

quinzaine
DES RÉALISATEURS
Sélection officielle du Festival de Cannes
CANNES

The Film présente

TAHAR
RAHIM
STACY
MARTIN

JOUEURS

TREAT ME LIKE FIRE

UN FILM DE
MARIE
MONGE

The Film, Bac Films & Playtime
présentent / present



JOUEURS ***(TREAT ME LIKE FIRE)***

UN FILM DE / A FILM BY
MARIE MONCE

DISTRIBUTION FRANCE / FRENCH DISTRIBUTOR



9, rue Pierre Dupont
75010 Paris
Tél. : 01 80 49 10 00
contact@bacfilms.fr

VENTES INTERNATIONALES / INTERNATIONAL SALES

PLAYTIME

5, rue Nicolas Flamel
75004 Paris, France
Ph.: +33 1 53 10 33 99
info@playtime.group

RELATIONS PRESSE / FRENCH & INTERNATIONAL PRESS

LE PUBLIC SYSTEME CINEMA

Alexis Delage-Toriel, Aïda Belloulid, Elsa Leeb
25, rue Notre Dame des Victoires, 75002 PARIS

In Cannes : 29, rue Bivouac Napoléon, 06400 CANNES
abelloulid@lepublicsystemecinema.fr
eleeb@lepublicsystemecinema.fr

AVEC / WITH ***TAHAR*** & ***STACY***
RAHIM ***MARTIN***

FRANCE - 2018 - Scope - 105 min

SORTIE LE 4 JUILLET

SYNOPSIS



Lorsqu'Ella rencontre Abel, sa vie bascule. Dans le sillage de cet amant insaisissable, la jeune fille va découvrir le Paris cosmopolite et souterrain des cercles de jeux, où adrénaline et argent règnent. D'abord un pari, leur histoire se transforme en une passion dévorante.

When she meets Abel, Ella's life is turned upside down. Irresistibly drawn to this elusive lover, the young woman discovers the cosmopolitan, underground world of Paris' gaming circles, where adrenaline and money reign supreme. Their love story, begun as a mere bet, turns into a devouring passion.

ENTRETIEN AVEC
MARIE MONGE

L'inspiration première de *Joueurs* vient-elle du monde des Cercles de jeux, peu vu au cinéma, ou plutôt de ce couple de personnages qui envisagent leur histoire d'amour comme une partie de jeu de hasard où il faut prendre tous les risques ?

Les deux sont liés, forcément. L'intention ancienne, la genèse du film, remonte à la première fois où, dans un Cercle, j'ai découvert un monde fascinant, dont j'ignorais l'existence. Mais ce qui m'a donné envie d'en faire un film, ce sont les gens que j'y ai rencontrés, tous ces personnages qui peuplent ce milieu. Le cercle, au fond, n'est jamais que l'arène.

Qui sont-ils, ces personnages ?

La première impression quand on pénètre dans un Cercle, c'est qu'on y trouve toutes sortes de gens très différents. Toutes les classes sociales, tous les âges s'y mélangent et y convergent quand le reste de la ville ferme et s'éteint. Il y a ceux qui viennent après avoir fait la fête, les commerçants du quartier, les habitués, des touristes, des gens qui tuent l'ennui, des vrais drogués... Au sein de cette faune nocturne, on trouve toutes sortes de cultures, de langues, de nationalités diverses qui se côtoient dans une espèce de monde parallèle, comme ils ne le font pas dans la société. Après, il y a plusieurs

types de joueurs. Moi, j'ai été touchée par les perdants, les flambeurs, comme Abel (Tahar Rahim) dans le film, ceux qui n'ont pas vraiment de rapport à l'argent et pour qui le jeu est une aventure, un mode de vie. Des types bigger than life, menteurs, manipulateurs, mais qui mettent de l'intensité partout ; des types qui déploient beaucoup de ressources pour pouvoir continuer à jouer, mais dont on peut aussi se demander s'ils ne jouent pas justement pour pouvoir piocher dans leurs ressources... Ils sont très forts, capables de se sortir de situations pas possibles, et à la fois, ils sont complètement inadaptés à la vie. Ils sont très destructeurs, très autodestructeurs.

Destructeurs ou autodestructeurs ?

Les deux. Mais surtout autodestructeurs. Ce qu'ils attaquent en premier lieu, c'est eux-mêmes. Evidemment, ils blessent. Mais ceux qu'ils abiment autour d'eux en cours de route ne sont jamais que des victimes collatérales. Ils n'ont aucun plaisir à détruire, aucune volonté de le faire, juste un gouffre, un abîme en eux. Et la tentation de savoir jusqu'où ils peuvent aller.

INTERVIEW WITH
MARIE MONGE

Did the inspiration for *Treat Me Like Fire* first come from the world of Parisian Gaming Circles (gambling clubs), rarely seen in movies, or from this couple who see their romance as a game of chance where they have to play double or nothing?

