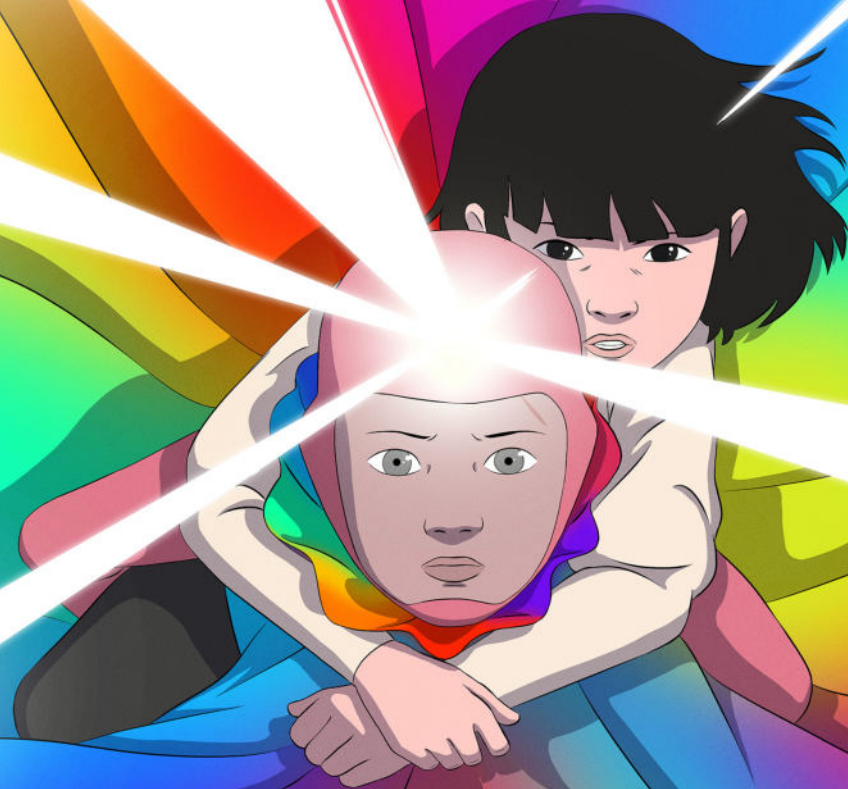


Remembers & mountainA présentent



ARCO

Un film d'Ugo Bienvenu



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2025
SÉANCE SPÉCIALE

ARCO

Un film d'Ugo Bienvenu

Avec les voix de

Alma Jodorowsky, Swann Arlaud, Vincent Macaigne,
Louis Garrel, William Lebghil, Frédérique Cantrel, Oxmo Puccino

France • 2025 • Couleur • 1H28 • DCP 2K

Séance Spéciale
16 mai 19h15
Salle Agnès Varda

DISTRIBUTION FRANCE
DIAPHANA DISTRIBUTION
155, rue du Faubourg Saint Antoine
75011 Paris
Tel : 01 53 46 66 66
diaphana@diaphana.fr

diaphana
DISTRIBUTION

RELATIONS PRESSE
Myriam Brugière - 06 80 75 25 54
Olivier Guigues - 06 60 62 95 95
bcg@bcgpresse.fr

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.





Note d'intention du réalisateur
Ugo Bienvenu

Après avoir écrit et réalisé plusieurs courts-métrages, clips, et quelques bandes dessinées dans le genre de la science-fiction adulte, m'est venue l'envie d'écrire un film dans ce genre pour la famille. Un film pour nous et nos enfants, une forme cristalline à partager, proche des récits d'aventure qui nous ont marqués plus jeunes, qui forment, en quelque sorte, notre socle commun.

Là est la force particulière du cinéma : le fait de voir en même temps, ensemble, la même chose. En somme, le partage.

Les auteurs de science-fiction des générations précédentes et actuelles, quels que soient les supports, ont pratiqué le mécanisme du genre dans un axe le plus souvent négatif, ayant tendance à montrer un monde qui meurt, un futur quasiment tout le temps invivable.

L'époque dans laquelle nous vivons étant particulièrement incertaine, complexe et difficile à vivre, j'avais à l'inverse besoin d'un récit qui donnerait de l'espoir, qui nous inviterait à imaginer le monde, non pas de demain (qui semble déjà condamné), mais d'après-demain. Un horizon désirable, possible, un monde dans lequel il ferait bon

Si la science-fiction des années 70 n'a cessé de confirmer ses théories, comme si ses « prédictions » s'étaient révélées justes, je suis de plus en plus convaincu que c'est à notre génération de faire des prédictions d'une nature différente. De raconter un monde plus ample et plus beau pour qu'il puisse un jour advenir.

