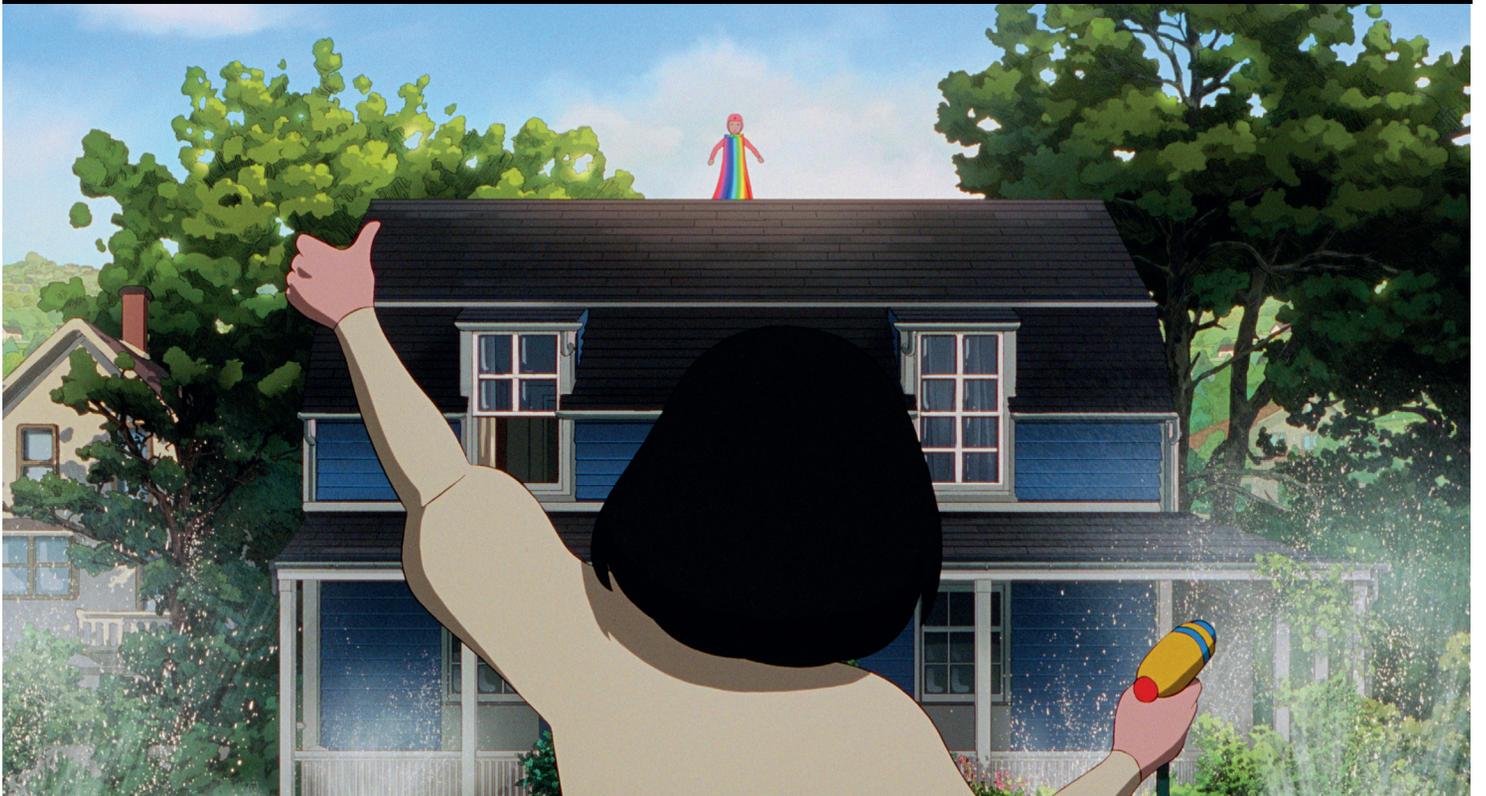
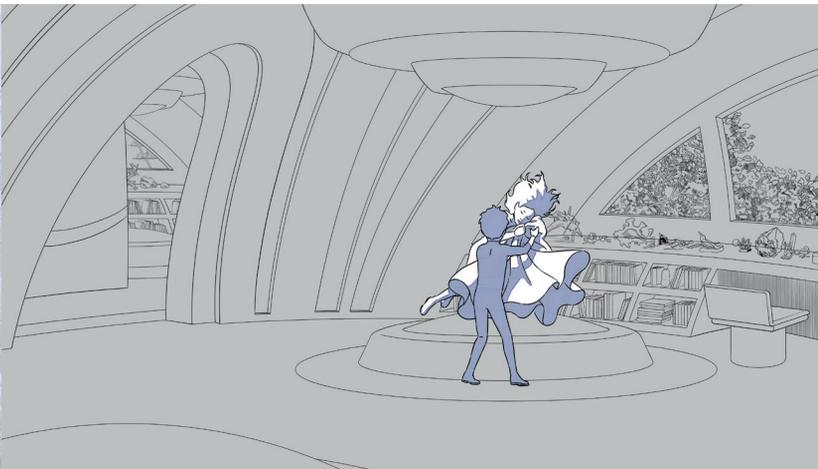
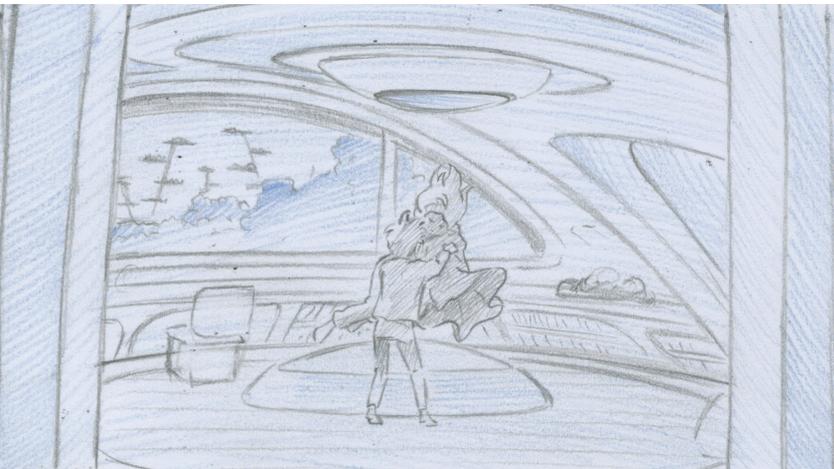