The two are linked, of course. The first intention, the seed of the film goes back to the first time I discovered in a gaming circle a fascinating world, whose existence I was unaware of. But what really made me want to make a movie were the people I met there, all these *characters* who are the defining features of this milieu. Fundamentally the circle itself is merely the arena where everything is played out.

Who are these *characters*?

The first time you enter a gaming circle, the impression you have is that there are all sorts of very different people. Every social class, people of all ages converge there when the rest of the city shuts down for the night. There are those who come after hours, after partying, the neighborhood shopkeepers, the regulars, tourists, people killing time, real gambling addicts, etc. In the midst of this nocturnal crowd there are all sorts of cultures, languages, different nationalities who come together in a sort of parallel world, a social mixing that would never occur otherwise.

Then, there are several types of players. I was touched by the losers, the high rollers, like Abel (Tahar Rahim) in the film, those who don't really establish a connection with money, but for whom gambling is an adventure, a way of life. People who are *bigger than life*, who lie and manipulate, but who are intense about everything they do. People who use all the means at their disposal in order to keep on playing, but of whom we may also wonder if they aren't playing in order to dig deeper into their own inner resources to see how far they can go. They are extraordinary, able to get themselves out of impossible situations, and at the same time, completely unsuited for normal life. They are destructive, self-destructive.

Destructive or self-destructive?

Both. But mostly self-destructive. Their first victim is themselves. Naturally, they hurt others in the process. But those they destroy around them are essentially collateral damage. They derive no pleasure in causing such damage, it isn't their will or goal; it's just an abyss, a bottomless pit inside them. And the temptation to see how far they can go.

D'emblée, ce type de personnage fait pencher *Joueurs* vers le film noir.

Bien sûr. Avec une nuance. Dans un film que j'adore, *Les Forbans de la nuit* (Jules Dassin), on suit le personnage d'anti-héros joué par Richard Widmark jusque dans sa chute. Là, l'idée était plutôt de s'attarder sur ceux qui sont autour, en l'occurrence la « copine », qui n'est en général pas le personnage le plus intéressant. Il s'agissait de raconter l'histoire de son point de vue à elle, mais d'en faire un point de vue actif, de manière à déplacer un petit peu la grille du film noir, justement. L'anti-héros reste le personnage central mais le personnage principal, c'est Ella (Stacy Martin). L'une des ambitions de départ était de raconter les gens d'à côté, amoureux, amis, qui peuvent partager la quête d'adrénaline des joueurs, mais pas l'addiction, car l'addiction se vit seul, par définition, même quand on partage la même drogue. En écriture, on se disait que Abel serait la femme fatale du film. Vous voyez ces personnages doux et vénéreux, désarmants, qu'on a envie de protéger, de sauver d'eux-mêmes ? Dans le film noir, ce sont souvent des femmes, et l'homme va vers elles en pensant qu'il sera assez fort pour les sauver, précipitant sa chute. L'idée était d'inverser les rôles.

Tahar Rahim dans le film, c'est l'homme fatal ?

Exactement.

Cette idée rapproche *Joueurs* du sous-genre qu'est le film d'« amants maudits ».

Oui, *Les Amants de la nuit* de Nicholas Ray, ou encore *Bonnie & Clyde* de Arthur Penn, des films qui racontent la construction d'un couple, comment deux individus se rejoignent dans une quête commune qui peu à peu les éloigne l'un de l'autre. *Sailor et Lula* de Lynch est un autre exemple qui compte beaucoup pour moi. Le personnage de Laura Dern est magnifique, extrêmement désirant, elle possède à la fois toute la candeur de son âge - la croyance, la lumière qui vient avec le fait d'être amoureuse, d'y aller, de se sentir vivante - et une vraie lucidité sur qui est Sailor, sur ce que cela implique de suivre ce genre d'homme, quand on est une femme et que l'endroit du danger n'est pas exactement le même que celui de son compagnon. Il est rare que les amants maudits soient racontés comme ça, avec un personnage féminin aussi moteur.

De jeune fille, Ella devient une jeune femme, comme dans un récit d'initiation.

Ce film vient des rues que j'ai parcourues, des cafés où je suis allée, de mes copains, de cette période de la jeunesse faite de curiosité, d'envie de vivre des choses, de rencontrer des gens, de pousser des portes pour voir ce qu'il y a derrière... C'est aussi le moteur d'Ella. Elle a envie de connaître, de savoir, de vivre des choses fortes, de se réinventer aux côtés de l'homme qu'elle aime. Mais c'est toujours elle qui choisit, qui construit son personnage. Je ne voulais pas seulement qu'elle soit

Straightaway, this type of character gives *Treat Me Like Fire* a film noir flair.

