



UNICORN  
WARS

Una película de ALBERTO VÁZQUEZ

ART BOOK







# PRODUCCIÓN

13/03

05-13

\* 08-03

*Iván Miñambres / Chelo Loureiro / Nicolas Schmerkin*



**Orson Welles decía que el estado natural de las películas es que no existan... y tenía toda la razón. Es una fortuna rodearse de personas que consigan romper esa probabilidad estadística.**

Llevar a cabo la hazaña de finalizar una película necesita una alta dosis de riesgo e inconsciencia, que solo puede ser desarrollada por el enorme talento de un equipo técnico y artístico que acompaña fotograma a fotograma, día a día, hasta que la magia ocurre y ese guion se transforma en una película que emociona e interpela a quien la vea desde cualquier parte del mundo.

Hay personas que seguimos creyendo en el cine como herramienta de reflexión y transformación. Un cine de autor que cuida la excelencia del producto. Una producción *boutique* que mima cada detalle del proceso. En definitiva, una película artesana hecha desde el corazón.

Con este libro hemos querido recopilar una pequeña muestra de esa artesanía que conforma el universo animado de UNICORN

WARS. Un universo imaginado inicialmente por Alberto Vázquez y diseñado por un equipo de artistas que hicieron crecer y evolucionar esos primeros conceptos del Campamento Corazón y el Bosque Mágico.

A través de estas páginas os invitamos a disfrutar de un proceso que tiene su germen en el cortometraje SANGRE DE UNICORNIO; pasando por el *storyboard*, *concepts*, personajes, *props*... un viaje visual que no queríamos que quedase oculto a la audiencia y que tiene detrás unas cifras de vértigo: seis años de proceso, más de 250 profesionales, 1453 planos, más de 50 personajes o 124.515 fotogramas.

Que este libro sirva como homenaje al equipo que hizo posible la hazaña de realizar UNICORN WARS e inspire a las personas que aman la animación.

PREPRODUCCIÓN

PLANTAS







# DIRECCIÓN

Alberto Vázquez



**¿Cómo ha sido el paso del cortometraje SANGRE DE UNICORNIO a UNICORN WARS? ¿Cuál es el origen de la historia?**

El largometraje está basado en una historia corta de cómic que realicé en 2011. Después, en 2013, hicimos el cortometraje SANGRE DE UNICORNIO basado en este cómic y finalmente, tras muchos años, se ha llevado a cabo la película UNICORN WARS. Este mismo proceso ocurrió en mi anterior proyecto PSICONAUTAS y pensé que podría ser buena idea repetir la experiencia, 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 evolucionar 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 extenderlo. De todas formas, el corto es solo una semilla para empezar a trabajar, ya que las ideas, tramas y temáticas de UNICORN WARS

son diferentes, aunque alguna de ellas, esencia del cortometraje, se sigue manteniendo.


**¿Qué temáticas aborda la película?**

En UNICORN WARS se cuenta la guerra ancestral que enfrenta a los ositos con los unicornios que habitan en el Bosque Mágico. Esta es la historia que se narra, pero lo que subyace bajo esta premisa es, en realidad, 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 sobre el Bosque Mágico se entrecruza con un drama familiar y el misterio del secreto familiar.

UNICORN WARS es, por encima de todo, una fábula antibelicista que ahonda en el origen absurdo de todas las guerras. Se trata de una historia épica y emotiva, de un cuento universal. Con un ingrediente imprescindible para mí, el humor, me adentro en una historia psicológica para hablar de temas como las relaciones familiares, la religión, el medioambiente, el origen del mal o el poder como herramienta de control.

Al final  
traves que bajar las orejas.





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

En este proyecto quería mezclar mi universo como autor con el género bélico.

Creo que UNICORN WARS es, de alguna manera, un homenaje a algunas películas bélicas que me han gustado mucho como *Apocalypse Now* o *Platoon*, que mezclo con el mundo de cuento del Bosque Mágico y los unicornios –que me recuerda un poco a *Bambi*– y con innumerables referencias a la Biblia –uno de mis libros de ficción favoritos–, ya que los ositos tienen su propia religión y sus propios conflictos morales. Me interesaba mostrar cómo el fanatismo construye el relato bélico y maneja 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 hacer una historia bélica de supervivencia en la selva, y no he podido evitar durante su escritura el ir mezclando la historia con mis obsesiones como narrador.

## ¿Qué 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 con un lenguaje y una narrativa contemporánea.

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

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

La música para mí 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 Víctor García. Además, hemos grabado algunos coros con el Orfeón Donostiarra que sin duda ayudan a darle fuerza y contundencia.

En el apartado sonoro se utiliza como base el paisajismo electrónico realizado con sintetizadores,



De





3  
¿Tu mamá que me enseñó?

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 interesante.

También a nivel sonoro, para distinguir el mundo de los ositos del de los unicornios, se han tomado importantes decisiones artísticas: 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 las de los ositos son más *cartoon*. Los nombres de los unicornios son bíblicos -María, Judith, Ruth...- mientras a los ositos se los denomina con nombres comunes -Achuchones, Sonrisas, Mimosín...-. Todo ello con la intención de enfatizar 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 narración y las emociones de los personajes. Al principio es una selva, luego un bosque europeo, más adelante 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.

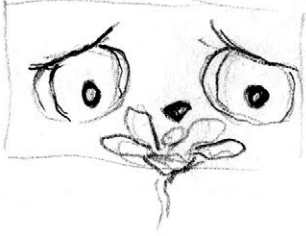


nada / somos tus verdaderos amigos









# ANIMACIÓN

*Khris Cembe*



El arte de la animación de UNICORN WARS se lleva depurando durante más de una década en numerosas producciones y siempre con el mismo núcleo humano.

Se trata de una animación tradicional dibujada fotograma a fotograma. El *acting* de los personajes busca la naturalidad escapando de la sobreactuación, conteniendo los movimientos por momentos y prestando más atención a la expresividad narrativa. Por ejemplo, en situaciones dramáticas se refuerza la expresión tanto del rostro como del cuerpo sin desviar demasiado la atención del espectador; en cambio, para momentos cómicos o dinámicos hacemos uso de las exageraciones y movimientos más surrealistas.

Uno de los principales retos en la animación de esta película ha sido la convivencia de la animación tradicional con la animación 3D para los personajes de los unicornios, la cual ha sido tratada

como si fuese animación 2D a 12 fps y haciendo el cambio de poses desde la vista final de cámara 2D. La decisión de desarrollar los unicornios en 3D fue decisiva en la viabilidad de una producción que presenta numerosas tomas con múltiples personajes en una misma composición, así como una batalla donde hay cientos de planos llenos de acción.

El tratamiento visual de los unicornios ha sido silueteado e iluminado de manera gráfica para integrarlo con la animación 2D de los ositos dentro de los escenarios pictóricos.

Para llevar a cabo este reto técnico artístico se ha usado el *software* Blender, que permitió animar tanto en 3D como dibujar y animar en 2D con la herramienta Grease Pencil sin necesidad de cambios de *software*, unificando así tanto estilo como metodologías del trabajo de los diferentes equipos de animación.

REF VENAS



