LAURÉAT GOYA MEILLEUR FILM D'ANIMATION

Selection Officielle Fantastic Fest 2025

SITGES SÉLECTION OFFICIELLE 2025

2026 ANNECY PRIX PAUL GRIMAULT LONGS MÉTRAGES

COMPÉTITION OFFICIELLE OTTAWA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL 2025

BFI LONDON FILM FESTIVAL SÉLECTION OFFICIELLE 2025

VOUS ÊTES-VOUS DÉJÀ SENTI OBSERVÉ ?

DECORADO

Un film de
ALBERTO VÁZQUEZ



Durée : 1h35

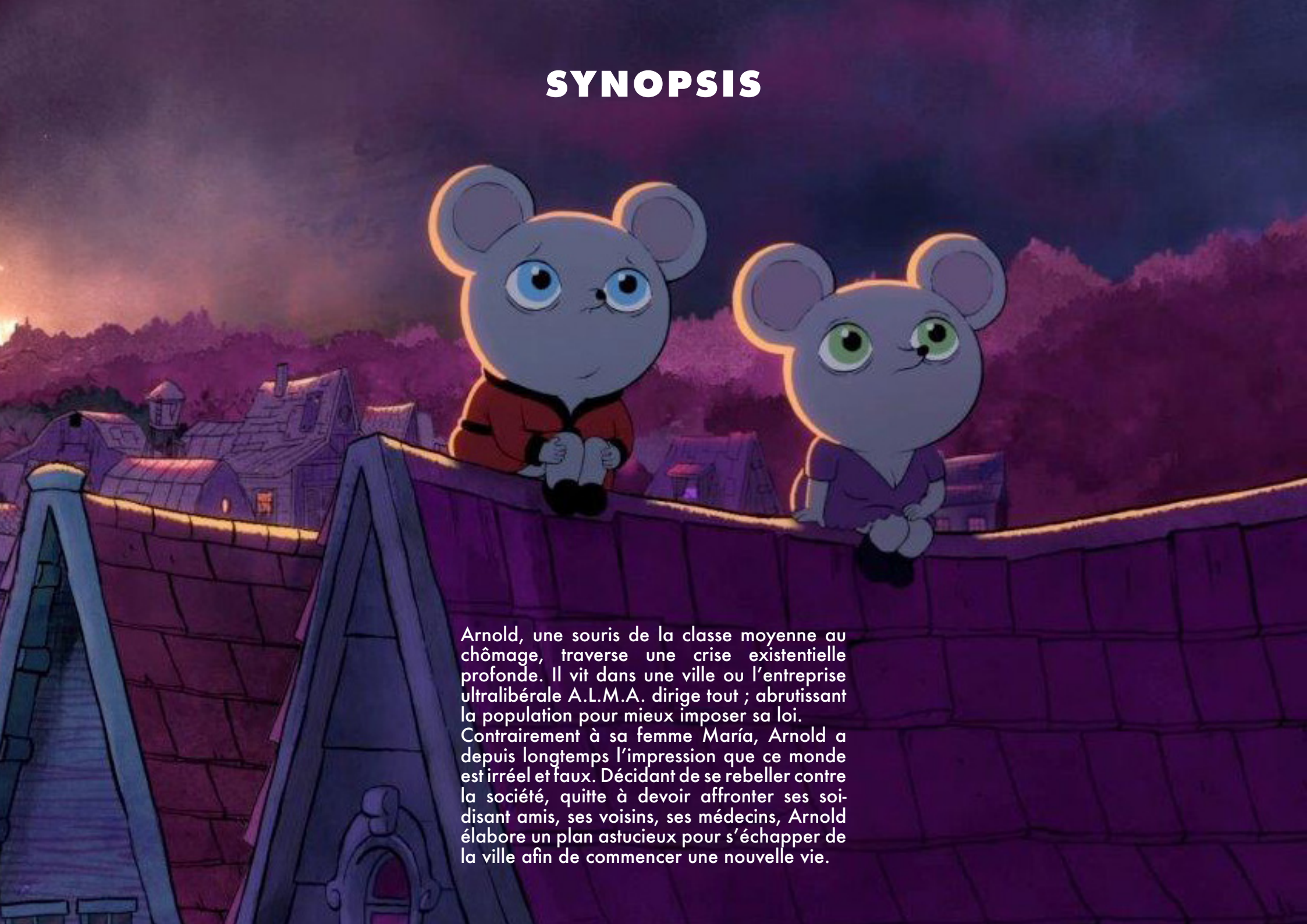
AU CINÉMA LE 26 AOÛT

Matériel presse téléchargeable sur www.le-pacte.com

DISTRIBUTION
Le Pacte
5, rue Darcet – 75017 Paris
tél : 01 44 69 59 59
www.le-pacte.com

RELATIONS PRESSE
GAMES OF COM
Emmanuelle Verniquet
emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr
+33 6 18 11 16 08
Aurélie Lebrun
aurelie.lebrun@gamesofcom.fr
+33 6 84 50 75 74

SYNOPSIS



Arnold, une souris de la classe moyenne au chômage, traverse une crise existentielle profonde. Il vit dans une ville ou l'entreprise ultralibérale A.L.M.A. dirige tout ; abrutissant la population pour mieux imposer sa loi.
Contrairement à sa femme María, Arnold a depuis longtemps l'impression que ce monde est irréel et faux. Décidant de se rebeller contre la société, quitte à devoir affronter ses soi-disant amis, ses voisins, ses médecins, Arnold élabore un plan astucieux pour s'échapper de la ville afin de commencer une nouvelle vie.

ENTRETIEN AVEC ALBERTO VÁZQUEZ

Vous avez réalisé il y a cinq ans un court-métrage qui portait déjà le titre de « *Decorado* ». De quelle idée et de quel désir de fiction déjà ce court était-il né ?

L'histoire de *Decorado* date de bien avant 2021. C'est en réalité un processus qui a 12 ans d'âge. Dès 2012, j'avais commencé à travailler ces personnages via une bande dessinée publiée dans différentes revues, sous différents supports et dans divers pays. J'y mettais déjà en scène des animaux - figure récurrente de mon travail - qui traversaient tous des crises existentielles. Puis est venue une