



QUINZAINÉ

DES CINÉASTES

Société des réalisatrices et réalisateurs de films

CANNES 2024

EAT THE NIGHT

DES FESTES

ATELIER DE PRODUCTION ET AGAT FILMS

PRÉSENTENT

QUINZAINE
DES CINÉASTES
SEMAINE DES RÉALISATEURS DU CINÉMA FRANÇAIS
CANNES 2024

EAT THE NIGHT

UN FILM DE

CAROLINE POGGI ET JONATHAN VINEL

DURÉE 1H47

FRANCE

LE 17 JUILLET AU CINÉMA

DISTRIBUTION - TANDEM

bonjour@tandemfilms.fr / www.tandemfilms.fr

RELATIONS PRESSE - KARINE DURANCE

durancekarine@yahoo.fr



SYNOPSIS

Pablo et sa sœur Apolline s'évadent de leur quotidien en jouant à Darknoon, un jeu vidéo qui les a vus grandir. Un jour, Pablo rencontre Night, qu'il initie à ses petits trafics, et s'éloigne d'Apolline. Alors que la fin du jeu s'annonce, les deux garçons provoquent la colère d'une bande rivale...



ENTRETIEN

Il s'est passé six ans entre votre premier long-métrage, *Jessica Forever*, et ce second, *Eat the Night*. Pour autant, ces six années ont été occupées par énormément de projets parallèles...

Après *Jessica Forever*, on avait besoin de temps avant de se lancer dans un nouveau projet, besoin de chercher. On a multiplié les formes hybrides, que ce soit avec *Bébé Colère*, *Il faut regarder le feu ou brûler dedans* ou dernièrement *Best Secret Place*. Pour autant, ces films n'ont pas été des « brouillons » pour préparer *Eat the Night*. Il s'agissait de trouver une place qui soit un peu en dehors du cinéma pour mieux y revenir. Ce film vient d'un fort désir de cinéma, celui de se confronter à un récit beaucoup plus narratif que ne l'était *Jessica Forever*, tout en gardant notre volonté d'hybridation. Il juxtapose différents mondes et les entrecroquent. L'entre-deux, la circulation, le passage, les ponts, l'exploration nous intéressent plus. Mais le

tout premier désir du film, ça a été les personnages, tout est parti d'eux. Le premier qui s'est imposé, c'est Night. On a tissé l'histoire autour de lui : sa passion avec Pablo, la fugue avec Apo, la tragédie qui en découle et les contamine tous. Initialement, le récit était raconté en flash-back à travers son regard. Aussi, nous avons toujours eu envie d'écrire une histoire sur la fin des serveurs de jeux vidéo. On en avait regardé pas mal en ligne et ça nous avait marqués. Comme des sortes de mondes perdus, de refuges inaccessibles.

Au tout début de l'écriture, on a rencontré Laurent Lunetta (entre autres, co-scénariste d'Alain Guiraudie) pour parler d'*Eat the Night*. Laurent adorait *Jessica Forever* mais comprenait aussi que nous avions envie d'aller ailleurs. Il nous a motivés, donné les premières armes pour l'écrire.

Avez-vous écrit à plusieurs pour ce film ? Quels étaient les enjeux, les ambitions ?

Jonathan : Oui, on l'a écrit avec Guillaume Bréaud, qui a notamment travaillé avec Thierry de Peretti. Il a une approche assez différente étant donné qu'il n'est pas scénariste de formation. Il est aussi réalisateur et nous partageons des goûts cinématographiques communs. On l'a rencontré sur une première version de scénario. Il nous a aidés à structurer, chercher le cœur du film et à tendre l'intrigue du thriller. La plus grande difficulté fut de parvenir à lier les différents univers qui se mêlent dans le film. On a commencé l'écriture le premier jour du confinement. Étrangement, pendant toute cette période, on a revu l'intégralité de *The Wire*¹. C'est sûr que ça a eu une incidence sur *Eat the Night*.

