

UNICORN WARS

UN FILM DE
ALBERTO VÁZQUEZ



UFO DISTRIBUTION présente
une production **ABANO, AUTOUR DE MINUIT, SCHMUBY, UNIKO.**

UNICORN WARS

un film écrit et réalisé par
ALBERTO VAZQUEZ



Espagne/France - 2022 - 1h32 - image 2K - ratio 1,90 - son 5.1
Interdit aux moins de 12 ans

AU CINEMA LE 28 DECEMBRE

RELATIONS PRESSE - GAMES OF COM

aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr

DISTRIBUTION - UFO DISTRIBUTION

ufo@ufo-distribution.com

01 55 28 88 95

Cofinancé par le
programme Europe créative **MEDIA**
de l'Union européenne





SYNOPSIS

En ces contrées lointaines, Oursons et Licornes sont en guerre depuis toujours.

Le soldat Célestin a soif du sang des Licornes, clé de la beauté éternelle selon le Grand Livre Sacré. Son frère Dodu, lui, n'aime pas la guerre, il préfère les myrtilles et les câlins.

Mais la bataille finale approche. Une unité d'oursons inexpérimentés quitte le camp d'entraînement pour une mission commando dans la Forêt Magique. Seront-ils à la hauteur ?



UNICORN WARS, ENTRE CONTE ET SATIRE FANTASTIQUE

Notes de réalisation par Alberto Vázquez.

«*Unicorn Wars* est un récit de guerre fantastique mélangeant drame et humour, qui relate la guerre ancestrale entre les oursons et les licornes. Le film propose une allégorie sur l'être humain et sa relation conflictuelle avec la nature. Il fait appel à des codes graphiques enfantins pour mieux les subvertir et créer une histoire originale et moderne.

Le projet aborde de manière grinçante les travers du monde contemporain, sur le pouvoir, la religion et l'écologie.

L'esthétique et la structure narrative d'*Unicorn Wars* se rapprochent de l'univers du conte ou de la fable mythologique, vus à travers un angle iconoclaste. Tous les ingrédients du conte magique sont réunis, mais traités d'un point de vue d'adulte afin d'aborder des sujets de fond.

Il y a un contraste permanent entre le fond et la forme. A la fois parodie de films fantastiques et de films de guerre, l'ambition de *Unicorn Wars* est de casser les genres pour créer un univers original, ouvrir les possibilités de la narration et aborder un ensemble de sujets en toile de fond.

Après *Psiconautas* et *Decorado*, ma volonté était avec *Unicorn Wars* de m'attaquer à un projet de long métrage d'animation plus ambitieux. C'était pour moi l'occasion d'avancer artistiquement et d'utiliser toute l'expérience que j'ai acquise durant ces années de travail intensif.

Il s'agit d'un film indépendant qui vise à atteindre un public plus large, sans pour autant abandonner une forte exigence artistique et narrative. *Psiconautas* était un film lent, désespéré et dramatique, alors que *Unicorn Wars* est plus dynamique, avec l'humour noir comme point de départ et des personnages plus nombreux.

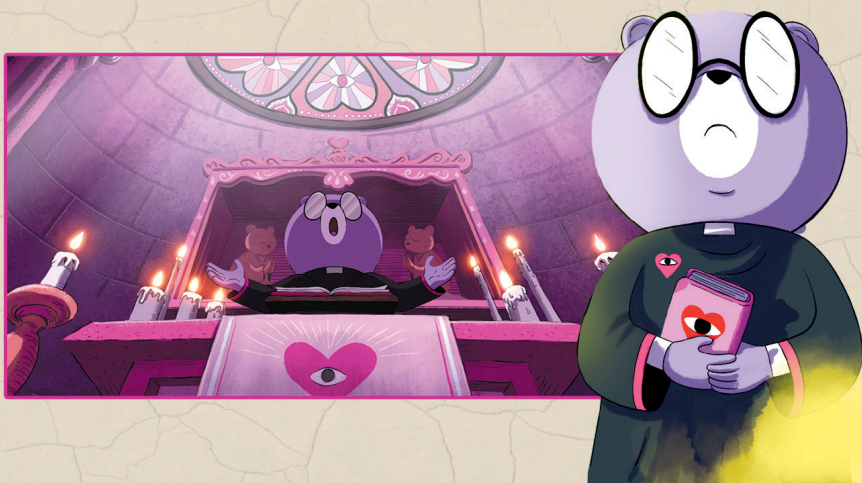
Unicorn Wars parodie les films de guerre et d'horreur tels que