adaptation sous la forme d'un court-métrage. Mais pour moi cela devait s'arrêter là. Il n'était pas du tout prévu que ça prenne la forme d'un long. D'ailleurs, la narration propre à ce court-métrage était assez contraignante et fermée, dans la mesure où le film était en noir et blanc et chaque scène durait trente secondes, voire même parfois dix. Un format donc où la narration ne pouvait pas être linéaire. Pour en revenir à votre question du désir premier qui animait ce court-métrage, je dirais que c'est l'envie de souligner l'aspect fictionnel de la vie. Mettre en avant l'absurdité de l'existence et l'idée que tout ce que l'on voit puisse nous sembler fictif. Comme si nous vivions dans un décor. Enfin j'avais envie de traiter tout cela avec une touche chaotique, avec de l'humour et de la métaphore.

On pense à la citation de Shakespeare qui, en ouverture de *Comme il vous plaira*, énonce l'idée que le monde entier est un théâtre dont hommes et femmes ne sont que les acteurs.

Bien sûr. Il y a également cette phrase d'Oscar Wilde qui est dans le film et qui dit que le monde est un scénario merveilleux mais avec un casting déplorable. Je pense que ça résume très bien le sens du film. *Decorado* peut sembler pessimiste de prime abord mais dont je préfère dire qu'il pose beaucoup de questions et n'a pas beaucoup de réponses (rires). Il parle avant tout de ces masques que nous acceptons de porter dans notre quotidien, de la superficialité des relations et de la technologie, non pas en tant que telle mais à travers la manière dont elle affecte le monde. Le fait que toutes nos données soient en possession de méga-entreprises et de la méga-tech. Pour résumer je dirais que *Decorado* est une fable, voire même un conte qui construit sur un ton un peu léger et parfois même sympathique une métaphore de notre société actuelle.

À ce propos êtes-vous plutôt de nature pessimiste ou plutôt un humaniste disons inquiet mais pas résigné ?

