



ARCO

Un film de Ugo Bienvenu

Avec les voix de Alma Jodorowsky, Swann Arlaud, Vincent Macaigne, Louis Garrel, William Lebghil, Frédérique Cantrel, Oxmo Puccino

Sortie 17 décembre 2025

Durée 89 min

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

RELATIONS PRESSE

Eric Bouzigon
eric@filmsuite.net
079 320 63 82
www.filmsuite.net

DISTRIBUTION

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



SYNOPSIS

En 2075, une petite fille de 10 ans, Iris, voit un mystérieux garçon en combinaison arc-en-ciel tomber du ciel. C'est Arco. Iris va le recueillir et l'aider par tous les moyens à rentrer chez lui.



ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR UGO BIENVENU

Si le terme d'homme-orchestre n'existe pas, il faudrait l'inventer pour Ugo Bienvenu. 38 ans, l'air d'en avoir quinze de moins, il a abordé tous les domaines : la BD (une dizaine, dont *Préférence Système*, Grand prix de la critique à Angoulême 2020), le court métrage (*L'Entretien*, coréalisé avec Félix de Givry pour la Troisième Scène de l'Opéra Garnier), l'affiche (pour le festival d'Annecy 2017), la mode (plusieurs carrés Hermès, une campagne pour un parfum pour Thierry Mugler), la mini-série d'animation (*Ant-man* pour Marvel), le clip etc.

Sa carrière déjà très riche vient de culminer avec la plus haute récompense d'Annecy, le Cristal du long métrage pour *Arco*, produit et co-écrit avec Félix de Givry, co-fondateur en 2018 d'un studio parisien déjà promis à un bel avenir, Remembers.

PARCOURS

D'abord une question sur votre foisonnante activité de dessinateur. Tout vient du métier de votre mère graphiste ?

En partie. Mon père étant diplomate, j'ai passé mon enfance entre le Guatemala, le Tchad et le Mexique. Ce qui fait beaucoup de voyages et, pour qu'on ne s'ennuie pas durant tous nos déplacements ou qu'on ne fasse pas trop de bruit durant les dîners et les déjeuners, on nous donnait, à mes sœurs et moi, des carnets pour dessiner. Ma mère avait trouvé ce truc pour nous occuper.

De plus, mes parents adoraient la BD. On trouvait tout à la maison : *Hugo Pratt*, *Crepax*, *Manara*, *Les Tuniques Bleues*, *Tintin*, *A suivre*, *Métal Hurlant*... J'ai très tôt connu le plaisir de dessiner, pour moi c'est une manière de respirer. Quand je dessine, j'ai une respiration très régulière.

Vous étiez forcément très doué...

Non, pour moi personne n'est doué en dessin. Le dessin ce n'est que du travail. Au fond, on juge un bon dessinateur au temps qu'il a passé à travailler. En fait, le talent c'est l'envie de faire, le fait de continuer. Depuis que j'ai 15 ans, je dessine entre 10 et 12 heures par jour.

Arrivé en France, vous multipliez les écoles : Estienne, les Gobelins, la CalArts aux États-Unis, les Arts Décoratifs de Paris, puis Animation Sans Frontières, une école de production, la Moholy-Nagy en Hongrie...

A l'époque où on vivait au Mexique, ma mère voyant que mes carnets de maths étaient remplis de dessins, a eu l'idée de m'accompagner en France pour que j'entre à Estienne, l'école du livre, de la technique et de l'impression. J'y ai passé mon bac STI Arts Appliqués puis un Diplôme de métiers d'art en illustration avant d'être admis aux Gobelins, ensuite à la CalArts, l'école fondée par Disney en Californie, pour y réaliser mon film de fin d'études pendant un an.

J'ai ensuite effectué un an et demi à l'ENSAD tout en faisant Animation sans frontières. Parallèlement j'ai intégré une boîte dans laquelle j'ai créé un département animation.

Comment est née l'envie de faire de l'animation ?