«Il me semble plus que jamais, qu'avant que quoi que ce soit ne soit faisable, il nous faut croire que le meilleur est possible, il nous faut l'imaginer pour qu'il advienne.»

Je me suis donc mis à imaginer un futur où les choses fonctionneraient, où les êtres continueraient de vivre, où la beauté, l'humanité, l'amour seraient toujours possibles. Après des mois de recherches infructueuses (comme cela arrive tout le temps), je jetais l'éponge. Ce que je cherchais était nouveau pour moi, exit le cynisme, l'analyse, les grandes théories, bref : mon *modus operandi*. Ici, il s'agissait de penser différemment, de façon purement sensible, d'aller chercher là où tout est fragile. Il ne s'agissait plus de remettre en cause, mais de trouver des issues.

Mais un jour, tombé du ciel, est apparu sous ma main, dans mon carnet, un personnage qui s'est imposé : un enfant arc-en-ciel.

Cette vision, ce petit être, n'a alors plus quitté mon esprit. Comme je le fais souvent, j'envoie un croquis à Félix. Il lui donne son nom: Arco et son histoire, son monde commence alors à se dessiner devant nous - un retour à un quotidien simple où les humains évolueraient en accord avec la nature. Le sort en est jeté, nous commençons à écrire.





Cet enfant du futur, comme tous ses contemporains, pourrait voyager dans le temps au moyen de sa combinaison arc-en-ciel, observateur discret de l'histoire de l'Humanité. Chaque arc-en-ciel observé depuis la nuit des temps serait donc quelqu'un du futur nous observant de là-haut.

Arco, transgressant les règles du voyage dans le temps, se retrouve piégé dans son passé, notre futur proche à nous, sorte de présent augmenté où nos erreurs (réalité augmentée, ultra-communication, société de contrôle, problèmes écologiques, robots remplaçant les tâches humaines...) coupent l'humanité d'elle-même. Caricature poussée des années qui viennent de s'écouler, où sont exacerbées encore plus loin les dérives pour mieux montrer les défauts de notre présent, et par contraste, ce qu'il y a de beau dans le monde.

Dans ce futur proche, le jeune Arco est recueilli par la petite Iris, produit de son époque, élevée par son nannybot et ne voyant ses parents absents le plus souvent qu'en projection visio-hologramme. Iris vit dans un monde d'illusions, où tout n'est plus que réalité augmentée, où la nature, balayée constamment de catastrophes naturelles, est assistée par une technologie qui ne fait que retarder le drame.

C'est à travers le regard vierge d'Arco venant d'un monde plus simple, que l'absurdité de celui vers lequel nous nous dirigeons, celui d'Iris, se fait jour. C'est ce monde, précisément, où l'imaginaire a laissé la place à la sacro-sainte logique, où la poésie a laissé le terrain aux faits, qui est le véritable antagoniste du récit. Un monde carcan, où l'homme n'a que peu de marge de manœuvre, qui n'aura de cesse de se refermer sur les deux enfants.



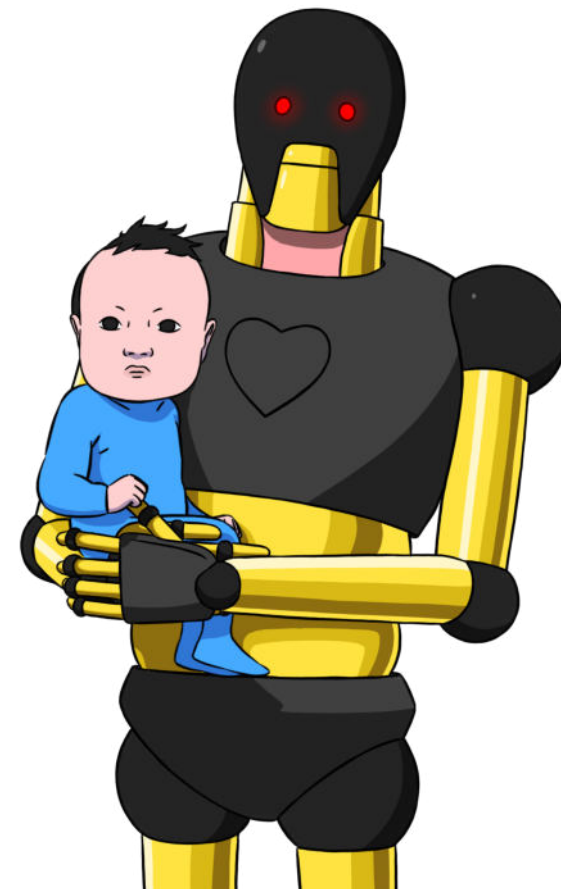
«L'enjeu majeur de l'écriture était de rester au niveau des enfants, de tout traiter par leur prisme, leur imaginaire, leurs peurs.»

