



Die  
**DRACHEN**  
Jäger

Presseheft

## Pressebetreuung:

### Blockbusters public relations

Maylin Zukunft  
Beim Grünen Jäger 26 | 20359 Hamburg  
Tel: 040 - 18 88 13-300 | Fax: 040 - 18 88 13-301  
E-Mail: drachenjaeger@blockbusters-pr.de

## Verleih:

### Universum Film GmbH

Jasna Vavra  
Neumarkter Straße 28 | 81673 München  
Tel: 089 - 41 36-9665 | Fax: 089 - 41 36-9130  
E-Mail: jasna.vavra@bertelsmann.de



## Marketing:

### NFP marketing & distribution\*

Christoph Ott  
Kantstraße 54 | 10627 Berlin  
Tel: 030 - 32 90 9413 | Fax: 030 - 32 90 9419  
E-Mail: c.ott@c-ott.de

## Vertrieb:

### Walt Disney Studios Motion Pictures Germany

Kronstadter Straße 9 | 81677 München  
Tel: 089 - 9 93 40-0  
www.movie.de

**Downloadbares Pressematerial:**  
[www.universumfilm.medianetworx.de](http://www.universumfilm.medianetworx.de)

**Mehr zum Film:**  
[www.drachenjaeger-derfilm.de](http://www.drachenjaeger-derfilm.de)

**FUTURIKON**

präsentiert



**Kinostart: 24. April 2008**

Im Verleih von

**universum)film**  
a unit of rti group

Regie: **Guillaume Lernel & Arthur Qwak**  
Drehbuch: **Frédéric Engel-Lenoir & Arthur Qwak**  
Produzent: **Philippe Delarue**  
Charakter Design: **Valérie Hadida**

Filmlänge: **ca. 84 Minuten**  
Bildformat: **Breitwand 1: 1,85**  
Tonformat: **Dolby SRD & SR**

## DAS FILMTEAM

Regie: Guillaume Ivernel & Arthur Qwak  
Nach einer Idee von: Arthur Qwak  
Drehbuch: Frédéric Engel-Lenoir & Arthur Qwak  
Produzent: Philippe Delarue  
Co-Produzenten: Michael Coldewey  
Lilian Eche  
Jacques Bled  
Jean-Jacques Benhamou

Eine FUTURIKON FILMS Produktion

In Ko-Produktion mit: Trixter  
Luxanimation  
Mac Guffigne  
France 3 Cinema  
RTL-TV1  
Belganim

In Zusammenarbeit mit: Canal +  
TPS Star  
Bac Films

Mit Unterstützung von: DNC Entertainment  
Région Île-de-France  
Centre National de la  
Cinématographie  
Film Fund Luxembourg  
Film Fernseh Fonds Bayern  
Bayerischer Bankenfonds  
Animation Director: Kyle Balda  
Charakter Design: Valérie Hadida  
Musik: Klaus Badelt

## DAS DEUTSCHE SYNCHRONISATIONSTEAM

DIALOGBUCH: Mike Betz  
DIALOGREGIE: Mario von Jascheroff & Peter Kirschberger

## DIE DEUTSCHEN SPRECHER

LIAN CHU: Tobias Meister  
GWIZDO: Sven Plate  
ZOE: Farina Flebbe  
ARNOLD: Klaus Sonnenschein  
HECTOR: Mario von Jascheroff  
FAT JOHN: Tilo Schmitz  
LENSFLAIR: Peter Groeger  
1. FLEDERMAUS: Dr. Michael Nowka  
GILDAS: Till Hagen  
2. FLEDERMAUS: Michael Pan  
LIAN CHU ALS KIND: Michael Bauer  
GRANION: Andreas Müller

uam.