Caroline : Oui, ça l'a nourri, et ça nous a aussi aidés à assumer de pouvoir interroger la sexualité de chacun. Pour moi, Omar dans *The Wire* reste l'un des plus beaux personnages qui soit. Parce que sa sexualité déplace les préconçus sociologiques et certains clichés qui ont la dent dure. Nous voulions tendre vers cela en filmant l'histoire d'amour entre Pablo et Night. On n'invente rien : elle nous est familière, vécue comme ça par des gens que l'on croise en permanence. C'est à nous cinéastes, quelle que soit notre sexualité, de reprendre et de déconstruire ce travail de représentation. Le cinéma, on a la candeur de le penser, doit travailler à ce que cessent certaines invisibilités. Ce travail ne date pas d'aujourd'hui, il va de Chéreau à Guiraudie, de Genet à Dustan, et j'en passe, mais il faut le poursuivre. *The Wire* nous a aussi décomplexés quant à l'idée d'avoir non pas un personnage principal mais plusieurs, centraux, d'organiser le récit autour.

Jonathan : On avait déjà sans doute ce désir dans *Jessica Forever* mais on se cachait derrière le groupe. Là, ils ne font pas groupe. Ils portent chacun le film depuis leur propre solitude.

Caroline : Il s'attache à raconter leurs trajectoires, montre comment s'organisent des relais. Mais, indéniablement, il dit aussi l'impossibilité d'être ensemble. Le film ne raconte peut-être même que ça, malgré l'amour qui flotte partout. La seule fois, le seul plan, où on les voit réunis tous les trois, c'est devant l'ordi et ils ne regardent que le jeu !

Jonathan : L'autre ambition de *Eat the Night*, c'était de filmer l'action. Elle était systématiquement évitée dans *Jessica Forever*. Toujours en off. On a été biberonnés à des films comme *To Live and Die in L.A.* (William Friedkin), *The Mission* (Johnnie To), *Time and Tide* (Tsui Hark), *King of New-York* (Ferrara), *Ichi the Killer* (Takashi Miike)... On voulait que l'action soit au cœur du film, car il abrite en son sein un jeu vidéo : Darknoo.

Le jeu était-il là d'emblée ? Comment l'avez-vous équilibré avec la part réelle du film ?

Caroline : On a écrit des premières versions qui allaient trop loin dans le déséquilibre, mais c'est notre façon de travailler : épuiser des pistes, pousser le motif, laisser reposer et enfin épurer. Rééquilibrer, dans *Eat the Night*, cela voulait dire aussi nous confronter à filmer une réalité, urbanistique, géographique, et a fortiori sociale. Dans nos autres films, les lieux ne portaient pas d'inscriptions sociologiques. Ce n'était pas notre préoccupation, on explorait au contraire des imaginaires très

¹. NDD: Sur écoute - série HBO en 5 saisons / 60 épisodes 2002-2008.

en exil de tout réel, qui trouvaient dans le jeu, le groupe, le gang, la fête, le rituel, les forêts... une échappatoire. Là, ça ne pouvait pas tenir. Il fallait un vis à vis au jeu. Que Darknoon et la réalité se dévisagent.

Jonathan : On a écrit d'abord sans penser à une ville précise. En pleine écriture, Guillaume nous a conseillé d'aller visiter le Havre. Il nous a amenés à ancrer le réel dès l'écriture. C'est le premier de nos films qui se passe concrètement « dans le monde ».

Caroline : Mais on n'a pas filmé ses endroits typiques, davantage des lieux communs. On peut connaître un peu la ville et ne pas la reconnaître. On a cherché des endroits qui avaient une part d'étrangeté, une inscription complexe : au Havre, on voit des miettes de l'Europe. On est pris dans un autre réseau, c'est un point névralgique de la circulation du marché mondial. C'est aussi pour cela qu'on a eu envie de filmer ce port-là.

Jonathan : D'ailleurs, on a aussi tourné dans la forêt de Compiègne, ce qui brouille encore l'inscription. On se l'est autorisé car dans les jeux vidéo, on passe d'un tableau à un autre, sans savoir comment on y parvient. Dans le film, c'est pareil, les transitions sont un peu magiques, pour passer de la forêt à la maison et ainsi de suite. On avance dans les lieux comme par tableaux. On ne fait pas une vue d'ensemble de la ville avec les distances justes. Ces lieux, ce sont des différentes zones de chargement, pour nous.