Si les modalités d'écriture de ce film étaient différentes de mes travaux précédents, Arco n'en reste pas moins dans la droite lignée de mon travail où la transmission à toujours été centrale : interrogeant en lame de fond les modalités d'un futur commun, les possibilités du bonheur, de l'amour, de l'humanité, dans un monde qui en manque souvent cruellement.

On y retrouve mon personnage fétiche, Mikki, figure constante du relais de parentalité et de mémoire qui traverse l'ensemble de mes productions. C'est de l'aventure déclenchée par cette rencontre qui n'aurait jamais dû se produire entre deux enfants d'époques différentes, que j'espère planter dans l'esprit de tous que nous pouvons construire ensemble un monde meilleur, donner un peu d'espoir à notre génération.

Elle reste aussi dans la même veine graphique: dans un style réaliste, car, pour moi, la condition d'adhésion à ce que nous ne connaissons pas, c'est le réel.

Aussi, pour que le spectateur puisse adhérer à ce que je lui propose, je lui donne les gages d'une réalité vraie, tangible, pour qu'il puisse plonger sans crainte ni questions parasites dans le récit. Le film est réalisé en animation 2D, technique qui m'est très familière (la quasi totalité de mes productions étant réalisées dans ce style) et particulièrement chère. Seule, à mon sens, capable d'enchanter réellement le monde, de traduire parfaitement une vérité, non pas factuelle, mais sensible.





«Dès le début, mon idée était de faire un film pour tous, de facture classique, ambitieuse, se situant dans la famille des films d'aventures qui m'ont marqués au fer rouge et m'ont donné envie de faire ce métier.»

Pour n'en citer que quelques-uns: *E.T* ; *Peter Pan* ; *Pinocchio* ; *Totoro* ; *Ponyo sur la falaise* ; *Kiki la petite sorcière* ; *Le roi et l'oiseau* ou encore *Kirikou*. Autant de films grand public exigeants, qui, sous des allures légères, nous arment pour le réel, questionnent notre humanité, notre rapport à l'autre et au monde.

La retranscription et la conservation de mon style de dessin compliqué en mouvement (puisque mêlant réalisme et échappées sensibles), a toujours été une des problématiques centrales de mon travail et de mes recherches en animation.

C'est cette exigence qui m'a aussi toujours poussé à créer des structures de production et de fabrication sur-mesure, orientées vers la compréhension de ce qui constitue une identité graphique et narrative, pour permettre une tenue générale déterminante à mon sens, si ce n'est dans notre métier, dans les objets que j'affectionne et que je veux voir exister.

Grâce à nos multiples activités au sein du studio Remembers, nous avons pu faire mûrir le film sereinement, comme nous le souhaitions, alternant phases d'écriture, image et scénario, l'une nourrissant l'autre, permettant ce que j'aime quand je suis face à une fiction : un mélange d'inconscient et de structure donnant à la poésie et aux émotions toute leur puissance.

Cette figure d'une pureté cristalline qu'est Arco a cette évidence qui m'a persuadé de mettre toutes mes forces dans ce projet. En sortant de ce film, je l'espère, les spectateurs ne verront plus jamais le phénomène si magique que sont les arcs-en-ciel de la même manière, et derrière eux, j'espère qu'ils pourront alors à leur tour se projeter dans la promesse d'un autre futur.



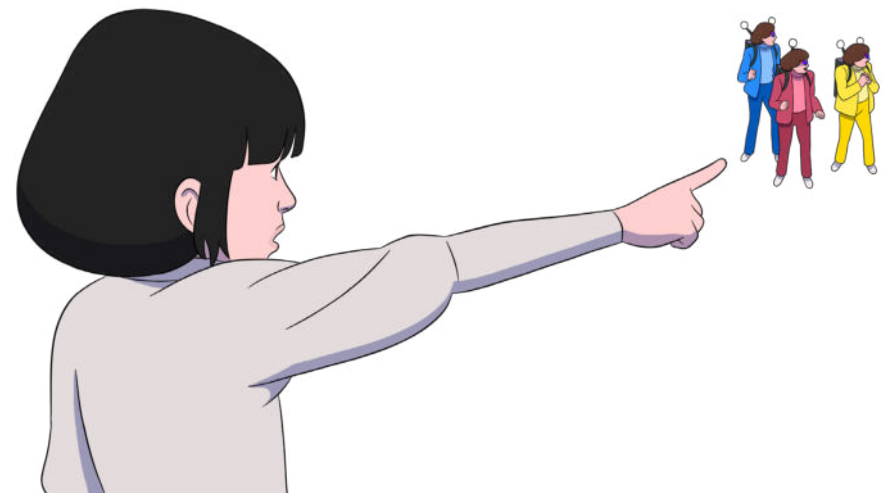
Note technique du réalisateur
Ugo Bienvenu

«Ce que j'aime le plus dans mon métier, c'est sa dimension artisanale.»