Of course, but with a nuance. In a film noir that I love, *Night and the City* (Jules Dassin), we follow the anti-hero, played by Richard Widmark, all the way until his downfall. In *Treat Me Like Fire*, the idea was to focus more on those around the anti-hero, in this case the "girlfriend," who generally isn't the most compelling character. So, it was not just about telling the story from her point of view, but also about making sure it was an active point of view in order to slightly shift the perspective of the film noir genre. The anti-hero is still the central character, but the main character is Ella (Stacy Martin).

One of the goals from the beginning was to tell the story of the people surrounding the character - lovers, friends who share the players' adrenaline-seeking quest, but not the addiction, because addiction, by definition, is an individual experience, even if they share the same drug. When we were writing the screenplay, we said that Abel would be the film's femme fatale. You know those sweet and disarmingly toxic characters that you want to protect and save from themselves? In film noir, they are often women and the man is attracted to them thinking he'll be strong enough to save them, which hastens his downfall. The idea was to reverse the roles.

So Tahar Rahim is the film's "femme fatale"?

Exactly.

This idea links *Treat Me Like Fire* to the sub-genre of "star-crossed lovers".

Yes; Nicolas Ray's *They Live By Night* or Arthur Penn's *Bonnie & Clyde* are films that recount the making of a couple, how two individuals come together in a shared quest, which then gradually causes them to drift apart. David Lynch's *Wild at Heart* is another example that counts a great deal for me. Laura Dern's character is magnificent, filled with boundless yearning. She has at once all the ingenuousness of her age - the faith, the light that comes from being in love, to go for it all, feel alive - and a clear-sighted grasp of who Sailor is, of what it implies to follow this type of man when one is a woman and the fact that the danger involved isn't exactly the same for her as for her companion. It is rare that the story of star-crossed lovers is told in such a way, where the female character is the driving force.

Like in a coming of age film, Ella is a girl who becomes a young woman.

This movie comes from the streets I took, the cafés I went to, my friends, this period of youth made up of curiosity, the desire to experience things, to meet people, to push open doors in order to see what's behind them. It's also what drives Ella. She has this thirst to know and learn, to experience thrills, to reinvent herself alongside the man she loves.

But she is always the one who makes the *choices*; she is the one who masters this reinvention of herself. I didn't want her to be just "initiated," I wanted her to "initiate." The moment Abel shows up in her restaurant to offer his



« initiée », mais qu'elle "initie". Dès qu'Abel apparaît dans son resto pour proposer ses services, elle sait qu'il est louche. Il est évident qu'il lui ment et qu'il ne faut pas l'engager. Pourtant elle y va, sans y être forcée, sans être manipulée, sans violence ni pseudo-explication psychologique. C'est là que le souvenir de *Bonnie & Clyde* a été important pour nous, notamment concernant certaines décisions de montage : dès l'ouverture du film, en quelques plans, on montre une fille qui attend quelque chose, qui n'attend que ça. Et qui saisit l'occasion.

Alors même qu'on est très loin de Godard sur le plan du style, il y a une scène de Madison comme dans *Bande à part*, et peut-être même quelque chose d'*A bout de souffle* dans le tragique du personnage masculin...

La scène de Madison, c'est presque un hasard. Pour les faire danser à trois sur de l'afro punk, il n'y avait pas mille façons. Du coup, c'est arrivé comme une sorte de clin d'œil, plutôt que comme un hommage cinéphilique. *A bout de souffle*, honnêtement, je n'y ai pas pensé. En revanche, quand j'ai vu Stacy dans *Nymphomaniac* de Lars Von Trier, puis quand je l'ai rencontrée et jusqu'à aujourd'hui, je trouve qu'elle a quelque chose de Jean Seberg, qui était l'une de mes héroïnes d'adolescence. Donc je dirais : Jean Seberg plus que *A bout de souffle* ! Comme elle, Stacy est d'une grâce absolue. Ce sont deux filles très belles qui ne se laissent pas enfermer par ce qu'elles renvoient. Elles ont du chien, de la répartie, de la profondeur. Elles ne cherchent pas à séduire, ne minaudent pas, au contraire, elles ont un côté un peu soldat, qui s'engage à fond, sans se regarder.

C'est la première fois que Stacy Martin est filmée par une femme, ça l'amène tout à fait ailleurs...

Un acteur dépend forcément du regard porté sur lui. Dès la préparation du tournage, il était clair que l'enjeu n'était pas la rendre "jolie". Elle n'en a pas besoin. Pour elle, je crois que c'était assez libérateur. On a inversé les codes traditionnels. C'était devenu une blague avec Paul Guilhaume, le chef opérateur : "On filme Stacy comme un homme et Tahar comme une femme". Et bien sûr, on réalise à quel point ça influence la façon de jouer des comédiens. On a fait en sorte de laisser Stacy toujours en mouvement. Elle ne se regarde pas, et pourtant, elle change de visage à chaque scène. Une seule fois elle se retrouve face à son reflet dans le miroir, pour choisir la fille qu'elle va devenir. C'est l'instant de bascule du film. Par la suite, elle ne ralentit plus. Je voulais filmer des gens qui vivent, en flux tendu, que tout passe par l'action.