J'ai eu mon premier choc en animation à 7 ans quand j'ai découvert le travail d'Akira Toriyama, l'auteur de *Dragon Ball*. Ça ressemblait si peu à ce que j'avais vu ailleurs ! Je me suis dit « c'est génial, tout est possible en dessin ». Et c'est ainsi que cette pratique est devenue encore plus capitale pour moi.

Plus tard, je devais avoir 14 ans quand j'ai trouvé dans une Fnac mexicaine, mon premier Miyazaki, *Princesse Mononoké*. Là, c'est comme si Miyazaki m'avait jeté un sort et m'avait dit « fais ce métier ! ».

REMEMBERS

En 2014, vous aviez 28 ans et vous vous êtes retrouvé « doublure main » et même acteur dans le film de Mia Hansen Love, *Eden*.

Oui. Il y avait dans ce film un personnage qui dessinait dans des carnets et sur les murs. On m'a donc embauché pour recréer ces carnets et décorer ces murs. La réalisatrice m'a un jour proposé de passer un casting pour un personnage secondaire. J'ai accepté et c'est là que j'ai rencontré Félix de Givry, qui avait le rôle principal. Nous avions pas mal de scènes ensemble. Une connexion quasiment mystique est née ! Entre chaque prise on se posait par terre et on parlait. Félix avait alors un label de musique qui s'appelait « Pain Surprises » et moi une boîte d'animation. On a commencé à faire des choses ensemble et ça a super bien marché. Nous avons donc décidé de nous associer ; c'est là que Remembers est né.

Comment naît le projet d'Arco ?

Pour mon premier film, tout le monde voulait que j'adapte ma BD *Préférence Système*, dans laquelle on suit un robot qui porte un bébé qu'il va élever. Mais je n'avais pas envie de passer des années sur le même sujet, et surtout, j'avais envie de créer un récit sur mesure pour le cinéma. Pour Arco, j'ai repris le thème qui est au cœur de tout REMEMBERS mon travail : la transmission, les échanges d'expériences, l'enrichissement mutuel, qui nous permettent d'avancer et qui, pour moi, représentent la fonction la plus noble de l'humain.

C'était pendant le Covid, et je sentais que ça n'irait pas forcément beaucoup mieux après cette période. J'avais besoin de légèreté, d'optimisme, et cela faisait déjà quelques années que j'avais envie de faire un projet pour enfants.

La science-fiction, depuis ses débuts, dépeint le monde dans lequel nous vivons, comme si elle l'avait appelé. Je me suis dit que si l'on voulait que le meilleur puisse se produire, il fallait déjà l'imaginer.

Arco est né de ces réflexions, et d'un dessin : celui d'un personnage qui s'est soudain imposé à moi, un enfant arc-en-ciel. Je l'ai montré à Félix. Il y a tout de suite vu matière à un long métrage.

Nous avons donc commencé à écrire ensemble. En parallèle, je faisais le storyboard : l'image nourrissait le scénario, et inversement.

Aujourd'hui, après le Cristal d'Annecy, on voit une success-story, d'autant plus que vous avez tout réalisé sur place, à Paris, dans votre propre studio.

Oui, travailler dans un lieu unique est un privilège — mais j'y tenais. Un seul exemple : en 2016, pour la mini-série Ant-Man, on m'avait proposé de la réaliser dans trois pays différents. J'ai dit non. Si je le fais, c'est en France. Marvel avait une autre série, même format, même durée, dont les auteurs ont accepté le principe de l'éclatement de la production. Résultat : ils ont terminé avec un an de retard et un budget doublé. Nous, on a fini dans les temps, en respectant le budget. Eux étaient 70, nous étions 20. Fort de cette expérience, je me suis dit : OK, il faut qu'on impose cette manière de faire.