Extrait de l'ouvrage *Arco, un film d'Ugo Bienvenu* de Romain Brethes et Ugo Bienvenu
Paru chez Denoël Graphic © Éditions Denoël, 2025 et © Remembers, 2025
En librairie dès le 22 octobre 2025.

BREAKDOWN

Le *breakdown* met en miroir les différentes étapes de fabrication du film. Cette phase n'existe pas à proprement parler, mais tout au long de la production, les équipes d'Arco avaient toujours à disposition l'ensemble de ces étapes, aussi bien celles en amont que celles en aval de leur propre travail sur le film. Cela permettait de conserver l'intégrité graphique du projet au-delà des interventions de chaque corps de métier.

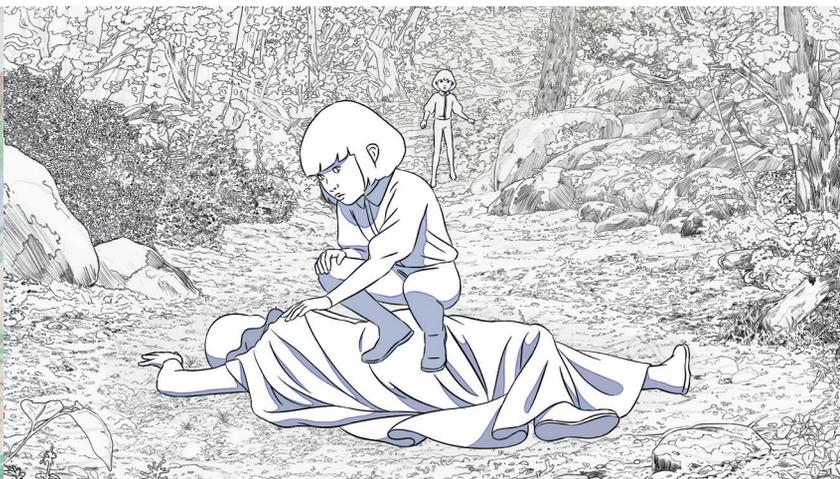




*En haut - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Adam Sillard,
décor par Maxence Cuq, animation par Joséphine Mounier*