Full Metal Jacket ou *Cannibal Holocaust*, mais traite avant tout d'une histoire profondément humaine, qui trouve son essence dans la relation conflictuelle entre les deux frères oursons Dodu et Célestin, que tout oppose, liés à un terrible secret de famille en rapport avec leur mère.

Bien que le film parte d'un postulat plutôt drôle et extravagant (la guerre violente entre des icônes de l'illustration jeunesse que sont les nounours et les licornes), il met en scène de manière cruelle et décalée la folie et la trahison. Le film aborde des thèmes intimistes comme l'envie, la jalousie et la manipulation, mêlés à d'autres thèmes plus généraux comme la guerre, l'écologie et la religion, créant ainsi un jeu de contrastes.

L'idée était de continuer le travail artistique entamé avec mes précédents projets, tout en y ajoutant de nouveaux éléments clés afin de l'enrichir et de le différencier, comme par exemple l'utilisation d'une iconographie médiévale chrétienne pour représenter la nouvelle religion des oursons, ou encore la création d'une identité sonore basée sur de la musique électronique environnementale.

Unicorn Wars est un projet ambitieux, original, avec un message universel clair. Un croisement entre *Apocalypse Now* et *Bambi*, avec un pied dans l'animation adulte et l'autre dans le cinéma indépendant, et destiné à un large public par sa nature humoristique, dynamique et son sens dramatique.»







ENTRETIEN AVEC ALBERTO VAZQUEZ

Quels sont les thèmes abordés par le film ?

Unicorn Wars illustre une guerre ancestrale entre les ours et les licornes qui vivent dans la Forêt Magique, avec en sous-texte la guerre interne familiale entre deux frères ours jumeaux, Célestin et Dodu, pour l'amour de leur mère. On découvre au fil du film que le drame de la guerre entre ours et licornes est intrinsèquement lié à un secret de famille entre ces frères. Mais *Unicorn Wars* est avant tout une fable anti-guerre, qui se penche sur l'origine absurde des conflits les plus dramatiques. C'est une histoire épique, émotionnelle, un conte universel qui aborde avec un humour grinçant et à travers la psychologie, des thèmes tels que les relations familiales, la religion, l'environnement, l'origine du mal et le pouvoir comme outil de contrôle.

Quelles sont les références utilisées pour ce film ?

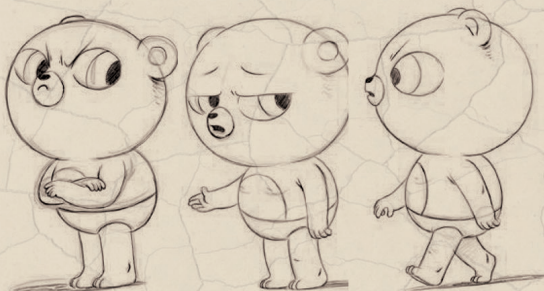
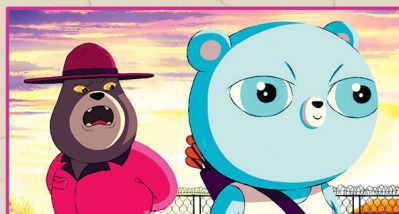
J'ai voulu mélanger mon univers personnel avec l'iconographie propre au film de guerre. *Unicorn Wars* est un hommage à certains films que j'ai beaucoup aimés comme *Apocalypse Now* ou *Platoon*. Tout cela est mélangé au monde féérique de la Forêt Magique et des licornes, qui me rappelle un peu *Bambi*. Dans l'histoire, il y a aussi de nombreuses références à la *Bible*, l'un de mes livres de fiction préférés. D'ailleurs, les ours ont leur propre religion et leurs propres conflits moraux.