Mais ça n'a pas été simple. En fabriquant uniquement à Paris, nous nous sommes coupés des financements régionaux et européens. Dans un premier temps, on a présenté le scénario et le storyboard à de potentiels partenaires. Certains remettaient en question le scénario, ce qui nous a un peu déprimés. Félix a alors proposé de faire comme pour nos formats courts : fabriquer une animatique. On s'y est mis à quatre, pendant un an. Mon storyboard était très précis, très détaillé. On l'a mis en mouvement, avec des sous-titres. C'était brouillon, mais toutes les émotions étaient là : la musique, le sound design... On en a tiré 45 minutes qu'on a montrées à notre agent - qui est aussi celui de Natalie Portman.

Elle venait de lancer une maison de production avec Sophie Mas : Mountain A. Elles ont tout de suite été séduites par le projet, et nous ont aidés à terminer l'animatique (il restait encore 30 minutes à faire). Leur soutien n'a pas été que financier : elles nous ont surtout redonné confiance, à un moment où on commençait à se demander si on n'était pas un peu fous.

Ensuite, tout s'est enchaîné : la Fondation Gan, le CNC, puis nos partenaires nous ont rejoints — Diaphana, Goodfellas, France Télévisions, Netflix. Toutes les planètes se sont alignées.

D'où vous vient le thème de l'arc-en-ciel, qu'on retrouve sur les lunettes des trois personnages qui traquent Arco ?

En fait, dans Photoshop, il y a un outil arc-en-ciel que nos profs nous interdisaient d'utiliser, en disant que c'était moche... Moi, par esprit de contradiction, je mettais des arcs-en-ciel partout. C'est devenu une signature. Ces trois personnages — qu'on appelait les Rapetou, parce que Félix et moi sommes de grands fans de *Picsou Magazine* — permettent d'introduire un contre-pied, d'amener un peu d'humour. Ce sont des ufologues restés bloqués dans leur enfance, qui chassent les ovnis, persuadés que les arcs-en-ciel sont des humains, et obsédés par l'idée de prouver au monde qu'ils ont raison...

Ce que je trouvais beau, c'est que les arcs-en-ciel sont des phénomènes naturels mystérieux. Depuis le début de l'humanité, ils fascinent. Ce sont des éléments pop de la nature, annonciateurs du retour du beau temps. Depuis longtemps, les humains leur prêtent un lien avec le divin, les cieux, un idéal. Je trouvais que ça incarnait à merveille, en une seule figure, tout ce qu'on voulait faire.

Quand ils se chamaillent, on peut penser aux trois petites fées maladroites de La Belle au bois dormant qui, elles aussi, avaient trois couleurs différentes.

Effectivement, mais alors ce serait du pur inconscient. J'ai aimé Disney bien sûr, et Don Bluth, mais ce n'était pas la sidération. La sidération est vraiment née avec *Dragon Ball* et Miyazaki.



LA TECHNIQUE

Vous évitez tout mouvement spectaculaire que permettrait la 3D. Mais il y en a un peu quand même : par exemple les incendies.

Non, c'est de la 2D. Tout est dessiné à la main. La 3D a été utilisée uniquement comme base pour les têtes des personnages, car ce que l'on regarde en premier, c'est le visage. On prête très peu attention au corps. On peut commettre des erreurs sur le corps en dessin, personne ne les remarquera. En revanche, si on fait une erreur sur les yeux, cela se voit tout de suite. En animation, c'est la construction du visage qui prend le plus de temps. Nous avons utilisé comme base des têtes en volume 3D, ce qui permet de régler les questions d'émotion, de regard et de micromouvements, mais tout a été systématiquement redessiné pour casser le côté trop parfait de la 3D.

Mais le réalisme de l'incendie, les larmes qui coulent sur le visage d'Iris...

C'est de la 2D. Tout est en 2D. Aujourd'hui, nous disposons d'outils qui permettent plus de réalisme sans pour autant coûter cher. On redessine tout parce que c'est la vibration, l'imperfection du trait qui donne du charme. Pour ma part, je voulais que tout passe par la main des dessinateurs. La 3D a également été utile pour la maison d'Iris, qui est assez complexe sur le plan architectural. Elle simplifie les problèmes de raccords, car construire un contrechamp en animation est compliqué. Il faut que les meubles soient toujours à la même place, dans le même rapport.