En bas - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Adam Sillard,
décor par Ugo Bienvenu, animation par Raoul Faure



En haut - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Adam Sillard,
décor par Paul Duru, animation par Vincent Pistien



En bas - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Valentin Giuli, décor par Théo Carme, animation par Victor Chagniot



Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Josselin Facon,
décor par Ugo Bienvenu, animation par Simon Cadilhac



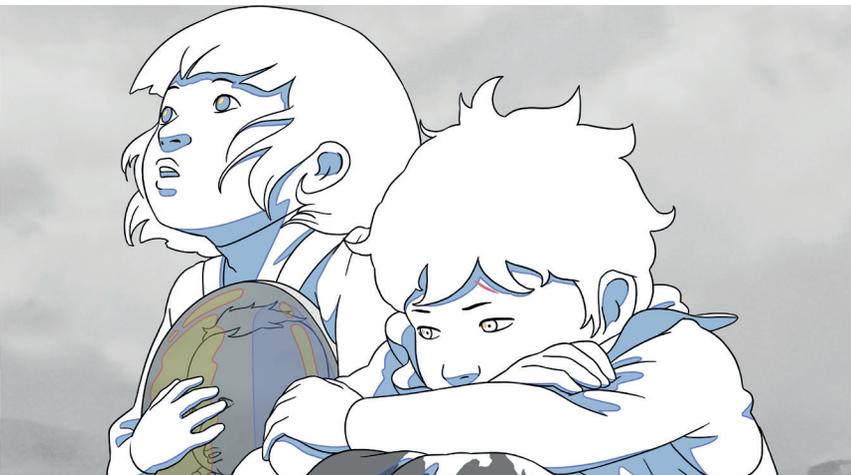
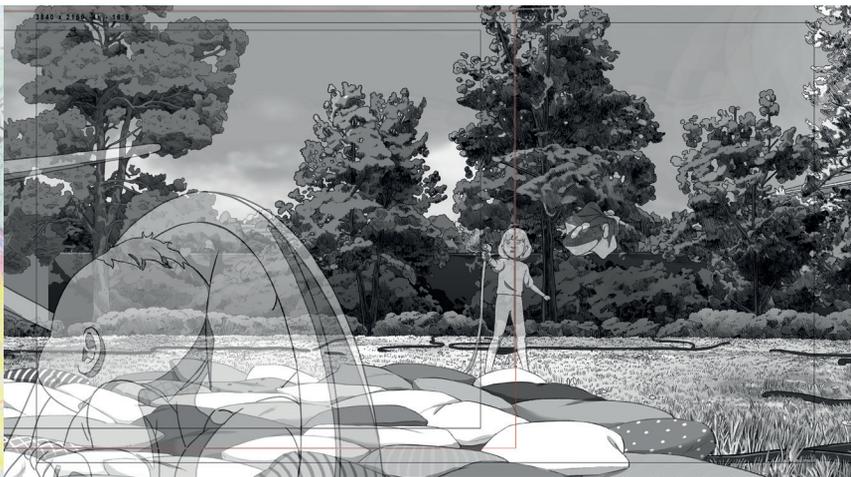
Ci-contre & page de droite - Storyboard par Ugo Bienvenu,
layout par Josselin Facon, décor par Ugo Bienvenu et Théo
Carme, animation par Victor Chagniot

