

Chasseurs  
de  
DRAGONS



FUTURIKON  
présente

# Chasseurs de DRAGONS

Avec les voix de **Vincent Lindon, Patrick Timsit, Philippe Nahon, Amanda Lear, Marie Drion et Jeremy Prevost**

Un film d'animation réalisé par **Guillaume Ivernel et Arthur Qwak**  
Créé par **Arthur Qwak, Guillaume Ivernel et Valérie Hadida**  
Un scénario de **Frédéric Engel-Lenoir et Arthur Qwak**

Une production **Futurikon Films**  
En coproduction avec **Trixter, LuxAnimation,**  
**Mac Guff Ligne, France 3 Cinéma et RTL-Tvi.**  
Avec la participation de **Canal+ et TPS Star.**

En association avec **Bac Films et DNC Entertainment.**

Avec le soutien de la **Région Ile-de-France**, du **CNC**, du **Fonds National de soutien à la Production Audiovisuelle du Grand Duché de Luxembourg**,  
du **Bayerischer Bankenfonds** et du **Film Fernseh Fonds Bayern.**

**Sortie nationale le 26 mars 2008**

Durée du film : 1h22  
35 mm / 1.85 / SRD

[www.chasseursdedragons-lefilm.fr](http://www.chasseursdedragons-lefilm.fr)

Dossier de presse et photos téléchargeables sur [www.bacfilms.com/presse](http://www.bacfilms.com/presse)

## **Distribution**



88, rue de la Folie Méricourt - 75011 Paris

T : 01 53 53 52 52

F : 01 53 53 52 53

[www.bacfilms.com](http://www.bacfilms.com)

## **Relations Presse**

213 COMMUNICATION

Laura Gouadain / Emilie Maison

3, av. G. Pompidou - 92150 Suresnes

T : 01 46 97 03 20

[welcome@213communication.com](mailto:welcome@213communication.com)



# L'histoire

**P**our débarrasser son oncle, le Seigneur Arnold, d'un terrible dragon dont la peur le hante, la petite Zoé se met en quête de héros, des vrais, pareils à ceux des contes qu'elle passe sa vie à lire. Pas de chance, elle tombe sur Gwizdo et Lian-Chu, chasseurs de dragons de seconde zone, dont les faits d'armes consistent à trucider des monstres minables pour des paysans bas de plafond et dont la plus haute ambition est de se payer un jour une petite ferme pépère.

Qu'importe, l'enfant voit en eux les héros de ses rêves et le rusé Gwizdo, alléché par la fortune du Seigneur Arnold, se garde bien de la détromper...

Bien décidé à vendre la peau du dragon sans l'avoir tué, il extorque à leur client une bourse d'or à titre d'avance et... s'appête à quitter la contrée discrètement.

Mais c'est sans compter sur l'enthousiasme de Zoé qui, déterminée à suivre ses héros dans leurs aventures, décide de leur coller aux basques...

Dès lors, les chasseurs de dragons n'ont plus le choix.

Au grand dam de Gwizdo, il leur faut entreprendre un périlleux voyage vers le bout des terres, là où sommeille pour quelque temps encore le plus terrifiant dragon qui ait jamais vécu : le Bouffe Monde...

Pour Zoé, c'est un rêve devenu réalité, pour Gwizdo, un cauchemar qui ne peut que mal finir. Mais ni l'enfant ni le petit escroc ne savent que Lian-Chu et le Bouffe Monde se sont déjà rencontrés. Et qu'ils ont un compte à régler...



# Les réalisateurs

*Innovante et originale, conciliant l'exigence d'auteurs avec le plus large éventail de spectateurs, l'animation ne cesse de bousculer le paysage des salles obscures. CHASSEURS DE DRAGONS s'inscrit dans la lignée des longs-métrages explorant la relation passionnelle du grand public avec l'animation.*

## *Comment l'aventure a-t-elle commencé ?*

### **GUILLAUME IVERNEL, RÉALISATEUR :**

Au début, voici 12 ans, CHASSEURS DE DRAGONS existait sous la forme d'un concept écrit d'Arthur Qwak, dont il avait développé les personnages avec Valérie Hadida. C'est à partir de ces 4 ou 5 pages que tout s'est décliné, des BD au film en passant par la série télé. On n'avait pas pensé à un support particulier à l'origine, nous voulions décliner le concept dans différentes techniques, afin que chaque medium s'approprie l'esprit de l'histoire de départ.

### **ARTHUR QWAK, CRÉATEUR, CO-SCÉNARISTE ET RÉALISATEUR :**

Une idée d'histoire surgit toujours par hasard et souvent à des moments où on s'y attend le moins. Quand j'ai associé « chasseurs » avec « dragons » la porte d'un univers s'est ouverte devant moi. Il ne restait plus qu'à l'explorer. Stephen King, dans son superbe *Écritures*, explique qu'il considère l'écrivain comme un archéologue qui trouve un bout d'os et dont tout le travail consiste à dégager le squelette entier sans le briser.

Un concept me parle quand celui-ci fonctionne par connexions, CHASSEURS DE DRAGONS est une connexion. D'un côté, des dragons et tout l'univers fantastique qui va avec et de l'autre, le métier de chasseur et tous les problèmes liés au fait d'avoir un boulot : les contrats, les problèmes d'argent, les factures impayées...

Pour Gwizdo, le prince charmant est le pire ennemi du chasseur parce qu'il casse le métier en bossant à l'œil. J'aime bien les personnages qui ne sont ni Jedi ni chevalier ou guerrier ou magicien mais des gens comme vous et moi. On s'y attache immédiatement parce qu'ils sont proches de nous.

## *Le ton de l'aventure est aussi original que l'univers visuel est fascinant. Quelles sont les influences derrière CHASSEURS DE DRAGONS ?*

### **GUILLAUME IVERNEL :**

Tant d'influences. J'avais en tête un mélange de romantisme allemand à la Gaspard Friedrich et d'orientalistes pour la lumière. Et puis les illustrateurs anglo-saxons des années 70 comme Roger Dean ou encore Moebius en France. Et, bien sûr, l'animation japonaise.

### **ARTHUR QWAK :**

Les références sont multiples. Il y a les vieux Disney comme *BLANCHE NEIGE*, *LES DENTS DE LA MER*, *BANDITS BANDITS* de Terry Gilliam, mais aussi l'époque *Métal Hurlant* et des auteurs comme Moebius, Giger ou Corben. En fait, on voulait faire un film drôle et flippant à la fois. J'aime bien entretenir l'idée du contraste dans une histoire, c'est ce qui peut en faire sa richesse. Pour résumer, l'idée était d'imaginer quel serait le look d'une aventure de Tom et Jerry chez LE SEIGNEUR DES ANNEAUX.

## *Un réalisateur d'animation est-il si différent d'un réalisateur de films avec acteurs, en prises de vue réelles ?*

### **GUILLAUME IVERNEL :**

C'est très différent d'un réalisateur de film live ! Dans l'animation, lorsque animatique et storyboard sont achevés, tout est fixé définitivement. Ton film est là, fini, mais tu devras attendre deux ans avant d'en voir la première image ! L'émotion vient avec l'animation, un an après que tout ait été décidé. Il faut être sûr de ses choix ! Heureusement, nous avons pu compter sur une équipe géniale. Je ne remercierai jamais assez l'équipe de Mac Guff. Car si une partie des décors a été faite au Luxembourg, et une partie de l'animation confiée à Trixter en Allemagne, tout le reste a été fabriqué chez Futurikon et Mac Guff à Paris.

### **ARTHUR QWAK :**

On pourrait dire que c'est le même métier. Mais si le réalisateur de live termine son film par le montage, pour nous c'est par là qu'il commence. On dessine le film sous forme de story board pour obtenir une version quasi définitive de ce que le film va devenir. Le film est pour ainsi dire terminé avant d'être fabriqué. Après c'est une longue route d'une année et demie pour remplacer les croquis du story board par les images finalisées. Pour le reste, les métiers se ressemblent parce qu'il faut diriger les équipes, leur communiquer les intentions et répondre à tout un tas de questions chaque jour.