Si le jeu est devenu le centre qui irrigue nos actions dans le réel, ce réel ne domine plus la partie. Il y a un renversement... Le jeu ne remplit-il plus son rôle d'échappatoire ?

Jonathan : Nos rapports dans l'espace, notre façon de communiquer, la solitude de chacun, tout ça est filmé strate par strate. Il fallait à la fois que les gestes aient une vérité, les lieux aussi, sans qu'ils soient parfaitement documentaires, on pouvait inventer. Ça tient sur un équilibre fragile. Au tournage, ça nous place dans une position différente. Il n'y a pas de confrontation entre le jeu et le réel, mais une circulation. Donc une contamination. Il fallait trouver la façon de cadrer, d'éclairer, de lier les acteurs. Ça a changé aussi la façon de monter les scènes, d'enchaîner les actions. *Jessica Forever* avait l'ambition de faire du monde un jeu. On l'avait donc vidé de ses signes trop réalistes. Avec *Eat the Night*, on raconte le prolongement, la perpétuité du jeu dans le monde. Il pose désormais les règles de notre conduite à suivre dans le réel, nous enseigne peut-être une manière de vivre et de survivre. Ce réel, c'est désormais pour toute une génération la continuité de l'existence du joueur à l'extérieur du jeu. Nos corps prennent la suite de nos avatars et vont même de mission en mission.

Caroline : Pablo avance dans sa vie comme s'il était dans un jeu. Il essaye de survivre à chaque action. Il livre sa came comme s'il devait la livrer dans GTA. Quand on filme la fabrication des drogues, c'est comme filmer un joueur qui exhibe ses compétences. Pablo et l'ecstasy c'est Zelda et la nourriture. Il est fier de sa recette. Il fait ses petits plats. (rires)

Jonathan : Je crois même que Pablo commence à jouer dans la vie, en dealant, en rencontrant Night, parce qu'il sait que le jeu va s'arrêter. Cette perspective lui ordonne de devoir exister – jouer - en dehors.

Ce jeu, Darknoon, existe-il?

Jonathan : Non, nous l'avons inventé de toutes pièces pour *Eat the night* avec Lucien Krampf et Saradibiza. C'est un jeu, dont le film ne dit jamais l'histoire. On les voit jouer mais on ne sait pas pour quels enjeux. Ce qui nous intéresse, ce sont les gens qui le chargent. Ce qu'ils se disent entre eux, les sentiments qui naissent, se tissent à travers lui. Je suis un gamer, mais j'aime beaucoup zoner dans les jeux, aller là où il y a peu d'action. Le jeu m'a appris à voir autrement le cinéma de l'errance, de la contemplation. Gus van Sant, Béla Tarr ou Apichatpong Weerasethakul furent des chocs esthétiques quand j'ai commencé à m'intéresser au cinéma. J'étais déjà un gros joueur et je ne voyais aucune contradiction entre ce cinéma et ma pratique de joueur, toujours un peu zonarde. Ça étonne toujours ceux qui se font du jeu une vision uniformément violente, compulsive, cathartique. *Eat the Night* tente donc de creuser des galeries possibles entre le jeu et la vie. La différence, elle est dans la mort. Le jeu, on perd, on recommence. Dans le réel, la violence peut tuer.

On accuse très souvent le jeu d'être responsable des violences adolescentes.

Caroline : Notre film ne cherche pas à adopter une position

que certains qualifieraient de morale sur le jeu et sur ses effets sur le réel. Il atteste d'une contamination de l'un par l'autre, jusque dans la mise en scène. On ne peut pas raconter quelque chose de cette communication entre ces deux mondes, virtuel et réel, en partant avec l'intention de dénoncer telle influence ou tel comportement. Le fait est que les jeux vidéo existent dans des foyers depuis des décennies et qu'aujourd'hui le profil du joueur n'est plus seulement celui d'un garçon de treize ans : beaucoup de gens jouent, des générations ont grandi avec ça. Ils irriguent les rapports entre humains, notre aptitude ou pas à se lier entre nous, notre façon de concevoir un évènement, l'espace dans lequel nous évoluons. C'est ce qui nous intéresse. Nous filmons des enfants du virtuel qui vivent aujourd'hui dans le réel. Et ce réel n'a plus exactement la même couleur. Le jeu a déteint sur lui. Le jeu dans le film, c'est vingt minutes tout au plus. Pourtant, son influence est partout.