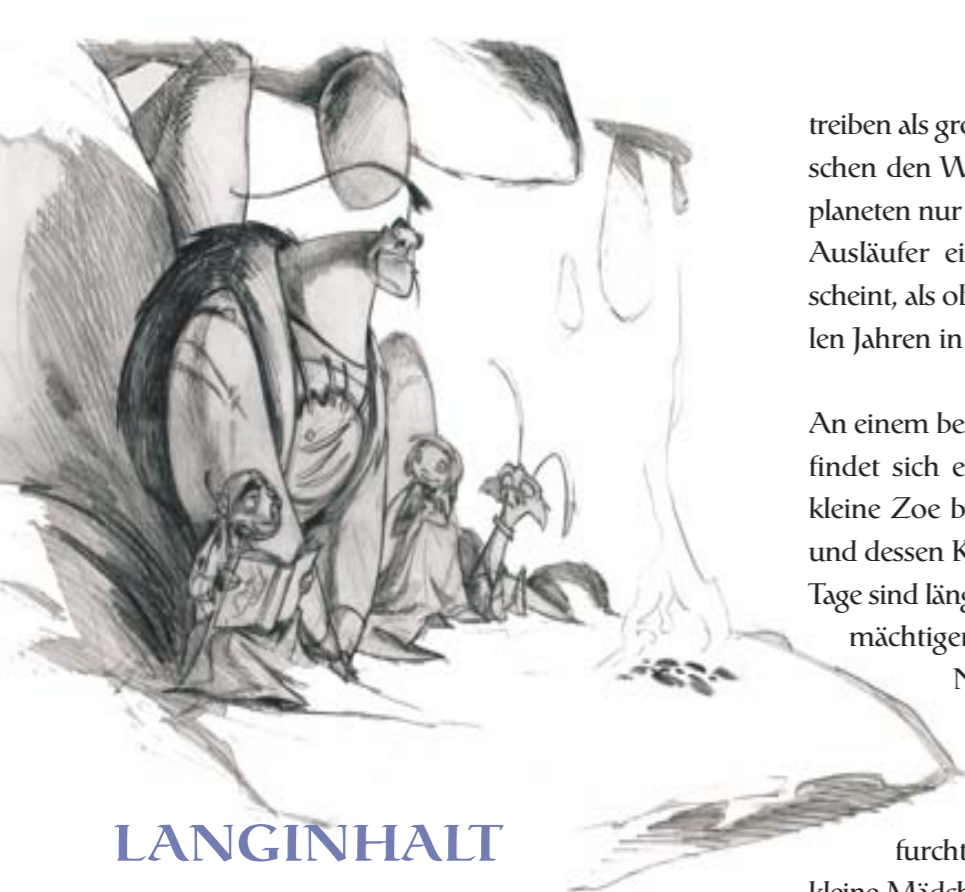
## KURZINHALT

Die Welt, wie wir sie kennen, ist nur noch graue Erinnerung. Ziellos treiben die Menschen und Tiere in ihren Städten und Häusern auf großen und kleinen Gesteinsbrocken durch Zeit und Raum, begegnen sich zufällig und schweben wieder davon. In dieser Welt ohne Zukunft regieren die Drachen, und der schrecklichste von ihnen setzt an, alles um sich herum zu vernichten: der Weltenfresser.

Der Mythos besagt, dass er alle 20 Monde erwacht und die Menschheit in Angst und Schrecken versetzt. Lord Arnold hat alle Anzeichen für seine Wiederkehr entdeckt: Die rote Wolke, sprechende Tiere und einstürzende Gemäuer. Seine Ritter sind auf der Jagd nach der Kreatur entweder gestorben oder wahnsinnig geworden. So setzt Lord Arnold seine Hoffnung auf die Drachenjäger Gwizdo und Lian-Chu, die sich mit der Nichte des Herrschers auf eine ungewisse Reise machen. Ihr Weg führt sie durch verlassene Städte und dunkle Wälder, zwingt sie zu Kämpfen mit unglaublichen Drachen, bis sie eines Tages das Ende der Welt erreichen – der Weltenfresser ist nah. Und ihn verbindet mit Lian-Chu ein düsteres Geheimnis...