J'ai tenté de montrer comment le fanatisme peut construire un récit de guerre et guider l'opinion publique. Toutes ces idées n'étaient pas vraiment des décisions conscientes, et me sont venues petit à petit au fur et à mesure que j'écrivais le scénario. J'ai toujours voulu créer une histoire de guerre et de survie dans la nature et cette proposition s'est mêlée à mes autres obsessions de conteur.

Quelles inspirations recherchez-vous dans l'univers des contes de fées et de la mythologie ?

Unicorn Wars ressemble à une fable ou à un conte de fées, mais il s'agit en réalité d'une anti-fable sans morale, c'est-à-dire une fable sombre pour adultes avec un langage et une narration contemporains.

Le contraste entre la forme et le contenu est évident, car les personnages sont mignons et enfantins, bien que leurs problèmes soient d'une nature psychologique adulte et complexe. J'aime travailler avec des animaux anthropomorphes, des icônes universelles qui ne semblent pas appartenir à une époque ou à un lieu particulier, et que toutes les cultures peuvent s'approprier. Je souhaitais que ces animaux à l'apparence douce et mignonne aient des comportements inattendus.



En termes de musique et de son, quel a été le développement créatif ?

Pour moi, la musique doit toujours être en phase avec les concepts du film et servir à mettre en valeur ses idées et la narration, tout en ayant une identité propre. Nous avons travaillé avec le compositeur Joseba Beristain et avec des morceaux complémentaires de Victor García. Nous avons également enregistré les chœurs avec l'Orfeón Donostiarra.

L'essentiel de la bande sonore est fait d'ambiances électroniques. Pour les séquences d'action, nous avons combiné à ces ambiances des compositions originales de musiques sacrées ou liturgiques faisant appel à des chœurs, afin d'accentuer le côté mystique du film. L'orchestration met également en avant le piano pour les flash-back dramatiques, ou des tambours pour les parties épiques. J'ai souhaité que la bande-son s'adapte à la diversité des événements, des situations et des personnages, et qu'elle ait en même temps une unité artistique.

Concernant les voix, les licornes et les animaux de la forêt sont tous des femelles, tandis que les ours en peluche sont des mâles. Les voix des licornes sont naturalistes et celles des ours sont plus caricaturales. Les noms des licornes sont bibliques (Marie, Judith, Ruth, etc...) et les ours en peluche ont des noms d'adjectifs (Calinou, Mignonnet, Dodu, etc.). Ce choix, d'un manichéisme assumé, illustre la volonté de souligner une lutte idéologique entre des entités d'apparence opposée (nature et civilisation, féminin et masculin, Bien et Mal) alors qu'elles sont intrinsèquement liées.

L'utilisation de la couleur est l'un des éléments les plus significatifs du film. Comment s'est déroulée la mise en couleur des arrière-plans et des personnages ?

Les fonds et les personnages ont des textures typiques de l'illustration et du travail sur papier : l'utilisation de la tâche, le trait irrégulier, la trace du pinceau.... Autant d'éléments au rendu plus expressif et graphique, proche de l'illustration classique faite à la gouache et du monde de l'édition, dont je suis issu.

L'utilisation de la couleur est également expressive, symbolique et narrative. En tant que directeur artistique, j'apprécie que la couleur évolue avec l'histoire, qu'elle raconte des choses et qu'elle ne soit pas décorative ou naturaliste. Cela est évident dans l'évolution de la Forêt Magique, qui devient un personnage en soi et qui évolue avec l'histoire et les émotions des personnages.

La Forêt Magique est d'abord une jungle, puis une forêt communautaire, puis une forêt sèche, jusqu'à ce qu'elle soit montrée comme un environnement hostile et pollué. À la fin, lors de la bataille finale, on a utilisé une gamme de couleurs contenant beaucoup de violence pour refléter les dégâts de la guerre.