L'animation 2D est un médium où chaque problématique de fabrication demande une solution particulière. Tout doit être traité au cas par cas, chaque nouveau problème devant trouver sa solution unique, spécifique. C'est ce qui fait que le métier reste passionnant, qu'il se renouvelle tous les jours.

Je viens du papier, mes dernières productions animées sur ce support datent de 2015, lorsque les minutes que je devais produire devenaient trop nombreuses pour ce mode de fabrication. J'ai alors cherché le logiciel qui pourrait conserver le mieux mon rapport à la technique si particulière, le fait main, développant dès lors un partenariat fort avec TVPaint, entreprise française ayant développé des outils conservant les qualités de la pratique tout en la plongeant dans une nouvelle ère. Si chaque dessin est toujours effectué à la main, le logiciel offre des outils facilitant le travail à toutes les échelles, permettant aussi la création d'outils spéciaux (guides de perspective, brushes, grilles de déformations... entre autres).

Si ce film a pu voir le jour c'est que nous avons lancé (comme nous l'avons toujours fait sur les formats courts que nous produisons chez Remembers), la fabrication d'une animation poussée, nous permettant de prolonger l'écriture, d'en tester, en taille réelle, les effets, d'en vérifier l'efficacité et de communiquer avec l'extérieur une idée plus concrète de ce que pourrait être le film. Cette phase de travail nous a permis d'éliminer le maximum d'incertitudes, de quantifier très précisément le travail, d'anticiper les endroits complexes de fabrication. Ce document, fabriqué à cinq personnes tout au plus en un an, a aidé véritablement tous les départements qui ont participé à la fabrication du film. Il a été la bible en quelque sorte du projet, le référent absolu de toutes les intentions, tous les choix, de jeux de cadrages, de timings y étant déjà en substance.



L'un des sujets les plus compliqués en animation est la conservation des volumes, que ce soit sur les visages de nos personnages, le corps des robots ou encore la précision des raccords au décors. C'est là dessus, sur la phase dite de «construction» que nous passons le plus de temps, or ce n'est pas la part la plus créative. Aussi, nous avons développé en interne des méthodes pour pallier à ce problème, usant de modélisations 3D des visages de nos personnages, de certains de nos décors, pour les séquences d'intérieurs, par exemple ou encore pour les corps des robots du film, qui tolèrent moins que les personnages humains les légères fluctuations de volumes.

Fabriquées sur Blender, logiciel open source, ces modélisations ont, au fond prolongé les méthodes mises en place par les studios Disney (entre autres) avec des sculptures de leurs personnages, des maquettes en papier de leurs décors (comme sur *La belle et le clochard*, par exemple) à ce point près que contrairement à eux, avec ces nouveaux outils, nous pouvons les mettre exactement dans l'angle de caméra, placer les éléments en suivant notre rough rapide, image par image, décuplant ainsi la capacité d'un animateur à cleaner une animation. Là où un dessin finalisé prenait une heure à un animateur brillant, ce même dessin, lui, prend, chez nous, une dizaine de minutes.

Ces supports en 3D pour l'animation 2D nous permettent d'utiliser un temps précieux à des endroits plus déterminants, et surtout d'augmenter la qualité de rendu, de la ligne, bref de la facture générale de l'image.

Autre particularité de notre modus operandi : le travail est moins fragmenté que dans une production classique. En effet, le plus souvent en animation, les techniciens se sentent dépossédés, sont souvent frustrés de la manière dont est finalisé leur travail par d'autres personnes. Nous avons donc essayé au maximum que les animateurs soient responsables de leurs plans et de leurs séquences le plus longtemps possible (parfois même jusqu'à la colorisation). Notre but par ailleurs, en structurant ainsi la fabrication, était d'annuler la perte de temps inutile dans la communication et la prise en main des documents par de nouvelles personnes. Chaque personne impliquée dans le film devenant ainsi garante de son travail, responsable de ce qu'elle fabrique.

Le passage d'une tâche à l'autre en animation est un moment crucial, c'est souvent dans ces moments clefs que se perdent les informations. L'industrialisation des processus est souvent le lieu de ce problème, c'est pourquoi nous avons dès le début de la production décidé qu'elle se déroulerait entièrement à Paris, dans notre studio, avec une main d'œuvre choisie, le plus souvent formée par mes soins. En effet, très vite je me suis rendu compte que pour mener mes projets à bien il fallait que je m'entoure de gens comprenant tout de ma méthode, formés à mon style, de sensibilités proches de la mienne.