D'où est venu le choix de changer le visage de Tahar Rahim ?

Abel est un garçon qui a vécu des choses. Je voulais qu'il soit un peu plus buriné que Tahar, dont les traits sont encore assez juvéniles. Il a fallu lui « construire » un personnage, et ça passait par le nez cassé, les cicatrices, ce qui nous offrait en outre un nouveau visage à filmer. Autant j'ai pensé à Stacy dès l'écriture du scénario, autant pour Abel j'étais inspirée par des gens que je connaissais, sans acteur en tête pendant longtemps. Tahar s'est vraiment emparé du rôle. Je crois qu'il a pris beaucoup de plaisir à le composer, à lui trouver

services, she knows he's shady. He's obviously lying and she shouldn't hire him. Yet she does, without being forced or manipulated into doing it, without violence, nor a pseudo-psychological explanation. Here, it was very important for us to keep *Bonnie & Clyde* in mind, in particular for some of the decisions we took during the editing process: from the onset of the film, in a few frames, we show a girl who is waiting for something, and this *could be just what she was waiting for*. So she seizes the chance.

Although the film has nothing to do with Godard's style, there's a Madison dance scene, as in *Band of Outsiders*, and possibly even a hint of *Breathless* in the tragic masculine character...

The Madison scene almost happened by accident. There weren't a whole lot of options to get the three of them to dance together to Afropunk. It happened more as an allusion than an actual cinematic homage. Honestly, I hadn't thought of *Breathless*. However, when I saw Stacy in *Nymphomaniac* by Lars Von Trier, then when I met her and even today still, she makes me think of Jean Seberg, who was one of my heroines when I was a teenager. So I'd say Jean Seberg instead of *Breathless* as a reference! Like her, Stacy has absolute grace. They are two very pretty girls who don't allow themselves to be pigeonholed into the image they give off. They have a certain sex-appeal, a gift for repartee, and depth. They don't try to seduce others, there's no affected mannerism to them, on the contrary they are good soldiers, entirely committed, the opposite of self-absorbed.

It's the first time that Stacy Martin is directed by a woman, which has taken her to an entirely new place.

An actor depends upon the perceptions of others. From the moment we started prepping the shoot, it was clear to us that the aim was not to make her look "pretty." She doesn't need it and I think it was quite liberating for her. We inverted the traditional codes. It became a joke with Paul Guilhaume, our director of photography: "We'll shoot Stacy like a man and Tahar like a woman." And naturally we realized to what extent that would influence the way the actors played their roles. We made sure that Stacy's character would always be on the move. She doesn't take the time to consciously look at herself, and yet she is changing in every scene. The only time she's faced with her reflection in the mirror is when she consciously decides who she is going to become. It's the film's pivotal moment. After that, she never slows down. I wanted to film people who live intensely and play hard, with everything happening through action.

Why did you decide to change Tahar Rahim's face?

Abel is someone who has been through a lot. I wanted him to be a bit more furrowed and worn than Tahar, whose features are still very youthful. We had to "construct" a character for him, and that included having a broken nose and scars, which also gave us a new face to film. As much as I had thought specifically of Stacy while writing the screenplay, for Abel during a very long time, I was inspired by people I knew, without a particular actor in mind. Tahar made the role



une démarche, un style. C'était très important, parce que ces mecs là se créent souvent un personnage.

Ils ont une seule tenue, un pull par six mois, un T-shirt qu'ils retournent après avoir dormi on ne sait où, et hop c'est parti. Ils sont assez conscients de l'effet qu'ils provoquent et ils ont des tas de petits détails distinctifs, des chaussures très chères, un petit foulard, beaucoup de bijoux, des superstitions... Avec Tahar, on s'est dit que les héros de Abel venaient des années 80, on a construit ensemble ses références, sa mythologie à lui et ce qu'il en reste quand il n'a plus que quatre fringues sur lui.

Abel déboule dans le film comme dans la vie de cette fille. Ensuite, quand il disparaît, il crée un vide qu'il faut réussir à gérer.

C'était un très gros enjeu, oui. Abel est présenté comme ça tout au long du film. Il est insaisissable, il vous file entre les doigts, sa manière à lui de maintenir cet état de frustration et de désir, qui permet aussi de laisser la place à Ella pour qu'elle soit effectivement le moteur du récit. Parce qu'à chaque fois, c'est elle qui y retourne, elle qui le cherche... Une fille qui tombe amoureuse d'un joueur, on devine dès le départ que ça va mal se terminer. C'est la même chose que la première ligne de coke dans un film d'addiction - cet autre sous-genre auquel *Joueurs* appartient. La problématique de ces films-là, c'est la structure répétitive. Les enjeux montent, mais c'est toujours la même situation, encore et encore. Du coup, il y a le risque de lasser ou de se retrouver dans un film programmatique. La logique de

la drogue, n'importe laquelle, c'est d'augmenter les doses pour retrouver la sensation de la première fois. On a conçu le film comme ça : Abel, on a envie de le voir, de le connaître, de l'aimer. A chaque fois qu'il s'échappe, on passe un pallier et le film change un peu de registre, selon un système de relance rythmique et narrative. Ça permet de gérer le temps, de revisiter des lieux, de manière à faire exister des personnages secondaires, Nacim (Karim Leklou), les autres joueurs, la famille d'Ella, alors que sinon, le couple vampirise tout. Dès qu'Abel est là, il vole tout, l'espace et l'écran. Or, ils ne doivent pas vivre dans un monde asphyxié. Il faut permettre au monde qui les entoure d'exister.