## PRESSENOTIZ

Atemberaubende Welten, in denen sich düstere, verlassene Städte an sagenhaft-schöne Wasserlilien-Landschaften reihen. Eine Vielzahl bedrohlicher Drachen, dessen Raffinesse unsere Phantasie übersteigt. Und ein Team furchtloser Helden, die den Kampf mit dem schrecklichsten aller Drachen, dem Weltenfresser, aufnehmen wollen. DIE DRACHENJÄGER entführen uns in ihrem ersten Leinwandabenteuer an das Ende der Welt, hinein in ein fantastisches Abenteuer voller Spannung, Action und verrückter Ideen. Basierend auf den Geschichten des französischen Erfolgsautors Arthur Qwak entstand in Zusammenarbeit mit dem deutschen Animationsstudio Trixter ein einzigartiges CGI-Abenteuer, in dem zwei Freunde mit allerlei Tricks die Menschheit vor dem Untergang retten müssen.



## LANGINHALT

**I**dyllisch liegt er da, der Wald. Doch der Schein trügt: In der Ferne bricht auf eine gigantische Explosion hin ein mächtiges Feuer aus, das sich wie eine Walze durch die Vegetation frisst und alles zu Asche verbrennt. Auf der Flucht vor der gigantischen Hitze rennen ein paar Schafe und ein kleiner Junge mit Ninja-Zopf um ihr Leben. Versteckt zwischen den Wurzeln eines Baumes blickt der kleine Junge in die lodernenden Augen eines Ungeheuers, die er niemals in seinem Leben vergessen wird...

Die Drachenjäger führt uns in eine fantastische und bizarre Welt: Versatzstücke einer glorreichen Vergangenheit

treiben als große und kleine Brocken oder Schollen zwischen den Wolken im Nichts. Meist sind diese Miniplaneten nur fragil durch eine schmale Brücke oder den Ausläufer einer Pflanze miteinander verbunden. Es scheint, als ob eine gewaltige Explosion die Erde vor vielen Jahren in unzählige Einzelteile zertrümmert hat.

An einem bestimmten Punkt in diesem Universum befindet sich ein großes, düsteres Schloss, in dem die kleine Zoe bei ihrem grimmigen Onkel Lord Arnold und dessen Kammerdiener Gildas lebt. Die glanzvollen Tage sind längst vorbei, alle Fröhlichkeit scheint aus dem mächtigen Gemäuer entwichen. Die kleine Zoe,

Nichte des einst mächtigen Herrschers, spielt in ihrem Zimmer die Geschichten ihres Lieblingshelden nach, dem Silbernen Ritter des Dunkels. Die Abenteuer des

furchtlosen Drachenjägers beeindrucken das kleine Mädchen sehr, wie gern wäre sie selbst eine drachenjagende Heldin! Doch Gildas, der Diener und einzige Vertraute Lord Arnolds, unterbricht die Träumereien und ruft das Mädchen zum Abendessen. Dort erwartet sie Onkel Arnold mit einer Neuigkeit: Schon morgen soll sie in das Kloster zu den Schiefzahn-Schwestern zum Schutz vor der fürchterlichsten Kreatur, die die Welt je gesehen hat: dem Weltenfresser. Jenes Wesen, als Verschlinger allen Lebens gefürchtet, erwacht alle 20 Monde, um seinen unglaublichen Durst nach Verwüstung im Elend der Menschen zu stillen. Lord Arnold hat alle Anzeichen für sein Erwachen gefunden: Die rote Wolke, die über das Schloss zieht, die sprechenden Tiere, einstürzende Zinnen und versinkende Dör-

fer sowie verbrannte Ritter. Einer seiner letzten Getreuen, Granion, ist soeben als Ascheklumpen von seinem Pferd zu Füßen des Königs abgeworfen worden. Arnold selbst kam als junger Mann bei einer Begegnung mit dem Weltenfresser nur knapp mit dem Leben davon, für das er einen hohen Preis zahlen musste: Er verlor sein Augenlicht. Gallig und verbittert wartet er seitdem auf den Tag, an dem er an der Kreatur Rache nehmen kann und die Welt wieder in vollem Glanz erstrahlen wird.