Je suis une personne assez réaliste. L'optimisme ? Le pessimisme ? Je ne vois pas les choses de cette manière. Cela me coûte d'avoir une opinion définitive sur la façon dont je vois le monde. Car pour moi, le monde est un endroit où nous devons trouver notre propre décor, notre propre espace, auprès de gens avec lesquels nous sommes nous-mêmes et entretenons des relations honnêtes, véritables, qui nous permettent d'échapper à une certaine

superficialité. Mais pour répondre à la vôtre, la question qui me préoccupe est de savoir s'il nous est possible de nous éloigner et de nous affranchir du monde dans lequel nous vivons ? Je crois que non. Car nous sommes tous liés à un modèle économique et à un système monétaire dont il est compliqué de sortir. La seule fuite possible, c'est le relationnel avec des gens que nous choisissons. Et l'humour. C'est important. Le film possède son propre sens de l'humour. Un peu cynique et un peu ironique mais qui, comme dans ma vie personnelle, m'aide à aller de l'avant. Une manière poétique de lutter contre le désespoir (rires).

En regard de ces premières thématiques qu'est-ce que l'animation apporte de mieux, de plus, par rapport à une fiction en prise de vue réelle ?

C'est d'abord un mode d'expression au spectre plus étendu. Il emprunte aux images réelles, à l'art de l'illustration, aux comics... et permet d'aborder des thématiques réalistes et actuelles, mais de façon décalée. Ce qui offre aux auteurs beaucoup de liberté et une capacité unique à évoquer des choses que l'on ne pourrait pas atteindre avec une image réelle. Comme certaines métaphores, certaines constructions de l'esprit... Tout ce que l'on peut imaginer peut être dessiné, et tout ce qui peut être dessiné peut devenir animé. Et c'est la force du cinéma d'animation qui combine celle allégorique du dessin avec celle d'un mouvement que nous maîtrisons et réinventons. Le mot-clé est sans doute contraste. En tous cas c'est ce qui m'intéresse le plus. Ce contraste me permet d'entremêler la fantaisie et l'évocation d'un monde douloureux. L'animation possède un double impact. Elle est un moyen unique de parler de



thématiques profondes, voire même dures qui impactent le spectateur car celui-ci ne s'attend pas à trouver ce genre de récit dans un format apparemment léger.

Ce principe de contraste est au cœur de votre dessin qui confronte le côté mignon et la joliesse de vos deux personnages principaux Arnold et Maria à un univers anxieux et inquiétant...

J'aime la partie obscure de l'âme que nous avons tous en nous. L'ombre et les ténèbres possèdent pour moi une forme de beauté que j'apprécie et sur lesquels j'aime articuler mes films. C'est aussi pour cela que mes personnages sont souvent des animaux. D'abord parce qu'ils suscitent une certaine forme d'empathie spontanée qui contraste - on y revient - avec le monde dans lequel j'aime les plonger. La figure de l'animal m'intéresse parce qu'elle n'appartient à aucune temporalité, ni à aucune unité de lieu spécifique. Ce sont des référents universels.

Arnold souffre de déréalisation. Le virtuel dans lequel il croit être plongé renvoie à nos sociétés modernes, malmenées par les réseaux sociaux et l'impact de l'Intelligence Artificielle. Sa pathologie est presque politique à sa manière...

La déréalisation est une maladie ou un problème psychologique voire psychiatrique ressentie par certaines personnes qui ont l'impression que tout ce qui les entoure est faux. Et ont parfois même la sensation de ne pas se reconnaître soi-même ou leurs amis. C'est une pathologie qui fait partie de la dépression, au même titre que l'anxiété ou le stress. Troubles que nous rencontrons de plus en plus souvent dans notre société actuelle, société qui marche à toute vitesse et dans laquelle les changements sont très rapides, très brusques. En particulier avec l'intelligence artificielle et les réseaux sociaux qui ne cessent de repenser la fiabilité des choses. Nous ne savons plus ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas. Je crois que nous éprouvons tous cela. Cette vidéo est-elle crédible ? Cet artiste a-t-il vraiment composé telle chanson ? La réalité de ce qui nous entoure s'estompe jour après jour. On en vient tous à se demander ce qui est réel ou pas. Le tout nourri et amplifié par le bruit incessant des programmes anxiogènes de la télévision. Alors oui, in fine, la question centrale que je pose et qui est au cœur du scénario : qu'est-ce qui est encore de l'ordre du vrai ? Pour moi, ce qui restera toujours réel, c'est l'idée de l'amour. Mais pas l'amour un peu gnangnan et générique qui contamine toutes les fictions. Mais l'amour