C'est autant un film sur l'addiction de Ella à Abel que sur l'addiction de Abel au jeu.

Le schéma d'une passion amoureuse ressemble beaucoup au schéma d'une addiction, d'une obsession. Il y a toutes les étapes : courir après la sensation de première fois, se couper du monde réel, vouloir un rapport exclusif ; et puis le retournement, quand ce qui te faisait ressentir des choses très fortes se met à tout assécher. En faisant du mécanisme d'addiction amoureuse le sujet du film, on évite l'écueil du film « moral » sur le monde du jeu, qui raconterait la chute de gens qui se détruisent, et puis voilà. Là, j'espère qu'à la fin du film on se dira qu'Ella a vécu quelque chose que personne ne pourra plus lui retirer et qu'elle a eu raison de le vivre. Parce que sans ça, il n'y a pas grand-chose à dire de l'addiction, si ce n'est qu'elle finit par nous tuer ou par nous faire tout perdre.

his own. I think he very much enjoyed composing his character, finding his style and swagger. It was very important because these types of guys often create a persona for themselves. They've got one outfit, a sweater for six months, a t-shirt that they turn inside out after they've slept in it and then they're off again. They're quite aware of the effect they have on others, and they have tons of distinctive details, such as very expensive shoes, a small scarf, a lot of jewelry, superstitions, etc. Tahar and I decided that Abel's heroes should come from the 1980s. We created references together, his own mythology, and what remains when he has nothing left but the clothes on his back.

Abel pops up in the film as he does in this girl's life - out of nowhere. Then, when he disappears, there is an enormous gap to fill.

Indeed it was a very big challenge. Abel is presented that way during the entire course of the movie. He's enigmatic, he slips through your fingers, yet his way of maintaining this state of frustrated desire also leaves space for Ella to be the story's driving force. Because every single time, *she's* the one who comes back, *she's* the one who goes to find him... When a girl falls in love with a gambler, we know from the beginning that it's not going to end well.

The same goes for the first line of cocaine in a film about addiction - the other subgenre to which *Treat Me Like Fire* belongs. The challenge with these films is their repetitive structure. The stakes escalate, but it's always the same thing over and over again. As a result, there's a risk of

growing weary of the subject, or to end up with a film that is too programmatic. The logic of drugs - no matter what the drug - is to increase the doses in order to find the same "high" as the first time. We devised the film as follows: We want to see Abel, get to know him, love him. Every time he disappears, we move on to a new level and the film slightly changes register, according to a system of rhythmic and narrative iterations. That allowed us to define the time, revisit places, and also give a space for secondary characters to be fleshed out: Nacim (Karim Leklou), the other gamblers, Ella's family. Otherwise, the couple would suck the life out of everything. As soon as Abel is present, he steals the whole show. Yet, they can't live in an eclipsed world. The world around them has to keep on existing.

It's as much a story about Ella's addiction to Abel as Abel's addiction to gambling.

The pattern of an intense and passionate love affair resembles the pattern of addiction, it's an obsession. They both have the same stages: trying to recapture the feelings of the first time; cutting oneself off from the real world; wanting an exclusive relationship; then the abrupt shift, when the thing that made you have strong feelings starts drying up. Making the mechanics of a love addiction the subject of the film, we avoided the pitfall of a film that "teaches a lesson" about gambling, that just would tell the story of the downfall of people who self-destruct, and that's all. Here, I hope that at the end of the film, people will understand that Ella experienced something that no one

Comme dans vos courts-métrages, vous filmez la ville, en l'occurrence Paris tel qu'on l'a très peu vu au cinéma.