Jonathan : La violence est partout et en nous, mais elle a toujours trouvé dans la représentation - le théâtre, le cinéma, la littérature, la peinture, le jeu... - une manière de se dire, de se décharger sans justement infecter le réel. On demande au jeu d'éponger certaines pulsions, et non pas de les encourager. Le jeu n'a pas inventé la violence, il la modifie, la canalise. McKenzie Wark, écrivaine, sociologue des nouveaux médias, a démontré que les taux de criminalité aux USA ont baissé depuis que des jeux comme GTA permettent une dépense de la pulsion qui touche absolument toutes les populations².

² « La vulgate populaire démontre les jeux, qui sont réputés « violents » et source de violence « réelle ». Bizarrement, le développement des jeux vidéo aux États-Unis s'est accompagné d'une chute significative de nombre de délits violents. S'il y a donc une corrélation à établir, c'est donc plutôt entre les jeux vidéo et une diminution de la violence. (Lars Svendsen, *Petite philosophie de l'ennui*. Extrait de *Théorie du gamer* de McKenzie Wark).

Le monde produit des pulsions mais il crée des moyens pour les expulser. L'art, les raves, le jeu permettent de jouer et de déjouer la violence.

Que se passe-t-il quand le jeu s'empare de la vie de vos personnages ?

Caroline : Ils ont passé plus de temps dans le virtuel que dans la rue. Cela crée des situations de rupture. Apo est bloquée dans sa capacité à agir à l'extérieur, là où le jeu la sexualise, la rend forte, héroïque. Elle va devoir apprendre à être autre chose que son avatar, sans pour autant en être le miroir inversé. Comme chacun de nous, elle se cherche.

Jonathan : C'est le point commun entre Apo, son frère Pablo et Night. Quand Night va devoir communiquer avec Apo, il comprend tout de suite que, dans l'urgence, ce ne sera possible que par avatars interposés. Là où pour elle ça va plus vite, où elle n'est pas méfiante. Ça, c'est une possibilité scénaristique qui ne peut exister que si on cherche à saisir quelque chose d'une génération qui s'est construite principalement en jouant. Les gamers éprouveront aussi une sorte de mélancolie car le jeu du film, dans sa structure, est une forme vouée à disparaître : il permet de jouer à plusieurs, côte à côte. Et il se trouve que les jeux actuels sont en train d'anéantir cette option pour des raisons marchandes. La sensation d'isolement va aller en s'aggravant. On a voulu montrer la fin d'une époque où jouer à plusieurs sur un canapé était possible. La proximité va y perdre. La bande, le collectif aussi.

Filmer ce jeu, Darknoon, que vous avez totalement inventé, c'est l'autre part de mise en scène de *Eat the Night...* Comment s'est-elle organisée avec « l'autre » mise en scène ?

Jonathan : On invente un jeu mais on est dans une pensée de cinéma. On l'a filmé comme on a toujours fait : très cadré, figé, découpé au cordeau. Les scènes dans le réel laissent au contraire le champ libre aux déplacements, à l'acteur, aux mouvements de caméra. C'est la présence du jeu qui nous a permis de mettre en scène l'espace différemment.

Caroline : Il n'y a pas de pieds de lumière, excepté au plafond de la maison abandonnée de Pablo. Le reste, ce sont juste des ampoules de chambre amplifiées, des chauffages, des lumières naturelles. C'est un choix réfléchi avec le chef op', Raphaël Vandebussche (avec lequel on avait travaillé sur *Tant qu'il nous reste des fusils à pompe*) : les acteurs pouvaient aller où ils voulaient. On les a laissés s'approprier l'espace. C'était aussi leur enjeu, en tant que personnages : sortir du jeu, s'aventurer dans le réel. C'est pour ça qu'on a choisi des cadres plus serrés, proches d'eux, avec une caméra plus nerveuse qui les traque. Avec Raphaël, on a beaucoup échangé pour se créer un terreau commun. On parlait de *Sen fout la mort* (Claire Denis), des photos de Tobias Zielony, d'*Happy Together* (Wong Kar-Wai), *Ghost Dog* (Jarmusch) ou même plus récemment de *Good Time* (Frères Safdie).