### *Travailler à deux réalisateurs est-il un atout pour un chantier d'une telle envergure ?*

#### **GUILLAUME IVERNEL :**

C'est indispensable vu la charge de travail. Il faut bien se connaître et ne pas laisser la place à nos divergences, que l'on règle en privé. Il y a aussi une nécessité technique, une répartition logique des rôles compte tenu de l'expérience d'Arthur dans l'animation et de mon passé de designer. Une fois l'animatique au point, je me suis concentré sur l'image, et Arthur sur l'animation, après quoi nous nous sommes retrouvés pour toute la post-production.

#### **ARTHUR QWAK :**

Travailler avec Guillaume a été un atout (en plus d'être un plaisir) parce qu'on est très complémentaires : j'ai commencé comme storyboarder, lui comme designer. Je vais plus facilement vers les personnages, lui vers le décor. Et puis la combinaison de nos idées était très enrichissante pour le film. Le fait d'être à deux vous permet d'avoir une puissance de feu plus importante en terme de travail ou de réflexion sur les idées, l'histoire et la mise en scène. Et quand l'un fatigue, l'autre est toujours là pour relancer la machine. Je pense qu'au vu des conditions de production sur le film, il aurait été impossible d'atteindre les objectifs sans envisager de partager les tâches.

### *Le film est drôle, spectaculaire, touchant, et parfois très sombre. A qui s'adresse CHASSEURS DE DRAGONS ?*

#### **GUILLAUME IVERNEL :**

A tous, de 8 à 88 ans, nous avons essayé avec ce film de revenir à ce qui faisait l'essence des contes d'antan, mais avec une facture que nous avons voulue la plus moderne possible.

Il est impossible d'oublier que les enfants vont voir leurs films accompagnés d'adultes. Pas question que l'un des deux s'ennuie. Ce doit être universel, et permettre une double lecture. CHASSEURS DE DRAGONS, c'est un peu « Tex Avery chez LE SEIGNEUR DES ANNEAUX 3 » !

#### **ARTHUR QWAK :**

Le budget conséquent du film fait que CHASSEURS DE DRAGONS devait être un film familial. On ne donne pas 12 millions d'euros à deux inconnus pour ne s'adresser qu'à une élite de cinéphiles. La contrainte de l'universalité laisse un champ de création suffisamment vaste pour accepter la règle.

Grâce au travail de Pixar ou au savoir faire des studios Ghibli de Miyazaki, le grand public se réapproprie toujours plus l'animation. C'est un support intéressant parce qu'il reste magique aux yeux des enfants comme des adultes et le conte est un genre qui se marie bien au dessin animé. CHASSEURS DE DRAGONS est aussi un film nourri de cette envie de renouer avec les premiers Disney, des histoires avec des personnages qui faisaient vraiment peur !

### *Pourquoi avoir choisi la 3D ?*

#### **GUILLAUME IVERNEL :**

J'ai toujours ressenti une sorte de frustration dans la manière d'aborder la fabrication d'un film en 2D. Mes univers correspondaient bien mieux au support de la 3D. En découvrant les immenses possibilités de cet outil, j'ai pu imaginer tout ce qui s'ouvrirait devant moi.

#### **ARTHUR QWAK :**

Lorsque l'on travaille avec la 3D, on a l'impression d'arriver en Oklahoma comme les pionniers et d'explorer une terre encore vierge. C'est une technique jeune qui évolue à toute vitesse d'année en année. Elle permet à la fois de créer un réalisme certain avec une vraie profondeur et de plonger immédiatement le spectateur dans un univers.

Compte tenu de nos choix visuels, la 3D était l'option la plus adaptée.

### *Vous identifiez-vous plus à l'un des personnages du film ?*

#### **GUILLAUME IVERNEL :**

Oui. Arthur et moi, nous sommes assez Gwizdo / Lian-Chu, surtout

parce que nous partageons le même problème de crédibilité. En fait, CHASSEURS DE DRAGONS est un film autobiographique ! Nous sommes les deux gueux de l'animation sur lesquels on a mis plusieurs millions d'euros, avec pour mission d'aller buter le dragon, alors que nous ne pouvions nous prévaloir d'aucune expérience comparable.

#### **ARTHUR QWAK :**

On s'amuse souvent à dire que CHASSEURS DE DRAGONS est autobiographique : deux gueux mal dégrossis en quête de crédibilité vont tenter de vaincre le Bouffe Monde. Faire un film en 3D, c'est un peu vaincre le Bouffe Monde.

Au-delà de la blague, je ne cherche jamais à m'identifier aux personnages durant le processus d'écriture. Je m'efforce plutôt de leur donner leur propre personnalité en restant à leur écoute. Il arrive parfois qu'un personnage refuse le scénario. Il choisit une alternative à laquelle vous n'avez pas pensé. Je pense notamment à la séquence où Gwizdo décide de faire demi-tour afin d'éviter l'affrontement final. Ça veut dire que le personnage commence à exister. A partir de l'histoire que vous lui avez prédestinée, c'est lui qui choisit quoi faire.

### *Et si vous ne deviez garder qu'un souvenir de toute l'aventure ?*

#### **GUILLAUME IVERNEL :**

Je dirais... quand pour la première fois j'ai eu en main le concept de CHASSEURS DE DRAGONS, juste quelques pages et dessins. Tout était déjà là, dans nos têtes, la même vision du projet, j'ai l'impression.

#### **ARTHUR QWAK :**

Probablement la fin du premier pilote, une minute trente de film que nous avons projetée dans une salle de cinéma à Annecy. C'était un peu comme le début d'une grande aventure que nous pouvions enfin percevoir.







# Les personnages

Dans un monde archaïque où le danger rôde toujours, seuls quelques seigneurs, épaulés par une poignée de chevaliers, incarnent un semblant de paix et de stabilité. L'éducation est un luxe et il est bien rare qu'un gueux s'en aille voir au-delà des limites de l'île sur laquelle il a vu le jour.

Le bien être se résume souvent à un feu de cheminée, un beau champ de choux ou la tête fraîchement coupée d'un dragon. Mais cette tête, encore faut-il la couper.

Pour cette tâche, il faut un aventurier, un voyageur qui ne craigne pas d'affronter des créatures à l'appétit insatiable. Et encore faut-il qu'il soit un érudit, qu'il connaisse les secrets et les faiblesses de chacun des dragons qui croiseront son chemin.

Chacun dans sa compétence, l'association de Lian-Chu et Gwizdo devrait les imposer comme les meilleurs chasseurs de dragons qui puissent être trouvés vivant à l'est de la Grande Muraille. Mais il faut admettre qu'ils en sont encore loin...

Si seulement ils arrivaient à se faire payer de leurs efforts ! Un comble quand on a, comme Gwizdo, l'arnaque chevillée au corps.

Voici de quoi mieux connaître nos héros ainsi que certains de leurs compagnons d'aventure...

# Gwizdo



## SURNOMS

*L'Echantillon, La Guigne, Le Têtard, L'Insecte (surnoms reçus à la ferme aux orphelins), Poltron, Rase-Bitume, Bas-de-Plancher, Le Comptable, Vampire, Grippe-Sous (surnoms donnés par des mauvais payeurs), Messire Gwizdo (pour Zoé).*

## ORIGINE

*De sa famille, Gwizdo n'a pas de très bons souvenirs. Il préfère ne pas en parler, et répéter qu'il est orphelin. En fait, si vous voulez mon avis, je crois que ça l'arrange. Maintenant qu'il va être riche et célèbre, il n'a aucune envie de partager sa fortune avec une famille de vautours seulement intéressés par l'argent.*

## DESCRIPTION

*Plus que petit, Gwizdo est un gringalet croisé avorton. Handicap qu'il compense par une belle capacité à fuir le danger. Et c'est dans sa cervelle qu'il puise toutes ses ressources. Malin comme un singe, il sait écrire, lire et compter au-delà de ses vingt doigts et orteils, ce qui est carrément exceptionnel. Surdoué du boniment, parleur infatigable, il est prêt aux pires bobards, aux plus géniales arnaques pour satisfaire ses rêves de fortune. Car tout ce qui intéresse Gwizdo, c'est de se remplir les poches. Tout ce qu'il fait, pense, imagine mène forcément à un profit. Mais c'est ce qui le rend justement efficace et il est prêt à tout pour parvenir à ses fins : lâche, combinard, escroc, colérique, menteur, avare, malbonnête, hypocrite...*

