



Sélection Officielle

# Attack the Sun



Created and directed by Gwendal Sartre & Fabien Zocco      Produced by Bertrand Scalabre - Nuit Blanche Productions      Co-produced by Association Hidden Mother & Espace Croisé      Cofinanced by Pictanovo - Fonds d'aide à la création associative  
With the support of Conseil Régional Hauts-de-France - CNC DICRéAM - DRAC Hauts-de-France - Le Fresnoy, studio national des arts contemporains      © Nuit Blanche Productions - Association Hidden Mother - Espace Croisé - 2019 - Tous droits réservés

a film by Gwendal Sartre & Fabien Zocco

with Thomas Ducasse  
Veronica Zoppolo

## Synopsis

Steven Moran a 25 ans il vit à Los Angeles, Californie, dans ce décor superficiel et factice, où règne l'hédonisme triomphant et décomplexé. Il passe ses jours et ses nuits seul, se filmant, conduisant sa bagnole. À travers l'œil artificiel de son smartphone, il essaie d'atteindre cet obsédant soleil californien, et toutes ces jolies filles qu'il ne peut toucher... Il veut pourfendre les souvenirs qui l'encombrent, les fantômes de son passé et doit faire face à toutes ces pensées déroutantes qui lui viennent en tête. Son esprit est obscur. Et tout cela n'a juste aucun sens. Ou bien est-ce le contraire ? Et puis Elle, est-elle avec lui ou avec eux ? Et qu'est-ce que James pense de tout cela ?

*Steven Moran is twenty-five years old. He lives in Los Angeles, California. He spends all his nights and days on his own, filming himself, driving his car. Through the artificial eye of his smartphone, he tries to reach this obsessive Californian sun, and all of those pretty girls he can't touch. He wants to slay the memories that clutter him, and the ghosts from his past. He has to face all these confusing thoughts coming to his mind. His mind is obscure. And everything is just senseless. Or is it the opposite? And Her, is she with him or with them? And what does James think about it?*



# Interview

Propos recueillis par Olivier Pierre dans le cadre du FID Marseille 2019



## Comment est née votre collaboration pour ce film tourné en Californie ?

Nous nous sommes rencontrés lors de notre cursus au Fresnoy (2014-2016). Tout part d'une discussion autour de *Conversation agent conversation* (Fabien Zocco, 2012), une œuvre présentant un dialogue généré automatiquement par une intelligence artificielle et incarné par deux voix de synthèse. Ce dispositif instaure une langue étrange, tant sur le plan syntaxique que dans la façon dont vont s'enchaîner les «idées» exprimées. Il nous a semblé intéressant de reprendre ce principe pour générer les dialogues d'un film.

## Quel dispositif avez-vous élaboré ?

L'intelligence artificielle a constitué un axe autour duquel se sont liées nos modalités d'écriture respectives (faisant intervenir des outils numériques en vue d'élaborer du texte pour Fabien Zocco, directement inscrite dans une démarche filmique pour Gwendal Sartre). Le dispositif est ainsi devenu un adjvant prompt à introduire de l'inattendu dans l'élaboration même du film et de son langage. Le logiciel a composé les dialogues en direct au cours du tournage, les phrases étant relayées aux acteurs au moyen d'oreillettes.

## Comment les dialogues et la voix off ont-ils été précisément composés ?

Il y a deux modalités d'écriture. Pour les scènes avec des dialogues, l'intelligence artificielle articule des questions/réponses sibyllines à partir d'une base de vocabulaire dont on l'a dotée. Pour les scènes en voix off, un algorithme recompose une logorrhée étrange à partir de textes d'elliot rodger, un YouTuber californien ayant perpétré une tuerie et qui a inspiré le personnage de Steven. Ces règles de composition obéissent à des logiques mécaniques détachées du sens des mots qu'elles manipulent. La machine incarne l'inconscient incontrôlé du personnage, créant des jeux de distorsion sémantique.

## Steven Moran passe son temps à se filmer avec son smartphone, le rapport aux réseaux sociaux est très présent. Pourquoi ce choix ?