Pour l'élaboration de Darknoon, on a fait avec un budget très réduit, il fallait des gens dont on soit proches. Avec un gros studio, on aurait perdu ce lien organique. Avec Lucien et Sara au lead, travaillant à côté de nous, la chose était possible. On ne pensait pas qu'on pourrait aller aussi loin.

Jonathan : On a monté le film, pendant six mois, avec des cartons textes à la place des scènes de jeu. C'était compliqué d'avoir une idée du rythme général et de la réussite du passage d'un monde à l'autre sur lequel pourtant tout reposait. Angoissant même. La fabrication s'est faite à l'envers de toute la théorie qu'on a pu déployer à l'écriture. L'ultime scène du jeu n'est apparue que deux semaines avant la fin du montage. Les références, notamment concernant le réalisme 3D sur les visages, que l'on donnait à Sara et Lucien, proviennent de jeux développés par des studios type Kojima : autant dire qu'une seule cinématique d'un de leurs jeux doit coûter ce que coûte notre film au total ! On n'est pas du tout dans la même cour... Là où on est arrivé, je n'en reviens toujours pas.

Caroline : D'autant qu'on a été exigeants. On voulait à la fois que le jeu atteigne un certain degré de ressemblance avec Apo, Pablo et Night, et en même temps, conserver un léger écart qui fait la poésie, la différence propre au jeu.

Jonathan : Les couleurs du jeu sont pop, quasi fluos. On devait contrer la trajectoire sombre des personnages. Cette lumière, c'était aussi une donnée importante dans le jeu des acteurs. On leur demandait constamment de jouer leurs scènes avec de la lumière, de la passion, ou une douceur à certains endroits, de ne jamais insister sur la noirceur du scénario. On voulait filmer des jeunes adultes pleins de vie. Au contraire de *Jessica Forever*, où nos personnages étaient déjà morts, dans les limbes... Ici, non : ils n'avaient pas le droit d'être éteints. C'est notre manière de lutter contre tout ce qui nous effraie.

Caroline : Et refuser de nous laisser abattre par tout ce qui se passe. On espère continuer à être curieux de ce qui avance, de ce qui s'invente. Ça veut dire ça *Eat the night*. Il fait noir mais on peut avoir envie de croquer dans cette épaisseur et de chercher une lueur, une excitation, du ressenti, du nouveau, de l'espoir. Manger même les pensées sombres.

Jonathan : Bernard Stiegler parle d'une génération, la nôtre, dont tous les désirs sont générés avant même qu'ils ne naissent. Ce court-circuit empêche selon lui d'appréhender ce qui nous entoure, de se constituer une place. De quoi devenir fou ou mélancolique. Mais c'est aussi la force de notre génération, celle de l'information saturée, de pouvoir circuler en permanence parmi les données. Le film est tirillé entre ces deux humeurs, comme nous sommes nous-mêmes écartelés entre les deux.

Le film montre aussi une maturité impressionnante de cette génération à la fois candide et sans innocence. Vous pouvez nous parler de celle et de ceux qui l'incarnent ?

Caroline : Lors des castings, Théo, Erwan et Lila se sont naturellement imposés à nous. On a fonctionné aux coups de cœur, à l'instinct. On a vu directement les personnages en eux, sans les transformer.

Lila Gueneau qui interprète Apolline a le même âge, au moment du tournage, que son personnage : 17 ans. Ce qui est frappant, c'est de voir à quel point elle était plus mûre que beaucoup d'entre nous. Elle fait face avec une fermeté incroyable, elle sait qu'on ne lui laissera rien passer, et pourtant, sa fragilité est

là aussi, et son envie d'être dans le mouvement est intacte. Ça, c'est quelque chose qu'on ne pouvait pas théoriser, mais que la mise en situation avec deux garçons proches de la trentaine, Erwan et Théo, a renforcé, par contraste.