*Une vocation qui prit forme lorsque son copain Lian-Chu devint ce monumental briseur de dolmen. Le plus dur étant d'empêcher Lian-Chu de laisser parler sa nature en volant au secours de n'importe qui sans négocier les conditions avant...*

*Zoé saura peut-être le rendre moins ronchon qu'il n'y paraît.*

# Lian-Chu

## ORIGINE

*Lian-Chu est né dans le village de KéChan, sur l'île du Vertlombriç. Aujourd'hui, l'île n'est plus qu'un désert de poussière depuis le précédent passage du Bouffe Monde, désastre dont il fut le seul survivant...*

*Lian-Chu a hérité des habitants de l'île leur solide constitution et leur force phénoménale.*

*Réservé et calme, Lian-Chu a grandi dans la chaleur et la tendresse. Un bonheur que le mythique Bouffe Monde réduisit en cendres. Rescapé par miracle, hanté par le regard fou du dragon, Lian-Chu partit avec pour seul trésor les aiguilles à tricoter de sa mère, retrouvées dans les décombres du village. Il finit à la Ferme des orphelins, où il fit la connaissance d'un autre gamin, un moutard malingre pas plus haut qu'un arrosoir qui n'arrêtait pas de courir pour échapper aux autres enfants : Gwizdo. Les deux enfants devinrent vite amis, une amitié renforcée nuit après nuit par les histoires que Gwizdo racontait à Lian-Chu pour l'endormir...*

## DESCRIPTION

*Lian-Chu est un colosse. Loin du faciès primaire d'un affreux hirsute, le visage de Lian-Chu inspire la confiance. Agile comme un écureuil, puissant comme un ours, il esquive avec la vitesse d'un serpent et réplique avec la précision d'un Muramak lanceur d'épines. Côté tempérament, c'est tout l'inverse. Calme et gentil, il a gardé une candeur de gosse. C'est un exploit de parvenir à l'énerver. A moins d'être un dragon bien sûr. Tout ce que Lian-Chu voulait, c'était devenir berger comme son père, vivre entouré de moutons et tricoter tranquille les doigts de pied en éventail. Sa « vocation », elle s'appelle Gwizdo. Quand l'autre rase-motte a vu son rondouillard de copain devenir un champion du biceps, il a vite pensé aux belles bourses remplies d'or que l'on peut gagner lorsque l'on est assez fou pour casser du dragon. Porté par sa tendance à vouloir toujours aider les faibles, Lian-Chu s'est laissé convaincre : il est devenu chasseur de dragons.*

## SIGNE PARTICULIER

*Se remémorant avec tendresse toutes les leçons de sa mère, Lian-Chu est un vrai pro du tricot. Il a en revanche plus de mal à soigner son look, parce qu'un chasseur de dragon qui tricote, c'est pas ce qu'il y a de mieux pour épater les clients.*



# Zoé



## SURNOMS

*La Groupie à Messire Lian-Chu, Princesse Boulet (pour Gwizdo), Petite Princesse au Cœur Tendre (pour certains), Petite Peste (pour Gildas), La Fille (pour Hector)...*

## ORIGINE

*Zoé est une digne descendante de la dynastie des Tripletorgnole. Fille unique du plus jeune frère du Seigneur Arnold, Zoé fut recueillie par son oncle quand ses parents périrent lors d'une épidémie de choléra. Zoé est une petite fille curieuse et vive qui a grandi dans les couloirs du château du Seigneur Arnold, espionnant chevaliers et intrépides chasseurs, bercée par leurs histoires de combats audacieux, de massacres sanglants et autres faits d'arme glorieux. A la charge de cet oncle à la santé vacillante, elle aurait bien échangé quelques leçons de maniement d'épée contre l'apprentissage des mathématiques. Elle préfère de loin se réfugier dans ses rêves d'aventures et laisser galoper son imagination.*

## DESCRIPTION

*Les yeux clairs et pétillants, la bouille ronde et souriante, les cheveux couleur de blé sous le soleil, Zoé est une vraie petite fleur dans une époque de sauvages. Son rire exhibant volontiers ses dents du bonheur, elle considère du haut de ses dix ans le monde comme une formidable aventure. Orpheline ayant grandi dans un monde d'hommes, Zoé s'évade dans les contes de ses héros préférés. Et pour parvenir à ses fins, elle est passée maître dans l'art du bobard. Reine du bluff et du bidonnage, elle peut soutenir le plus gros des mensonges sans que ses yeux cessent de pétiller de candeur... Toute de fragilité et de douceur, promise au pensionnat des sœurs Vieilledent, c'est une âme de chasseur de dragons qui sommeille en Zoé. Et lorsque son vieil oncle Arnold se lamente de voir sa forteresse partir en confettis, elle n'hésite pas : elle passe par la fenêtre de sa chambre et file à la recherche de valeureux Chasseurs de Dragons comme on en trouve dans ses lectures favorites...*

## SIGNE PARTICULIER

*Dingue du chevalier Gothik, Zoé a la collection complète de ses aventures. A force de les relire, elle ne peut trouver le sommeil qu'en écoutant des histoires abominables où des gens se font cuire, écharper, éplucher à la masse d'arme, écarteler, étriper, exploser et pulvériser. Zoé est aussi très têtue. Si elle s'est mis dans le crâne de vous suivre ou de vous raconter les exploits du chevalier Gothik, rien ne peut la faire changer d'avis.*

# Hector

## ORIGINE

*Soyons clairs. Hector n'est pas vraiment un chien. Il est fidèle, il a un collier, on peut le caresser des heures sans qu'il ne se lasse, il adore galoper. Mais un chien n'allume pas un feu de camp en pissant sur les branches. Vu que les dragons ont mauvaise réputation par les temps qui courent, on ne dira pas que Hector est un dragon. Mais chacun pense ce qu'il veut...*

## DESCRIPTION

*D'un beau poil bleu nuit, doté de longues oreilles plates maigrement poilues, Hector peut faire penser à un chien si vous êtes myope ou bête à bouffer du foin. Rappelons qu'il marche debout et qu'il est assez robuste pour porter 80 fois son poids. Ce qui est encore plus rare, c'est que Hector rigole, sait se moquer, faire des blagues et dire des horreurs. Parce qu'il cause. On ne comprend pas forcément tout ce qu'il dit, mais il sait parfaitement se faire comprendre. Au besoin, il utilise ses dents, nombreuses et acérées.*

*Hector, c'est un peu le larbin du groupe, mais n'empêche qu'ils forment un vrai trio, et que Gwizdo et Lian-Chu auraient bien du mal à s'en passer. Même s'il râle, il accepte de s'occuper de l'intendance pourvu qu'il ait sa part à l'heure de la bouffe. Mais ses qualités sont incontournables pour une discipline bien spéciale : la chasse au dragon. Son flair est infailible quand il s'agit de pister un dragon. De fait, Hector s'est habitué à la compagnie des hommes au point d'avoir presque renoncé à être un dragon...*



# Le Seigneur Arnold

## ORIGINE

*Arnold a grandi parmi les chevaliers de fortune et autres forbans que son père Alcibiade réunissait autour de lui. Et il apprit beaucoup de cette expérience. A peine en âge de supporter une armure, il prit goût à la chasse aux dragons et enrichit très tôt la célèbre salle des trophées, n'hésitant pas, quand il y était contraint, à exterminer des dragons, Arnold était décidé à devenir le seigneur de quelque chose afin de se mettre à l'abri du besoin.*

## DESCRIPTION

*Voûté et vacillant, prisonnier d'une chaise roulante, les yeux blancs, les membres débarnés et la barbe longue, Arnold apparaît comme un vieillard souffreteux, ne tenant à la vie que par le miracle des potions que lui administre son médecin privé, Gildas. Mais c'était un colosse, né pour être chef, le Seigneur Arnold ne vivait que pour courser les dragons. C'est en affrontant le pire d'entre eux qu'il fut frappé du mal des « yeux en dedans ». Aveugle et malade, il vit depuis dans sa forteresse, fulminant de rage à l'idée d'envoyer ses chevaliers se battre à sa place.*

