



Unicorn Wars (2022)

Alberto Vázquez

Filma – La película

Papinezko hartzatxoaren eta adarbakarren borroka, politikari eta giza izaeraren alderdirik okerrenei buruz. Oso proposamen originala, onberaren irudiari buelta eman, eta sakonekoaren eta itxuraren arteko tupust bortitza darabil. Gerraren aurkako fabula bat da, hartzatxo maitagarriek protagonizatua. Hartzatxoaren armadak zerrendetara deitutako gazteak doktrinatzan ditu haien segurtasuna mehatxatzen duten adarbakarren aurka borrokatzeko. Hala, Azulín eta Gordi, eskarmenturik ez duten soldadu batzuekin batera, misio arriskutsu batera igortzen dituzte baso miragarria salbatzeko. Animazio klasiko, koloretsu eta oso zaindu bateko irudi bortitzak, giza adimenaren sakoneneraino bidaiatzeko balio diguna eta espezie gisa geurekin daramagun gaitza erakusten diguna. Helduentzako animazioa. Animaziozko Filmik Onenaren Goya saria irabazia du.

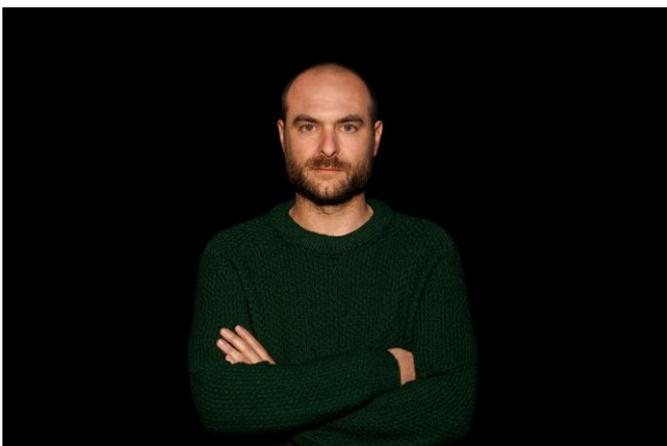
Fitxa - Ficha

Unicorn Wars (España, 2022) · 80 min
Zuzendaritza - Dirección: **Alberto Vázquez**
Gidoia - Guion: **Alberto Vázquez**
Musika - Música: **Joseba Beristain**
Muntaia - Montaje: **Iñigo Gómez, Estanis Bañuelos**
Produkzioa - Producción: **Chelo Loureiro, Iván Miñambres**
Aktoreak - Intérpretes: **Jon Goirizelaia (voz de Azulín), Jaione Insausti (voz de Gordi), Ramón Barea (Narrador), Txema Regalado (voz edl padre), Manu Heras (voz del Sargento Caricias y Papá), Gaizka Soria (voz de Coco), Iker Diaz Letamendi (voz de Achuchones), Estibaliz Lizarraga (voz de Pandi)**

Sinopsia - Sinopsis

El ejército osito adoctrina a jóvenes reclutas para la guerra que libran contra los unicornios y amenaza la seguridad del pueblo osito. Los hermanos Azulín y Gordi, junto a un inexperto grupo de reclutas, serán enviados a una peligrosa misión para salvar el Bosque Mágico. ¿Estarán los ositos preparados para ello?.

Zuzendaria – Director



Alberto Vázquez (A Coruña, 1980) es un director de animación, ilustrador y dibujante de cómics. Sus libros han sido editados en países como España, Francia, Italia, Brasil, Turquía, China o Corea, y sus ilustraciones han aparecido en medios impresos de todo el mundo. Ha escrito y dirigido exitosos cortometrajes de animación como *Birdboy*, *Sangre de Unicornio*, *Decorado* y *Homeless Home*.

Sus trabajos han ganado tres Premios Goya, alzándose con el Goya al Mejor Cortometraje de Animación en 2012 por *Birdboy*, y en 2017

con los Premios a Mejor Largometraje y Mejor Cortometraje de Animación por *Psiconautas*, *los niños olvidados* y *Decorado*, respectivamente. Ha obtenido más de 100 premios internacionales y sus obras han sido exhibidas en prestigiosos festivales de todo el mundo como Cannes, EFA Awards, Toronto, Annecy, Clermont-Ferrand, Animafest Zagreb, Premios César o Slamdance.

En 2015 realizó su primer largometraje de animación *Psiconautas*, *los niños olvidados*, del que es director, guionista y director de arte, y que está basado en su novela gráfica del mismo nombre.

Elkarrizketa – Entrevista

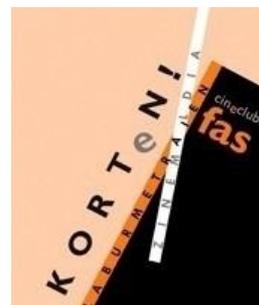
Entrevista al director

¿Cómo ha sido paso del cortometraje *Sangre de unicornio a Unicorn Wars*? ¿Cuál es el origen de esta historia?

El largometraje está basado en una historia corta de comic que realicé en el 2011. Después, en 2013, rodamos el cortometraje *Sangre de Unicornio* basado en este comic y finalmente, después muchos años, tenemos lista la película *Unicorn Wars*. Este mismo proceso ocurrió en mi anterior proyecto, *Psiconautas* y pensé que podría ser buena idea hacer lo mismo, utilizar lo que yo creo que es una buena idea y trabajar con ella como base. Además, el paso del tiempo también sirve para madurar la historia y para desarrollar el acabado artístico.

En mi caso, me gusta crear pequeños universos, obras corales en donde se nos presenta un mundo con sus propias reglas. Me parecía que el cortometraje *Sangre de Unicornio* tenía muchas posibilidades temáticas y narrativas y decidí ampliarlo.