LE PROCESSUS D'ANIMATION

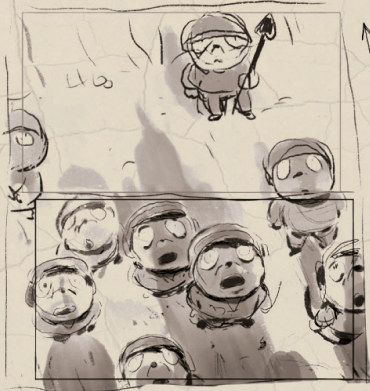
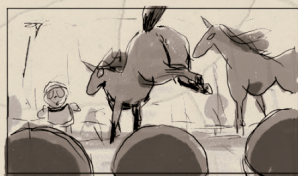
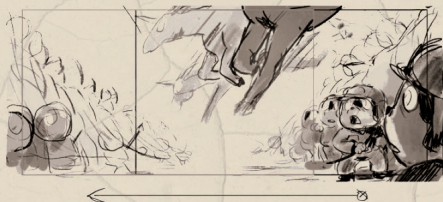
Unicorn Wars met en scène une cinquantaine de personnages et près de 1500 décors.

En plus des personnages principaux et du groupe d'oursins qui part en mission dans la Forêt Magique, il existe une grande variété d'oursins soldats, d'animaux de la forêt et de licornes, créant ainsi un univers riche et fascinant. Le film a nécessité 6 années de développement et de production avec plus de 250 professionnels impliqués dans sa fabrication.

L'un des principaux défis de l'animation de ce film a été la coexistence de l'animation 2D avec l'animation 3D. Les licornes ont été animées en 3D puis converties en 2D grâce à une technique inédite développée pour le film, afin de les intégrer aux mieux avec les oursins animés en 2D (parfois avec des accessoires en 3D comme les casques ou les flèches) et les décors très graphiques imaginés par Alberto Vázquez.

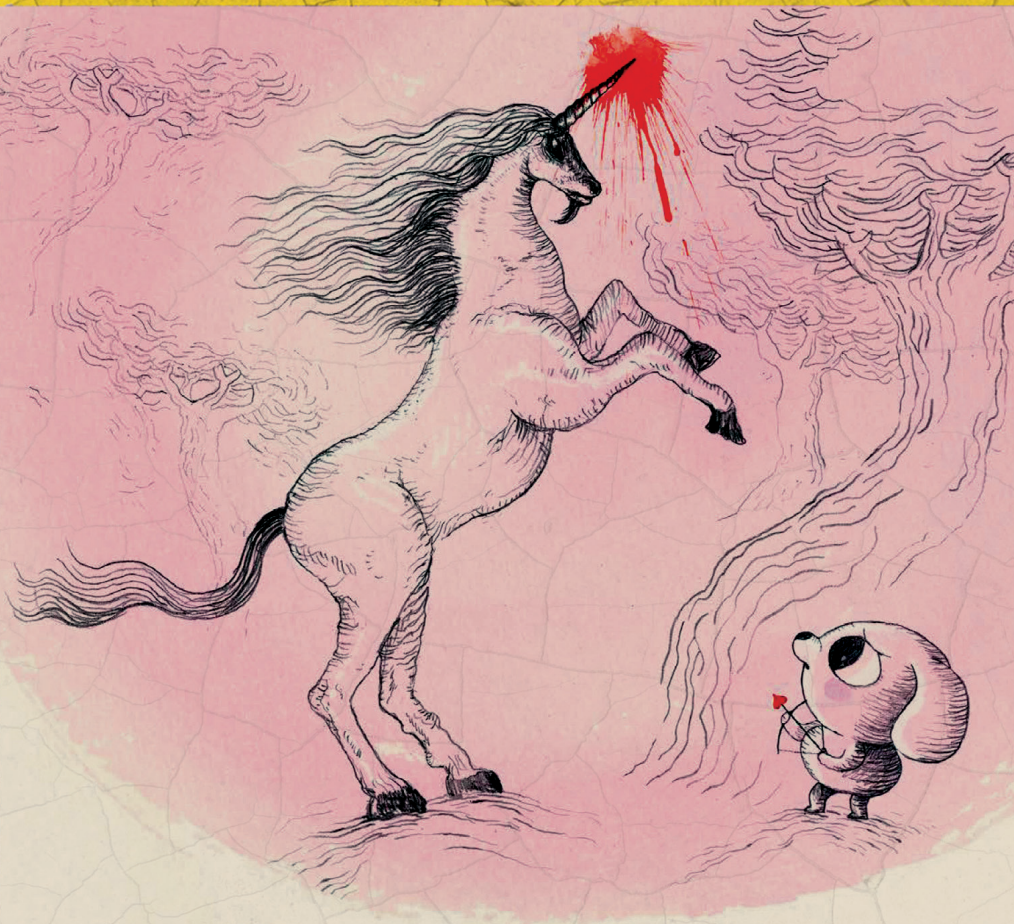
Le film a été intégralement fabriqué avec le logiciel open source Blender et son module 2D « Grease Pencil » ; c'est le premier long métrage à utiliser de cette façon ce mélange de techniques.