# Gildas

## DESCRIPTION

*L'œil vitreux, la mine grise, le sourcil haussé, la tristesse gravée sur la figure, frêle et tout en longueur sous sa tunique, Gildas réunit tous les symptômes d'un individu terriblement malade. Ce qui n'a rien d'étonnant pour un médecin, paraît-il. Totalement dépourvu du sens de l'humour, il est pessimiste par nature et méfiant à l'égard de tout ce qui peut l'approcher. Il ne se sent bien que lorsque tout est réglé, minuté, ordonné. C'est ainsi qu'aux plus tristes heures du Seigneur Arnold, Gildas reste indéfectiblement à ses côtés. Gildas est comme un vilain médicament. Il ne donne pas envie, mais il peut faire du bien...*





*Souvenez vous. Ils sont partout.  
Ils ont faim. Vous êtes comestibles.*

# Les dragons

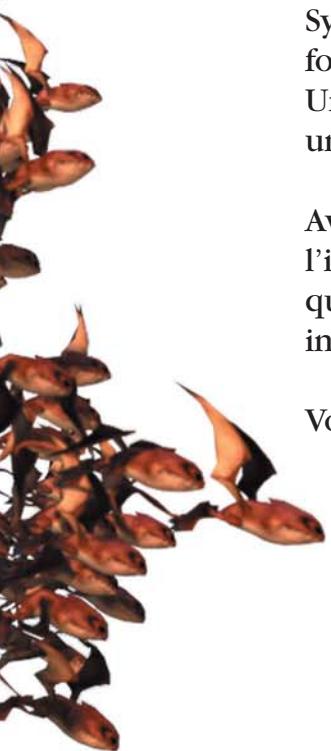
**P**lanant sur les mondes anciens, réveillant la peur dans les imaginaires depuis la Bible elle-même, le dragon est un mythe que l'on retrouve dans toutes les sociétés, toutes les cultures. Omniprésente et magique, cette silhouette démesurée mais insaisissable alimente les fantasmes, les rêves et les terreurs des petits et des grands depuis la nuit des temps.

Symbolique de la peur, du pouvoir, de la puissance et même de la sagesse, cette créature hors norme appartient aux fondements de la littérature d'aventure et du genre fantastique.

Un compagnon de l'imaginaire des hommes que CHASSEURS DE DRAGONS s'est approprié pour l'intégrer à un univers qui lui est consacré.

Avec CHASSEURS DE DRAGONS, le dragon est partout, tout le temps, se nichant dans le moindre recoin de l'imaginaire, armé d'un appétit dévorant pour les trouvailles des scénaristes. Le mythe se réincarne dans le tracassé quotidien et la catastrophe ambulante, prenant toutes les formes, toutes les tailles. La diversité de ses espèces est incalculable.

Voici la description de quelques spécimens que vous aurez probablement la désagréable surprise de croiser...



# Le Mamular Baveur



## TAILLE

*Un Lian-Chu et demi de haut.*

## MODE D'ATTAQUE / DE DÉFENSE

*Si le Mamular progresse à la façon d'une chenille, il est bien plus vigoureux qu'il n'y paraît. Il peut concentrer ses forces et tendre son corps jusqu'à s'élancer sur de longues distances. Doté de griffes acérées le long de l'abdomen, il peut s'accrocher à tous les terrains, y compris les fesses des fuyards. Mais le poids de son corps suffit souvent à écraser les importuns. Pour les plus teigneux, il utilise sa bave, une vraie glue qui, si on la laisse agir trop longtemps, devient un véritable ciment. Que ce soit en grande quantité par la bouche ou par petites flaques grâce aux pustules sur son corps, le Mamular peut éjecter son vomit de plusieurs façons avec une grande précision.*

## POINT FAIBLE

*A la base de la queue du Mamular Baveur se trouvent plusieurs glandes d'un très beau bleu vert. Il suffit de cogner dessus assez fort pour qu'il perde connaissance ou passe carrément de vie à trépas. Il est possible que sa queue soit aussi le siège de son cerveau. Vu sa bêtise, ça n'étonnerait personne.*

## TAILLE

*Une Zoé et un Hector quand il n'est pas trop voûté.*

## IDENTIFICATION

*Le Gégène est une sorte de lézard carnassier, vif et élancé, qui se tient sur ses deux pattes arrière. Rapide et puissant, ses pattes avant se terminent par un long crochet tranchant. Sa longue queue lui permet de s'équilibrer pour affiner son tir pendant la traque. On parle de Dragons Gégènes au pluriel parce qu'ils se déplacent toujours en meute, et pratiquent la chasse souvent par deux. Un binôme qui fait des étincelles puisque, dans certaines circonstances, un léger contact peut leur être fatal...*

## MODE D'ATTAQUE / DE DÉFENSE

*Sa peau luisante, couverte de gel, est un excellent isolant lui permettant de conserver toute son énergie, qu'il libère à volonté. Plus il attend, plus la décharge d'électricité sera violente, et plus elle portera loin... Il peut aussi bien balancer des électrochocs avec sa queue que tout carboniser autour de lui lorsqu'il est pris au piège.*

## POINT FAIBLE

*Le Gégène est coriace, rapide, sournois et infatigable. Seul moyen de s'en débarrasser : faire que le duo de Gégènes s'électrocute. Pour cela, il suffit de relier leurs décharges à l'aide d'un objet métallique. Le Gégène réagit à tout ce qui brille ou reflète la lumière. Il y voit sûrement la présence d'un ennemi, et réagit en devenant deux fois plus bargneux. Or le Gégène est incroyablement bargneux. Ce qui explique que les Gégènes se disputent sans cesse entre eux.*

# Le Gégène, ou Dragon Gégène



# Le Dragon Rigolard



## TAILLE

*Très variable. Sous sa forme la plus grande, il taille au moins dans les trois Lian-Chu et un Gwizdo.*

## IDENTIFICATION

*Certains l'appellent « gros rouge » ou « rigolard ». C'est l'un des dragons les plus étranges et terrifiants qui puisse se croiser parmi les îles du monde. Et c'est pas peu dire. Sous sa forme la plus grande, c'est un véritable monstre avec une tête de citrouille fendue d'un large sourire, surmontée de deux petits yeux jaunes et perçants. Son corps est massif, caparaçonné comme celui d'un crabe. Mais le pire, c'est que ce dragon a la capacité de se diviser en centaines de petites chauves-souris bargeuses et destructrices, aux griffes aiguisées et aux grands yeux noirs. Suivant l'âge et la taille du rigolard, un dragon peut réunir de 700 à plus de 3000 chauves-souris infernales.*

## MODE D'ATTAQUE / DE DÉFENSE

*Si le rigolard peut courir avec puissance, il préfère de loin se dissoudre en une pluie de chauves-souris voraces. C'est le cas de le dire, le Rigolard se met en quatre pour vous rendre dingue. Quitte à envoyer un pied en éclaireur ou recomposer sa tête une fois passée par une minuscule fenêtre. Alors il peut fondre sur sa proie terrifiée et au choix l'écraser, la mâcher ou la carboniser puisqu'il crache aussi le feu...*

## POINT FAIBLE

*La seule chance d'échapper à un Dragon Rigolard, c'est encore de séparer sa tête de son corps. Si la tête se reforme loin du corps, le corps tentera par tous les moyens de la retrouver. Mais comme il n'a pas de tête, le corps agira comme un abruti aveugle, écrasant tout sur son passage. Il n'y a plus qu'à espérer que la tête soit sous les décombres...*