C'est le Paris que je connais, celui de Strasbourg Saint-Denis, du Sentier, de République, le Paris dans lequel je vis et qui est menacé. Les cafés turcs sont en train de fermer, beaucoup de lieux ont changé en dix ans, ils sont remplacés les uns après les autres comme les gens qui traînent là, tous ces gens qui vivent dehors, pas seulement les sans-abris mais les gens qui évoluent et se rencontrent à ciel ouvert. Ça, c'est en train d'être repoussé. Dans tous mes courts-métrages, il y a eu cette dimension de filmer les endroits que je connaissais ou que j'aimais, pour les saisir avant qu'ils ne disparaissent. Dans *Joueurs*, c'est le Paris cosmopolite que j'ai découvert en arrivant de Tours et qui me faisait rêver. Quand j'entends que Paris est une ville fermée, bourgeoise, ennuyeuse, où il ne se passe rien, je ne suis pas d'accord. Ça fait dix ans que je constate que tu peux sortir n'importe quel soir à Paris, il peut se passer un truc. Il y avait donc un véritable enjeu pour moi à essayer de capter le bouillonnement des rues, à prendre le pouls de la ville. Ça implique des choix de décors, un grand travail de repérages, de casting figuration. On voulait que ça vive, que ça vibre. Je trouve ça excitant de placer un vrai film de fiction romanesque sur un territoire brut, presque documentaire.

Comme dans un film de Hong Kong ou un film américain, la fiction semble provenir de la rue elle-même.

Ce que j'appelle les films de rues, le Schatzberg de *Panique à Needle Park*, les frères Safdie, le Wong Kar-wai des débuts, ce sont des gens qui filment leurs villes comme des territoires d'aventures, où des personnages peuvent surgir à chaque coin et t'embarquer dans leurs histoires. En termes de lumière et de son, on est allé dans cette direction : on a voulu des néons, ce qui exigeait des repérages et parfois des interventions, car il n'y en a pas tant que ça, contrairement à l'Asie par exemple, où il y en a partout. Avec le chef-opérateur Paul Guillaume, on a aussi enlevé du Sodium (la lumière orange) des lampadaires, pour ajouter du Cyan (la lumière bleue), qui est plus proche du cinéma américain mais aussi du Paris qu'on voit dans le *Police* de Pialat. Mélanger les deux nous ramenait à une tradition du film urbain, un peu moins romantique que ce que le sodium implique. Pour le son, on a filmé sur les Grands boulevards, avec des voitures et des motos dans tous les sens. Les sons directs étaient très chargés, j'ai fait le choix de pas les nettoyer, et même au contraire, d'en rajouter, de faire en sorte que les personnages parlent dans un bordel pas possible, qu'il y ait de la musique partout. Si je ferme les yeux, je veux que ce soit Istanbul, Hong Kong, n'importe quelle ville qui vit la nuit.

can ever take away from her and that she was right to see the experience through to the end. Because without it, there isn't much to say about addiction, if only in the end it either kills us or makes us lose everything.

As seen in your short films, you shoot urban environments, in this case Paris, in a way that has rarely been seen in cinema.

It's the Paris I know, the neighborhoods of Strasbourg Saint-Denis, the Sentier, République; the Paris where I live and which is a dying breed. The Turkish cafés are closing; many places have changed over the past ten years, replaced one after the other along with the people who used to hang out there. All these people who lived outside, not only the homeless but people who live their lives and meet each other outside. All of that is being pushed out. In every one of my short films, there is this notion of filming the places I know and love to capture them the way they are before they disappear.

In *Treat Me Like Fire*, it's the cosmopolitan Paris I discovered when I arrived from Tours. This is the Paris that made me dream. When I hear that Paris is a closed, upper middle class, boring city where nothing happens, I don't agree at all. For the last ten years I've noticed that you can go out any night in Paris and something can happen. It was a true challenge for me to try and capture the bustling streets teeming with life, to take the city's pulse. It implied a specific choice of scenery, location work and casting of extras. We wanted the streets to vibrate with the city's energy. I think it's exciting to place a true fictional film within a raw, almost documentary-like context.

Like in a film located in Hong Kong or an American film, the fiction seems to come from the streets themselves.

What I call Street Films, Schatzberg's *Panic in Needle Park*, the Safdie brothers, early Wong Kar-wai, these are directors who film their cities like a new frontier where there can be a surprise on every corner, people popping out of nowhere and embarking you along with them in their stories.

In terms of light and sound, we went in that direction. We wanted neon lights, which called for a lot of scouting work and sometimes we had to add to or change the scenery because there aren't that many compared to Asian cities, for example, where there are neon lights everywhere. The director of photography Paul Guillaume and I also had to take the sodium (the orange light) out of the street lights, and add cyan (blue light), which is closer to American cinema but also the Paris we see in Pialat's *Police*. Mixing the two lights brought us visually into the urban film tradition, a little less romantic than the hazier atmosphere of sodium.

For the sound, we shot on Paris' busy boulevards which are wide avenues in heavy-traffic zones, with cars and motorcycles in both directions. The direct sound was very dense. I chose not to clean it up, and even to add to it, so that the characters are talking over an incredible racket. There's music everywhere. If I close my eyes, I want it to feel like it could be Istanbul, Hong Kong, no matter any city that comes alive at night.



Où tout le monde est obligé de parler fort...

