara. Les parents sont bouffés par leur travail (le père est agent de sécurité, la mère est aide-soignante dans un service de réanimation) ; ses deux grandes sœurs lui laissent peu de place ; Mara se réfugie donc dans son monde (celui des échanges virtuels) et dans son rêve, devenir actrice. Puis on

repassa à l'écran et aux messages que Mara échange avec Julien, qui, attiré par son talent d'actrice, lui propose de faire une visio et lui parle d'un jeu, « Daddy », dans lequel elle peut aller avec son vrai corps : si son rêve c'est de devenir une star, il faut qu'elle s'impose dans le monde virtuel, lui explique Julien, car « aujourd'hui, le théâtre, le cinéma, c'est mort. Bientôt, les gens ne voudront plus voir des acteurs, ils ne voudront voir que des avatars. Déjà, un avatar, ça coûte moins cher qu'un acteur et en plus, ça peut tout faire. » L'objectif de « Daddy », c'est que sa personne soit suffisamment attractive, pour qu'elle devienne un avatar que les gens auront ensuite envie d'acheter. Après quelques doutes dissipés par l'art rhétorique de Julien, Mara, qui craint de laisser passer une opportunité unique, se laisse tenter par l'expérience et accepte d'être parrainée par Julien dans ce nouveau jeu.

La deuxième partie a donc lieu dans le jeu « Daddy ». L'écran disparaît et le jeu s'incarne directement sur le plateau, avec les moyens du théâtre, avec les acteurs et la machinerie. Mara se retrouve donc propulsée dans le monde de ses rêves, où elle peut passer d'une scène de comédie musicale à une séquence de film en costumes, tout en rencontrant les célébrités du jeu, comme si les acteurs étaient sortis de l'écran et l'avaient entraînée dans un film. Julien, son « Daddy », lui achète des tenues incroyables, des coiffures, mais aussi des scènes de film à jouer, afin de se faire repérer. D'abord féérique et merveilleux, le jeu perd de sa légèreté, Julien devient oppressant et Mara se retrouve placée totalement sous sa coupe. Dans ce système où les très jeunes filles sont constamment placées en concurrence les unes avec les autres, il s'agit d'être constamment la meilleure et d'être prête à vendre chaque partie de sa personne – son apparence physique, mais aussi son histoire personnelle. Julien devient donc à la fois son mentor, son mécène, son metteur en scène et son coach, et jouit d'un pouvoir sans limites sur Mara. C'est dans cet espace virtuel et ultra-capitaliste, illimité dans ses possibilités, sans règles et garde-fous, que Julien va abuser de Mara. Peu à peu, la logique du jeu épouse celle du cauchemar, puisque les différents personnages ont tour à tour la sensation que « Daddy » parvient à absorber leur vécu et les parts les plus secrètes de leur intimité.

DISTRIBUTION

Afin de trouver la distribution idéale pour cette pièce, j'ai réservé un temps conséquent - 8 mois - de recherche et d'auditions pour les différents rôles. Les acteurs viennent d'univers différents et sont à même de faire exister les théâtralités très hétérogènes qui existent dans la pièce. En effet, l'univers du jeu vidéo et du Metaverse me permet de faire exister une communauté de spectateurs fictive, la *Fanbase*, qui vient recouper le public de théâtre. Certaines scènes sont ainsi jouées pour la *Fanbase* avec la présence d'un quatrième mur, tandis que d'autres sont en adresse directe et viennent le faire exploser.

Il me fallait d'abord trouver le personnage central, celui de Mara. Aidée d'une directrice de casting, j'ai lancé une recherche dans toute la France, afin de trouver la jeune comédienne capable de porter ce rôle. J'ai rencontré Lila Houel, qui a 15 ans, et qui possède à la fois la grande spontanéité nécessaire au personnage, mais également une immense expressivité, ainsi qu'une palette de jeu très large et très fine. Le choc que j'ai ressenti en la rencontrant en audition s'est confirmé au fil des répétitions et j'ai été témoin de sa capacité hors du commun à s'immerger dans la logique du personnage, ainsi que de sa grande puissance émotionnelle. La pièce est construite depuis le point de vue du personnage de Mara, et je sais que Lila possède déjà cette capacité rare d'incarner pour les spectateurs une force d'identification, une puissance d'empathie.