Zur gleichen Stunde versucht Lian-Chu an anderer Stelle, begleitet vom hämischen Gelächter einiger Kohlbauern und den naseweisen Ratschlägen seines Freundes Gwizdo, einen dicken Mamularus in den Drachenhimmel zu schicken. Das fette Ungetüm, das aussieht wie eine mutierte Raupe, kämpft mit unfairen Mitteln: Es „spuckt“ türkisfarbene Pocken aus seiner Haut auf den tapferen Krieger und übergibt sich vor seinen Füßen mit einer übel riechenden, klebrigen Masse, an der Lian-Chu festklebt wie an altem Kaugummi. Nur mit Hilfe des kleinen Drachenhundes Hector, treuer Begleiter der Freunde, schafft Lian-Chu es schließlich, den Mamularus in Brei zu verwandeln. Leider bringt es dem Team nicht die erwarteten 24 Goldonen, die erfolgreichen Drachenjägern zustehen, und mit denen sich die beiden Freunde aus Kindertagen ihren Lebenstraum erfüllen wollen: ein kleines Bauernhaus nur für sie allein.

Gwizdo mault über den Verlust des Lohnes, Lian-Chu über einen Riss in seiner Strumpfhose, als in der Nähe ein gellender Schrei erklingt. Lian-Chu springt auf –

Jimbo-Drachen sind in der Nähe! Die fiesen Monster tauchen nur zu zweit auf und jagen ihre Opfer mit elektrischen Stromschlägen, die sie mit ihrer Haut erzeugen, wie die kleine Zoe schmerzhaft feststellen muss. Auf der Suche nach ehrenwerten Rittern für ihren Onkel hat sie sich im Wald verirrt und rennt nun um ihr Leben. Beherzt stellt sich Lian-Chu den grell leuchtenden Drachen in den Weg und schlägt sie schließlich mit ihren eigenen Waffen: Mit seinen Stricknadeln, mit denen er seine Strumpfhose flicken wollte, lenkt er den Strom auf die Biester um und knipst ihnen das Licht aus. Beglückt stellt Zoe fest, dass Lian-Chu ja viel mutiger sei als ihr „Silberner Ritter des Dunkels“ und lädt die Freunde auf das Schloss ihres Onkels ein. Gwizdo ist nicht so recht überzeugt, doch als Zoe vom Reichtum ihres Onkels erzählt, ist er kaum zu bremsen...

Weniger euphorisch zeigt sich Lord Arnold, als Zoe ihm die beiden zerlumpten „fahrenden Drachenjäger“ präsentiert, wie Gwizdo sich und Lian-Chu beschreibt. Doch die gewaltigen Muskeln von Lian-Chu überzeugen Lord Arnold und bringen den Freunden einen neuen Job ein: Sie sollen für einen Haufen Goldonen den Weltenfresser ausfindig machen und ins Jenseits befördern. Weit weg im Westen, über das Ende der Welt hinaus, soll sich der schrecklichste aller Drachen aufhalten. Und so machen sich die Freunde auf den Weg, Lian-Chu aus Pflichtbewusstsein, Gwizdo, weil Lian-Chu ihm keine Wahl lässt. Der vorlaute Gwizdo hätte sich mit dem Vorschuss von einem Sack Goldonen am liebsten gleich aus dem Staub gemacht...

