



ARCO

Ein Film von Ugo Bienvenu

Kinostart 09.04.2026
Länge 89 min

Download pressmaterial <https://frenetic.ch/de/espace-pro/detail/arco-1330/>

MEDIEN

Mischa Schiow / Henriette Egestorff
info@prochaine.ch
+41 44 488 44 22
www.frenetic.ch

DISTRIBUTION

FRENETIC FILMS AG
Riedtlistrasse 23
8006 Zürich
www.frenetic.ch



SYNOPSIS

Als der Junge Arco aus einer fernen Zukunft zufällig in die Welt der zehnjährigen Iris ins Jahr 2075 stürzt, müssen die beiden – unterstützt von ihrem Haushaltsroboter – über Zeit und Welten hinweg zusammenarbeiten, um Arco wieder nach Hause zu bringen.

Arco ist ein Junge aus einer fernen Zukunft, wächst hoch über den Wolken in einer Welt auf, in der Menschen fliegen und Zeitreisen möglich sind. Bei seinem ersten heimlichen Flug in einem schillernden Regenbogenmantel verliert er die Kontrolle und stürzt in die Vergangenheit – direkt in die Welt der zehnjährigen Iris aus dem Jahr 2075, die auf einer unter Umweltkatastrophen ächzenden Erde lebt. Mit Einfallsreichtum, Mut und Hilfe ihres treuen Haushaltsroboters setzt Iris alles daran, Arco wieder zurück in seine Zeit zu bringen. Gemeinsam erleben die beiden ein fantastisches Abenteuer zwischen Gegenwart und Zukunft; sie begegnen unerwarteten Herausforderungen, skurrilen Situationen und erleben magische Momente – getragen von Freundschaft, Vertrauen, grenzenloser kindlicher Vorstellungskraft und dem Wunsch, nach Hause zu kommen.

PRESSENOTIZ

Das mehrfach ausgezeichnete Animationsabenteuer ARCO entführt das Publikum in eine Welt von Morgen - poetisch und voller Hoffnung, Humor, fantasievoller Animation und liebenswerter Figuren. ARCO ist das Langfilmdebüt des französischen Regisseurs und Comiczeichners Ugo Bienvenu – ein visuell herausragendes, fantasievolles Zeitreise-Abenteuer, das Kinder wie Erwachsene gleichermaßen fasziniert, bewegt und unterhält. Das Drehbuch entstand gemeinsam mit Félix de Givry und kombiniert auf originelle Weise Sci-Fi-Elemente, humorvolle wie dramatische Momente und eine märchenhafte Bildsprache, die europäische und japanische Animationsstile vereint. Der Film feierte 2025 seine Weltpremiere bei den 77. Filmfestspielen von Cannes, eröffnete die Sektion Locarno Kids und wurde beim renommierten Annecy International Animation Film Festival ausgezeichnet. Produziert wurde der comichaft animierte Film von Remembers (Ugo Bienvenu & Félix de Givry) und MountainA (Natalie

Portman & Sophie Mas), in Koproduktion mit France 3 Cinéma und unterstützt durch Netflix, France Télévisions, Diaphana und Goodfellas Animation.

PREISE

Europäischer Filmpreis 2025 – Bester Animationsfilm

Annecy International Animation Film Festival 2025 – Bester Spielfilm

Annecy International Animation Film Festival 2025 – Bester Soundtrack

NOMINIERUNGEN

98. Academy Awards (Oscars) – Best Animated Feature Film

83. Golden Globes – Best Motion Picture

Europäischer Filmpreis 2025 – European Film

Europäischer Filmpreis 2025 – European Young Audience Award



REGIESTATEMENT VON UGO BIENVENU

Nachdem ich mehrere Kurzfilme, Musikvideos und einige Science-Fiction-Comics für Erwachsene geschrieben und inszeniert hatte, wollte ich einen Familienfilm in genau diesem Genre machen. Einen Film für uns und unsere Kinder, in klarer Form, ähnlich der Abenteuergeschichten, die uns geprägt haben, als wir jung waren, und die in gewisser Weise unsere gemeinsame Grundlage sind.

Das ist die besondere Kraft des Kinos: gemeinsam zur selben Zeit etwas anzuschauen. Kino ist ein Akt des Teilens.

Science-Fiction-Autoren früherer und heutiger Generationen, unabhängig von der Ausspielform, haben sich meist negativ mit dem Genre auseinandergesetzt und neigen dazu, eine sterbende Welt zu zeigen, eine Zukunft, in der es fast unmöglich ist, zu leben.

Die Zeiten, in denen wir leben, sind besonders unsicher, komplex und schwer zu ertragen. Ich wollte daher das Gegenteil machen, eine Geschichte, die Hoffnung schenkt und in eine Welt hineinträumen lässt, nicht in die von morgen (die scheint bereits verloren), sondern in die von übermorgen. Eine Geschichte, die einen wünschenswerten, möglich erscheinenden Horizont eröffnet, eine Welt, in der es sich gut leben lässt, es ein Ziel gibt, das erstrebenswert ist.