Pour le reste de la distribution, j'ai cherché à constituer une équipe solide, avec des acteur.ices habitué.e.s des plateaux de théâtre et d'autres, qui viennent plutôt de l'univers du cinéma ou du cabaret. J'avais à cœur de trouver des interprètes puissant.e.s, ayant chacun.e une singularité de jeu.

Hormis Lila, tou.t.es les acteur.ices incarnent deux personnages : un membre de la famille de Mara et un avatar dans le jeu.

Louis Peres, qui joue Julien ainsi qu'un ami du père de Mara, est un jeune acteur de 27 ans qui a, jusqu'à présent, plutôt joué dans des séries pour la télévision (*Mental* sur France TV Slash, *Germinal* sur France 2 et *Sentinelles* sur OCS). Il a un type de jeu proche de celui de l'acteur studio et n'hésite pas à aller dans des zones de jeu proches de celles que l'on peut trouver dans le cinéma américain (chez Michael Shannon par exemple). Il a le charisme nécessaire pour porter un personnage aussi manipulateur, une grande plasticité dans le jeu et les émotions, ainsi qu'un instinct scénique très fort.

Charles-Henri Wolff est un comédien que l'on a pu voir, entre autres, dans les spectacles de Guillaume Vincent, Pascal Kirsch, Milena Csergo, François-Xavier Rouyer. Il joue le rôle du père de Mara et de Big Daddy, le créateur de « Daddy ». Il a la sensibilité, la souplesse et l'énergie démoniaque nécessaires à ce rôle, et peut passer d'une scène de comédie musicale dansée à un jeu plus réaliste, faisant exister un personnage dont l'angoisse confine à la folie.

Émilie Cazenave joue à la fois au théâtre et au cinéma. Elle jouera la mère de Mara, aide-soignante dans un service de réanimation, ainsi que Molly, une ex jeune talent du jeu mais désormais réduite au rôle d'habilleuse. Originnaire de Castres, elle sait jouer de son accent pour porter un jeu naturaliste et totalement connecté aux émotions du personnage de la mère, tout en utilisant sa propre expérience d'actrice pour faire exister Molly dans sa drôle et inquiétante présence.

Jennifer Gold a une formation de danseuse et d'actrice. Elle se produit sur des scènes indépendantes de cabaret, principalement à Paris. Elle tourne dans de nombreux films expérimentaux, dans des clips, et est modèle pour des photographes comme Camille Vivier. Elle joue une des sœurs de Mara, ainsi que Jessica, la star du jeu. Biberonnée aux comédies musicales, aux films de l'âge d'or d'Hollywood, à la danse de Bob Fosse, ainsi qu'à l'expressionnisme du cinéma de David Lynch ou de Paul Verhoeven, Jennifer est absolument parfaite pour incarner ce personnage de Show-Girl. Avec elle, je peux à la fois prolonger le travail chorégraphique du jeu d'actrice, tel que j'ai pu le construire dans *Le Grand Sommeil* et dans *_jeanne_dark_*, et faire ressurgir différentes figures mythiques de l'histoire du cinéma et du show-business, de Marilyn à Lady Gaga, en passant par Cyd Charisse, Laura Palmer dans *Twin Peaks* et la mythique Nomi de *Show-Girls*.

Lou Chrétien-Février joue une des sœurs de Mara et le personnage de Lena, une petite peste qui excelle dans le registre comique. C'est une actrice à l'énergie hors du commun, qui peut à la fois aller dans un style de jeu proche du stand-up, ou dans un jeu très performatif, qui nécessite un état particulier. Elle portera deux monologues dans la pièce et me permettra de retrouver une adresse public directe, proche de mes précédents spectacles.