Nous avons donc modélisé la maison d'Iris, placé notre caméra, puis redécalqué la 3D lorsqu'il y avait beaucoup de raccords à gérer.

LE MONDE D'ARCO

Le monde d'Arco est peu montré. On voit juste au début les scènes idylliques avec des animaux mais ce n'est pas daté. Sauf pour le monde d'Iris (2075) ...

Pour Arco, on ne sait pas exactement ce que c'est, c'est un absolu, une utopie. Comme toutes les utopies, si on les définit trop précisément, elles cessent d'en être. L'idée était de montrer ce qu'il fallait pour qu'on y croie, sans en faire trop. Je me suis demandé quelle était la grande

utopie des débuts de l'humanité : c'est le jardin d'Éden. Dans tous les mythes de la Création, il y a ce jardin dans le ciel. Voyez Laputa (*Le Château dans le ciel*, de Miyazaki) : c'est un archétype commun à toute l'humanité.

Iris va à l'école et on lui apprend le *Big Bang*.

Puisque c'est un film sur le temps, je voulais créer un petit vertige, remettre en question les échelles de valeur. Le professeur est d'ailleurs un robot, et il donne des chiffres. C'est aussi l'occasion de montrer un camarade de classe qui semble secondaire, mais qui est amoureux d'Iris. J'aime beaucoup les comédies romantiques, et j'avais envie, dans une petite pause comme celle-ci, de faire passer cette idée : « Qu'importe l'amour que l'autre a pour nous, ce qui compte, si on l'aime, c'est de le rendre heureux ».

On voit un petit cœur sur le vêtement prêté à Arco.

Il y a des cœurs partout, mais c'est très discret. Si on regarde bien, même la torche qui les fait sortir de l'obscurité est le cœur de Mikki, c'est presque invisible. Rien n'est appuyé.

Comment avez-vous conçu le décor du monde d'Iris, les véhicules, le supermarché...

C'est mon style, je travaille dans la science-fiction, donc nous avons réutilisé beaucoup d'éléments de mes anciens livres. Je n'aime pas dessiner les voitures, alors je les simplifie au maximum. Je me suis rendu compte que, pour le futur, les designers procèdent par simplification progressive. Ils font appel à notre cerveau d'enfant et conçoivent un monde de gros jouets.

On voit un téléphone lumineux.

Et c'est une araignée, qui projette les parents. Il y a aussi une fleur hologramme dans laquelle Arco passe la main à travers. Aux parents, qui sont en hologrammes, Iris dit : « Vous n'êtes jamais là... ». Ce sont des détails pour montrer qu'on est dans le futur. Et pour poser une question qui est ma préoccupation centrale, le fruit de mes dix derniers livres : avons-nous envie de nous diriger vers un monde où le faux, les apparences remplacent le vrai ?

La scène de l'incendie évoque le réchauffement climatique...

C'est la réalité, ce n'est pas demain, c'est aujourd'hui, le monde dans lequel on vit. Quand on a fini cette scène, on a découvert les mêmes images à Los Angeles.

Les maisons sont sous des bulles.

Lors de la tempête au début du film, toutes les maisons sont sous des bulles. Dès qu'il y a un phénomène inquiétant, on met sous cloche, l'humanité a tendance à créer des solutions idiotes, plutôt que de régler les problèmes de fond.

La scène où l'on ouvre différentes portes (sur un tournoi moyenâgeux, un affrontement de pirates, des dinosaures) rappelle un passage du *Garçon et le héron*, de Miyazaki.