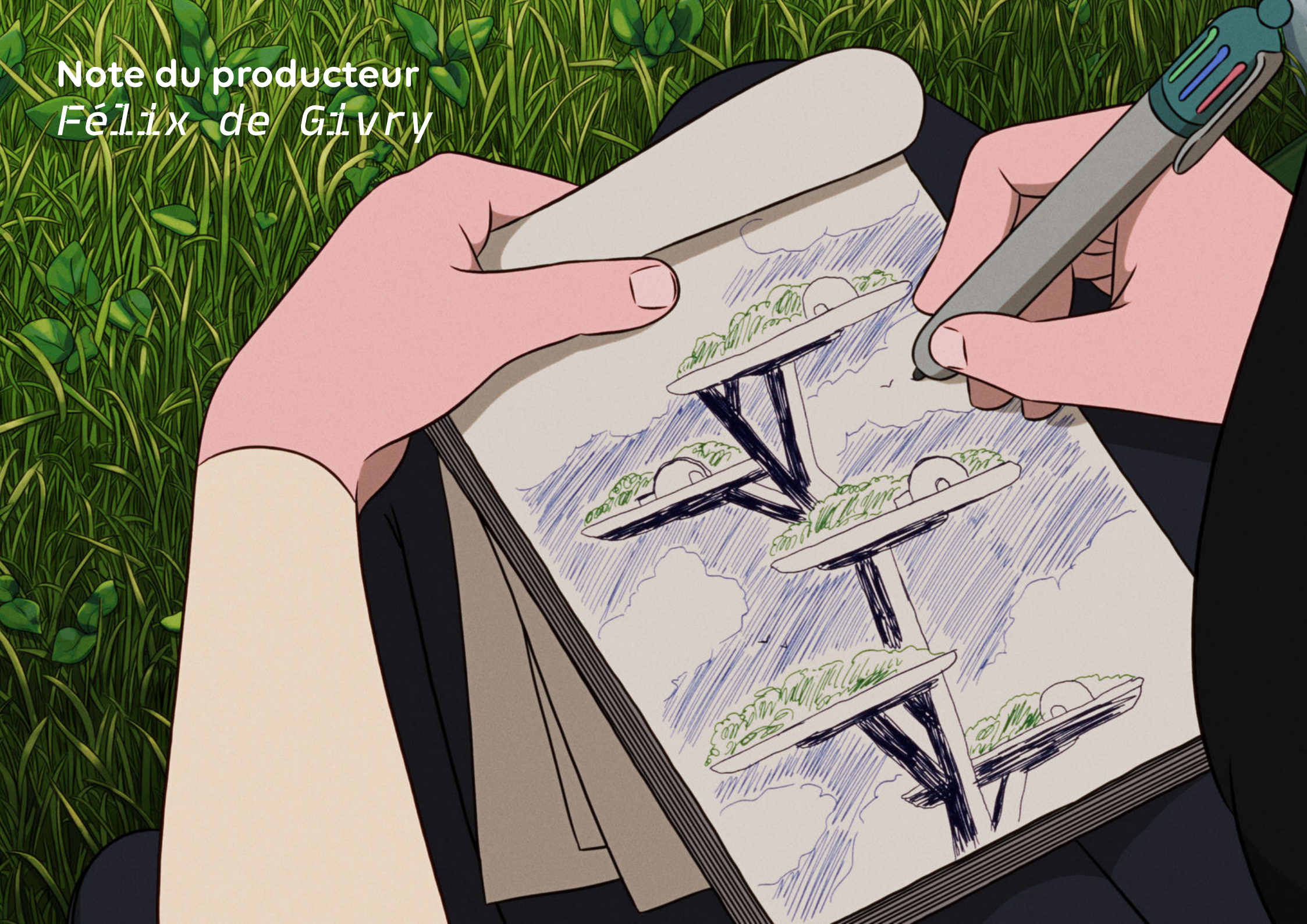
Je suis devenu professeur à l'école des Gobelins en 2015 où j'ai enseigné pendant six ans, ainsi qu'aux ateliers de Sèvres pendant trois ans, développant une relation privilégiée avec les jeunes talents avec lesquels nous travaillons aujourd'hui. Par ailleurs je crois profondément que le travail est un lieu de vie au sens noble du terme, on y rencontre des gens qui deviennent parfois des amis, d'autres des amours, on y partage la vie et nous sommes meilleurs quand nous sommes ensemble physiquement, en contact. L'émulation entre les différentes personnes qui ont travaillé sur ce film a je pense contribué au succès de sa fabrication.