Wenn die Science-Fiction der 1970er Jahre nicht aufgehört hat, ihre Theorien zu bestätigen, als ob sich ihre „Vorhersagen“ als zutreffend erwiesen hätten, bin ich zunehmend davon überzeugt, dass es an unserer Generation liegt, Vorhersagen anderer Art zu treffen und eine umfassendere und schönere Welt zu beschreiben, damit sie eines Tages Wirklichkeit werden kann.

„Mir scheint mehr denn je, dass alles möglich ist. Wir müssen daran glauben, dass das Beste möglich ist, wir müssen es uns vorstellen, damit das Beste auch eintritt.“

Also begann ich mir eine Zukunft vorzustellen, in der alles funktionieren würde, in der die Menschen weiterleben würden, in der Schönheit, Menschlichkeit und Liebe immer möglich wären. Nach Monaten erfolgloser Recherche (wie es immer der Fall ist) warf ich das Handtuch. Was ich suchte, war neu für mich. Kein Zynismus mehr, keine Analysen, keine grossen Theorien – kurz gesagt, das Gegenteil meiner üblichen Vorgehensweise. Es ging darum, anders zu denken, feinfühlig, auf der Suche nach der Zerbrechlichkeit in allem. Es ging nicht mehr darum, zu widersprechen, sondern neue Wege zu finden.

Und dann, eines Tages, als wäre er vom Himmel gefallen, nahm eine Figur durch meine Hand auf den Seiten meines Notizbuchs Form an. Ein Regenbogen-Kind entstand.

Von da ab hat mich diese Vision, dieses kleine Wesen, nicht mehr losgelassen. Wie so oft habe ich eine erste Zeichnung an Félix geschickt. Er gab der Figur ihren Namen: Arco. So nahm Arcos Geschichte Form an, nahm seine Welt Form an. Eine Rückkehr zu einem einfachen Leben, in der sich die Menschen im Einklang mit der Natur entwickelt haben. Die Würfel waren gefallen. Und wir begannen zu schreiben.

Dieses Kind der Zukunft würde, wie alle seine Zeitgenossen, mit Hilfe seines Regenbogenanzugs durch die Zeit reisen können, als umsichtiger Beobachter der Menschheitsgeschichte. Jeder Regenbogen, den es jemals auf der Erde gegeben hat, wäre jemand aus der Zukunft, der auf uns herabblickt.

Arco hat gegen die Zeitreiseregeln verstossen und wurde dadurch in seiner Vergangenheit – unserer nahen Zukunft – gefangen, eine Art erweiterte Gegenwart, in der unsere Fehler (Augmented Reality, Ultra-Kommunikation, kontrollierte Gesellschaft, ökologische Probleme, Roboter, die menschliche Aufgaben übernehmen...) die Menschheit von sich selbst abgeschnitten haben. Es ist als extreme Karikatur der vergangenen Jahre gedacht. Wir übertreiben Exzesse, um die Unzulänglichkeiten unserer Gegenwart zu zeigen und dadurch aber gleichzeitig auch das Schöne in der Welt offenbaren.

In dieser nahen Zukunft wird der junge Arco von der kleinen Iris aufgenommen, einem Kind ihrer Zeit, das von ihrem Nanny-Roboter grossgezogen wird. Ihre abwesenden Eltern sieht sie meist nur mittels Video-Hologrammen. Iris lebt in einer Welt der Illusionen, in der alles Augmented Reality ist, in der die von Katastrophen geplagte Natur von einer Technologie unterstützt wird, die die Tragödie nur hinauszögert.

Durch den unschuldigen, reinen Blick von Arco, der aus einer einfacheren Welt stammt, tritt die Absurdität der Welt, auf die wir zusteuern, also die von Iris, ans Tageslicht. Eine Welt, in der jegliche Fantasie einer unantastbaren Logik gewichen ist, in der harte Fakten jegliche Poesie ersetzt haben - der wahre Gegenspieler der Geschichte. Eine Welt in Zwangsjacken, in der die Menschheit wenig Handlungsspielraum hat, eine Welt, die nicht aufhört, sich den beiden Kindern in den Weg zu stellen.

„Die grösste Herausforderung beim Schreiben war, auf Augenhöhe der Kinder zu bleiben, das Thema durch ihre Augen, ihre Fantasie, ihre Ängste zu adressieren.“

Auch wenn sich die Schreibmethode von meinen vorherigen Arbeiten abhob, reiht sich der Film dennoch nahtlos ein in mein Oeuvre. Vermittlung war immer ein zentrales Anliegen: das Hinterfragen der Modalitäten einer gemeinsamen Zukunft, der Möglichkeiten von Glück, Liebe und Humanität in einer Welt, die genau diese Aspekte oft schmerzlich vermissen lässt.

Es gibt ein Wiedersehen mit Mikki, meiner Lieblingsfigur, einer Konstante in der Weitergabe von Elternschaft und Erinnerung, die sich durch mein gesamtes Werk zieht. Es ist das Abenteuer, das durch eine Begegnung ausgelöst wird, die niemals hätte stattfinden dürfen zwischen zwei Kindern aus unterschiedlichen Zeitebenen. Ich hoffe, zu den Zuschauern durchdringen zu können mit dem Gedanken, dass wir zusammen an einer besseren Welt arbeiten und der Menschheit Hoffnung geben können. Die bildliche Ausdrucksweise bleibt unverändert: realistisch. Denn für mich ist Realität, sich an dem festzuhalten, was wir nicht kennen.