Night, c'est Erwan Kepoa Falé. On avait des amis en commun. L'année où nous l'avons rencontré, il venait d'être engagé par Christophe Honoré pour *Le Lycéen* et *Passages* de Ira Sachs. Il a le charme, la douceur et la complexité du personnage, entre opacité et luminosité.

Jonathan : Oui, dès qu'il surgit dans un plan, le rythme change. Il calme la scène par sa présence. Là où Lila doit jouer une fille bloquée dans le jeu vidéo, là où Pablo est une pile électrique qui ne tient pas en place, Night apaise. Même si la folie de Pablo va le contaminer.

Pablo, c'est Théo Cholbi, ça faisait longtemps qu'on voulait travailler avec lui. Il a cette inquiétude, cette fébrilité, une énergie de dingue. On lui avait demandé de revoir Al Pacino dans *Panic à Needle Park*. On voulait essayer de l'emmener vers quelque chose d'intense et fragile à la fois.

Caroline : Au final, il s'est créé une vraie symbiose dans le trio, à l'écran comme à la vie. Malgré les différences d'âge et de parcours. C'était assez beau à voir.

Enfin, parlons un peu de la musique. C'est la première fois que vous la faites composer par un musicien pour l'un de vos films ?

Caroline : Oui ! Ssaliva est un compositeur belge de notre génération. Nous avons des références communes, on a grandi avec le même terreau culturel. Dans sa musique, il travaille le collage, la contamination, la déformation, la désintégration. Il n'a pas peur des excès, des débordements. Il n'est pas « sage » dans son travail. En cela, sa musique était un langage parfait. Il a su créer des passerelles entre les différents univers mais aussi un relais d'émotions entre les personnages, entre leurs avatars.

Propos recueillis par Philippe Azoury le 20 avril 2024 à Paris

À PROPOS DES RÉALISATEURS

CAROLINE POGGI

Caroline Poggi est née en 1990 à Ajaccio.
Elle étudie à Paris VIII puis à l'Université de Corse.

JONATHAN VINEL

Né à Toulouse en 1988, Jonathan Vinel étudie le montage à la Fémis.

FILMOGRAPHIE

2014 - **TANT QU'IL NOUS RESTE DES FUSILS À POMPE** (30') - court métrage

2015 - **NOTRE HÉRITAGE** (25') - court métrage

2017 - **AFTER SCHOOL KNIFE FIGHT** (22') - court métrage

2018 - **JESSICA FOREVER** (93') - long métrage

2020 - **BÉBÉ COLÈRE** (13') - court métrage

2022 - **IL FAUT REGARDER LE FEU OU BRÛLER DEDANS** (18') - court métrage

2023 - **BEST SECRET PLACE** (60') - court métrage

2024 - **EAT THE NIGHT** (107') - long métrage





LISTE ARTISTIQUE

PABLO

THÉO CHOLBI

NIGHT

ERWAN KEPOA FALÉ

APOLLINE

LILA GUENEAU

LISTE TECHNIQUE

Réalisation	CAROLINE POGGI JONATHAN VINEL
Scénario	CAROLINE POGGI JONATHAN VINEL
Producteurs	GUILLAUME BRÉAUD THOMAS VERHAEGHE MATHIEU VERHAEGHE JULIETTE SCHRAMECK
Producteur associé	TRISTAN VASLOT
Direction de production	DIEGO URGOITI-MOINOT
Image	RAPHAËL VANDENBUSSCHE
Son	LUCAS DOMÉJEAN OLIVIER VOISIN VICTOR PRAUD
Montage	VINCENT TRICON
Assistante réalisation	CAROLINE RONZON
Décors	MARGAUX REMAURY
Costume	PIERRE DE MONES
Musique	SSALIVA
Création Darknoon	SARADIBIZA LUCIEN KRAMPF
Une production	AGAT FILMS ATELIER DE PRODUCTION
Une coproduction	ARTE FRANCE CINÉMA
En partenariat avec	CANAL+, CINÉ+, ARTE FRANCE, PICTANOVO RÉGION HAUTS-DE-FRANCE, RÉGION NORMANDIE, CINEMAGE 17, COFINOVA 19, INDÉFILMS 11, LA BANQUE POSTALE IMAGE 16
Ventes internationales	MK2 FILMS
Distribution France	TANDEM



TANDEM™