La complexité de la fabrication avec une telle équipe sur une durée de 12 mois réside dans le temps qu'ils passent tous ensemble. C'est pour cela que nous travaillons depuis plusieurs années à la constitution d'une famille technique et artistique, faisant grand cas des compatibilités humaines au sein de nos équipes.

«Personnes fidèles avec lesquelles nous avons développé des réflexes quotidiens, seul moyen de conserver le contrôle technique et créatif nécessaires au projet.»



Note du producteur
Félix de Givry



«Ce projet est le fruit d'une collaboration qui a commencé il y a plusieurs années et dépasse largement le cadre et les temporalités classiques du développement d'un film.»

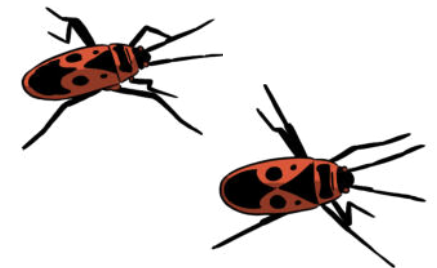
Nous nous sommes rencontrés avec Ugo pour la première fois en 2013 sur le tournage d'*Eden* de Mia Hansen-Løve dans lequel je jouais. Ugo était la "doublure main" de l'un des acteurs principaux. Avant même d'apprendre à le connaître, j'ai rencontré son trait et sa virtuosité.

Ugo dessinait en permanence, en silence dans un coin, comme s'il avait plus de facilité à s'exprimer avec un stylo qu'en parlant. Nous sommes restés en contact. J'avais à l'époque un label de musique, Pain Surprises, et j'ai produit un premier clip pour le groupe Jabberwocky - *Fog* (2015) réalisé par Ugo. L'histoire d'une petite fille sacrifiée qui - déjà - tombait du ciel.

En 2018, après avoir produit un deuxième clip puis co-réalisé un court métrage ensemble pour la 3e Scène à l'Opéra Garnier, nous avons chacun quitté nos sociétés respectives pour nous associer. Il s'agissait du prolongement logique de mon aventure entrepreneuriale avec Pain Surprises et de celle d'Ugo avec Miyu productions.

Notre volonté commune était de construire un écosystème qui serait capable de nous garantir une forme d'indépendance et de liberté en tant qu'Auteur-Réalisateur. Remembers était née.

Cependant, à la différence de la plupart des sociétés de productions d'auteurs-réalisateurs qui ne servent souvent qu'à l'étape du développement ou de la co-production, notre souhait a d'emblée était avec Ugo de créer un lieu de fabrication. Dès le début, nous avons cherché à développer nos propres outils techniques autour d'un savoir-faire précis. Tous les plus grands films d'animation jusqu'à aujourd'hui - ceux de Disney ou du Studio Ghibli, en passant par le modèle plus récent de Pixar - ont été fabriqués par un studio organisé par et autour du réalisateur, avec un savoir-faire et une méthodologie de travail souvent bien spécifique réfléchi autour d'un style. Nous avons bâti le studio Remembers ces quatre dernières années autour d'une équipe sensible, solide et fidèle, constituée d'anciens élèves des plus grandes écoles d'animation françaises (Gobelins, EMCA, ASA, Arts Décos de Paris...), qui se connaissent par cœur, ont l'habitude de travailler main dans la main.





Avant de nous lancer dans la fabrication d'Arco, premier long métrage en 2D et formellement très ambitieux, nous avons également fait le choix de créer une animation la plus aboutie possible. C'est un processus auquel nous avons réfléchi dès le début de l'écriture. J'ai déjà parlé du fait qu'Ugo dessine comme il respire.

«Nous avons tout de suite décidé qu'il serait logique d'avoir une forme de cohabitation entre les différentes étapes d'écriture de l'histoire, d'habitude séparées les unes des autres, c'est-à-dire le scénario, le storyboard et l'animation.»

Pendant presque trois ans, nous avons travaillé sur ces trois étapes de façon quasi concomitante. Ugo avançait d'abord sur le storyboard en même temps que nous écrivions le traitement, qui devenait ensuite un scénario avant de repasser à nouveau par l'étape de la mise en scène et du dessin. Ainsi de suite.

«L'autre singularité de ce projet en termes de production, c'était notre volonté de fabriquer le film uniquement à Paris.»

Dans le XXème arrondissement, sans déléguer certaines tâches (comme il est souvent d'usage pour les longs métrages d'animation) à d'autres studios en régions ou en Europe. Fabriquer l'intégralité du film en région parisienne (car nous avons aussi fait la post-production image et son et l'enregistrement des musiques) est un choix atypique. Nous savions que cette démarche peu conventionnelle impliquait de tracer un chemin plus complexe, notamment en termes de financement puisque cela nous coupait de certains leviers financiers.