dans le sens d'un relationnel profond que l'on peut construire dans un couple ou avec des amis. Édifier autour de soi un petit groupe de personnes qui nous soutiennent et avec qui on peut être soi-même. Et c'est peut-être que par là que l'on peut être sauvé. Du moins, c'est ce que je crois.

Le grand ennemi de cette histoire est incarné par ALMA une entreprise qui envahit toute notre société et se glisse dans tous les rouages de notre quotidien. De ALMA à MAGA il n'y a que quelques lettres de différence... l'ultralibéralisme vous inquiète-t-il ?

ALMA est une entreprise qui fabrique et contrôle absolument tout. D'ailleurs son acronyme le résume. C'est un peu la combinaison d'Amazon, de Google et de Monsanto. C'est une entreprise qui contrôle les données, l'industrialisation, le logement, l'emploi, l'argent, la dialectique mais aussi la médicamentation excessive. L'idée m'a été inspirée par cette société parodique qui existait dans les Looney Tunes de notre enfance et qui s'appelait ACME. Elle incarnait déjà l'idée d'une compagnie qui dans l'ombre pourvoit à tout. Omnipotente. ALMA est évidemment une critique de l'hypercapitalisme et du pouvoir que le libéralisme exerce sur les gens. Personne ne peut y échapper et ces sociétés ont créé un monde où les gens n'ont plus aucune liberté en tant qu'individu. Pour illustrer cela, je tenais à ce que l'on ne sache jamais qui est vraiment à la tête d'Alma. On connaît le sous-directeur, le sub-directeur, le directeur adjoint, le deuxième, le troisième, mais jamais le premier. Parce que le premier, c'est Alma. Le premier, c'est l'entreprise. Donc oui le film dénonce ces entreprises qui ont finalement bien plus de pouvoir que n'importe quel État.

Et que vous mettez en déroute grâce à la solidarité d'un groupe de personnages plus lucides et donc résistants à cet ordre mondial... à l'image du petit grain de sable capable de dérégler l'immense machine...

Absolument. Et cela passe par l'idée de mettre en scène des personnages principaux possédant deux visages. À l'extérieur, ils sont très pro-Alma, très pro-entreprise. Ils vont se comporter et se conformer à toutes les attentes de cette société-là. Et d'une certaine manière une part d'eux-mêmes croit à ce système. Mais lorsqu'ils se retrouvent seuls ou dans l'intimité de leur foyer, ils se comportent autrement. Et là, on arrive au second masque. Quelque part, même les plus pro-MAGA ou pro-ALMA se retrouvent finalement à avoir des doutes au moment où ils sont en dehors de son influence. C'est cette dualité qui m'intéressait tout particulièrement. Mes personnages principaux développent autour d'eux des amitiés qui sont bien réelles et c'est ce qui va les différencier des autres. Le couple Arnold et Maria traverse une crise de couple, mais les liens affectifs et amicaux les unissant persistent et résistent. Leur relation est chaotique mais elle témoigne de cette évolution que peut connaître la profondeur du sentiment amoureux qui évolue sans cesse au cours de notre existence. Arnold et Maria ont beau être des 'animaux', ils n'en restent pas moins profondément humains. Je les vois comme une sorte de Mickey et Minnie, mais version décadente.





Justement Mickey, Minnie, Donald, la fée clochette, Fantasia… les clins d'oeil détournés et ironiques à Disney, qu'il est permis de considérer comme l'ALMA de l'animation, sont nombreux. Faut-il y voir une forme de mauvais esprit ?