Effectivement, mais il n'était pas encore sorti. Cette scène montre que, dans l'époque d'Iris, on peut voyager dans le temps mais de façon fictive. Cela pose encore une fois la question de la réalité et de la fiction. Pour la scène de la grotte, comme Arco est un film sur la lumière (les arcs-en-ciel), on avait envie de plonger les personnages dans le noir. On a cherché le seul endroit où l'enregistrement de la mémoire humaine résiste aux millions d'années. Ça ne pouvait être qu'une grotte, grâce à laquelle les parents d'Arco retrouvent sa trace.

Il y a aussi une autre idée que je trouvais belle : Arco a fait une bêtise en sautant alors qu'il n'en avait pas le droit. Je voulais qu'il paye. Il y a toujours un moment où tu payes, comme dans *Pinocchio* : si tu fais une bêtise, tu deviens un âne. C'est ça aussi la fonction du récit : prévenir le spectateur de ce qui peut arriver dans la vie, armer le muscle émotif pour que, lorsque l'on est face à une situation, ce soit en connaissance de cause. Mais je ne voulais pas

passer pour un moraliste. La bêtise d'Arco a un coût, mais en même temps c'est grâce à cette bêtise qu'Iris va pouvoir sauver le monde.

Et tout fini par les esquisses d'un nouveau futur...

Oui. Les parents d'Iris reviennent vivre avec elle, il n'y a plus de robot, ils redeviennent une cellule familiale. La transmission reprend son cours, Iris devient architecte... L'idée était de dire aux enfants que tout part d'un petit dessin. Toutes les grandes idées partent d'un petit dessin.



ENTRETIEN AVEC LE PRODUCTEUR FÉLIX DE GIVRY

Après une brève apparition dans *Après Mai*, d'Olivier Assayas (2012), il joue le premier rôle dans *Eden*, de Mia Hansen-Love où il rencontre Ugo Bienvenu avec qui il s'associe pour créer le studio Remembers. Un rêve de tout auteur qui évoque la liberté du duo Miyazaki-Takahata au studio Ghibli.

Fini le métier d'acteur et votre activité au collectif Pain Surprises ?

Oui, j'ai adoré mon expérience avec Mia Hansen-Love et j'étais très investi dans son film mais ça m'a surtout donné envie de devenir réalisateur.

Passer au long-métrage d'animation, c'est une aventure...

Ce qui a été dur, c'est qu'on a pris dès le départ des risques importants en investissant notre temps et de l'argent. Plus on avançait dans la production, plus les risques étaient gros, plus on prenait des paris... On ne s'est pas découragé pour autant, mais le temps de latence était de plus en plus long avec des échelles de plus en plus grosses. À un moment ça a été un peu vertigineux... On a engagé 70 personnes alors que nous n'avions pas encore tout le financement du film pour pouvoir être prêt en 2025... D'habitude, sur un film, on engage d'abord un.e premier.e assistant.e, un.e directeur.ice de production et des gens pour faire le character design, les recherches des décors... Sur *Arco*, ils sont arrivés très tard. On a un peu tout fait à deux avec Ugo pendant longtemps. Sans vraiment être payés, on faisait le métier de cinq personnes à la fois.

Ne venant pas de l'animation, j'ai vite constaté la lourdeur du médium, mais aussi la façon dont cette approche artisanale permettait de garantir une forme de légèreté. Il a fallu créer une structure à taille humaine pour faire des films différemment. Quand on observe les films de Disney (les premiers) ou ceux de Ghibli, on retrouve des modèles, notamment le fait que les créateurs possèdent leur propre studio.

Un élément particulier de la fabrication d'*Arco*, c'est qu'on a préservé très longtemps le film du financement. On a pensé le film à l'intérieur d'un petit écrin, d'abord pour l'écriture et ensuite pour les premières étapes de production. Au début c'était tout petit, mais on l'a conservé le plus longtemps possible avant de l'exposer au monde. Ça pourrait presque être la métaphore

de la pellicule qu'on garde cachée, qu'on manipule dans le noir de façon un peu aveugle avant de l'exposer à la lumière.