C'est précisément parce qu'elliot rodger apparaît en permanence vissé à son smartphone qu'il nous a inspirés pour Steven. Il s'agissait de construire un personnage dont le rapport au monde extérieur est strictement médié par un artefact. Cela collait avec le principe du dispositif : un personnage appareillé pour un film appareillé. *Attack the Sun* traite avant tout d'un éparpillement existentiel au travers d'un tissu technologique enserrant un individu. Cela nous a amenés aussi à imaginer un langage cinématographique défini par l'esthétique YouTube/smartphone, le film étant tourné au téléphone.

## Quel statut a exactement le personnage interprété par Veronica Zoppolo ?

Ce personnage garde un statut délibérément flou. Elle transite par diverses fonctions au long du film (double, reflet, projection...). C'est aussi un agent d'entraînement de l'action, faisant sortir Steven de sa passivité pour le faire basculer dans le drame. Elle garde toutefois un aspect paradoxal, à la fois apparition irréelle et antagoniste concret.

## Comment avez-vous conçu le montage donnant cette structure éclatée, sans chronologie précise, avec différents points de vue ?

Le montage entrelace trois regards issus de trois caméras distinctes. Ce fut un long moment d'écriture a posteriori, à partir du matériel étrange modelé par le dispositif. La question du rythme était fondamentale. La forme globale du film devait retrouver ce principe de désagrégation du langage. L'écriture désarticulée imposée par la machine s'est donc prolongée dans le montage, même s'il ménage bien sûr des moments de fluidité, avec des scènes plus «classiques» où le logiciel intervient moins.

## Comment avez-vous déterminé les musiques ?

Gwendal a l'habitude de composer pour ses films, c'est pour lui une façon de saisir des ambiances, des personnages. Certains passages proviennent donc de ses compositions. La musique en général compte beaucoup dans notre relation amicale. Il nous arrive fréquemment de communiquer par l'échange de morceaux, de références... le choix d'*art of noise* pour le générique s'est naturellement imposé de la sorte.

## Le film rappelle l'imaginaire de certains cinéastes américains, Gus Van Sant, par exemple. Quelles ont-été vos influences ?

Évidemment, le choix d'aller tourner à Los Angeles a ancré le film dans une imagerie particulière. Le référent urbain, les paysages prennent donc une place prépondérante à l'image, souvent en décalage avec les limites inhérentes au smartphone. On peut, peut-être, voir là les réminiscences d'un certain cinéma américain incarné par exemple par *The Savage Eye* de Joseph Strick, Sidney Meyers et Ben Maddow (1960).

**How was your collaboration born for this film shot in California?**

We met during our course at Le Fresnoy (2014-2016). It all started with a discussion around Conversation agent conversation (Fabien Zocco, 2012), a work presenting a dialogue automatically generated by artificial intelligence and embodied by two synthetic voices. This device introduces a strange language, both syntactically and in the way in which the expressed "ideas" are linked to each other. It seemed interesting to us to use this principle to generate the dialogues of a film.

**What device have you developed?**

Artificial intelligence has been an axis around which our respective writing methods are linked (involving digital tools in order to develop text for Fabien Zocco, and directly present in Gwendal Sartre's approach to film). The device has thus become a quick adjunct to introducing the unexpected into the very development of the film and its language. The software composed the dialogues live during filming, with the phrases relayed to the actors through the headsets.

**How precisely were the dialogues and voice-over composed?**

There are two types of writing. For scenes with dialogues, artificial intelligence articulates cryptic questions and answers from a vocabulary base with which it has been endowed. For the voiceover scenes, an algorithm recomposes a strange logorrhea from texts by Elliot Rodger, a Californian YouTuber who perpetrated a massacre and who inspired the character of Steven. These rules of composition obey mechanical logics detached from the meaning of the words they manipulate. The machine embodies the character's uncontrolled subconscious, creating games of semantic distortion.