ESPACE & SON

Afin de créer un écart entre le monde réel et le monde virtuel, nous avons décidé d'inverser les niveaux d'incarnation. La scène de famille aura lieu derrière un tulle, ce qui contribuera à l'irréaliser et à la rendre plus abstraite, picturale, comme faisant déjà partie d'une image virtuelle. Au contraire, l'espace du jeu « Daddy » est immédiat et direct, et a lieu dans la cage de scène du théâtre. Avec Nadia Lauro, qui conçoit la scénographie, nous avons privilégié le travail in-situ, plutôt que de venir plaquer un décor. En travaillant avec la force métonymique du théâtre, Nadia est partie de l'idée que, dans les jeux vidéos, la météo change tout le temps. Ainsi, la cage de scène devient un terrain soumis à différentes modifications météorologiques (neige, vent, brouillard, nuages, éclaircies), qui suivent leur dramaturgie propre, non comme des événements soudains mais comme une modification progressive étalée dans une durée longue. Cela nous permet de renouer à la fois avec l'imaginaire du studio de cinéma, mais aussi avec celui du théâtre, sa machinerie et son vocabulaire.

Le design du mobilier viendra des *flight cases*, un peu comme dans le jeu Minecraft, où les joueurs peuvent designer des avatars, des accessoires, des architectures, à partir de l'élément pixel du jeu. La scénographie et son caractère mouvant et imprévisible, à la fois attrayante et effrayante, nous permettra d'organiser imperceptiblement le passage du jeu au cauchemar.

Jules Wysocki qui réalise la création sonore de cette pièce vient de l'univers du cinéma, du mixage et de la composition. C'est un créateur qui sait mettre le son au service d'une narration et qui, par le bruitage, sait donner une densité très forte à ce qui se passe sur scène. Également compositeur, il construira la musique du jeu « Daddy ». Ensemble, nous pensons le son sur différents plans : à la fois sur un plan intra-diégétique, extra-diégétique, tout en travaillant sa spatialisation. Nous avons envie de renforcer l'immersion du spectateur, afin qu'il se sente partie prenante du jeu. Le son ne sera pas travaillé uniquement de manière frontale, mais viendra englober le public, en créant ainsi des présences invisibles, plus ou moins proches des spectateurs. Le son nous permettra de plonger plus brusquement dans la fiction et participera à cette progressive immersion dans un univers cauchemardesque.

Les costumes sont conçus par Valentine Solé, costumière au cinéma et au théâtre. Ils empruntent à la fois à l'univers du cinéma, faisant ressusciter l'âge d'or du cinéma hollywoodien ou une scène de film d'époque, et à un monde plus contemporain et futuriste, qui rejoint le jeu vidéo. Le choix des costumes est motivé par la fiction d'un monde où les « Daddys » habillent à leur guise leurs jeunes talents. Ils reflètent la façon dont des hommes plus âgés regardent leurs jeunes talents, mais aussi la manière dont les intéressées s'approprient le costume et le transgressent.

EXTRAIT DU TEXTE

JULIEN : Ok. Focus. « Daddy », faut que ça devienne ton projet. Et tu dois tout donner pour ce « projet ». Le projet, c'est ce qui fait que tu respires, ok ? C'est ce qui fait que tu te lèves le matin. Pourquoi tu te lèves le matin ?

MARA : Euh... je sais pas.

JULIEN : comment ça tu sais pas ?

MARA : Ben... pour aller à l'école.

Molly, L'HABILLEUSE, suit Julien à distance pour ne pas perdre une miette de ce qu'il raconte.

JULIEN : Ok ok ok. On a un problème majeur. 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. « Bonjour je m'appelle Mara... ». On s'en fout de ça ! Il faut quelque chose qui te drive. Tu te lèves et t'as un but (*mets son majeur au-dessus de sa tête*). Un goal. Life goal. Where am I et where I wanna be ? Si tu veux aller loin dans la vie, à un moment donné, t'es obligée de te donner toi. Tu dois 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 toi. Les gens aiment...

JULIEN : Merci, merci. Alors ça, c'est le discours de la looseuse. J'ai pas besoin de te faire un dessin, tu l'as. Tourne un peu, yes ! 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 dire...

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 : Ah ben tout s'explique. (*il applaudit*) Voici la meilleure 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 : Non. Bien sûr que non : on leur souhaite le meilleur, on veut qu'elles réussissent, qu'elles aillent loin, mais on veut quand même aller plus loin qu'elles. C'est logique. Et on les remercie même ! On est polis. On va les voir comme ça, on dit merci. « Merci ». Dis merci.