Doch noch während die beiden streiten, taucht Zoe auf und erklärt ihnen, dass sie mitkommen werde, ihr Onkel wolle das so. Gerade als Gwizdo sie mit einem Schwall unflätiger Worte zurück auf das Schloss schicken will, taucht über ihnen eine rote Wolke auf, eins der Zeichen für die Rückkehr des Weltenfressers, wie Lord Arnold sie auf einer Karte festgehalten hat. Panisch flüchten die Freunde über eine Brücke, doch die rote Wolke hat sie eingeholt und löst sich vor ihren Augen zunächst in abertausende kleine Fledermäuse mit spitzen Zähnen auf, die sich zu einem Drachen mit Kürbiskopf von gewaltigem Ausmaß formieren, der die Freunde mit Feuer bespuckt. Lian-Chu bringt Zoe und sich auf einem brennenden Holzbalken surfend in Sicherheit, das Monstrum stürzt mit der zusammenbrechenden Brücke in die Tiefe. Der Rückweg für Zoe ist damit verwehrt, so dass die drei Helden Lian-Chu, Gwizdo und Hector jetzt weibliche Begleitung haben.

Zoe kriegt sich nicht mehr ein: Sie plappert und plappert und plappert, was für ein großer Held Lian-Chu doch sei und geht dem eifersüchtigen Gwizdo damit gehörig auf seine Lederkappe. Er sucht nach einer günstigen Gelegenheit, die kleine Nervensäge loszuwerden. Noch während er darüber sinniert, kommt ihnen auf einer Brücke ein völlig irrer Ritter in Rüstung, verkehrt herum auf seinem Pferd sitzend, entgegen galoppiert. Lord Lensflair, einer von Lord Arnolds Getreuen, scheint den Verstand verloren zu haben: Seine Hände führen ein Eigenleben und greifen seinen Kopf an. Als er hört, dass sie auf dem Weg zum Weltenfresser seien, erklärt er sie für wahnsinnig und rast laut lachend und kichernd davon.

Die Freunde sind verwirrt, doch viel Zeit, zu überlegen, haben sie nicht: Vor ihnen liegt ein stinkender Wald, der ein ziemlich organisches Eigenleben führt und Stechfrüchte auf den Trupp losjagt, die aussehen wie überdimensionierte Stachel-Viren. Mit Müh und Not gelingt es den Vieren, sich durch eine Pforte in eine gruselige Geisterstadt zu retten. Doch auch hier, in den düsteren, verlassen Gassen und zerbrochenen Stadtteilen, finden sie keine Ruhe: Der Kürbisdrache formiert sich neu und bläst zum Angriff. Gwizdo findet schnell einen Unterschlupf: Eine leerstehende Hütte, deren Riegel er unter den gellenden Schreien von Zoe vor ihrer Nase zuschiebt. Endlich! Die Göre ist er los! Doch noch ehe er sich versieht, strömen die scharfzahnigen roten Fledermäuse durch den Kamin herein, und in letzter Sekunde gelingt es Gwizdo, sich unter einer Kupferwanne zu verkriechen. Zitternd beobachtet er, wie sich die Fledermäuse zum Kopf des Drachen formieren und flieht ins Freie.

Draußen gelingt es Lian-Chu, den kopflosen Körper des Kürbis-Drachen in einen Stall mit Schafen zu locken, die panisch ins Freie flüchten. Um den Kürbis-Drachen endgültig loszuwerden und seine geliebten Schafe zu retten, wendet Lian-Chu eine List an: Er spielt Körper und Kopf des Monsters gegeneinander aus, so dass aus deren Wiedervereinigung leider nichts wird...

Doch die Erleichterung ist nur kurz: Zoe beklagt sich bitterlich darüber, dass Gwizdo sie im Stich gelassen habe. Darüber ist Lian-Chu so böse, dass sich die beiden Freunde streiten. Dabei wirft ihm Gwizdo vor, ein Mann,

der Stricknadeln mit sich herumträgt, sei kein echter Drachenjäger. Verletzt wendet sich Lian-Chu ab: Die Stricknadeln sind das einzige Erbstück seiner Mutter, das ihm nach dem verheerenden Brand damals, als er noch Kind war, geblieben ist. Ja, genau: Der kleine Junge, der vor dem Waldbrand fliehen musste, ist Lian-Chu!