LA MÉMOIRE DES PREMIERS GESTES

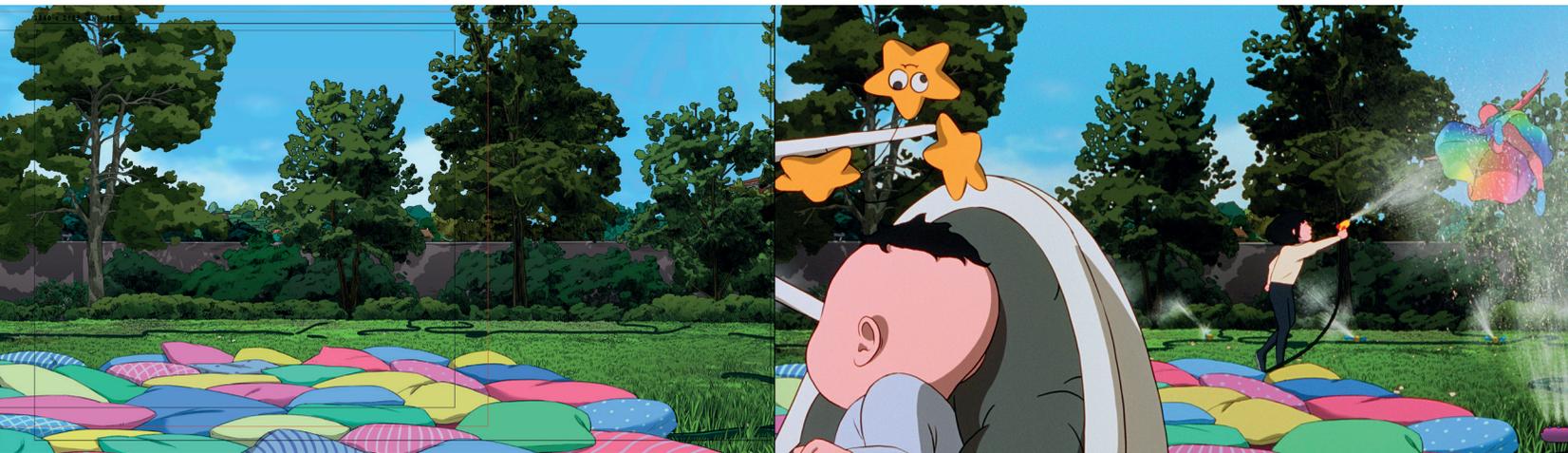
Lorsqu'Ugo Bienvenu était professeur aux Gobelins et à l'Atelier de Sèvres, sa principale préoccupation était d'aider les élèves à identifier les idées qui leur plaisaient le plus, et à les protéger de tout délitement et de toute altération au long de la production. L'animation est un médium lourd et chronophage, et il est facile de perdre de vue l'idée et l'envie initiale qui ont présidé à un projet. C'est pour cette raison que tout au long de la production, il convient d'avoir la mémoire des premiers gestes, des premières intuitions. « Une idée qui peut surgir au cours du processus est souvent séduisante, et c'est donc une inclination naturelle que de souhaiter l'incorporer dans la structure du film », analyse Ugo. « Mais sur un tel volume, tout nouvel apport, que ce soit en termes de mouvements, de décors ou de couleurs peut se révéler périlleux et avoir d'énormes implications sur l'ensemble de la production, jusqu'à mettre en péril la cohérence globale du film. Il faut donc pouvoir regarder en arrière constamment, avoir un œil sur la route et l'autre dans le rétroviseur. »

De la préproduction à l'animatique, l'équipe d'Arco a déployé énormément d'énergie pour évacuer le maximum d'inconnues, pour que les marges de manœuvre soient minimales, que les remises en question et les ajouts dans la production, si l'on excepte ce qui touchait aux qualités de mouvement et de rendu, soient quasiment impossibles. Chaque collaboratrice et collaborateur, lorsqu'elle ou il travaillait, avait donc accès en un clic à tout ce qui avait été fait précédemment, ainsi qu'à toutes les notes sur ses attributions propres et à toutes les réflexions que la production avait pu échanger au sujet de la fonction dont elle ou il héritait.





En haut - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Valentin Giuli,
décor par Sophie Barocas, animation par Camille Lherminier



En bas - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Julie Fournier,
décor par Mathilde Oudit, animation par Julie Fournier

Page suivante - Storyboard par Ugo Bienvenu, layout par Valentin Giuili