MARA : Merci.

JULIEN : Voilà. Parce que sans eux t'es rien. Si y a personne en face, t'es la meilleure de quoi ?

L'HABILLEUSE (*rigole*) : C'est clair ! Après, 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, en vrai, on va juste être honnête toi et moi. Quand t'es toute seule devant ta glace, tu te dis quoi ? Hein ?

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

JULIEN : Toi ou tu sais pas ? Euh, non, tu peux pas ne pas savoir. 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, l'm special » ?

MARA *fébrile* : « Fucking shit, l'm special »

JULIEN : That's the spirit BABY BRO ! I LOVE IT ! Tu t'regardes dans l'miroir tu te dis : « j'veis tout niquer ». Tu veux exceller ! Pourquoi les hommes pourraient l'assumer et les femmes elles pourraient pas ? Putain, 2022 ! Ouais ! Ça, c'est vraiment un truc d'homme, de patriarcat, un truc pour empêcher les femmes de briller, la sororité, « ouais on est sistas on est ensemble ! » (*en chantant Beyoncé avec une voix insupportable*) « Who run the world ? Girls. » Yes ! Bien sûr on est sistas, on est ensemble ! Mais... j'veis quand même vous rouler dessus. Et c'est pas mauvais hein, c'est une chance, c'est magnifique. C'est parce qu'y a d'autres sistas à fumer qu'on peut être au top.

L'HABILLEUSE (*chantant*) : « Car on doit viser le meilleur ! ». Après, y'aura toujours des gens meilleurs que toi, des gens plus beaux que toi, des gens plus moches que toi aussi, mais l'important c'est être soi ! Et d'être bien avec soi !

Julien fait semblant de l'écouter et, sans crier gare, sort un pistolet et la tue.

JULIEN : Cheh !

MARA (*choquée, pousse un cri*) : Mais pourquoi ? Mais c'est horrible ! Pourquoi t'as fait ça ? C'était ma première amie dans le jeu ! Elle était tellement sympa !

JULIEN : Viens-là. (*Il la prend dans ses bras et lui caresse les cheveux*) Chuuuut. Tu sais, sympa, c'est pas un métier. Y a personne qui arrive avec une jolie petite carte de visite : « bonjour enchantée je suis sympa depuis 10 ans, là je pars à la retraite ». Y a pas.

MARA : Elle avait l'air d'avoir du talent quand même.

JULIEN : Tu le penses vraiment ? Tu vois j'ai souvent soupçonné qu'elle était unique par son manque de talent. Chouchou, t'inquiète pas. Je lui ai rendu service tu sais. J'en ai vu une tripotée de nanas comme elles dans le jeu et elles arrivent à rien. Elles errent, sans but comme des somnambules, elles vagabondent, elles se font balloter, ça devient des débris et, tôt ou tard, elles finissent éclatées au sol. Faut qu'elles retournent dans leur vraie vie ! Elles ont l'air sympa comme ça, mais elles cherchent juste à profiter du talent des autres. Elle voulait être ta coiffeuse non ?

MARA : Oui.

JULIEN : Ben voilà. Faut pas être naïve Mara. Ici, y a personne qui voudra être ton amie. Y a que de l'intérêt. Et t'as pas besoin de quelqu'un qui vient comme une espèce de quinquaière là, te piailler dans les oreilles. Je veux pas que t'entendes un son de clochettes (*montre l'habilleuse au sol*), de cloche, pendant que je te joue ma musique. Les filles comme ça, elles sont full hypocrites. Je voulais lui donner un p'tit choc. Pour qu'elle ait le déclic tu comprends ? Parfois, on a besoin de se faire défoncer. On va dire que c'est cruel. Non ! Faut pas aller contre. Faut aller avec. Avec le mouvement de la vie. Cette fille était rincée. *Period*. Le monde est fait d'injustices, ça sert à rien de se révolter. Ipso Facto. Quand tu médites un tout p'tit peu, tu comprends ça. Il faut tout accepter. Tu gagnes. Tu perds. Toi t'as ton talent. Et je ne laisserai pas de mauvaises ondes venir souiller la belle énergie que je vois en toi. Il faut protéger ton énergie. C'est comme avec les pierres. Moi j'suis fan de pierres. Y a certaines pierres qui sont précieuses, et d'autres, qui polluent nos plages. Toi tu es précieuse. T'es ma pierre précieuse. Ce sera nous contre le reste du monde (*l'embrasse*). On va gagner.