Um den Zuschauern meine Vision verständlich zu machen, biete ich ihnen eine echte, greifbare Realität an. So können sie ohne Angst oder fehlgeleitete Fragestellungen in die Geschichte eintauchen. Die Herstellungsweise ist 2D-Animation, eine mir vertraute und besonders aufwendige Technik (fast alle meine Produktionen sind so gemacht). Für mich ist es die einzige Technik, die ermöglicht, die Welt zu verzaubern, einer Wahrheit perfekt Ausdruck zu verleihen – nicht im faktischen Sinne, sondern auf der Gefühlsebene.

„Von Anfang an wollte ich einen Film für jedermann machen, in klassischem Stil, ambitioniert, wie die Abenteuerfilme, die bei mir einen unauslöschlichen Eindruck hinterlassen haben und mich zu meinem Beruf inspiriert haben.“

Um ein paar zu nennen: „E.T.“, „Peter Pan“, „Pinocchio“, „Mein Nachbar Totoro“, „Ponyo: Das grosse Abenteuer am Meer“, „Kikis kleiner Lieferservice“, „Der König und der Vogel“ oder „Kiriku und die Zauberin“. Filme für ein breites Publikum, leicht an der Oberfläche, aber dennoch fordernd. Filme, die uns fürs Leben stärken, die die Menschheit hinterfragen, unsere Beziehungen zu anderen und zur Welt.

Wenn der Punkt gekommen ist, die Bilder des Films in Bewegung zu setzen, ist die Übertragung und das Bewahren meines komplizierten Zeichenstils (weil harter Realismus und sensible Momente zusammengeführt werden) stets das zentrale Anliegen meiner Arbeit und meiner Forschungen im Animationsbereich.

Die für mich nötigen Anforderungen haben mich zu massgeschneiderten Produktionen und Herstellungsweisen geführt. Diese sind darauf ausgerichtet, zu verstehen, was eine gezeichnete und narrative Identität ausmacht, und ermöglichen einen allgemeinen Stil, der meiner Meinung nach nicht nur in unserem Beruf, sondern auch für die Objekte, die ich liebe und gerne sehen möchte, von entscheidender Bedeutung ist.

Durch die umfassenden Anstrengungen unseres Remembers Studios war es uns möglich, ganz in Ruhe an unserem Film zu arbeiten, so wie wir uns das wünschten, wechselten von Phasen des Schreibens hin zu Phasen des Zeichnens und des Drehbuchs, wobei eine Etappe die nächste befruchtete. Dies ermöglichte das, was ich an Fiktion mag: eine Mischung aus Unbewusstem und Struktur, wodurch Poesie und Emotionen ihre Kraft entfalten können.

Die kristallklare Reinheit von Arco war für mich immer der entscheidende Antrieb, mich diesem Projekt mit jeder Faser meiner Leidenschaft zu verschreiben. Wenn die Zuschauer aus dem Kino kommen, hoffe ich, dass das Publikum das magische Phänomen eines Regenbogens nie wieder auf dieselbe Weise erleben. Ich hoffe, dass sie sich in das Versprechen einer anderen Zukunft hineinversetzen können.



ANMERKUNGEN ZUR TECHNIK VON UGO BIENVENU

„Was ich an meinem Job am meisten liebe, ist die handwerkliche Dimension.“

2D-Animation ist ein Medium, wo jedes Herstellungsproblem einer neuen Lösung bedarf. Man muss alles Fall für Fall begutachten, jedes neue Problem braucht seine eigene einzigartige Lösung. Das macht das Arbeiten in diesem Medium so spannend. Es erneuert sich quasi selbst Tag für Tag.

Ich komme vom Papier. Meine letzten Animationsprojekte auf diesem Medium reichen ins Jahr 2015 zurück. Da ist viel Zeit reingeflossen. Ich machte mich daran, eine Software zu suchen, die meine Technik, diesen handgemachten Stil, weiterführen könnte. So kam die Partnerschaft mit TVPaint zustande, eine französische Firma, die Tools entwickelte, die die Qualitäten des praktischen Zeichnens unterstützt und gleichzeitig in eine neue Ära weiterbewegt. Wenn jede Zeichnung von Hand angefertigt wird, bietet die Software Tools, die die Arbeit auf allen Ebenen erleichtern und auch die Erstellung spezieller Tools ermöglichen (u.a. Anleitung zu Perspektiven, Pinselstriche, deformation grids).

Die Produktion von ARCO war nur möglich, weil wir vorab eine genaue Animatic herstellten (das haben wir bei unseren Kurzfilmen, die wir bei Remembers Studio produziert haben, ebenfalls so gehandhabt). Dies gab uns wiederum die Möglichkeit, den Schreibprozess zu verlängern, die Effekte in Realgrösse auszutesten, die Effektivität auf Herz und Nieren zu prüfen und externen Partnern eine bessere Vorstellung davon zu geben, was der Film später mal sein sollte. In dieser Phase konnten wir so viele Unwägbarkeiten wie möglich aus dem Weg räumen, konnten die auf uns zukommende Arbeit mit grosser Genauigkeit bemessen und komplexe Bereiche der Produktion genau bestimmen. Dieses Dokument, an dem nur fünf Leute ein Jahr lang arbeiteten, war allen in das Projekt involvierten Menschen eine grosse Hilfe. Es war unsere Bibel, die Referenz für unser gesamtes Vorhaben, unsere Entscheidungen, Framing Sets, Timings – auf alles konnten wir in substantieller Art und Weise zurückgreifen.