**Steven Moran spends his time filming himself with his smartphone, the connection to social networks is very present. Why this choice ?**

It is precisely because the Elliot Rodger appears permanently screwed to his smartphone that he inspired us for Steven. It was about building a character whose relationship to the outside world is strictly mediated by an artefact. This stuck with the principle of the device: a character paired for a film paired. Attack the Sun is above all an existential journey through a technological net enclosing an individual. It also led us to imagine a cinematic language defined by the YouTube / smartphone aesthetic, as the film was shot with an iPhone.

**What status exactly does the character played by Veronica Zoppolo have?**

This character remains deliberately vague. It goes through various functions throughout the film (double, reflection, projection ...). She's also an agent of action, breaking Steven out of his passivity and into drama. However, she keeps a paradoxical aspect, both as an unreal appearance and as a concrete antagonist.

**How did you edit the film, giving its scattered structure, without precise chronology and with diverse points of view?**

The editing interweaves three looks from three separate cameras. We had a long period of writing retrospectively, from the strange content that the device had shaped. The question of rhythm was fundamental. The overall form of the film had to rediscover this idea of language disintegration. The disjointed writing imposed by the machine therefore continued in the editing, although of course it spares moments of fluidity, with more "classic" scenes where the software intervenes less.

**How did you decide on the music?**

Gwendal is used to composing for his films, it is for him a way of capturing atmospheres and characters. Some moments therefore come from his compositions. Music in general is very important in our friendship. It often happens that we communicate by exchanging songs, references... The choice of art of noise for the credits happened naturally.

The film recalls the universe of some American filmmakers, like Gus Van Sant, for example.  
What were your influences?

Obviously, the choice of shooting in Los Angeles anchored the film in a particular imagery. The urban environment and the surrounding landscapes therefore take a preponderant place in the image, often playing with the limits inherent to the smartphone. One can, perhaps, see reminiscences of a certain American cinema embodied for instance by The Savage Eye by Joseph Strick, Sidney Meyers and Ben Maddow (1960).

Interview by Olivier Pierre during FID Marseille 2019





# Bios

## Gwendal Sartre

Gwendal Sartre cinéaste et artiste, travaille à partir de différentes lignes narratives essentiellement par le biais de l'image. Des liens qui se nouent entre femme et homme, il puise des strates d'histoires archaïques comme déjà moulées dans des formes. L'utilisation de la lumière est son principal outil pour évoquer l'espace entre les corps, les relations et l'irreprésentable.

Son travail a notamment été présenté en France (FID Marseille, Instants Vidéos, Actoral, Forum Ouvert Oeuvres et Recherches, Traverse Vidéo, Biennale internationale des arts numériques, CURIOSITas au CNRS de Gif-sur-Yvette, Palais de Tokyo, Saison Vidéo, Vidéoformes, Espace Croisé, Le Fresnoy), en Belgique (Greylight Project, FRICHE Hangar de la Senne, Projection Room, Bruxelles), aux Etats-Unis (French Institute Alliance Française) et en Chine ((Re)Model the World: 20 Years of Digital Creation au Pearl Art Museum à Shanghai).

Ses films ont été sélectionnés au FID Marseille, où il a reçu un prix en 2014 pour Song Song.

Il est diplômé d'un DNSEP Art à l'École des beaux arts de Marseille en 2014 et du Fresnoy en 2016.

Filmmaker and artist Gwendal Sartre works from different narrative lines mainly through images. From bonds forged between woman and man, he draws layers of archaic stories as if they were already molded into forms. The use of light is his main tool to evoke the space between bodies, relationships and the unrepresentable.

His work has been presented in France (FID Marseille, Instants Vidéos, Actoral, Forum Ouvert Oeuvres et Recherches, Traverse Vidéo, Biennale internationale des arts numériques, CURIOSITas au CNRS de Gif-sur-Yvette, Palais de Tokyo, Saison Vidéo, Vidéoformes, Espace Croisé, Le Fresnoy), in Belgium (Greylight Project, FRICHE Hangar de la Senne, Projection Room, Brussels), in the United States (French Institute Alliance Française) and in China ((Re) Model the World: 20 Years of Digital Creation at the Pearl Art Museum in Shanghai).