Julien prend Mara dans ses bras et la réconforte.

LA COMPAGNIE

Marion Siéfert

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 médiums : spectacles, films, écriture. En 2015-2016, elle est invitée dans le cadre de son doctorat à l'Institut d'études théâtrales appliquées de 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 sur ses pièces. Elle performe pour Monika Gintersdorfer et Franck Edmond Yao 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 à l'édition 2018 du Festival d'Automne à Paris ; 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. Sa dernière pièce _jeanne_dark_, créé à l'édition 2020 du Festival d'Automne à Paris, 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.

Matthieu Bareyre

Matthieu Bareyre est auteur, réalisateur, cadreur et monteur. Il a réalisé deux documentaires : Nocturnes, en 2015, moyen métrage présenté notamment au Cinéma du réel, et L'Époque, en 2019, son premier long métrage, une traversée nocturne aux côtés de jeunes dont il filme durant trois ans les rêves, les cauchemars, l'ivresse, l'ennui, les larmes, les mobilisations, le désir, entre les attentats de 2015 à Paris et l'élection présidentielle de 2017. Prix du meilleur premier film du Syndicat français de la critique, L'Époque a reçu une mention spéciale au festival de Locarno où le film a été présenté en première mondiale et a été remarqué dans plusieurs festivals dont le Festival Premiers Plans d'Angers. Au théâtre, Matthieu Bareyre collabore au casting, à l'écriture et à la mise en scène des spectacles de Marion Siéfert, notamment DU SALE !, _jeanne_dark_ et plus récemment, Daddy. Son dernier film, Le Journal d'une femme nwar, co-écrit avec Rose-Marie Ayoko Folly et Marion Siéfert, inaugure un format de production original : d'abord produit par le théâtre de La Commune CDN d'Aubervilliers, il est présenté en avant-première au théâtre, avant de connaître une diffusion sur Arte courant 2023.

Nadia Lauro

Nadia Lauro, scénographe, développe son travail dans divers contextes (espaces scéniques, architecture du paysage, musées). Elle conçoit des dispositifs scénographiques, des environnements, des installations visuelles. Ses espaces au fort pouvoir dramaturgique génèrent des manières de voir et d'être ensemble inédites.

Elle collabore avec les chorégraphes et performeurs Vera Mantero, Benoît Lachambre, Frans Poelstra, Martin Belanger, Ami Garmon, Barbara Kraus, Emmanuelle Huynh, Fanny de Chaillé, Alain Buffard, Antonija Livingstone, Latifa Laabissi, Jonathan Capdevielle, Laéticia Dosh, Antonia Baehr, Yasmine Hugonnet et Jennifer Lacey, avec laquelle elle co-signe de nombreux projets. Leur collaboration fait l'objet d'une publication « Jennifer Lacey & Nadia Lauro, dispositifs chorégraphiques » par Alexandra Baudelot publiée aux Presses du Réel. Elle reçoit le prix The Bessies, New York Dance and Performance Awards pour la conception visuelle de \$Shot (Lacey / Lauro / Parkins / Cornell).

Elle conçoit une série d'installations/performance « Tu montes », « As Atletas », et « I hear voices », des environnements scénarisés développés dans divers lieux (musées, foyers de théâtre, galeries, jardins) en Europe, au Japon et en Corée. Elle crée le concert-performance « Stitchomythia » en collaboration avec la compositrice electro-acoustique Zeena Parkins. Elle conçoit plusieurs dispositifs scénographiques et curatoriaux : La Clairière (Fanny de Chaillé/Nadia Lauro), un environnement visuel immersif pour entendre au Centre Pompidou, 4ème édition du Nouveau festival /« Khhhhhhh » Langues imaginaires et inventées « Garden of time », un jardin performatif pour le festival de la Cité Lausanne, 2020. Elle collabore depuis 2014 comme artiste associée au festival Extension Sauvage (Latifa Laabissi / Figure Project).