# Le Dragon Péteur

## TAILLE

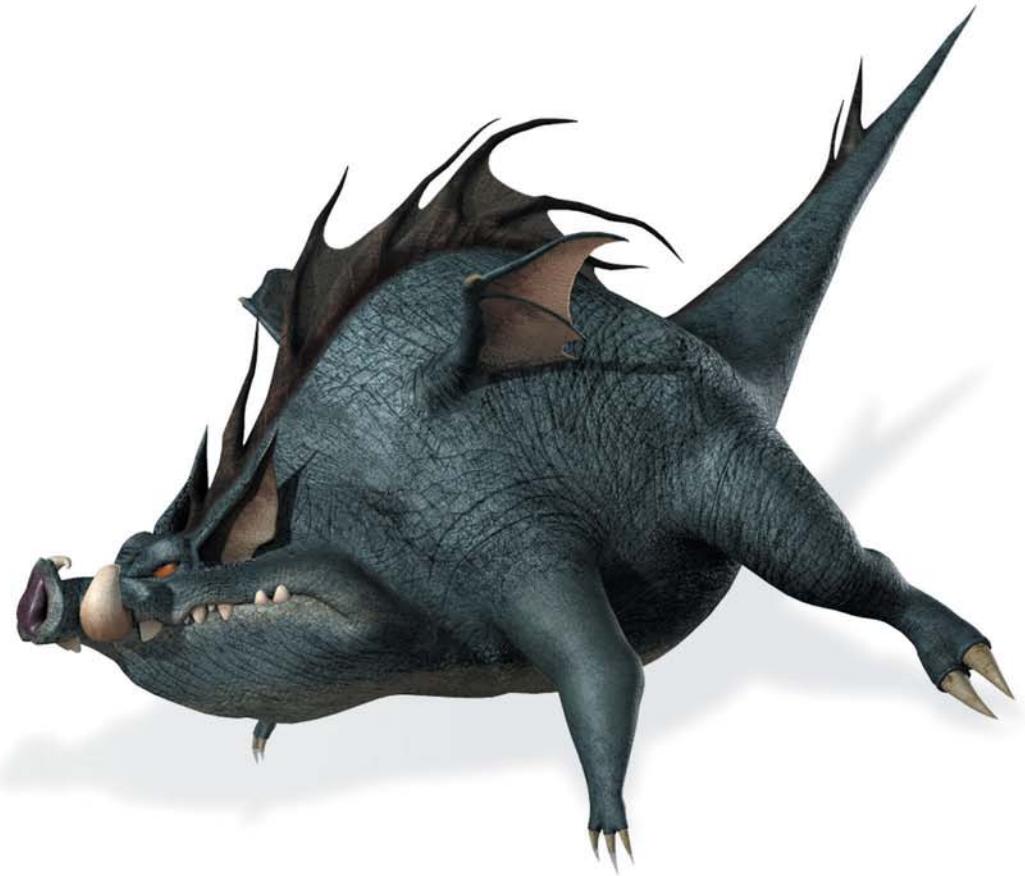
*Trois Lian-Chu et deux Gwizdo allongés - queue comprise- et deux Gwizdo et un Hector de baut.*

## IDENTIFICATION

*Aussi appelé « porc volant », le Dragon Péteur a la vilaine trogne d'un cochon en colère. Un groin évasé, de petits yeux méchants, et des incisives grosses comme des défenses de Plupatorèk, qui lui sortent de la bouche et pointent vers le haut. Complétez avec des oreilles pointues comme de petites ailes de chauve-souris et vous aurez une bonne idée de son allure. Ajoutez à cela un gros corps solidement charpenté, avec de petites pattes griffues, une longue queue et des ailes trop petites pour son corps. Mais comme chacun sait, ce n'est pas avec ses ailes qu'il vole...*

## MODE D'ATTAQUE / DE DÉFENSE

*Volant souvent en formation avec d'autres membres de la famille, les Péteurs forment des escadrilles émérites capables de ravager des îles entières par les airs. Ils peuvent même creuser le sol des îles par en dessous et, s'aidant de leurs jets de flamme, les traverser de part en part. Une escadrille qui pète le feu vous explose une île de la taille d'un village à coups de groins.*



# Le Bouffe Monde



## TAILLE

*Une bonne cinquantaine de Lian-Chu qui se tiennent sur la pointe des pieds. Et encore.*

## IDENTIFICATION

*C'est tout juste si on prononce son nom. Mais la plupart de ceux qui ont vraiment vu le Bouffe Monde ne sont plus en état d'en parler. On dit que chacun de ses pas provoque un cataclysme, et qu'il peut raser tout un village d'un simple battement d'aile, que son râle terrifiant fait vaciller les plus grandes îles. Qu'il aspire tout à lui, jusqu'à la dernière étincelle de vie qui fait luire ses yeux maléfiques. Le Bouffe Monde est une malédiction qui revient toutes les vingtaines de saisons. Nuées de chauves-souris rouges, destruction soudaines des ponts entre les îles, animaux se mettant à parler font partie des signes annonciateurs...*

## MODE D'ATTAQUE / DE DÉFENSE

*Le propre du Bouffe Monde, c'est d'avalier toute vie. On dit que sa gueule est comme un trou sans fond qui aspire tout vers le néant. Après son passage, plus rien ne pousse. Les miraculés qui échappent au désastre finissent en général complètement cinglés ou, au mieux, aveugles comme le Seigneur Arnold. Les survivants, on peut les compter sur une patte de Plazik. Et une patte de Plazik n'a que trois doigts, c'est dire !*





VERNEL



# Les lieux

Une vieille légende prétend qu'il existe autant de dragons que d'îles. A moins que ce ne soit l'inverse. Ça ne change rien à l'affaire : personne ne peut dire combien il existe d'îles.

Constellant un ciel sans fin, la terre peut s'apparenter à un lambeau flottant dans les airs, de vastes champs entourant une ferme, un îlot dérivant dans le ciel ou une forêt tropicale.

Les plus grandes des îles du monde sont reliées les unes aux autres par d'innombrables ponts de toutes sortes, passerelles de fortune ou arches de pierre monumentales.

Chaque île a son histoire, ses secrets, ses légendes, sa faune, sa flore. Et ses dragons.

Régulièrement, un vieux savant se met dans le crâne d'en dresser la carte, mais comme tout bouge sans cesse, c'est un truc à devenir dingue.



# Les créateurs

## ARTHUR QWAK

CRÉATEUR, RÉALISATEUR ET SCÉNARISTE

Co-fondateur de l'atelier Asylum en 1985, Arthur Qwak s'illustre en tant que co-scénariste et dessinateur pour la bande dessinée (son album *Soleil des loups* décroche un prix à Angoulême en 1987) mais aussi en tant que story-boarder pour les films ASTÉRIX CHEZ LES BRETONS, et LE COUP DU MENHIR puis sur de nombreuses séries comme *Tintin*, *Mot* et *l'Histoire sans fin*. En 1992, il réalise la série *Orson et Olivia* pour Canal+ et TF1. Il a aussi co-réalisé pour Futurikon la série *Malo Korrigan et les Traceurs de l'espace*. Directeur artistique de *Mot*, créateur des personnages de Bob Morane, c'est en 2000 qu'il imagine *Chasseurs de Dragons*, qui devient une série en 2003. CHASSEURS DE DRAGONS est sa première réalisation de long-métrage.

## GUILLAUME IVERNEL

CRÉATEUR, RÉALISATEUR  
ET DIRECTEUR ARTISTIQUE

Guillaume Ivernel débute sa carrière de designer et story-boarder en 1986 sur STARWATCHER, le projet de long-métrage de Moebius. Il officie au design de nombreuses productions d'animations, publicités avec Jean-Pierre Jeunet, séries ou pilotes pour le Japon et les Etats-Unis, au sein de sociétés telles que Ex-Machina, Gaumont, Xilam, Sparx. Créatif, ce familier de l'image de synthèse est à la fois directeur artistique et co-réalisateur de CHASSEURS DE DRAGONS.

## FREDÉRIC ENGEL-LENOIR

SCÉNARISTE

Scénariste, Fred Engel-Lenoir a signé des épisodes de nombreuses séries telles que *Malo Korrigan*, *Le Magicien*, *Cartouche*, *Chasseurs de Dragons*, *Code Lyoko*, *Achille Talon*, *Jet Groove*... Réalisateur de courts-métrages, CHASSEURS DE DRAGONS est sa première collaboration sur un long-métrage.

## VALÉRIE HADIDA

CRÉATRICE

Après une formation de sculpteur, Valérie Hadida débute en 1989 en tant qu'animatrice sur la série *Sharky et Georges* puis sur la série *Babar*. Dès 1991, elle se spécialise dans le design de personnages pour les séries *Tintin*, *Mot*, *Orson et Olivia*, *l'Histoire sans fin*, *Bob Morane*, *Malo Korrigan*, *Argaï* ou encore *Papyrus*. Elle collabore aussi au design des costumes de ASTÉRIX ET OBÉLIX de Claude Zidi en 1997. C'est en 2000 qu'elle travaille avec Arthur Qwak sur la création et le développement des personnages de CHASSEURS DE DRAGONS. Toujours en tant que "Character designer", elle rejoint ensuite l'équipe de la série *Chasseurs de Dragons* et du clip *Space Hotel*. Elle a créé les personnages du long-métrage d'animation américain IGOR, dont la sortie est prévue fin 2008.