UNICORN BLOOD

(Sangre de Unicornio)

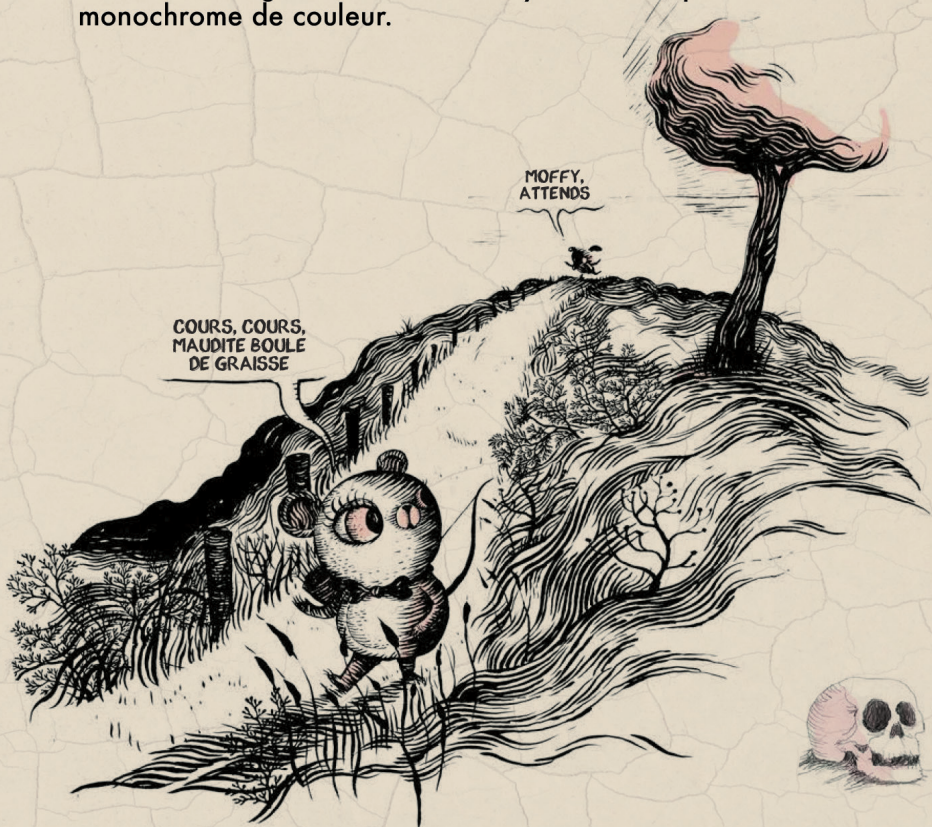


LA GENESE DU PROJET

On peut considérer *Sangre de Unicornio (Unicorn Blood)* comme les prémices de l'histoire de *Unicorn Wars*. Ce court-métrage réalisé en 2013 par Alberto Vázquez raconte l'histoire de deux frères ours, Moffy et Gregorio. Ces derniers partent à la chasse aux licornes, leur proie favorite. Leur chair est tendre et leur sang a un délicieux goût de myrtille, véritable élixir de jeunesse pour les oursons.

