



Critique

« Daddy », emprise avec le réel

par [Anne Diatkine](#) et [Laurent Goumarre](#)

publié le 15 mai 2023 à 7h45

Dans une pièce sidérante et très actuelle, Marion Siéfert et Matthieu Bareyre explorent les mécanismes de prédation à travers un jeu vidéo.



(Mathieu Bareyre/Théâtre de l'Odéon)

C'est rarissime, un spectacle qui ne ressemble à rien de ce qu'on voit au théâtre en général et en particulier à l'Odéon (Paris VI), salle à l'italienne du cœur de la capitale, symbole de la bourgeoisie s'il en est, ici explorée dans ses ors comme dans son dépouillement le plus total. C'est peu fréquent, une pièce qui convoque à ce point l'intimité de chaque spectateur, sa manière d'être adulte et parent, sa relation aux autres, tout en le projetant dans un monde virtuel follement incarné. Et c'est finalement exceptionnel que le rôle principal soit tenu par une adolescente qui fait ses premiers pas sur scène, merveilleuse Lila Houel, qui incarne Mara, 13 ans, 15 ans dans la «vraie» vie – mais l'épithète «merveilleuse» accolée au nom de la très jeune comédienne, n'est-il pas précisément ce genre de miroir aux alouettes que la pièce démonte ?

Mondes chatoyants de la célébrité

Ce qui est vrai, ce qui est faux, l'explosion de l'entre-soi et des mondes chatoyants de la célébrité, désirables et horribles comme les dunes de neige qui composent le décor – subtil paysage scénographique signé Nadia Lauro – sont le sujet de *Daddy*, nom d'un jeu vidéo dans lequel un prédateur de 27 ans harponne une jeune fille qui habite avec ses parents dans la banlieue de Perpignan, et rêve de ne pas avoir la même vie qu'eux.

La troublante originalité de la pièce est d'utiliser la forme théâtrale et son pouvoir d'incarnation pour représenter la puissance du virtuel avec une entrée en matière détonante où l'entièreté de l'avant-scène sert le temps d'un prologue d'espace de projection à *Fortnite*, un jeu vidéo de survie, encadré par les dorures du théâtre.

Créature de jeu

Après *Deux ou Trois Choses que je sais de vous*, sa première performance en 2017 où Marion Siéfert scrutait les traces que chaque spectateur présent dans la salle avait abandonnées aux réseaux sociaux, après *le Grand Sommeil*, où deux artistes vampirisent une petite fille absente, *Daddy* revient sur un moment de bascule dans la

vie d'une très jeune adolescente, Mara, qui offre tout son talent et sa sincérité à un inconnu sans foi ni loi rencontré dans le jeu vidéo. Il s'appelle Julien – c'est l'hyperphotogénique et troublant Louis Pérès –, il a quatorze ans de plus, suffisamment pour lui proposer d'être son «Daddy», si et seulement si, elle entre dans le game ; le pacte est faustien. Que veut Mara, 13 ans ? Devenir actrice pour de vrai. Mais comment faire quand on est une petite fille de Français moyens, père vigile, mère qui travaille en réa dans un hôpital en crise ? Julien a la solution : il va investir sur elle pour en faire une créature de jeu. Nouvelle coiffure, nouvelle robe vaporeuse, gestes mis en scène, situations de plus en plus en plus glauques, Mara avance dans le jeu sous emprise ; tous les abus sont alors possibles.

Ce qui est extrêmement fort dans la mise en scène de Marion Siéfert, c'est qu'elle reprend à son compte la spectaculaire «liberté» créative des jeux vidéo : sans transition, Mara passe d'une scène hantée par le *Dracula* de Coppola à une séquence rythmée par la valse entendue dans le *Guépard* de Visconti, des souvenirs cinématographiques qui rejouent chaque fois, sans jamais rien appuyer, le statut de jeunes femmes enfermées dans la plus-value de leur jeunesse. A ce stade, il faut mentionner la vitalité du texte de Marion Siéfert et Matthieu Bareyre, qui multiplie les ruptures de ton, entre trivialité version stand-up à l'adresse du public – «*qui parmi vous aime se faire sucer ?*» balance avec une puissance comique désespérée Lou Chrétien-Février –, prise de parole école Pierre Bourdieu sur le vécu de la mère de famille – Emilie Cazenave – crevée par les cadences de l'hôpital public, et perversion du discours des daddies violeurs en toute puissance, avec un Charles-Henri Wolff génial qui nous la joue à la Scorsese.



Effet de miroir saisissant

Dans cette machine à jouer, Mara gagne des points. Sa «fraîcheur», sa «liberté de ton» lui apportent une notoriété sur laquelle vont capitaliser les daddies aux commandes du jeu. On connaît le scénario, c'est un classique du cinéma : *All about Eve* ; Mara pourrait bien effacer la star actuelle du jeu, performée ici par Jennifer Gold qui pourtant aura tout donné avec sa version «show girl» très Verhoeven de l'incestueux *My Heart Belongs to Daddy* de Marilyn Monroe.

Et dans un effet de miroir saisissant, il en est de même pour nous spectateurs qui assistons sidérés à la naissance en live d'une actrice. La durée du spectacle travaille l'enjeu dramatique : plus de trois heures, c'est le temps qu'il faut pour que Lila Houel reprenne le contrôle sur Mara, son personnage, son avatar théâtral. Et dans une scène finale hallucinante, comme hantée par la «Carrie» de Brian de Palma, on regarde cette adolescente maquillée de sang crier son texte : «Je suis une actrice». Et on se dit, c'est fou, ce spectacle monstre, qui vient de déconstruire toute une mythologie d'un cinéma vampire nourri dans le culte narcissique des lolitas, qui aura exposé le prix de la liberté virtuelle, vient d'accoucher d'une actrice. Pour de vrai.

Daddy de Marion Siéfert et Matthieu Bareyre, m.e.s Marion Siéfert à l'Odéon (75006) jusqu'au 26 mai.