J'ai toujours beaucoup aimé le dessin animé et le cartoon. Les animaux anthropomorphes, les fables, les histoires classiques… j'aime le côté intemporel et universel de ces productions. Je suis un enfant de Disney. J'ai grandi avec ces films, comme nous tous. C'est vrai que la firme a dominé durant des décennies sans réelle concurrence. Il n'y avait que cela au cinéma et on nous a matraqué avec. Soyons honnêtes, Bambi et Dumbo sont des films magnifiques et qui m'ont profondément marqué. Et en même temps, il faut être conscient que Disney a distillé dans ses films des idées culturelles et sociétales qui personnellement me dérangent. Comme par exemple cette conception de l'amour romantique, naïf et hors de toute réalité. Une fausse candeur qui a infusé dans notre inconscient collectif. J'avoue, je joue dans *Decorado* avec cette esthétique que je détourne sciemment pour parler de choses plus sombres, très différentes des films Disney. Je mélange cet univers doucereux avec un monde absurde, sombre et dystopique. *Psiconautas, Unicorn Wars*… tous mes précédents films sont un mélange de références traversées par mon sens de l'humour noir, ma façon préoccupée de voir la vie. Et avec des personnages qui font sourire et pleurer, à la fois heureux et pathétiques. Comme celui de Roni Duck dans mon film, parodie de Donald et figure ambivalente, à la fois tragique par son parcours de vie et comique par son côté cartoon.

Vous parliez d'un univers dystopique. C'est vraiment le cas avec les décors qui sont une forme de distorsion du réel avec des lignes de fuite et des perspectives particulières et inquiétantes…

Le film est né d'un long processus de plus de douze ans comme je vous le disais avec même à un moment donné le projet d'une série qui ne s'est finalement pas concrétisé. Plus de dix ans à peaufiner cet univers, ce monde un peu particulier où des personnages à la Disney croisent des créatures mythologiques absurdes comme celles d'un démon mélomane avec une harpe, des sirènes inversées, des fantômes, des hommes champignons… J'ai affirmé la dimension bizarre de ce monde. C'est la première fois que je travaille avec un directeur artistique. Poste qu'en tant que dessinateur j'occupais jusque-là. J'avais l'habitude de tout faire tout seul, du dessin à la mise en couleur. J'ai donc collaboré cette fois avec José Luis Ágreda, qui est un dessinateur de comics et un metteur en scène de films d'animation très connu en Espagne et en France. On lui doit entre autres *Robot Dreams (Mon ami Robot)* sorti en 2023. C'était aussi une façon pour moi de lâcher prise, d'avoir un regard extérieur avec lequel collaborer. Nous avons particulièrement travaillé sur la palette de couleurs du film qui, si vous regardez bien, est assez pauvre (rires). Nous ne voulions surtout pas de naturalisme et de symbolique marquée. Par exemple, il n'y a en général que deux ou trois couleurs par scène et nous avons tenu à ce qu'elles soient toujours très symboliques, expressives mais absolument pas naturalistes. A contrario, les décors sont très élaborés, avec l'idée de confronter le réalisme au surréalisme. Les extérieurs, comme par exemple l'usine,



ont été inspirés par l'urbanisation soviétique. Et les intérieurs de maisons ont été conçus en référence aux maisons espagnoles des années 50 et 60 qui étaient très différentes des habitations américaines. Des habitats un peu pauvres, caractérisés par des pièces de tailles réduites et un mobilier rudimentaire, le tout faiblement éclairé par de très petites fenêtres.

Quels étaient les nouveaux enjeux et les défis de cette version longue au regard du court-métrage ?

Je voulais faire un film avec une véritable force émotionnelle issue de celles des personnages. *Decorado* est construit sur une narration qui repose sur beaucoup de petites histoires qui se croisent et énormément de personnages, quarante-cinq si mes souvenirs sont bons. Même si le récit est mené par Arnold et Maria. C'est un film choral et c'est une caractéristique qui m'intéressait particulièrement. D'autant plus que le court-métrage était très très fragmenté, expérimental et en blanc et noir… Lorsque j'ai commencé à travailler sur la version longue, j'ai essayé de retrouver quelque chose de similaire. Éviter par exemple toute forme de linéarité dans la narration. Mais sur quatre vingt-dix minutes, je me suis vite aperçu que cette fragmentation ne fonctionnait plus. Il me fallait une histoire plus ordonnée, plus classique d'une certaine manière, pour pouvoir raconter tout ce que je voulais dire.