Eines der kompliziertesten Dinge im Bereich Animation ist die Erhaltung von Volumen, sei es in den Gesichtern unserer Figuren, den Körpern der Roboter oder in der Präzision der Klebestellen unserer Sets. Die meiste Zeit nimmt die sogenannte „Konstruktion“ in Anspruch, die nicht gerade der kreativste Teil ist. Wir haben In-House-Lösungen angestrebt, um mit diesem Problem fertigzuwerden, indem wir 3D-Modelle für die Gesichter unserer Figuren und einiger unserer Sets verwendet haben (für die Szenen, die in Innenräumen spielen, zum Beispiel). Selbiges Vorgehen wandten wir bei den Körpern der Roboter an, bei denen die Toleranzgrenze, was Schwankungen im Volumen betrifft, noch niedriger ist als bei den menschlichen Figuren.

Die Methode zur Herstellung unserer Modelle mit der Open-Source-Software Blender ist quasi eine Weiterführung der Methoden, die u.a. von Disney Studios etabliert wurden, bei der sie Skulpturen ihrer Figuren und Papiermodelle ihrer Sets verwendet haben (zum Beispiel bei „Susi und Strolch“). Mit diesen neuen Tools konnten wir den Kamerawinkel sehr präzise einstellen, konnten alle Elemente nach unserem ersten Schnelldurchlauf Frame für Frame platzieren und somit die Arbeit eines Animators bei der Bereinigung einer Animation um das Zehnfache beschleunigen. Wo ein brillanter Animator für ein fertiges Bild eine Stunde gebraucht hätte, waren wir mit dem gleichen Bild in nur zehn Minuten fertig.

Diese Unterstützung von 3D-Technik für 2D-Animation gewährleistete uns mehr Zeit, die wir in kritischere Bereiche stecken konnten, und erhöhte zugleich die Qualität des Rendering, der Linien, kurzum die allgemeine Qualität des Bildes.

Eine weitere Besonderheit unseres Modus Operandi war, dass unsere Arbeit weniger gesplittet vonstatten ging als bei traditionellen Animationsproduktionen. Im Animationsbereich kommt es nicht selten vor, dass sich die Mitarbeiter entmächtigt fühlen und Frust darüber spüren, wie ihre Arbeit von anderen Leuten fertiggestellt wird. Wir haben deshalb so gut es ging die Verantwortung für Aufnahmen und Sequenzen (manchmal sogar bis hin zur Farbgebung) bei den Animatoren belassen. Wir wollten zudem den Zeitverlust hinsichtlich Kommunikation und Dokumentenübergabe umgehen, wenn neue Leute ins Spiel gebracht werden. So war jeder in das Projekt involvierte Mitarbeiter in der Eigenverantwortung.

Im Animationsschaffen ist der Übergang von einer Aufgabe zur nächsten ein äusserst wichtiger Moment. Es kommt oft vor, dass gerade während dieser Schlüsselmomente Informationen verlorengehen. Dieses Problem taucht vor allem bei der Industrialisierung von Abläufen auf. Deshalb haben wir uns von Anfang an dazu entschieden, die gesamte Produktion in Paris zu bewerkstelligen, in unserem Studio, mit ausgewählten Leuten, die meist von mir eingewiesen wurden. Ich habe nämlich schnell kapiert, dass ich mich mit Leuten umgeben muss, die meine Art und Weise zu arbeiten, meine Methode, voll und ganz verstehen, verinnerlicht haben, die meinen Stil draufhaben und deren künstlerische Feinfühligkeit mit meiner in Einklang stehen, damit ich meine Projekte erfolgreich und zu meiner Zufriedenheit realisieren kann.

Ich habe sechs Jahre an der Les Gobelins School of Animation in Paris und drei Jahre am Ateliers de Sèvres Art School unterrichtet und während dieser Zeit eine besondere Beziehung zu jungen Talenten aufgebaut, die heute für uns arbeiten. Ich bin der Überzeugung, dass Arbeit ein ganz spezieller Ort in unserem Leben ist, an dem man Menschen trifft, die Freunde werden können. Manchmal finden wir Liebe, wir teilen Lebenszeit und wir sind immer besser, wenn wir in einem echten körperlichen Austausch sind. Die Interaktion zwischen den verschiedenen Leuten, die an diesem Film gearbeitet haben, hat die Produktion so erfolgreich werden lassen.

Die Komplexität der Produktion mit einem solchen Team über einen Zeitraum von zwölf Monaten liegt in der Zeit, die sie miteinander verbringen. Deshalb arbeiten wir seit mehreren Jahren daran, eine Art Familie aufzubauen. Ein funktionierendes Team ist das A und O.