De todas formas, el cortometraje es sólo una semilla para empezar a trabajar, ya que las ideas, tramas y temáticas de *Unicorn Wars* son diferentes, aunque ciertas ideas y esencia del film original se sigue manteniendo.



edición X. edizioa

colabora:

**ZINE
BI**

¿Qué temáticas aborda la película?

En *Unicorn Wars* muestra la guerra ancestral que enfrenta a los ositos contra los unicornios que habitan en el bosque mágico. Esta es la premisa aunque la verdadera historia es la guerra interna que mantienen dos hermanos mellizos ositos, Azulín y Gordi, por el amor de su madre. Digamos que el drama de una guerra y su misterio en el bosque mágico se entrecruza con un drama familiar y el misterio de un secreto oculto.

Unicorn Wars es en realidad una fábula antibelicista, que ahonda en el origen absurdo de todas las guerras. Se trata de una historia épica y emotiva y de un cuento universal. Partiendo siempre del sentido del humor, se presenta una historia psicológica que habla de temas como las relaciones familiares, la religión, el medio ambiente, el origen del mal o el poder como herramienta de control.

¿Cuáles son las referencias que has tenido para este proyecto?

En este proyecto quería mezclar mi universo como autor con la iconografía propia del género bélico.

Creo que *Unicorn Wars* es un homenaje a algunas películas que me han gustado mucho en el pasado como *Apocalypse now* o *Platoon*. Todo esto está mezclado con el mundo de cuento del bosque mágico y los unicornios, que me recuerda un poco a *Bambi* y en la historia también hay muchas referencias a la Biblia, uno de mis libros favoritos de ficción ya que los ositos tienen su propia religión y sus propios conflictos morales. Me interesaba mostrar como el fanatismo construye el relato bélico y guía a la opinión pública.

Todas estas ideas no han sido una decisión consciente, sino que han ido surgiendo poco a poco al escribir el guion. Siempre he querido crear una historia bélica de supervivencia en la selva y esta propuesta la he ido mezclando con mis obsesiones como narrador.

¿Qué te inspiraciones buscas en el universo de los cuentos y la mitología?

Unicorn Wars parece una fábula o un cuento, pero en realidad es una antifábula que no tiene moraleja, es decir, una fábula oscura para adultos y con un lenguaje y una narrativa contemporánea.

Existe un evidente contraste entre forma y contenido, ya que los personajes son bonitos e infantiles, aunque sus problemáticas son muy reales y actuales. Me gusta trabajar con animales antropomorfos, iconos universales que no parecen de un tiempo o un lugar determinado y que pertenecen a todas las culturas. Me gusta que estos animalitos de apariencia dulce tengan comportamientos inesperados.

En cuanto a la música y el sonido, ¿cuál ha sido el desarrollo creativo?

La música tiene que estar siempre alineada con los conceptos de la película y debe servir para enfatizar las ideas y el dramatismo, además de tener sentido por sí sola. Para este apartado hemos contado con el compositor Joseba Beristain y con algún tema adicional de Victor García. Además hemos grabado algunos coros con el Orfeón Donostiarra.

En el apartado sonoro se utiliza como base el paisajismo electrónico realizado con sintetizadores, junto con partes dramáticas de mucha acción y todo esto combinado con música sacra para toda la parte mística. Me gusta que la banda sonora refleje toda esta variedad y al mismo tiempo que sea una unidad artística. Digamos que hay una mezcla entre electrónica y música sacra que consideramos.

Los unicornios y los animales del bosque son todos femeninos, mientras que los ositos son en su gran mayoría masculinos. Las voces de los unicornios son naturalistas y la de los ositos son más cartoon. Los nombres de los unicornios son bíblicos (María, Judith, Ruth, etc...) y los ositos tienen nombres de adjetivos (Achuchones, Sonrisas, Mimosín, etc...). Todo esto enfatiza la lucha ideológica que hay entre los dos bandos, entre la naturaleza y la civilización, entre la mujer y el hombre, entre el bien y el mal.

El uso del color es uno de los elementos más significativos de la película. ¿Cómo ha sido el trabajo de color para fondos y personajes?

Los fondos y personajes tienen texturas propias de la ilustración y del trabajo en papel: el uso de la mancha, el trazo irregular y el rastro del pincel hacen un arte más expresivo y gráfico, cercano a la ilustración clásica realizada en gouache, al mundo editorial, del cual yo provengo.

El uso del color es también expresivo, simbólico y narrativo. Como director de arte, me gusta que el color evolucione con la historia, que cuente cosas y no sea decorativo ni naturalista. Esto es evidente en la evolución del bosque mágico, que se convierte en un personaje en sí mismo y que va evolucionando con la historia y las emociones de los personajes.

Al principio es una selva, luego un bosque europeo, luego un bosque seco, hasta mostrarse como un entorno hostil y contaminado. Al final, en la última batalla se utilizan gamas cromáticas que reflejan la violencia de la guerra.

cineclub FAS zinekluba

DUELA 50 URTE

HACE 50 AÑOS

1973 apirila 30 abril 1973

sesión 824 emanaldia



La partida (Le départ, 1967)

Jerzy Skolimowski

BAZKIDE EGIN - HAZTE SOCIA

Kide berri txartela / Carné nuevo socio 80 €
10 sarrera bonua / Bono 10 entradas 45 €

Como socio del Cineclub FAS también puedes acceder de Lunes a Viernes a las proyecciones de los Multicineas a precios de día del espectador.

Oficina y Biblioteca: San Nicolás de Olabeaga, 33-2º. T: 944 425 344