La musique occupe une fonction à part entière. L'orgue ponctue le récit de manière ironique, les oiseaux s'expriment avec des piaillements qui rappellent des sons numériques... quelle a été sa fonction dans votre film ?

Comme la direction artistique ou la colorimétrie, la musique occupe une fonction narrative. Bien évidemment, elle est là pour faire ressentir les émotions des personnages mais selon moi elle doit aller encore plus loin. Elle est la continuité de ce monde factice où tout sonne faux. Elle repose aussi sur des contrastes forts, combinant des instrumentations classiques avec piano, violoncelle, et violon, mais aussi des plages électroniques avec par exemple des sonneries WhatsApp pour les oiseaux ainsi que de la musique expérimentale. La partition mélange le traditionnel ainsi que le contemporain et joue sans cesse les trouble fêtes. Et les contre-sens assumés. Légère sur des moments dramatiques et inversement. Elle contrarie la narration tout en permettant de nuancer et complexifier ce que montrent le dessin et la mise en scène. Ce fut un véritable travail de recherches et d'expérimentations avec le compositeur Joseba Beristain. Et au final nous avons trouvé que cela fonctionnait bien.

BIOGRAPHIE ALBERTO VÁZQUEZ

(LA COROGNE, 1980)

Alberto Vázquez est illustrateur, auteur de bandes dessinées et réalisateur espagnol. Ses romans graphiques, traduits dans plusieurs langues, ont fait de lui l'une des figures majeures de la bande dessinée contemporaine en Espagne.

Depuis le début des années 2010, il poursuit un travail de cinéaste, d'abord dans le court-métrage - avec notamment *Sangre de Unicornio, Decorado*, et *Homeless Home* - puis avec des longs métrages sélectionnés dans de nombreux festivals internationaux *Psiconautas* en 2015, *Unicorn Wars* en 2022 et enfin *Decorado* cet été, adapté du court éponyme.

Il a notamment remporté le Goya du meilleur court métrage d'animation pour *Birdboy* (2012) et *Decorado* (2017), ainsi que celui du meilleur long métrage d'animation pour *Psiconautas* (2017) et *Decorado* (2026), également lauréat du Prix Jean-Grimault au Festival d'Annecy.

FILMOGRAPHIE

Longs métrages

2026 Decorado
2022 Unicorn wars
2017 Psiconautas

Courts métrages

2020 Homeless Home
2016 Decorado
2013 Unicorn Blood (Sangre de Unicornio)
2012 Ramiro, Sucia Rata
2011 Judas, Catholic Squirrell
2011 Birdboy

LISTE TECHNIQUE

Réalisé par	Alberto Vázquez
Produit par	Abano Producións
	María y Arnold Aie
	Sardinha Em Lata
	The Glow
	Uniko
Producteurs exécutifs	Alessandra Casado
	Chelo Loureiro
	Iván Miñambres
	José M. Fdez. de Vega
	Nuno Beato
Scénario	Alberto Vázquez
	Francesc Xavier Manuel
Direction de production	Pilar Díaz Pardo
Direction de l'animation	Pamela Poltronieri
Direction artistique	José Luis Ágreda
Direction de la photographie	Leire Acha
Supervision de l'animation	Julián Lominchar Martínez
Supervision du layout	Uxue Artetxe
Supervision du clean up	Dana Benso
Supervision de l'éclairage	Martín Romero
Supervision de la mise en couleur	Arkaitz del Río
Supervision de la composition numérique	Joseba Hernández
Storyboard	Beñat Etxaburu
Conception des personnages	Albert Monteys
Musique	Joseba Beristain
Montage	Estanis Bañuelos
Son	Iñaki Alonso
Ventes internationales	
Distribution france	Le Pacte