Les thèmes abordés par le réalisateur sont l'intimidation et la violence psychologique, baignés de références bibliques très marquées, comme la douleur et la culpabilité.

Le court-métrage est réalisé au crayon et à l'aquarelle avec un monochrome de couleur.





ALBERTO VAZQUEZ

Dans le territoire très circonscrit du cinéma d'animation pour jeunes adultes et adultes, Alberto Vázquez figure parmi les pionniers de l'animation moderne. Issu du monde de l'illustration et du roman graphique, il commence par adapter son propre univers visuel et thématique dans des courts métrages souvent primés (*Birdboy*, *Sangre de Unicornio*) avant de se lancer dans l'aventure du long métrage, en co-réalisation avec Pedro Rivero.

Avec *Psiconautas*, Alberto Vázquez et son acolyte livrent en 2015 une fable écologique post-apocalyptique, noire et désespérée et néanmoins empreinte d'une beauté sidérante, un OVNI situé quelque part entre Burton et Miyazaki. Le film fait sa première à San Sebastian, obtenant le prix Greenpeace, et démarre alors en 2016 une carrière en festivals des plus réjouissantes.

La même année, Alberto Vázquez réalise le court métrage *Decorado*, qui démarre sa carrière à la Quinzaine des Réalistes et qui fait lui aussi le tour du monde (Toronto, Annecy, Clermont-Ferrand).

Les visions personnelles d'Alberto Vázquez, dans ces deux films atypiques qui ne laissent personne indifférent, se voient finalement couronnées en février 2017 par le Goya du meilleur long métrage d'animation et le Goya du meilleur court métrage d'animation.

La même année, son premier long métrage est également nommé dans deux catégories aux European Animation Awards et se voit présélectionné pour les Oscars. À 35 ans, Alberto devient ainsi le parrain d'une nouvelle génération d'artistes espagnols effervescente dans le secteur de l'animation.



FILMOGRAPHIE



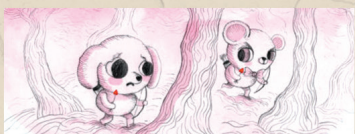
2020 - Homeless Home
court métrage



2016 - Decorado
court métrage



2015 - Psiconautas



2013 - Sangre de Unicornio
court métrage



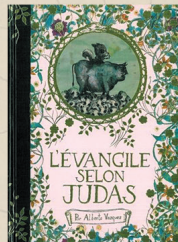
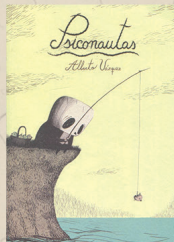
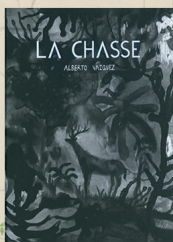
2011 - Birdboy
court métrage

BIBLIOGRAPHIE

2021 - La Chasse (BD), éd. Rackham.

2016 - Psychonautes (BD), éd. Rackham.

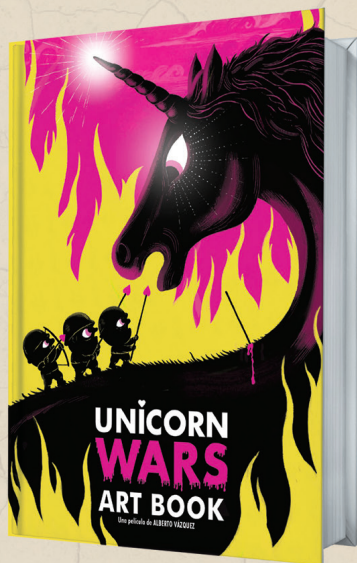
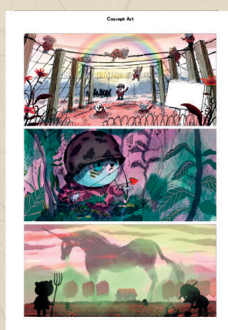
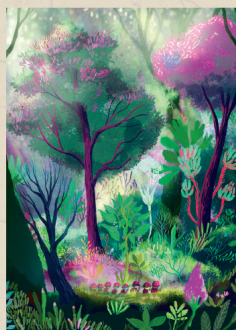
2010 - L'Évangile selon Judas (BD), éd. Rackham.