„Loyale Leute, mit denen wir uns jeden Tag zusammengesetzt haben, um die nächsten Schritte zu besprechen, sind unerlässlich, um die technische und kreative Kontrolle zu bewahren, die für ein solches Projekt essentiell ist.“



STATEMENT VON PRODUZENT FÉLIX DE GIVRY

„Dieses Projekt ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit, die vor mehreren Jahren begonnen hat und weit über den üblichen Rahmen und die klassische Zeitspanne einer Filmentwicklung hinausgeht.“

Ugo und ich haben uns 2013 am Set von Mia Hansen-Løves „Eden“ kennengelernt, bei dem ich zum Schauspielensemble gehörte. Ugo war das Hand-Double eines der Hauptdarsteller. Noch bevor ich mit ihm sprach, war ich von seinem einzigartigen Stil und seiner Viruosität verzaubert.

Ugo hat die ganze Zeit still in einer Ecke gezeichnet, als könnte er sich leichter mit einem Stift ausdrücken als mit Wörtern. Wir blieben in Kontakt. Zu jener Zeit besass ich das Musiklabel Pain Surprises und produzierte ein erstes Musikvideo für die Band Jabberwocky („Fog“, 2015). Ugo inszenierte. Es war die Geschichte eines jungen Mädchens, das vom Himmel fiel.

Nachdem 2018 ein zweites Musikvideo entstand und wir zusammen einen Kurzfilm für die Plattform „3ème Scène“ der Opéra Garnier in Paris inszenierten, verliessen wir unsere bisherigen Firmen, um uns zusammenzutun. Es war der logische Schritt nach meinem Abenteuer mit Pain Surprises und Ugos Wirken bei Miyu Productions.

Unser beider Wunsch war es, ein Ökosystem aufzubauen, das uns die nötige Unabhängigkeit und Freiheit als Autorenfilmer gewährt. So gründeten wir Remembers Studio.

Entgegen anderer von Autorenfilmern gegründeten Produktionsfirmen, die oft nur in der Phase der Entwicklung oder als Koproduzent in die eigenen Projekte einsteigen, wollten Ugo und ich ein echtes Produktionsstudio aufbauen. Von Anfang an war unsere Absicht, auch unsere eigenen technischen Tools zu kreieren, die auf einem präzisen Know-How basieren. Alle grossen Animationsfilme der Filmgeschichte – seien sie von Disney oder Studio Ghibli oder aus jüngerer Zeit von Pixar – entstanden in einem Studio, das von und um einen Regisseur herum organisiert ist, mit sehr spezifischem Know-How und spezifischer Arbeitsmethodologie,

die um einen bestimmten Stil herum entwickelt wurde. In den vergangenen vier Jahren haben wir Remembers Studio mit einem loyalen Team aus ehemaligen Studenten der renommiertesten französischen Animationsschulen aufgebaut (Gobelins, EMCA, ASA, Arts Décos Paris), die sich allesamt gut kennen und toll zusammenarbeiten.

Bevor wir uns an die Produktion von ARCO wagten, unserem ersten 2D-Langfilm, der ohne Frage sehr ambitioniert ist, hatten wir uns vorgenommen, eine so ausgearbeitete Animatic wie nur möglich herzustellen. Dieser Prozess begann bereits in der Schreibearbeit. Ich habe bereits gesagt, dass bei Ugo Zeichnen und Atmen im Einklang stehen...

„Wir wollten eine Verbindung zwischen den verschiedenen Phasen in der Erarbeitung der Geschichte herstellen, die sonst eigentlich getrennt voneinander stattfinden, also Drehbuch, Storyboard und Animatic.“

An diesen drei Phasen haben wir parallel fast drei Jahre gearbeitet. Ugo war über das Storyboard gebeugt, während wir am Treatment schrieben, aus dem dann das Drehbuch entstand, bevor wir wieder zurückgingen zur Mise-en-Scène und den Zeichnungen. Das ging hin und her.

„Eine weitere Besonderheit des Projekts ist, dass wir es zu 100 Prozent in Paris umsetzen wollten.“

ARCO entstand im 20. Arrondissement von Paris, kein einziger Arbeitsschritt wurde an andere Studios in der Region oder in Europa ausgelagert (wie es bei Animationsfilmen üblich ist). Einen kompletten Animationsfilm in Paris zu realisieren (auch die Postproduktion und die Musikaufnahmen fanden hier statt), ist ungewöhnlich. Dieser unkonventionelle Weg machte die Vorgehensweise komplexer, vor allem, was die Finanzierung betraf, weil wir dadurch automatisch für bestimmte Förderungen nicht in Frage kamen.

Aber es war eine ganz bewusste Entscheidung, die tief aus dem Herzen des Projekts kam und die unserem Wunsch als kreativen Köpfen entsprach. Dafür haben wir die Verantwortung übernommen. Der Luxus, unseren Film mit drei Studios zu machen, die jeweils nur zehn Gehminuten voneinander entfernt liegen, ermöglichte es uns, ein kleines Team zusammenzustellen, das im zeitlichen Gleichklang miteinander arbeiten konnte, ohne dazwischengeschaltete Leute und vor allem ohne Zeitverlust, der durch den Transfer der verschiedenen Files normalerweise passiert. Das ganze Vorgehen, diese spezielle Arbeitsmethode hatte Ugo in den vergangenen zehn Jahren längst schon erprobt.