# Le producteur

*Créée en 1996 par Philippe Delarue, Futurikon se consacre au développement, à la production et à la distribution de films et de séries d'animation, de documentaires et de longs-métrages. Privilégiant les concepts originaux et la qualité de l'animation, plusieurs de ces programmes ont vite trouvé leur public, en Europe et dans le monde. Citons Minuscule, Kapüt & Zösky, La Vache, le Chat et l'Océan...*

*Producteur du film CHASSEURS DE DRAGONS, Futurikon a accueilli dans ses studios les équipes de développement et une partie de la production du film. Conçue dès l'origine comme un projet de long-métrage, c'est pourtant bien à la télévision que CHASSEURS DE DRAGONS a d'abord vu le jour car l'ambition du film exigeait un développement plus long.*

*Avec son humour délirant, ses personnages décalés, sa musique signée The Cure, ses scénarios ciselés et son exigence graphique associant 2D et images de synthèse, la série Chasseurs de Dragons s'impose dès 2004 comme l'un des programmes favoris des jeunes et passionnés d'heroïc fantasy. Aujourd'hui, l'aventure CHASSEURS DE DRAGONS se poursuit sur grand écran ; le film sortira simultanément dans 10 pays en Europe et sur près de 4000 écrans dans le monde.*

## **PHILIPPE DELARUE** PRODUCTEUR ET PDG DE FUTURIKON

### **Comment a commencé l'aventure CHASSEURS DE DRAGONS ?**

Qwak avait ce projet en lui depuis longtemps. J'avais collaboré avec lui sur un autre projet qui avait été très bien reçu, son talent était évident. Et lorsqu'il m'a présenté son fameux concept avec quelques planches d'esquisses, j'ai été convaincu. C'était original, puissant et truculent. Ça tranchait avec tout le reste. On s'y projetait immédiatement. La découverte ensuite de l'univers visuel de Guillaume Ivernel n'a fait que renforcer mon enthousiasme.

### **La poursuite des aventures de CHASSEURS DE DRAGONS sur grand écran était-elle prévue dès le départ ?**

Depuis 11 ans, Futurikon travaille en moyenne sur 5 projets par an, mais il est exceptionnel qu'ils aient le potentiel d'un long-métrage. CHASSEURS DE DRAGONS est de ceux-là. Et c'est même un des rares

films français et européen, réalisé essentiellement en France et intégralement en Europe qui puisse entrer en concurrence avec de grosses productions américaines. Le cinéma permet d'aller beaucoup plus loin dans l'aboutissement d'un pareil concept. CHASSEURS DE DRAGONS fait ainsi l'objet d'une sortie concomitante dans une dizaine de pays en Europe et sortira sur plus de 3000 écrans à travers le monde.

### **Ce projet a-t-il tout de suite pris une dimension internationale ?**

Un pareil chantier nécessite un financement international. Un financement uniquement français n'aurait pas suffi. Aux vues du story board et des images tests, Bac Films s'est associé au projet, ainsi que trois distributeurs étrangers : Belgafilms pour le Benelux, DNC en Italie et Universum en Allemagne. Produit par Futurikon, le film a été coproduit avec Trixter (Allemagne), LuxAmination (Luxembourg) et Mac Guff Ligne et France 3 en France. La démarche d'un développement en français et en

anglais s'imposait. L'ambition internationale était aussi pour nous une question de principe. S'adresser au plus vaste public est noble et on peut le faire avec une volonté de qualité et d'originalité. Il s'agit d'une visée universelle qui met à profit la liberté de l'animation, moins sujette au marquage culturel.

### **Y a-t-il une véritable évolution du public adepte d'animation ?**

Les médias et les institutions ont tendance à enfermer l'animation dans une vision traditionnelle. Mais les preuves d'une évolution des mentalités se multiplient, des TRIPLETTES DE BELLEVILLE à L'AGE DE GLACE en passant par PERSEPOLIS et les productions Pixar. La génération des 20 / 40 ans est la première à avoir grandi avec les dessins animés et les jeux vidéos. C'est devenu un mode d'expression naturel qui fait partie de leur imaginaire, bien au-delà du clivage de l'enfance. CHASSEURS DE DRAGONS profitera-t-il de cette évolution ? Nous le verrons vite !

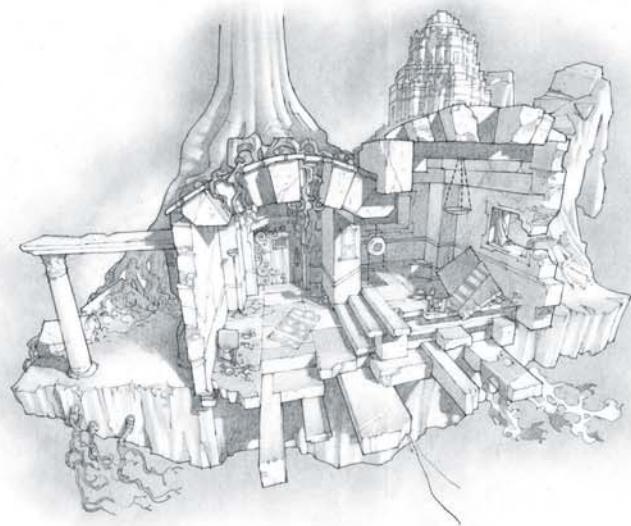
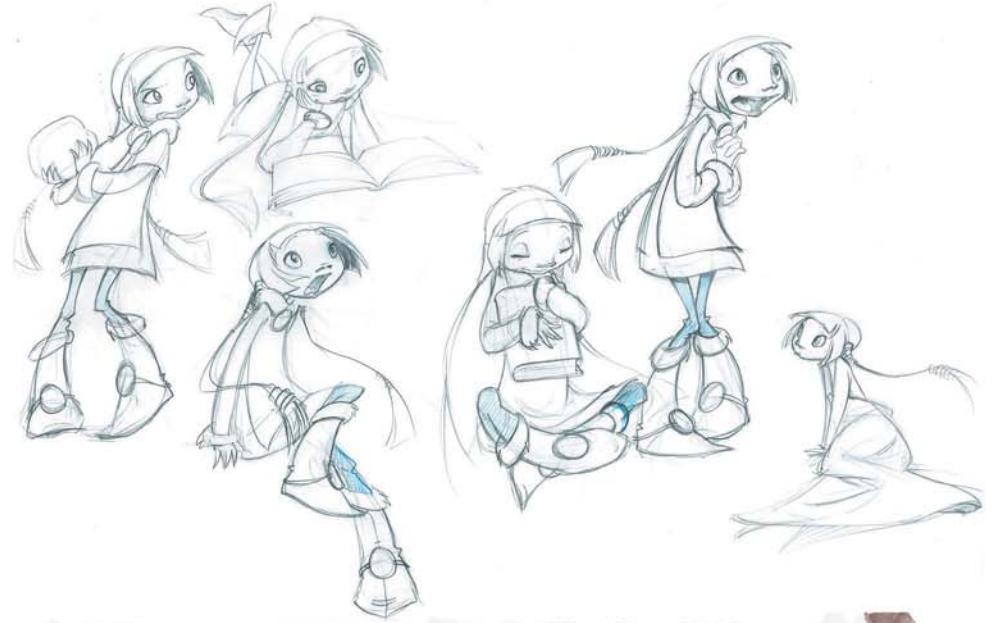