Oui, et que l'on vive toutes les situations les plus intimes dehors, en public. C'est une idée que j'adore chez les Safdie, Scorsese ou dans certains Cassavetes, quand des situations qui se règlent normalement dans un trois pièces cuisine doivent être gérées dans l'urgence, avec des gens qui vous regardent, le brouhaha d'un bar, une télé allumée... Ce rapport inversé à l'intimité est ce qui transforme la ville en un territoire, en une arène, parce qu'alors les personnages n'ont plus le choix : ils sont forcément chez eux partout, ils sont les rois de la ville, et tout devient romanesque. Abel et Ella ne sont jamais seuls, à part peut-être pendant les scènes d'amour dans l'appart'. Ils se disent qu'ils s'aiment devant des gens ; ils sont dans leur bulle mais à l'intérieur du monde. Et cette énergie-là, celle de la rue, elle se propage forcément dans le film. On ne filme pas pareil, les acteurs ne jouent pas pareil.

Le mélange entre cet aspect documentaire et la stylisation des scènes de jeu, parfois presque scorsesiennes, donne un côté très hybride au film.

Les Cercles de jeux ont presque tous fermé. Il n'y a plus que le Cercle Clichy, qui était le seul établissement non corse... Des nouveaux sont censés rouvrir à la rentrée, mais avec des grands groupes derrière, comme Partouche, Barrière. Il a donc fallu en inventer un. C'était l'un des gros enjeux du film : ressusciter un monde disparu. C'est passé par un grand travail d'investigation, l'incroyable inventivité de Marion Burger, la

chef décoratrice, qui a par exemple réussi à récupérer la dernière table de Multicolore de France, mais aussi par le casting, les costumes. Nous avons ainsi invité des croupiers, des caissiers, des joueurs à venir donner vie aux lieux. Malgré le soin apporté à la reconstitution, le cercle est resté un espace de cinéma, un lieu de fantasme. Le jour où elle franchit la porte, Ella passe de l'autre côté du miroir. Elle y retourne ensuite par curiosité, par amour, mais aussi pour se prendre un shoot. Il fallait trouver le moyen de retranscrire ses sensations, son plaisir comme ses descentes, par la mise en scène. On a eu recours à des partis pris stylistiques qui tranchent avec la caméra épaule utilisée dans le reste du film, tels que la voix off, les grues, la musique in... Il y avait presque une grammaire différente à chaque fois, pour chaque état, chaque étape. Ce côté hybride, mélange des genres me plaît, car il correspond au glissement intérieur de l'héroïne.

Qui a trouvé le titre international *Treat Me Like Fire* ?

C'est moi ! J'aime les deux titres, ils sont tous les deux très justes, très fidèles à ce qu'est le film, même si pas exactement au même endroit. « *Treat Me Like Fire* » est plus direct, sans double sens. Avec lui, il n'y a aucune confusion possible.

Where everybody has to speak loudly...

Yes and where private discussions have to take place outdoors, in public. It's an idea I love, that you find in Safdie and Scorsese films, and a few Cassavetes, when situations that would normally be settled in the kitchen of a small apartment have to be dealt with immediately, with people watching, in a noisy bar, with a television left on, etc. This inverted link with privacy is what transforms the city into a territory, an arena, because the characters don't have a choice; they're at home everywhere, they're the kings of the city, and everything becomes a part of the fictitious storytelling. Abel and Ella are never alone, apart from the few lovemaking scenes in their apartment. They say they love each other in front of other people; they're in their bubble, but inside the outside world. And that energy, the energy from the street, infects the entire film. You don't shoot the same way and the actors don't play their roles the same way.

This mix between the documentary esthetics and the highly stylized gambling scenes are at times almost akin to a Scorsese film. It gives the film a very hybrid atmosphere.

Almost all of the gaming circles have closed. There's only the Clichy Circle that still remains, which was the only non-Corsican establishment. New circles are supposed to open in the fall, but with big hotel-casino groups behind them, like Partouche and Barrière. So we had to invent one. It was one of the biggest challenges of the film: resuscitate a world that has disappeared. We achieved it through a

great amount of research, as well as the incredible resourcefulness of our production designer, Marion Burger, who for instance was able to salvage the last baccarat table in France, but also through the casting and the costumes.

We then invited croupiers, bankers and players to come enliven the place. Yet despite all the care we took in reconstruction, our circle remained a film set, a fantasy. The day when Ella first walks through the door, she goes through the looking glass. She then returns out of curiosity, for love, but also to get a *fix*. We had to find a way to convey these sensations, her highs and her lows, through the staging. We resorted to stylistic strategies that contrast with the hand-held camera used in the rest of the film, off-screen narration, cranes, trendy music... there was practically a different grammar each time, for each state and stage of the film. This hybrid effect, the mixing of genres appeals to me because it corresponds to the inner shift experienced by our heroine.

Who thought of the international title, *Treat Me Like Fire*? (aka *Joueurs in French*)

I did! I love both titles. They are both spot on, faithful to what the film is about, even if it doesn't refer to the same thing. "*Treat Me Like Fire*" is more direct, with no double meaning. There can't be any confusion with this title.