Das ist die Art und Weise, wie Ugo seine Geschichten erzählt. Alles, was er erschafft, kommuniziert auf mysteriöse und magische Weise miteinander: Wörter, Zeichnungen, Bewegung. Die Herausforderungen, uns einen so ambitionierten Debütfilm in dieser Produktionsweise aufzubürden, konnten wir stemmen, weil wir alle wussten, dass Ugo so ein grossartiger Techniker und Animationskünstler ist.

Wir haben ARCO von Anfang an als Kinofilm konzipiert. Wie Ugo bereits sagte, ist Kino ein Ort des Teilens. Es ist der Ort, an dem Träume projiziert werden, in der Hoffnung, dass sich ein Teil der Realität verändern wird. Das ist unser kostbarster Traum mit diesem Film: dass er eine Form der Hoffnung und des Glaubens vermittelt, die heute immer seltener wird.



STATEMENT VON PRODUZENTIN SOPHIE MAS

„Natalie (Portman) und ich haben uns in das Projekt verliebt, als wir den Pitch gehört hatten.“

Ich bin Französin. Natalie zog im August 2022 nach Paris. Wir wollten schon lange Projekte hier realisieren, mit lokalen Teams, in französischer Sprache. In den vergangenen 15 Jahren habe ich viel mit französischen Kreativen zusammengearbeitet, die alle im Ausland leben, vor allem in den USA. Dabei habe ich immer wieder festgestellt, wie sehr ihr Knowhow, ihr Können und ihr Talent dort geschätzt wird, zum Beispiel bei Produktionen wie „May December“ von Todd Haynes, „Call Me By Your Name“ von Luca Guadagnino, „Ad Astra“ von James Gray oder „Murina“ von Antoneta Alamat Kusijanovic.

Mit Natalie habe ich mir auf die Fahne geschrieben, mit Kreativen zu arbeiten, die ihre Vision mit Poesie kombinieren, die die Ambition haben, ihre Träume und Gefühle mit einem möglichst breitgefächerten Publikum zu teilen.

Mit den Remembers Studios bei einem Animationsfilmprojekt zu arbeiten, hatte etwas sehr erfrischendes, weil wir damit in ein neues Terrain eintauchen durften. Dennoch fügte es sich nahtlos in das ein, was wir mit unserer Produktionsfirma tun: Filme auf internationaler Ebene zu entwickeln und zu finanzieren. In diesem Fall haben wir dabei geholfen, dass Remembers Studio neben dem traditionellen europäischen Koproduktionsmodell durch Gelder aus amerikanischen Privatfonds mehr Freiheiten hatte.

Das Sichten der Animatics, die 40 Minuten dauerten, und dann vor allem das Treffen mit Ugo und Félix haben uns endgültig überzeugt. Es war einfach zwingend erforderlich, diesem Team unter die Arme zu greifen und es dabei zu unterstützen, den Film im bestmöglichen Rahmen zu machen.

Damit Ugo und Félix in der gleichen künstlerischen Freiheit weiterarbeiten konnten, wie sie es mit Studio Remembers in der Drehbuchentwicklung und bei der Herstellung der Animatics begonnen hatten – eine sehr risikoreiche Phase, in der es möglich ist, einem Projekt in geschütztem Rahmen Leben einzuhauchen und zu wachsen –, haben wir unsere üblichen Prinzipien über den Haufen geworfen und entschieden, eigenes Geld zu investieren.

Wir boten Unterstützung, damit die Story perfektioniert werden konnte, um Risiken abzuwägen, den Rhythmus zu verfeinern, eine noch perfektere Animatec herzustellen und weitere wichtige Partner zu finden wie Weltvertrieb, einen französischen Verleih, internationale Verleiher und Sender.

„Wir sind zutiefst überzeugt, dass ARCO ein grosser Kinofilm ist. Er berührt die Herzen und lässt einen Tränen verdrücken, während man lächelt.“

Ugo Bienvenu, begleitet von seinem talentierten Ko-Autor Félix de Givry, ist ein einzigartiger und unschätzbar toller Autorenfilmer, dessen Genialität nicht länger ein Geheimnis bleiben kann.

Wir sind sehr stolz, den Film in Paris gefertigt zu haben, dass wir die Produktion nicht woanders hinverlagern mussten. Es ist eindeutig eine Herausforderung, die dem Ehrgeiz des Projekts und der Entschlossenheit des Teams gerecht wird. Animation ist ein Genre, das wir weiterhin verfolgen wollen, indem MountainA weiterhin Filme mit Remembers Studio koproduziert und dabei hilft, hier in Paris noch mehr Talente zu fördern.



STATEMENT VON KOMPONIST ARNAUD TOULON

Es war während der Coronapandemie, als mich Ugo das erste Mal anrief, um über ARCO zu sprechen. Damals war es nur eine vage Idee: Ein Junge, der über Regenbogen in der Zeit zurückreist, und ein Mädchen, das ihn bei sich aufnimmt und ihm hilft, wieder in seine Welt zu gelangen. Ich kann mich nicht mehr an jedes Detail unserer Unterhaltung erinnern, aber zwei Richtungen haben sich damals bereits abgezeichnet:

„Melodien, die man pfeifen kann, wenn man das Kino verlässt und der Wunsch, dass die Musik eine spirituelle Note in die Story hineinhaucht.“