Mais c'est un choix qui est au cœur même du projet et notre volonté de fabricant et dont nous avons d'emblée choisi d'assumer la responsabilité. Avoir le luxe de faire le film entre trois studios qui se situent à 10 minutes à pied permet de souder une petite équipe, de travailler en flux tendu, d'enlever des intermédiaires et notamment beaucoup de perte de temps dans les transferts et récupérations de divers fichiers. Du reste, c'est une organisation pensée autour de la méthode de travail testée et approuvée par Ugo ces dix dernières années.

C'est ainsi qu'il raconte des histoires, en faisant communiquer, de façon assez mystérieuse et magique, tous les médiums qu'il a entre ses mains, les mots, le dessin, et le mouvement. C'est aussi parce qu'Ugo est un grand technicien et animateur que nous avons réfléchi à cet enjeu énorme du premier long-métrage de façon si peu conventionnelle.

Par ailleurs, notre volonté était d'emblée de voir Arco au cinéma. Comme Ugo l'a dit, le cinéma est le lieu du partage. C'est l'endroit où l'on projette les rêves avec l'espoir qu'une partie du réel s'en trouve transformée. C'est notre souhait le plus cher avec ce film : qu'il véhicule une forme d'espérance et de croyance qui se font de plus en plus rares aujourd'hui.



An illustration of a woman wearing a red hijab and a large, flowing rainbow-colored cape. She is depicted in a flying pose, with her arms outstretched and a determined expression on her face. The background is a clear blue sky. In the bottom left corner, the dark roof and a window of a house are visible, and a green tree stands in the bottom center.

Note de la productrice *Sophie Mas*

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

Je suis française et Natalie a emménagé à Paris en août 2022, il nous tenait à cœur depuis longtemps de démarrer des projets ici, avec des équipes locales sur des films de langue française. J'ai, au cours de mon travail des quinze dernières années, principalement aux Etats-Unis, beaucoup collaboré avec des Français vivant ou travaillant à l'étranger, remarquant à quel point leur savoir-faire et talent y étaient prisés. Après avoir produit des films tels que *May December* de Todd Haynes, *Call Me By Your Name* de Luca Guadagnino, *Ad Astra* de James Gray ou encore *Murina* d'Antoneta Alamat Kusijanovic.

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 ; cela s'inscrivait aussi très logiquement dans la continuité de ce que nous avons l'habitude de faire : développer et financer les films à l'international, trouver de l'argent privé américain dans le but de donner plus de liberté à Remembers, en dehors d'un système plus classique de coproduction européenne.

Le visionnage de l'animatique, 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.

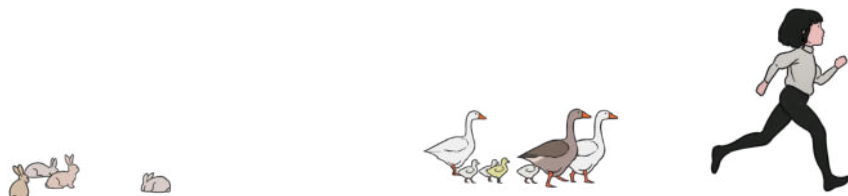
Pour continuer à garantir le niveau d'indépendance créative qu'Ugo et Félix s'étaient donné au sein de leur studio Remembers lors du développement du scénario et de l'animatique, dans cette phase de prise de risque qui permet à un projet et de naître à l'abri des regards et de grandir, nous avons dérogé à nos principes habituels et souhaité investir nos fonds propres.

Le but était de contribuer à affiner l'histoire, les enjeux et les personnages, peaufiner le rythme aussi avant de montrer une animatique plus aboutie et d'aller chercher nos partenaires clés : agents de vente, distributeurs français et internationaux, chaînes télé.

«Arco, nous en avons l'intime conviction, est un grand film de cinéma. Il a cette faculté de toucher au cœur, de faire venir les larmes alors même que nous sourions.»

Ugo Bienvenu, accompagné par le talent de son co-auteur Félix de Givry, est un auteur réalisateur unique et inestimable, dont le génie ne saurait rester secret encore bien longtemps.

Nous sommes fiers d'avoir réalisé tout cela à Paris, sans délocaliser la production, à aucun moment. C'est un pari très clair qui sied à l'ambition du projet et à la détermination de son équipe. C'est aussi un modèle que nous souhaitons renouveler. Que mountainA continue à co-produire des films avec Remembers, que nous développons d'autres talents et films, ici, à Paris.