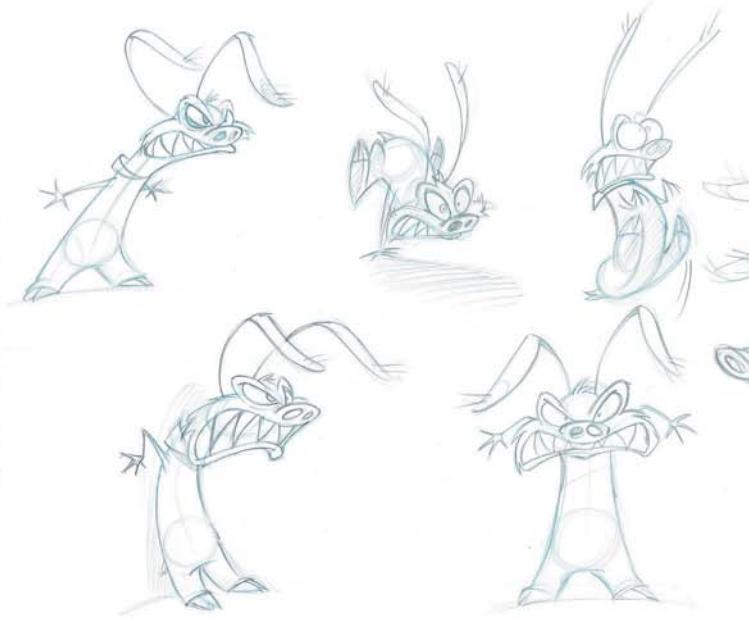


# Les studios d'animation

*Quatre studios ont travaillé sur CHASSEURS DE DRAGONS :  
Futurikon Films, Mac Guff Ligne, Trixter et LuxAnimation.  
L'essentiel de la fabrication a eu lieu chez Mac Guff Ligne.*

**L**a société Mac Guff s'est imposée depuis 1986 comme l'un des leaders européens de l'image numérique. Pionnier dans le développement de nouvelles techniques d'effets visuels, c'est notamment par son savoir-faire de l'image de synthèse que cette société française s'est constituée une réputation internationale. Clips, pubs, télévision, Mac Guff est aussi un habitué du septième art, récemment sur des productions comme 99 FRANCS, NE LE DIS À PERSONNE, L'ENFANT ET LE RENARD ou AZUR ET ASMAR. Ayant assuré l'essentiel de la 3D de CHASSEURS DE DRAGONS, Mac Guff est aussi co-producteur du film.







# Le compositeur

## KLAUS BADELT

*Pour mettre en musique un univers aussi riche, il fallait un compositeur avec un énorme appétit d'horizons inédits. C'est Klaus Badelt, le compositeur de la musique de MIAMI VICE, CONSTANTINE et du premier PIRATES DES CARAÏBES, qui saisit sans hésiter l'opportunité.*

J'adore le cinéma indépendant, les talents que l'on y croise sont passionnants, et il y a toujours eu en France des talents novateurs, un creuset d'artisans remarquables. Après avoir travaillé longtemps à Hollywood, je cherchais une production plus personnelle, et CHASSEURS DE DRAGONS s'est imposé tout de suite, dès le premier contact. C'était si loin d'Hollywood, pas un autre film avec un pingouin... Tellement nouveau, rafraîchissant ! Et probablement l'un des plus beaux films d'animation que j'ai jamais vus.

*Quelles étaient vos références en abordant cet univers très particulier ?*

C'est un film d'action, parfois aussi sombre que CONSTANTINE ou PIRATES DES CARAÏBES ! Mais il fallait aussi maintenir la notion d'humour. Je l'ai considéré tout de suite comme un vrai film d'action d'un nouveau genre, pas un dessin animé. Pour les références, j'avais en tête aussi bien E.T. , LES GOONIES, ALIEN ou LE GÉANT DE FER ! Mais le plus important, c'est que c'était l'histoire d'une petite fille. Cette fillette innocente est mon repère dans l'histoire. Mes enfants s'y attacheront, et chacun peut se refléter en elle.

*Vous avez construit votre musique en fonction des personnages ? De l'action ?*

J'aime l'idée de la thématique, d'un thème par élément, par personnage. Mais la musique doit accompagner, suivre les couleurs

des lieux sans dépasser le cadre de l'action, et pour aborder cette aventure mouvementée, c'est la petite Zoé qui a été ma référence. Alors j'ai écrit un thème principal, à même d'être ensuite décliné. Pour cela, j'ai dressé une liste de mots essentiels que m'inspirait CHASSEURS DE DRAGONS : aventure, bravoure, amitié, conte, tristesse... J'ai dressé une "checklist" de tout ce qui composait ce film, et j'ai moi-même composé en tenant compte de tout cela.

*CHASSEURS DE DRAGONS est un univers très original, jonglant avec les références. Est-ce un handicap pour composer ?*

C'était un rêve devenu réalité ! Une réalité imaginée de toutes pièces qui me permettait d'utiliser tous les types de musique, toutes les typologies d'instruments, sans les précautions auxquelles vous contraignent d'autres films ! A l'occasion de mon travail sur WU JI, j'ai découvert la Chine et sa musique. J'avais auparavant pu découvrir les instruments des pays de l'est. J'avais aussi à l'esprit des sonorités indiennes, des instruments japonais... Avec CHASSEURS DE DRAGONS, j'ai associé dans un même morceau des instruments russes et des flûtes africaines. Je n'avais aucune limite. Et comme tout est à inventer pour dépeindre ce monde, je ne me suis pas limité à la musique. J'ai été aussi très attentif à tout l'habillage sonore de CHASSEURS DE DRAGONS. Il fallait que l'atmosphère soit en complète harmonie, des bruitages d'ambiance aux thèmes musicaux...

*La relation entre l'image et la musique est-elle encore plus forte lorsqu'il s'agit d'animation ?*

Aux Etats-Unis, la relation entre le film et sa musique est essentielle. Le plus ignorant des producteurs en est convaincu. Pour Richard Donner, la qualité d'une musique vaut pour 50 % dans celle du film ! Je retrouve cette même considération en France, peut-être bien plus qu'avant. C'est une vraie responsabilité pour le compositeur, et il faut s'attacher à ce que la musique remplisse son rôle, sans pour autant en déborder. Maintenant, depuis quelques années, les films "non-live" ont beaucoup fait évoluer les choses, proposant de nouvelles approches à la création. La liberté que l'on y trouve est décuplée et l'investissement en tant que compositeur d'autant plus forte.

Reconnu en tant que producteur et compositeur dans son propre pays, Klaus Badelt quitte l'Allemagne pour les Etats-Unis à l'invitation de Hans Zimmer en 1998. Il collabore avec le compositeur oscarisé sur plusieurs grosses productions (LA LIGNE ROUGE, GLADIATOR, PEARL HARBOR...), avant d'imposer son style personnel avec un très large éventail de films : INVINCIBLE, K19, EQUILIBRIUM, LA RECRUE, CATWOMAN, TMNT LES TORTUES NINJA, WU JI, POSÉIDON, PIRATES DES CARAÏBES - LA MALÉDICTION DU BLACK PEARL, MIAMI VICE, CONSTANTINE...