Verstocket und schmollend zieht Gwizdo ab, in sich gekehrt trudelt er auf einer Scholle schwerelos durch die Gegend, als sich ihm zwei der kleinen Fledermäuse nähern und ihn als Feigling beschimpfen. Gwizdo fährt der Schreck in die Knochen, denn die sprechenden Tiere sind ein weiteres deutliches Anzeichen dafür, dass das Erscheinen des Weltenfressers kurz bevor steht. Laut schreiend rennt er los und fällt seinem alten Freund Lian-Chu in die Arme, der sich bereits auf die Suche nach seinem Freund Gwizdo gemacht hat. Zeit für eine große Wiedersehensparty ist nicht, denn mächtige Lichtblitze, die unter ihnen durch eine wolkenverhangene apokalyptische Landschaft schießen, kündigen nahes Unheil an. Es scheint, als seien sie am Ende der Welt angekommen! Nebelbomber-Drachen, die aussehen wie fliegende Wildschweine, attackieren sie, und Gwizdo bricht in ein irres Gelächter aus, wie der verrückte Ritter Lord Lensflair zuvor. Lian-Chu scheint wieder ganz auf sich allein gestellt. Und die Nebelbomber blasen zum finalen Angriff! Doch die Flucht auf einen Asteroiden rettet sie nicht: Sie werden durch die Luft geschleudert und landen mit ihm unsacht auf dem Boden. Lian-Chu und Gwizdo klopfen sich den Staub aus ihren Sachen, aber wo ist Zoe? Hector winkt die beiden hektisch herbei: Das tapfere kleine Mädchen liegt am Boden und kann

ihre Beine scheinbar nicht bewegen. Mit ihrem vermutlich vorvorletzten Atemzug nimmt sie Gwizdo das Versprechen ab, Lian-Chu im Kampf gegen den Weltenfresser zur Seite zu stehen, was der nicht gerade mutige Bursche beherzt verspricht. Entzückt springt Zoe auf ihre Beine: Sie hat ihn hereingelegt!

Der Angriff der Nebelbomber blieb nicht unbemerkt: Die letzten, noch aufeinander stehenden Mauerteile der Stadt brechen in sich zusammen, die Glocke des stürzenden Kirchturms läutet Sturm und erweckt die Kreatur, deren gewaltige Kraft die Menschheit von jeher in Angst und Schrecken versetzt hat und die Welt zu dem unliebsamen, zerstörten Ort gemacht hat, der sie nun ist: der Weltenfresser. Der mächtige, schier endlos große Knochendrache baut sich vor den Freunden auf. Mit Schauern blickt Lian-Chu in dieselben Iodernden Augen, vor denen er sich seit seiner Kindheit so fürchtet. Er muss all seinen Mut zusammennehmen, wenn er die Welt retten und dafür sorgen will, dass Gwizdo und er eines Tages friedlich in einem Bauernhaus leben können, gemeinsam mit Hühnern, Kühen und Schafen... Schafe! Schafe, die ihm dann jede Menge Wolle liefern könnten... beherzt greift Lian-Chu zu seinen Stricknadeln und blickt entschlossen in die dunkle Fratze der Bestie mit den böse funkelnden Augen...

## DIE FIGUREN



**Gwizdo**  
Gwizdo ist der Geschäftsführer eines kleinen Unternehmens, das aus ihm... und Lian-Chu besteht. Sein größter Wunsch ist es, niemals mit einem dieser gefährlichen Drachen konfrontiert zu werden – aber das hält ihn nicht davon ab, direkt in die tödlichsten Gefahren zu stolpern. Für Gwizdo ist die Drachenjagd nichts Märchenhaftes. Ritterlichkeit, Tapferkeit oder Großzügigkeit zählen für ihn nichts, wenn man im Dienst ist. Die Drachenjagd ist ein Geschäft... sogar ein sehr profitables Geschäft, wenn man dabei am Leben bleibt...