LA RÉALISATRICE / THE DIRECTOR

MARIE MONGE

Marie Monge, née en 1987, a suivi des études de cinéma à l'Université de la Sorbonne Nouvelle à Paris. Scénariste et réalisatrice de plusieurs courts métrages dont *Marseille la nuit* nommé aux César 2014. *Joueurs* est son premier long métrage.

Marie Monge, born in 1987, studied cinema at Sorbonne Nouvelle University (Paris III). Screenwriter and director of short films, one of which, Marseille by Night was nominated for a César Award in 2014. Treat Me Like Fire is her first feature film.



COURT-MÉTRAGES / SHORT FILMS

- 2013 *Marseille la nuit / Marseille by Night*
- 2009 *Mia*
- 2007 *Les Ombres bossues*

L'ACTRICE / THE ACTRESS

STACY MARTIN

FILMOGRAPHIE SELECTIVE / SELECTED FILMOGRAPHY

- 2018 *Joueurs / Treat Me Like Fire* de/by Marie Monge
- 2017 *Le Redoutable / Godard Mon Amour* de/by Michel Hazanavicius
- 2015 *La Dame dans l'auto avec des lunettes et un fusil / The Lady in the Car with Glasses and a Gun* de/by Joann Sfar
- 2015 *Tale of Tales* de/by Matteo Garrone
- 2015 *Taj Mahal* de/by Nicolas Saada
- 2014 *Nymphomaniac - Volume 2* de/by Lars von Trier
- 2014 *Nymphomaniac - Volume 1* de/by Lars von Trier

L'ACTEUR / THE ACTOR

TAHAR RAHIM

FILMOGRAPHIE SELECTIVE / SELECTED FILMOGRAPHY

- 2018 *Joueurs / Treat Me Like Fire* de/by Marie Monge
- 2018 *The Looming Tower* - Amazon/Hulu series
- 2018 *Marie Madeleine / Mary Magdalene* de/by Garth Davis
- 2017 *Le prix du succès / The Price of Success* de/by Teddy Lussi-Modeste
- 2017 *Le secret de la chambre noire / Daguerrotype* de/by Kiyoshi Kurosawa
- 2016 *Réparer les vivants / Heal the Living* de/by Katell Quillévéré
- 2015 *Les Anarchistes / The Anarchists* de/by Elie Wajeman
- 2014 *Samba* de/by Eric Toledano, Olivier Nakache
- 2013 *Grand Central* de/by Rebecca Zlotowski
- 2013 *Le Passé / The Past* de/by Asghar Farhadi
- 2012 *A perdre la raison / Our Children* de/by Joachim Lafosse
- 2011 *Or Noir / Black Gold* de/by Jean-Jacques Annaud
- 2009 *Un Prophète / A Prophet* de/by Jacques Audiard
César du Meilleur Acteur / César Award Winner, Best Actor

LISTE ARTISTIQUE / CAST

ABEL Tahar Rahim

ELLA Stacy Martin

IVO Bruno Wolkowitch

NACIM Karim Leklou

SANDRA Marie Denarnaud

DIAKO Jean-Michel Correia

ROMAIN Henri-Noël Tabary



LISTE TECHNIQUE / CREW

Réalisation / *Director*

Marie Monge

Scénario / *Screenwriters*

Marie Monge, Julien Guetta

avec la collaboration de / *with the collaboration of*

Romain Compingt

Producteur / *Producer*

Michael Gentile

Producteur associé / *Associate Producer*

David Pierret

Directeur de production / *Production Manager*

Frédéric Blum

Directeur de la photographie / *Director of Photography*

Paul Guillaume

Chef décoratrice / *Production Designer*

Marion Burger

Ingénieur Son / *Sound Engineer*

Antoine-Basile Mercier

Chefs monteurs son / *Sound Editors*

Pierre Bariaud
Raphaël Mouterde

Mixeur / *Mixer*

Samuel Aïchoun

Chef costumière / *Costume Designer*

Virginie Montel

1^{er} Assistant réalisateur / *1st Assistant Director*

Ilan Cohen

Scripte / *Script Supervisor*

Julie Darfeuille

Chef Monteur / *Editor*

François Quiqueré

Musique originale / *Original Music*

Nicolas Becker

Avec la collaboration de / *with the collaboration of*

Maxence Dussère
Vladimir Kudryavtsev

Production

The Film

Coproduction / *Co-production*

Bac Films Production
Playtime Production

Avec la participation de / *with the participation of*

Canal+, Ciné+

Avec le soutien de / *with the support of*

la Région Ile-de-France
PROCIREP-ANGOA

En association avec / *in association with*

Cofimage 29
La Banque Postale Image 11

En partenariat avec / *in partnership with*

le Centre national du cinéma
et de l'image animé

Distribution France / *French Distributor*

Bac Films Distribution

Ventes Internationales / *World Sales*

Playtime



PLAYTIME