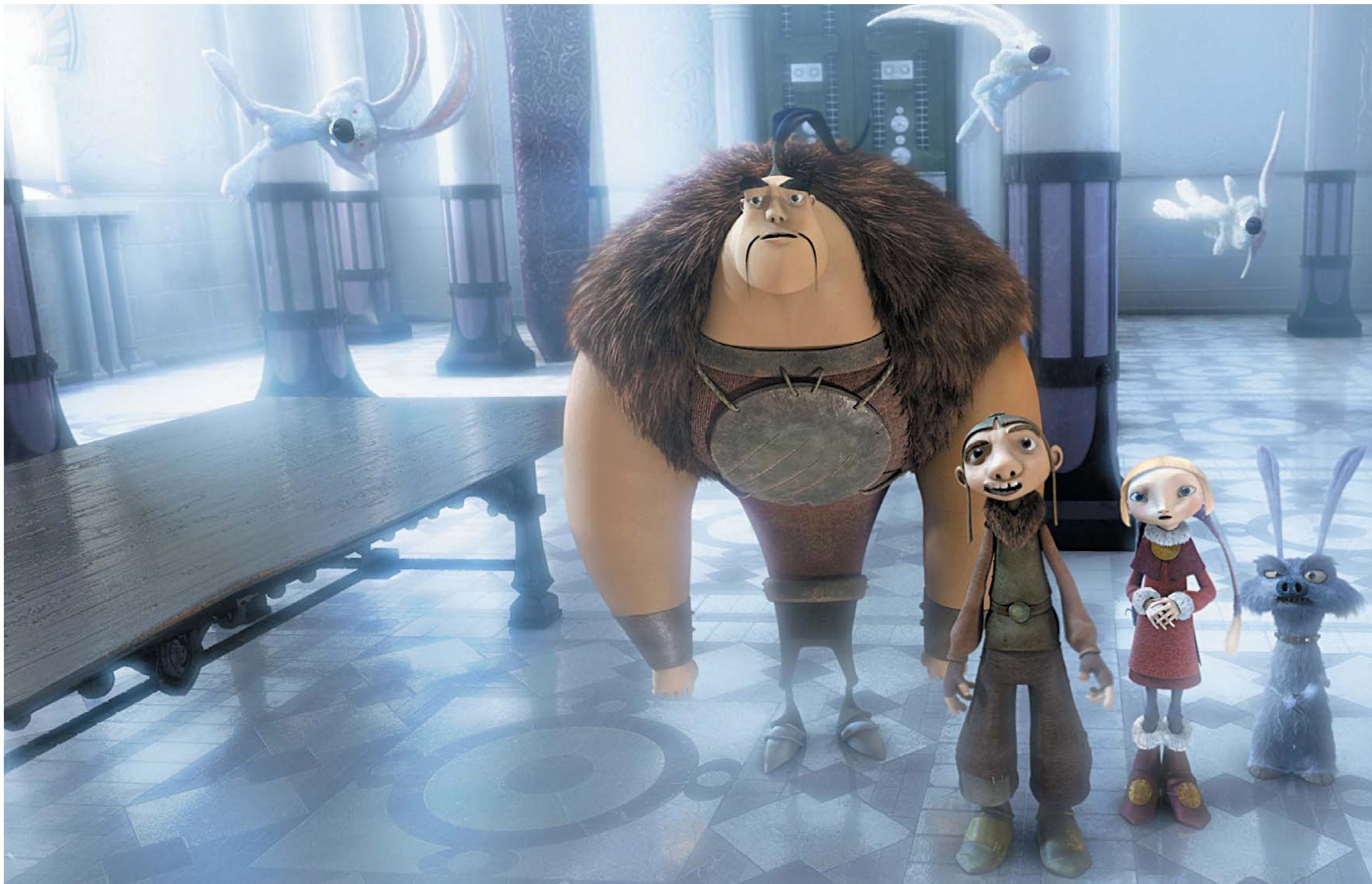


# Les voix

**L**e Seigneur Arnold et son fidèle Gildas furent les premiers personnages à trouver leur "voix". On confia cet étrange duo à une association non moins surprenante : c'est Philippe Nahon qui donne toute sa gravité au Seigneur Arnold, le sinistre Gildas étant incarné à merveille par la sensuelle Amanda Lear ! Restait pour les réalisateurs à trouver les voix de leurs trois personnages principaux.

Pour Lian-Chu, ils rêvaient d'un timbre riche comme celui de Vincent Lindon (ou Forest Whitaker pour la version anglaise), mais savaient que cet acteur discret n'a pas l'habitude de se disperser dans ses activités. *"Il avait la voix parfaite pour le rôle, mais n'avait jusqu'alors jamais accepté de faire de doublage. Il avait été très clair à ce propos, explique Guillaume Ivernel. Nous avons cependant eu l'occasion de lui montrer à quoi ressemblait CHASSEURS DE DRAGONS. Et il a eu un véritable coup de cœur en visionnant les premières minutes du film. Avant que nous n'ayons pu lui dire quoi que ce soit, il avait complètement craqué pour un personnage qu'il s'est attribué aussitôt : Lian-Chu ! Et pour l'accompagner dans cette entreprise inédite pour lui, il nous a ensuite glissé l'idée de proposer le rôle de Gwizdo à Patrick Timsit. Qui malgré un agenda chargé, a eu la gentillesse d'accepter..."*

Le duo était formé, ne restait plus qu'à trouver la voix de Zoé. Leur choix s'est porté sur une vraie Zoé de notre temps, la petite Marie Drion.





## **LES VOIX FRANÇAISES**

Lian-Chu : VINCENT LINDON

Gwizdo : PATRICK TIMSIT

Le Seigneur Arnold : PHILIPPE NAHON

Gildas : AMANDA LEAR

Zoé : MARIE DRION

Hector : JEREMY PREVOST

## **LES VOIX ANGLAISES**

Lian-Chu : FOREST WHITAKER

Gwizdo : ROB PAULSEN

Zoé : MARY MOUSER

Hector : DAVE WITTENBERG

Le Seigneur Arnold : NICK JAMESON

Gildas : JESS HARNELL



# L'équipe

Un film de ..... Guillaume IVERNEL  
& Arthur QWAK

Produit par ..... Philippe DELARUE

Créé par ..... Arthur QWAK

Création  
des personnages ..... Valérie HADIDA

Directeur Artistique ..... Guillaume IVERNEL

Scénario de ..... Frédéric ENGEL-LENOIR  
et Arthur QWAK

Musique originale ..... Klaus BADELT

Coproducteurs ..... Michael COLDEWEY  
..... Lilian ECHE  
..... Jacques BLEDE  
..... Jean-Jacques BENHAMOU

Une production ..... FUTURIKON FILMS

en coproduction avec ..... TRIXTER  
..... LUXANIMATION  
..... MAC GUFF LIGNE  
..... FRANCE 3 CINEMA  
..... RTL-TVI  
..... BELGANIM

avec la participation de ..... CANAL+  
..... TPS STAR

en association avec ..... BAC FILMS  
..... DNC Entertainment

avec le soutien ... de la REGION ILE-DE-FRANCE  
..... du CENTRE NATIONAL  
..... DE LA CINEMATOGRAPHIE  
..... du FONDS NATIONAL DE SOUTIEN  
..... A LA PRODUCTION AUDIOVISUELLE  
..... DU GRAND DUCHE DE LUXEMBOURG  
..... du FILM FERNSEH FONDS BAYERN  
..... du BAYERISCHER BANKENFONDS

Studios d'animation ..... MAC GUFF LIGNE  
..... FUTURIKON FILMS  
..... TRIXTER  
..... LUXANIMATION

Post-production son ..... PISTE ROUGE

Directeur de production ..... Jean-Baptiste LERE  
..... assisté de Marine TULOUP

Productrice associée ..... Gladys MORCHOISNE

Chef monteuse ..... Soline GUYONNEAU

Son ..... Bruno SEZNEC  
..... Jean-Marc LENTRETIEN

Chef de projet 3D ..... Bruno CHAUFFARD

Directrice de  
production 3D ..... Christelle BALCO  
en collaboration avec ..... Géraldine SROUSSI

Superviseur du pipeline  
et layout ..... Pierrick BRAULT

Directeurs de l'animation ..... Kyle BALDA  
..... Laurent de la CHAPELLE

Superviseur des personnages  
et de l'éclairage ..... Nicolas BRACK

Superviseur  
du compositing ..... Marie-Claire BAZART

Superviseur  
des effets spéciaux ..... Emilien DESSONS

Superviseur vêtements  
et dynamique ..... Benjamin LE STER

Superviseur des décors  
et des accessoires ..... Yann HAY

Superviseur de la modélisation  
des décors ..... Franck CLARENC

Superviseur des textures  
et du shading des décors ..... Fabien POLACK

## EXPOSITION « CHASSEURS DE DRAGONS »

DU 6 MARS AU 12 AVRIL 2008  
À LA GALERIE ARLUDIK

**L**a galerie Arludik est très heureuse d'exposer de superbes œuvres originales réalisées pour la création et la réalisation de CHASSEURS DE DRAGONS, qui reflètent la dimension artistique et créative, ainsi que l'envergure impressionnante du travail accompli pour ce film.

Sélectionnés par les réalisateurs du film eux-mêmes, des dessins d'études préparatoires, recherches de personnages, de décors et de paysages, story boards, sculptures et peintures numériques originales en grands formats seront proposés au public, qui pourra ainsi apprécier encore davantage la maîtrise du dessin et l'imaginaire de ces créateurs d'univers.

Galerie Arludik  
12/14 rue Saint Louis en l'île  
75004 Paris  
01 43 26 19 22  
[www.arludik.com](http://www.arludik.com)





[www.chasseursdedragons-lefilm.fr](http://www.chasseursdedragons-lefilm.fr)

