



**CINÉMA [s]**  
**LE FRANCE**  
www.abc-lefrance.com

# CHASSEURS DE DRAGONS

DE GUILLAUME IVERNEL

& ARTHUR QWAK

fiche film

## FICHE TECHNIQUE

FRANCE/ALLEMAGNE - 2008 - 1h22

Réalisateurs :  
Guillaume Ivernel & Arthur Qwak

Scénario :  
Frédéric Engel-Lenoir et Arthur Qwak

Studios d'animation :  
Mac Guff Ligne, Futurikon Films,  
Trixter, Luxanimation

Montage :  
Soline Guyonneau

Musique :  
Klaus Badelt

avec les voix de :  
Vincent Lindon  
Patrick Timsit  
Philippe Nahon  
Amanda Lear  
Marie Drion  
Jeremy Prevest



**SYNOPSIS** Zoé est une petite fille qui croit aux légendes, pas parce qu'elle est naïve mais parce les légendes, elle aime ça. Afin d'aider son oncle le Seigneur Arnold à se débarrasser d'un terrible dragon, Zoé se met en tête de trouver des héros. Et quand elle tombe sur Gwizdo et Lian-Chu - deux chasseurs de dragon à la petite semaine - et bien tant pis, Zoé décide d'y croire quand même !

## CE QU'EN DIT LA PRESSE

*Positif - Eithne O'Neill*

Pastiche brillant, loufoque et tendre du genre heroic fantasy, ce long métrage (...) réalise lui aussi un exploit admirable. (...) Bravo, les concepteurs et les studios !

*Le Parisien - Renaud Baronian*

Un scénario brillant et plein de rebondissements, des personnages attachants, un humour décapant (...) Chef-d'œuvre de l'animation.



*Journal du Dimanche - S. Belpêche*  
L'animation française peut s'enorgueillir de compter deux talents de plus (...) Leur premier long-métrage bouleverse les codes préétablis, tout en renouant avec la tradition du conte.

*aVoir-aLire.com - F. Mignard*  
Une version animée de L'histoire sans fin, qui saura séduire les petits par ses personnages loufoques et les adultes par sa poésie contemplative bien singulière.

*Brazil - Benzadrine*  
Ce film reste une bonne surprise. Les images sont superbes. Les décors assez impressionnants (...) Les références sont multiples, de Tolkien à Miyazaki, en passant par Moebius et même Terry Gilliam!

*20 Minutes - Caroline Vié*  
**Chasseurs de dragons**, conte poétique 100 % français où les villages s'envolent dans les airs et où les grands gaillards pratiquent le tricot, a bénéficié d'un budget minuscule (...) pour offrir son content de rêve aux spectateurs de tous âges.

*Première - Alex Masson*  
Ce film participe (...) à la construction d'un imaginaire contemporain, entre ambition poétique et technologie de pointe. Avantgardiste [et] sensible.

*Télé 7 Jours - Julien Barcilon*  
(...) Cette transposition sur grand écran de la série télé comblera ses aficionados. Bémol : le scénario et l'humour ne rendent pas

justice au talent graphique.

*La Croix - Sophie Conrard*  
**Chasseurs de dragons** revisite les codes des contes de fées avec beaucoup d'humour. (...)

*Télérama - Cécile Mury*  
Rien de bien original dans cette trame déjà tissée ailleurs (...). Heureusement, il y a les dragons, créatures pittoresques et colorées, bien peu conformes aux représentations habituelles (...)

*Ouest France - La rédaction*  
Le scénario n'est pas forcément des plus originaux (...), visuellement, la maîtrise des images est épatante. (...) L'ensemble (...) assure un tonique divertissement qui réjouira les mômes.

*Le Monde - Thomas Sotinel*  
On en veut un peu aux scénaristes (...) et aux metteurs en scène (...) d'avoir plus consacré d'énergie à cet univers qu'à ses habitants. Le défaut est atténué par l'enthousiasme des comédiens (...) qui prêtent leur voix.

*MCinéma.com - Franz Miceli*  
Long métrage d'animation techniquement parfait (...), [mais] le scénario (...) peine à séduire un public adulte. L'absence de second degré et la linéarité du propos en font un spectacle destiné exclusivement au jeune public.

*TéléCinéObs - Bernard Achour*  
**Chasseurs de dragons** relève le pari technique et visuel de manière souvent éblouissante. Dommage

que les personnages, les gags et le scénario (...) dégagent un tel ennui.

## 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.

*Dossier de presse*



## LES DRAGONS

Planant 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 fantômes, 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 tracas quotidien et la catastrophe ambulante, prenant toutes les formes, toutes les tailles. La diversité de ses espèces est incalculable.

*Dossier de presse*

## ENTRETIEN AVEC LES RÉALISATEURS

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

Guillaume Ivernel : Au début, voici 12 ans, **Chasseurs de dragons** existait sous la forme d'un con-

cept 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 médium s'approprie l'esprit de l'histoire de départ.

Arthur Qwak : 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 immédiate-

ment parce qu'ils sont proches de nous. (...)

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

G.I. : 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 remercie 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.

A.Q. : 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 storyboard 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 storyboard par les images finalisées. Pour le reste, les métiers se ressemblent parce qu'il faut diriger les équipes, leur communiquer les inten-



tions 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 ?*

G.I. : 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.

A.Q. : 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. (...)

*Dossier de presse*

## BIOGRAPHIE 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.

*Dossier de presse*

## BIOGRAPHIE 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*.

*Dossier de presse*

## FILMOGRAPHIE ARTHUR QWAK

Séries :	
<i>Orson et Olivia</i>	1992
<i>Malo Korrigan et les Traceurs de l'espace</i>	
<i>Chasseurs de dragons</i>	2003
Long métrage :	
<i>Chasseurs de dragons</i>	2008

## FILMOGRAPHIE GUILLAUME IVERNEL

Longs métrages :	
<i>Chasseurs de dragons</i>	2008
<i>Space Hotel</i> (en préparation)	

## Documents disponibles au France

Revue de presse importante  
Positif n°566  
CinéLive n°119, 122  
Fiches du cinéma n°1898