„Diese Filmmusik zu komponieren, sollte mich mehrere Jahre begleiten.“

Zunächst war sie eher im Hintergrund meiner täglichen Beschäftigungen, hin und wieder haben wir Ideen ausgetauscht, während Ugo am Drehbuch schrieb. Nach und nach intensivierte sich der Prozess. Wir kannten uns bereits durch die gemeinsame Arbeit an mehreren Kurzfilmen, wo wir verschiedene musikalische Richtungen ausprobieren und unsere Vorlieben herauschälen konnten: Wir beide lieben melancholische Melodien, alte Soundtracks der 1950er Jahre, haben einen ähnlichen Literatur- und Filmgeschmack und waren auf einer Wellenlänge, was den Wunsch betraf, unsere Kindheitserinnerungen von Musicals in zeitgenössische Geschichten einfließen zu lassen. All dem wurde bei ARCO viel kreativer Platz eingeräumt.

Auch wenn uns diese kreativen Übereinkünfte relativ schnell die musikalische Farbe für den Film finden liessen, gab es lange Diskussionen über die Rolle, die die Musik im Film spielen sollte. Sollte jede Figur ein eigenes musikalisches Thema haben? Jede Ära? Mussten musikalische Verbindungen zwischen Situationen hergestellt werden, um die Beziehung zwischen den Figuren zu kennzeichnen?

Nachdem wir viele Möglichkeiten ausprobiert, verworfen und überarbeitet hatten, konzentrierte sich die Musik schliesslich hauptsächlich auf zwei Themen. Eines ist mit Arcos Welt verknüpft – optimistisch, hoffnungsvoll, manchmal heldenhaft. Das zweite Thema, eher melancholisch und schmucklos, ist mit Iris' Welt verbunden, Ausdruck ihrer unstabilen Welt, die nach der Balance, der Einfachheit von Arcos Welt strebt. Auch ein romantisches Motiv ist mehrere Male zu hören, das die aufkeimende Liebesgeschichte zwischen den beiden Figuren untermalt.

„Inmitten all der Fragen, die die Komposition betrafen, war immer klar, dass der Gesang, die menschliche Stimme, eine wichtige Rolle im Soundtrack spielen musste. Aufgrund ihrer Universalität, ihrer traditionellen Verbindung zum Sakralen.“

Für Iris ist Arcos Ankunft in ihrer Welt eine übernatürliche, fast metaphysische Erfahrung. Wenn die Musik hier eine zweite Klangfarbe zur Erzählung ist, dann gibt sie Arcos Anwesenheit in der unserer sehr ähnlichen Welt eine wundersame Note.

Diese Überlegungen führten uns auch zu unserer Entscheidung, orchestrale Instrumentalisierung einzusetzen, weil sie eine zeitlose Qualität hat und einen guten Kontrast zu Iris' futuristischer und von Robotern bestimmter Umgebung bildet. Den grössten Teil des Soundtracks habe ich mit kleinen Instrumental-Ensembles eingespielt, um eine intime und organische Atmosphäre zu erzeugen, in der man die Körnigkeit und Rauheit jedes Instruments hört.

In einigen speziellen Szenen wie Arcos Flügen oder dem Finale wird die Orchestrierung ganz natürlich breiter und kraftvoller, um die dramatische Grösse der Szenen zu unterstreichen und sie abzusetzen vom Rest des Scores.

Es war eine Freude, mit dem Sofia Orthodox Choir arbeiten zu dürfen sowie den Musikern der Pariser Oper, deren exzeptionelle musikalische Begabung uns dabei unterstützten, Ugos Bilder mit Leben zu erfüllen.

Wir haben in den Soundtrack zudem auch zeitgenössischere Klänge eingebaut, mit Synthesizern und sogar einem Cristal Baschet, einem Fender Rhodes Piano und einer Ondes Martenot. Zur Unterstützung des Orchesters konnten wir somit das Sound-Spektrum anreichern und weitere Texturen kreieren, um den musikalischen Hintergrund auszugestalten.

Ugo und ich wollten zudem eine Ouvertüre, ein leuchtendes, an Pop angelehntes Stück, das eine Brücke zur Aussenwelt schlägt. Es war ein grosses Glück, dass wir hierfür die französische Singer- Songwriterin November Ultra an unsere Seite holen konnten, die sofort auf einer Wellenlänge mit dem Spirit des Films lag. Sie fand den passenden Text und eine zarte Melodie, die uns sanft aus der Welt des Films hinausbegleitet.



BIOGRAFIEN

Ugo Bienvenu (Buch/Regie/Produktion)

Ugo Bienvenu gibt mit ARCO sein Animationslangfilmdebüt. Zuvor inszenierte er als Regisseur zahlreiche Musikvideos und Animations-Kurzfilme sowie für Marvel und Disney die Miniserie „Marvel's Ant-Man“. Bienvenu arbeitet ausserdem als Autor und Comic-Zeichner. Seine Ausbildung absolvierte der Franzose an den renommiertesten Animationsschulen der Welt (Estienne, Gobelins Paris, California Institute of the Arts in Los Angeles, Paris School of Decorative Arts). ARCO feierte beim Festival de Cannes 2025 Weltpremiere, reiste auf zahlreiche weitere Festivals, gewann beim renommierten Festival International d'Animation d'Annecy den Hauptpreis, ist bei zahlreichen Kritikervereinigungen als bester Animationsfilm nominiert (das National Board of Review wählte ihn bereits zum Gewinner), erhielt eine Nominierung für einen Golden Globe und gewann den Europäischen Filmpreis als bester Animationsfilm.