Note du compositeur
Arnaud Toulon



C'est pendant le confinement qu'Ugo m'a appelé pour me parler d'Arco pour la première fois. Juste une idée à l'époque : celle d'un garçon voyageant dans le temps à travers les arc-en-ciel, et d'une fille qui le recueille et l'aide à retrouver son monde. Je ne me rappelle pas tous les détails de notre conversation, mais deux directions s'imposaient déjà à l'époque :

« Des thèmes qu'on peut siffler en sortant de la salle » me disait Ugo — et l'envie que la musique insuffle une dimension spirituelle à l'histoire.



«La composition de la musique de ce film m'a donc accompagnée pendant plusieurs années.»

Au départ plutôt à l'arrière-plan de mon quotidien, en échangeant ponctuellement des maquettes pendant qu'Ugo avançait sur le scénario du film puis, petit à petit, le processus s'est intensifié. Nous avons déjà collaboré sur plusieurs formats courts avec Ugo, pendant lesquels nous avons pu explorer quelques directions musicales ensemble, et identifier nos affinités communes : un même goût pour les mélodies mélancoliques, pour les bande-sons désuètes des années 50, des références littéraires et cinématographiques partagées, et l'envie commune d'intégrer ces souvenirs musicaux d'enfance dans des récits contemporains, qui trouvait enfin avec Arco un large terrain d'expression.

Si cette compréhension mutuelle nous a aidé à trouver assez rapidement la couleur musicale du film, il nous a tout de même fallu passer par de longs questionnements quant à la place, au rôle que devait incarner la musique dans ce film. Fallait-il un thème par personnage, par époque ? Fallait-il créer du liant entre les situations, signifier des connexions entre les personnages ?

Après avoir exploré, abandonné, retravaillé de nombreuses pistes, la musique a fini par s'articuler principalement autour de deux thèmes : un premier associé au monde d'Arco, optimiste et porteur d'espoir, héroïque par moments. Le second thème, plus mélancolique et dépouillé, est associé au monde d'Iris, et reflète son monde instable qui aspire à l'équilibre, à la simplicité du monde d'Arco. Un motif romantique revient également à plusieurs reprises, et suggère une histoire d'amour naissant entre les personnages.



«Au milieu de toutes les interrogations qui ponctuent la composition, une de nos rares certitudes était que le chant, la voix humaine, devait jouer un rôle important dans la bande-son. Pour son universalité, pour son lien traditionnel avec le sacré.»

Du point de vue d'Iris, l'apparition d'Arco dans son monde représente une expérience surnaturelle, presque métaphysique. Si la musique peut apporter un second degré de lecture à l'histoire, c'est notamment en donnant un caractère miraculeux à la présence d'Arco, dans ce monde presque contemporain du nôtre.

Les mêmes considérations nous ont orientés vers le choix d'une instrumentation orchestrale, pour son caractère intemporel, et pour contraster avec l'environnement futuriste et robotisé d'Iris. Pour l'essentiel de la bande-son, j'ai privilégié des formations instrumentales plutôt réduites, afin de créer une atmosphère intime et organique, où l'on puisse entendre le grain et les aspérités de chaque instrument.

Pour certains passages bien particuliers, comme les envols d'Arco et le final du film, l'orchestration était volontairement plus large et puissante, afin de souligner l'ampleur dramatique de ces scènes, et pour les mettre en valeur par contraste avec le reste de la partition.

Nous avons pour ça la chance de travailler avec le chœur de chanteurs orthodoxes Sofia, et avec les musiciens de l'Opéra de Paris, dont la qualité de jeu exceptionnelle a aidé à insuffler de la vie dans les images d'Ugo.

Des sonorités plus contemporaines, des synthétiseurs mais également du Cristal Baschet, du Fender Rhodes et des ondes martenot sont également intégrés à la bande-son, mais leur rôle est principalement de soutenir l'Orchestre, d'en enrichir le spectre sonore et de créer des textures pour tapisser l'arrière-plan musical.

Pour conclure, le film, Ugo et moi voulions une ouverture, une sortie plus pop et lumineuse, pour faire le pont avec l'extérieur. J'ai eu la chance et le plaisir de collaborer pour ce morceau avec la chanteuse November Ultra, qui s'est accordée harmonieusement avec l'esprit du film. Elle a su trouver des paroles et une mélodie délicate pour nous accompagner doucement hors de l'univers de ce film.



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 et 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



Liste technique

Réalisation **Ugo Bienvenu**

Scénario **Ugo Bienvenu** et **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 personnages **Ugo Bienvenu**

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 Stylistation décors **Louise Seynhaeve, Ugo Bienvenu, Fabio Besse**

Supervision Décors **Fabio Besse**

Colorscript **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 et Goodfellas Animation**

diaphana
DISTRIBUTION

Fondation
gan
pour le cinéma