Mais l'entrée en production de Natalie Portman et Sophie Mas en 2023 a été importante.

Quand elles sont arrivées, on était déjà assez avancés. On avait un peu moins d'une heure d'animatique. Elles ont adoré le projet et surtout, elles ont compris très vite notre fonctionnement, notre volonté d'indépendance, ce qui a été très précieux. Elles nous ont vraiment fait confiance, ne nous ont rien imposé. Je pense que c'était aussi lié au fait que, comme moi, elles ne venaient pas du monde de l'animation et qu'elles n'avaient donc pas d'apriori sur la façon de fabriquer un dessin animé.

Quelle est l'origine du nom du studio, Remembers ?

C'est en rapport avec la mémoire, le souvenir, des notions qui sont assez centrales pour Ugo et moi. Ugo parle aussi de transmission. Pour moi, dans la mémoire il y a aussi la notion de vérité. Quelle est la vérité ? De quoi se souvient-on ? Que garde-t-on ? Et dans ce que l'on conserve, qu'est-ce qui « fait récit » ? Le récit de nous-même d'abord, de notre identité, mais aussi de façon plus large, le récit du monde, de notre société, toutes ces questions-là...

Il y a un autre aspect que j'aimais bien dans ce nom, probablement lié à mon expérience précédente avec Pain Surprises : c'est la notion de collectif. J'aimais bien que dans « Remembers », il y ait aussi le mot « members » : les « membres du souvenir ». Assez vite, il y a eu ce côté collectif et je crois que nous avons réussi à fédérer des gens singuliers autour de nous.

Vous êtes également co-scénariste du film.

Si on devait décrire notre travail de façon chronologique, le scénario nous a pris environ 2 ans et demi (2020-2022), mais il n'y en a jamais vraiment eu au sens classique du terme. Il a toujours été un objet transitoire.

L'ensemble du travail a finalement été réalisé de manière constante sur presque 4 ans. Ugo dessinait en même temps que l'on écrivait. L'animatique a commencé fin 2022 (entre un an et un an et demi), jusqu'à l'enregistrement des voix en avril 2024.

Comment se passe une écriture à deux ?

Ce qui a été super dans ce film, c'est qu'il n'y avait pas de dogme sur comment fonctionner, pas de prérequis. Je crois qu'au fond, tout a commencé par les deux personnages, Arco et Iris. A partir de ces personnages, nous avons construit leurs univers respectifs. L'univers d'Iris d'une certaine façon, préexistait déjà. C'était celui d'Ugo, de ses BD et ses illustrations. Tout comme Mikki. Il s'agissait alors davantage de s'y balader, de le faire évoluer.

Je me souviens m'être dit au tout début du projet : pour qu'un arc-en-ciel apparaisse, il faut qu'il fasse beau et qu'il pleuve en même temps. Je trouvais ça magique et très pertinent par rapport au monde dans lequel on vit.

Ugo dessinait tout le temps et les personnages évoluaient, la trame prenait forme... Quand j'y pense, ça a été finalement très organique. Pour donner un exemple, on a eu l'idée de faire atterrir les personnages dans une grotte après un déjeuner. Au début, Ugo a dessiné une grotte plus proche de ses souvenirs d'enfance au Mexique. Puis je me suis alors souvenu de ma grand-mère qui avait une maison en Dordogne ; du gouffre de Padirac, des grottes préhistoriques, de Lascaux etc. On a fini par organiser un voyage pour se rendre à Padirac avec Fabio Besse, le chef décorateur et Simon Cadilhac qui s'occupe de toute la 3D chez nous. Le décor est venu du réel, il a inspiré toute la dernière partie du film, le petit train, les barques... Il y a des scènes qu'il a fallu vivre avant de les écrire.