Félix de Givry (Produktion)

Félix de Givry arbeitet als Schauspieler, Filmemacher und Produzent. Gemeinsam mit Ugo Bienvenu gründete er 2018 das Produktionsunternehmen und Animationsstudio Remembers. Mit ARCO produzierten und schrieben die beiden ihren ersten langen Animationsfilm. Weitere Produktionen sind die Animationsserie „Tony Les Animots“ sowie die Kurzfilme „Dieu est Timide“ von Jocelyn Charles oder „A Kind of Testament“ von Stephen Vuillemin.

Als Schauspieler ist er bekannt für seine Rollen in „Die wilde Zeit“ (2012) von Olivier Assayas oder „Eden“ (2014) von Mia Hansen-Løve.

Er ist Mitglied der Vereinigung „50/50“, deren Ziel es ist, die Gleichstellung von Frauen und Männern sowie die Vielfalt im Kino und im audiovisuellen Bereich zu fördern.

Natalie Portman (Produktion)

Natalie Portman ist Schauspielerin, Regisseurin und Produzentin. Internationale Bekanntheit erlangte sie mit Filmen wie „Black Swan“ (2010), für den sie mit dem Oscar ausgezeichnet wurde, sowie mit Rollen in „Jackie“ (2016), „V wie Vendetta“ (2005) und der „Star Wars“-Saga. Neben ihrer Schauspielkarriere ist Portman seit vielen Jahren als Produzentin engagiert und setzt sich mit ihren Projekten für starke Autor*innenstimmen, gesellschaftliche Relevanz und Diversität im Film ein.

Gemeinsam mit Sophie Mas gründete sie die Produktionsfirma MountainA, die sich der Entwicklung und Produktion internationaler Arthouse- und Autorenfilme widmet. Das erste gemeinsame Projekt war „May December“ (2023) von Todd Haynes. Mit ARCO war Portman erstmals an der Produktion eines Animationslangfilms beteiligt und unterstützte das Projekt von Ugo Bienvenu von der frühen Entwicklungsphase bis zur internationalen Festivalsauswertung.

Sophie Mas (Produktion)

Sophie Mas ist eine in Paris ansässige Produzentin. Gemeinsam mit Natalie Portman gründete sie die Produktionsfirma MountainA. Das erste gemeinsame Projekt war „May December“ (2023) von Todd Haynes. Vormals war Mas für RT Features tätig, für die sie unter anderem international hochkarätige Autorenfilme wie „Mistress America“ (2015) von Noah Baumbach, „Junge Männer“ (2016) von Ira Sachs, „The Witch“ (2015) und „Der Leuchtturm“ (2019) von Robert Eggers, „Love“ (2015) von Gaspar Noé, „Ad Astra – Zu den Sternen“ (2019) von James Gray oder „Call Me By Your Name“ (2017) von Luca Guadagnino als ausführende Produzentin betreute.

Arnaud Toulon (Musik)

Arnaud Toulon lebt in Paris und arbeitet als Komponist und Sounddesigner. Er komponiert Scores für Kinofilme sowie für Serien, Dokumentarfilme und Tanzprojekte. Seine Musik zeichnet sich durch eine Kombination aus klassischer Komposition, elektronischen Texturen und Klangexperimenten aus. Er arbeitet regelmässig mit dem Regisseur Ugo Bienvenu und dem Studio Remembers zusammen. Für die Musik von Bienvenus ARCO hat er beim Festival International d'Animation d'Annecy 2025 den SACEM Award für die beste Originalmusik gewonnen.

CAST

Iris	Paulina von Lerchenfeld
Arco	Matti Kortemeier
Clifford	Jonathan Halt
Iris' Mutter	Leslie-Vanessa Lill
Iris' Vater	Benedikt Gutjan
Mikki	Benedikt Gutjan
	Leslie-Vanessa Lill
Dougie	Julian Manuel
Stewie	Oliver Scheffel
Frankie	Matthias Kupfer
Arcos Mutter	Carolin Hartmann
Arcos Vater	Philipp Rafferty
Ada	Tilda Kortemeier
Arcos Mutter (Schluss)	Bettina Kenter
Gardien	Stefan Lehn
Journalist	Andreas Thiele

CREW

Regie	Ugo Bienvenu
Drehbuch	Ugo Bienvenu
	Félix de Givry
Produktion	Félix de Givry
	Sophie Mas
	Natalie Portman
	Ugo Bienvenu
Ko-Produktion	France 3 Cinéma
Mit Unterstützung von	Netflix
	France Télévisions
	Diaphana
	Goodfellas Animation
Musik	Arnaud Toulon
Artistic Direction & Characters Design	Ugo Bienvenu
Artistic Supervision	Félix de Givry
Storyboard	Ugo Bienvenu
	Adam Sillard
	Jocelyn Charles
	Tamerlan Bekmurzayev
Animation Director	Adam Sillard
Schnitt	Nathan Jacquard
Sound Design	Nicolas Becker
Postproduction Director	Clara Vincienne
Schweizer Verleih	FRENETIC FILMS