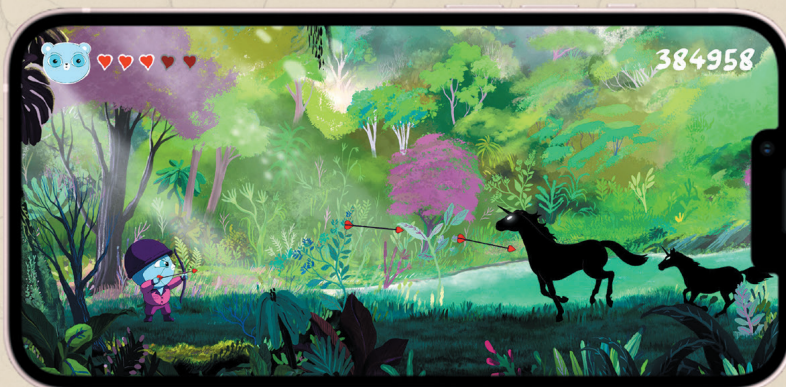
L'ART BOOK

Un ouvrage composé de 92 pages est dédié à l'univers de *Unicorn Wars*. Edité en 1500 exemplaires, il présente le projet du réalisateur Alberto Vázquez, son inspiration, ses étapes, mais aussi les diverses techniques utilisées à la création du film : du storyboard aux derniers réglages couleur en passant par le développement des personnages et le mélange des techniques 2D/3D.

En France, il sera accompagné d'un livret de traduction des textes, et sera disponible dans certains cinémas, certaines librairies et sur la boutique shop.ufo-distribution.com.



LE JEU



Le jeu en ligne *Unicorn Wars* est un jeu vidéo gratuit de type "shoot'em up" dans lequel le joueur contrôle Célestin qui, seulement équipé de son arc et ses flèches, doit survivre aux attaques incessantes de licornes et les tuer le plus rapidement possible afin de marquer des points passer au niveau suivant. Chaque tableau aura un nombre spécifique d'ennemis à vaincre pour déverrouiller le niveau suivant et en apprendre plus sur la suite de l'histoire.

EQUIPE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR

Alberto Vázquez

PRODUCTION EXÉCUTIVE

Chelo Loureiro
Iván Miñambres
Nicolas Schmerkin

ASSISTANTS DE PRODUCTION

Ana Fernández
Diana Cano

MUSIQUE

Joseba Beristain

DIRECTION D'ANIMATION

Khris Cembe

DIRECTION ARTISTIQUE

Alberto Vázquez

SUPERVISION DES DÉCORS

Leire Acha

SUPERVISION DES LUMIÈRES

Martín Romero

SUPERVISION DU COMPOSITING

Joseba Hernández

DIRECTION DE PRODUCTION (ES)

Iván Miñambres

DIRECTION DE PRODUCTION (FR)

Shanti Bourse
Emilie Chaulet
Emilie Schmerkin

SUPERVISION DE PRODUCTION (FR)

Fiona Cohen

SUPERVISION DE PRODUCTION (ES)

Pamela Poltronieri
Laura Aguado

SUPERVISION D'ANIMATION 2D (FR)

Elsa Boyer
Chloé Roux

SUPERVISION D'ANIMATION 3D

Léo Silly-Pelissier

SUPERVISION DES ENCRE ET PEINTURES

Arkaitz del Río

MONTAGE

Iñigo Gómez
Estanis Bañuelos

SUPERVISION SONORE

Iñaki Alonso

MUSIQUE ADDITIONNELLE

Victor García





UFO
UFO DISTRIBUTION