Jules Wysocki

Jules Wysocki vit et travaille à Paris. Depuis 2010, il est monteur son et mixeur pour le cinéma sur des films régulièrement diffusés dans les principaux festivals internationaux (Cannes, Berlin, Locarno, Toronto, Busan). Son rapport au cinéma le sensibilise à la question de la narration et de la dramaturgie sonore. Désirant exploiter ce terrain d'expression dans la création musicale, il compose des pièces sonores qui trouvent écho dans le paysage radiophonique.

En 2017, il intègre la classe d'électroacoustique de Christine Groult, assistante de Pierre Schaeffer, et se plonge dans la musique concrète. Ses compositions seront diffusées à de nombreuses reprises sur scène ou sur les ondes.

Depuis, il compose à l'aide d'un dispositif de mise en larsen, d'une batterie et d'un cymbalum transformés. Il pratique également la synthèse sonore et le field-recording.

De cette nouvelle palette sonore naissent enregistrements et collaborations, ainsi que plusieurs bandes son de films.

Antoine Briot

Formé à la conception sonore à l'ENSATT de Lyon et au Beaux-Arts d'Aix-en-Provence, Antoine Briot réalise et compose musiques et dispositifs audiovisuels pour le spectacle vivant.

Ziferte Productions
20 bis rue Gabriel Péri 93200 Saint-Denis
<http://www.ziferte.com/>

Actif dans le secteur du théâtre contemporain, il collabore avec Marion Siéfert en créant le dispositif vidéo pour _jeanne_dark_ ainsi qu'avec Karim Belkacem pour qui il réalise son et vidéo pour des performances et pièces immersives.

Il est également membre de la compagnie le Désordre des choses qui poursuit un théâtre politique sur la ruralité et la violence systémique. Il y réalise la vidéo pour Grès et le son pour B.A.B.A.R, et La Comparution ainsi que les dessins animés pour Neuf mouvements pour une Cavale.

Avec Jérémy Oury, il fonde le Collectif ARCAAN dédié aux arts numériques dont la création vidéo architecturale pour laquelle il compose Irrelevant, Immersive et Emersive qui remporte le Grand Prix SACEM VR en 2020.

Depuis 2019, il est à l'initiative du collectif La Canopée qui mélange acteurs et musiciens pour monter des concerts narratifs et immersifs dont Le Crépuscule des Maîtres, sorti en 2022, est le premier volet.

Manon Lauriol

Après des études de lettres et une licence d'arts du spectacle à l'université d'Aix-en-Provence, Manon Lauriol intègre en 2008 l'école du TNS, à Strasbourg, où elle est formée aux différentes techniques du spectacle et à la création lumière. Elle passe notamment une partie de ses études à la Schaubühne de Berlin. Elle collabore en tant que créatrice lumière au travail de Marion Siéfert, Maxime Kurvers, Olivier Coulon-Jablonka – Moukden Théâtre, Bastien Mignot – Les Sciences Naturelles, Amélie Enon – les Irréguliers, Mirabelle Rousseau – le T.O.C., Catherine Umbdenstock – Ensemble Epik Hotel, Marie- José Malis – Théâtre de La Commune CDN d'Aubervilliers, Emilie Rousset – Cie John Corporation .

Valentine Solé

Née en 1981 à Barcelone, Valentine Solé grandit à Paris où elle obtient le diplôme de l'École de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne. Du théâtre à l'opéra, de la danse au cinéma, Valentine Solé continue d'explorer les possibilités du costume dans différents projets notamment aux côtés de Loïc Touzé/Compagnie ORO (Forme Simple), Ola Maciejewska (Teckton, Bombyx Mori, Dance- Concert), Hélène Villovitch (Le plus petit appartement de Paris (ou presque), Sofas), Rémy Héritier (Une forme brève), Madeleine Fournier (Labourer, La Chaleur), David Marton Narciss & Echo etc. Collaboratrice de longue date de Marion Siéfert.