L'écriture du film a aussi coïncidé avec des événements comme la naissance de la fille d'Ugo. Ce qui est beau, c'est qu'en prenant le temps de réaliser ce film, nous n'avons finalement jamais développé l'idée préconçue que nous en avions au départ. Cela n'a fait que muer, évoluer, et c'est pour ça à mon avis que le film est étonnant. En général, les films d'animation

exceptionnels transcendent leur medium. J'espère que, par la singularité de sa fabrication et celle de notre collaboration avec Ugo, *Arco* sera perçu comme un film et pas « juste un film d'animation ».

On peut lui souhaiter le même phénomène que *Kirikou et la sorcière*, couronné à Chicago d'un double prix : celui du jury adultes et celui du jury enfants.

Oui, on espère vraiment que les grands-parents viendront avec leurs petits-enfants, et que le film pourra résonner pour toutes les générations.

Pour les voix, en particulier celles des enfants, j'ai insisté pour ne pas faire appel à des acteurs de doublage professionnels. Dès les premiers essais avec Margot Ringard-Oldra, qui joue Iris, on a senti une énergie très forte, mêlée à une forme de mélancolie — quelque chose de très contemporain. Une lueur d'espoir qui cohabite avec un désespoir profond.

Cela rejoint une théorie que je développe depuis un moment : on arrive à une étape de l'humanité où les enfants d'aujourd'hui — ceux qui ont 12-13 ans, nés après 2010 — sont les premiers, dans nos sociétés occidentales développées, à avoir grandi sans jamais connaître « l'avant téléphone portable ». Pour eux, deux projections très opposées s'ouvrent : soit on ira jusqu'à leur implanter des puces dans le cerveau, soit ils se révolteront contre cette perte d'innocence, contre le vol d'un monde plus simple, sans internet omniprésent, sans dépendance technologique.

Aujourd'hui, tout va tellement vite... Les souvenirs sont stockés sur des serveurs, on perd le lien avec les objets, avec le contact direct, physique. C'est aussi ce que raconte le film. Le monde d'Iris, c'est celui où cette logique a triomphé. Les robots ont gagné. Et c'est aux enfants désormais de décider s'ils veulent que les choses changent. En écrivant, on a réalisé à quel point la science-fiction a façonné notre réalité. Ces récits ont été prophétiques : ils ont contribué à créer le monde dans lequel on vit aujourd'hui.

L'idée peut-être la plus singulière du film, c'est celle de ce double futur. Il ne faut pas mentir. Aujourd'hui, on a tendance à trop anesthésier les gens. On leur dit : « Le monde va mal, alors venez passer deux heures à l'oublier. » On leur offre un bonbon sucré, une parenthèse qui fait oublier le réel — un peu comme dans *Matrix*. Et puis, une fois le film terminé, ils retournent dans la réalité : ça a été mieux pendant deux heures, alors la douleur semble moins vive.

Mais je pense que, justement, on est dans un moment où il faut affronter les choses. Il faut être lucide sur ce qu'est le réel. C'est aussi ce que le film essaie de dire : on en sort avec l'idée que la solution est en nous — pardon si ça sonne un peu cliché —, et que l'essentiel, c'est de croire en ce qui est fragile. Ce qui n'est pas définitif, ce qui est provisoire : les brouillons, les idées, les esquisses...

C'est particulièrement important aujourd'hui, notamment face aux enjeux liés à l'intelligence artificielle. Car dans un brouillon, dans une chose fragile, dans un simple croquis, il y a tout un monde, tout un futur qui peut naître.



NOTE DE LA PRODUCTRICE SOPHIE MAS

Dès que nous avons entendu le pitch d'Arco avec Natalie le coup de cœur a été absolu.

Je suis française et mon associée Natalie (Portman) a emménagé à Paris en août 2022, il nous tenait à cœur depuis longtemps d'entreprendre des projets avec des équipes françaises, remarquant aussi toutes ces dernières années où je travaillais à l'étranger à quel point leur savoir-faire et talent y étaient prisés. Nos choix, avec Natalie, sont motivés avant tout par la rencontre avec des créateurs qui allient vision et poésie, qui ont l'ambition de partager avec le plus grand public possible du rêve et de l'émotion.