His films have been selected at FID Marseille, where he received an award in 2014 for Song Song.

He graduated with a DNSEP from the Ecole des Beaux Arts in Marseille in 2014 and from Le Fresnoy in 2016.

## Fabien Zocco

Fabien Zocco explore le potentiel plastique de la dématérialisation informatique, des applications et autres logiciels. Jouant des infinies possibilités offertes par le réseau digital, il reprend les icônes de la culture populaire numérique et l'esthétique virtuelle, pour créer des architectures, des formes ou des récits futuristes. Non sans une pointe de dérision, il interroge notre rapport aux nouvelles technologies qui ont envahi notre quotidien et sonde notre rapport au virtuel.  
Sonia Recasens (catalogue Jeune Création 2014)

Son travail a notamment été présenté en France (Le CENT-QUATRE (Paris), Le Fresnoy (Tourcoing), Fond Régional d'Art Contemporain Poitou-Charentes (Angoulême)...), en Chine (Pearl Art Museum, Shanghai), au Mexique (Institut Français d'Amérique Latine, Mexico), au Canada (galerie de l'UQTR, Trois-Rivières), en Pologne (programme A-I-R, Wroclaw), en Belgique (Biennale NTAA (Gand), Musée Royal de Mariemont), en Allemagne (GEH8, Dresden) et en ligne (The Wrong - New digital art biennale).

Fabien Zocco est diplômé du Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains (2016, félicitations du jury).

Fabien Zocco explores the visual potential of IT dematerialization, applications and other softwares. Playing with the infinite possibilities offered by the digital network, he uses the icons of digital popular culture and virtual aesthetics to create futuristic architectures, shapes or stories. Never without a touch of derision, he questions our relationship to the new technologies that have invaded our daily lives and probes our relationship to the virtual.  
Sonia Recasens (Jeune Création catalog 2014)

His work has been presented in France (Le CENT-QUATRE (Paris), Le Fresnoy (Tourcoing), Fond Régional d'Art Contemporain Poitou-Charentes (Angoulême) ...), in China (Pearl Art Museum, Shanghai), in Mexico (French Institute of Latin America, Mexico), in Canada (UQTR gallery, Trois-Rivières), in Poland (AIR program, Wroclaw), in Belgium (NTAA Biennale (Ghent), Royal Museum of Mariemont), in Germany (GEH8, Dresden) and online (The Wrong - New digital art biennale).

Fabien Zocco is a graduate of Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains (2016, congratulations from the jury).

# Fiche Technique

## Attack the Sun

Un film de / a film by Gwendal Sartre & Fabien Zocco  
Produit par / produced by Bertrand Scalabre - Nuit Blanche Productions  
Coproduit par / coproduced by Association Hidden Mother & Espace Croisé  
Cofinancé par / cofinanced by Pictanovo - Fonds d'aide à la création associative  
Avec le soutien de / with the support of CNC DICRéAM, Conseil régional  
Hauts-de-France, DRAC Hauts-de-France, Le Fresnoy, studio national des arts  
contemporains

Durée / length : 64 min  
Format / format : 16:9 / 1:85

Langue / language : anglais, sous-titré en français / english  
Pays de production / country of production : France

Scénario / script : Fabien Zocco & Gwendal Sartre  
Image / cinematography : Gwendal Sartre  
Son / sound : Julie Dusuel & Yannick Delmaire  
Montage / film editing : Noé Grenier & Gwendal Sartre  
Musique / music : Art of Noise, Noé Grenier, Gwendal Sartre  
Comédiens / actors : Thomas Ducasse, Veronica Zoppolo

Sélection Officielle / Official Selection : FID Marseille 2019



Création soutenue par le dispositif DICREAM



## Contact / Distribution

Bertrand Scalabre  
[contact@nuitblancheprod.fr](mailto:contact@nuitblancheprod.fr)  
[nuitblancheprod.fr](http://nuitblancheprod.fr)

[Bande Annonce / trailer](#)  
Envoyez-nous un email pour voir le film / send us an email to watch full film