Rejoindre le studio Remembers sur un projet d'animation à Paris était vivifiant de par la nouveauté du support ; mais cela s'inscrivait aussi très logiquement dans la continuité de ce que nous avions l'habitude de faire : développer, financer et produire des films à l'international.

Le visionnage de l'animatique en mars 2023, d'une durée alors de 40 minutes et surtout la rencontre avec Ugo et Félix ont achevé de nous convaincre. Il fallait impérativement rejoindre cette équipe et aider ce film à se faire dans les meilleures conditions. Rapidement le but a été de contribuer à affiner l'histoire, les enjeux et les personnages qui étaient déjà là, peaufiner le rythme aussi, choisir le casting des voix avant de montrer une animatique plus aboutie et d'aller chercher nos partenaires clés : agents de vente, distributeurs français et internationaux, chaînes télé.

Depuis deux ans, l'engouement des partenaires en France comme à l'étranger, des acteurs qui ont rejoint le projet pour en incarner les personnages, suivis par les sélections en festival et les premiers retours du public, tous ne disent qu'une chose : Ugo Bienvenu est un auteur réalisateur unique et inestimable, dont le génie ne saurait rester secret encore bien longtemps. Nous avons hâte de partager le film avec vous, de continuer à travailler avec lui et à coproduire des films avec Remembers, ici tous ensemble à Paris.



LISTE ARTISTIQUE

| | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| Iris | Margot RINGARD OLDRA |
| Arco | Oscar TRESANINI |
| Clifford | Nathanaël PERROT |
| Mère d'Iris | Alma JODOROWSKY |
| Père d'Iris | Swann ARLAUD |
| Mikki | Alma JODOROWSKY Swann ARLAUD |
| Dougie | Vincent MACAIGNE |
| Stewie | Louis GARREL |
| Frankie | William LEBGHIL |
| Mère d'Arco | Sophie MAS |
| Mère d'Arco (séquence finale) | Frédérique CANTREL |
| Père d'Arco | Oxmo PUCCINO |
| Ada | Joséphine MANCINI |

FICHE TECHNIQUE

| | |
|---------------------------------------|----------------------|
| Réalisation | Ugo BIENVENU |
| Scénario | Ugo BIENVENU |
| | Félix de GIVRY |
| Produit par | Félix de GIVRY |
| | Sophie MAS |
| | Natalie PORTMAN |
| | Ugo BIENVENU |
| Musique | Arnaud TOULON |
| Producteurs exécutifs | Audrey TONDRE |
| | Remembers STUDIO |
| Direction artistique et design | Ugo BIENVENU |
| personnages | |
| Supervision artistique | Félix de GIVRY |
| Storyboard | Ugo BIENVENU |
| | Adam SILLARD |
| | Jocelyn CHARLES |
| | Tamerlan BEKMURZAYEV |
| Direction de l'animation | Adam SILLARD |
| Assistante réalisatrice | Anaëlle SABA |
| Assistant conception | Simon CADILHAC |
| Supervision compositing | Benoît GALLAND |
| Couleur et Stylisation décors | Louise SEYNHAEVE |
| | Ugo BIENVENU |
| | Fabio BESSE |
| Supervision Décors | Fabio BESSE |
| Colorscrip | Louise SEYNHAEVE |
| Direction de post-production | Clara VINCIENNE |
| Montage | Nathan JACQUARD |
| Assistant monteur | Albert BONNIER |
| Sound design | Nicolas BECKER |
| Montage son | Andrea FERRARA |
| Mixage | Damien LAZZERINI |
| Bruitage | Grégory Vincent |
| En coproduction avec | France 3 Cinéma |
| Avec la participation de | Netflix |
| | France TÉLÉVISIONS |
| | Diaphana |
| | Goodfellas ANIMATION |
| Distribution Suisse | Frenetic FILMS |