**Lian-Chu**  
Lian-Chu ist ein Berg von einem Mann. Um die Hüfte mag er ein wenig schmal wirken, aber seine baumstammdicken Arme deuten schon darauf hin, dass er übermenschliche Kräfte hat. Er ist der Drachentöter. Aber unter der Schale eines grüblerischen Sumo-Ringers liegt der Kern eines sehr sensiblen und pedantischen kleinen Jungen. Er hat sich all die Naivität und Spontaneität eines Kindes und einen verborgenen Charakter bewahrt. Man spürt, dass hinter seinem Auftritt als simpler Geist ein düsteres Mysterium steckt. Lian-Chu ist der genaue Gegensatz zu Gwizdo, und er redet nicht viel. Aber wenn er was sagt, entspricht das immer der Wahrheit.



**Zoe**  
Zoe ist in den labyrinthischen Gängen und Korridoren im Schloss ihres Onkels Lord Arnold aufgewachsen. Sie hat ihre Kindheit damit verbracht, die bewaffneten Ritter und mutigen Krieger zu beobachten, die im Laufe der Zeit vorbei kamen. Sie ist absolut verrückt nach dem Silbernen Ritter des Dunkels, sie hat seine kompletten Abenteuer in ihrer Bibliothek stehen und kennt sie auswendig. Zoe sieht überall Helden, und sie erfindet die wildesten und unglaublichsten Geschichten. Sie mag wie ein kleines Mädchen anmuten, aber Zoe ist wirklich, wirklich stark... Und es besteht kein Zweifel: In ihr schlummern Herz und Seele einer echten Heldin. Wird sie eines Tages die erste Drachenjägerin sein?



**Hector**  
Hector ist wie ein Haustier. Seine Sprache besteht aus vielen Grunzlauten, aus Murmeln und Wörtern, die man nur mit viel Fantasie verstehen kann. Er spürt leckere Trüffel mit dem gleichen Spürsinn auf wie schlaue Drachen. Aber er pupst auch bei Tisch, belästigt Mädels, benutzt schmutzige Wörter und hasst Seife (darum riecht er auch nicht wirklich gut)... Unterm Strich ist Hector jemand, den man nicht unbedingt seiner Großmutter vorstellen würde. Aber wenn es um die Drachenjagd geht, ist Hector unersetzlich. Bei der Gelegenheit: Es kursieren böse Gerüchte, dass Hector selbst ein Drache sein soll. Darum führt er sich auch auf wie ein Hund – er bellt, kratzt sich mit der Hinterpfote am Ohr und knurrt, wenn man ihm seinen Knochen wegnehmen will. Auch wenn man skeptisch bleibt, gilt: Im Zweifel für den Angeklagten.

**Lord Arnold**  
Lord Arnold, bucklig und ein bisschen schwach auf den Beinen und darum Gefangener seines Rollstuhls, wirkt mit seinen teigig weißen Augen wie ein sehr, sehr alter Mann, der nur gerade noch so dank der Zaubersäfte, die Gildas ihm serviert, am Leben erhalten wird. Aber vor etlichen Jahren war Arnold ein Koloss von einem Mann, dessen Tapferkeit sogar dazu geführt hat, dass er einen Kampf mit dem Weltenfresser überlebt hat. Allerdings ist er seit dieser Begegnung mit dieser Krankheit geschlagen, die seine Augen nach innen gekehrt hat. Er schimpft und rast vor Ärger, während er darauf wartet, die unwahrscheinlichen Jäger kennen zu lernen, die in der Lage sind, die schrecklichsten Drachen der Welt zu töten. Als er Lian-Chu und Gwizdo trifft, fühlt Arnold in seinen morschen Knochen, dass vielleicht, nur ganz vielleicht, die Welt jetzt doch gerettet werden könnte. Aber nur vielleicht...



**Gildas**  
Er hat eine graue Gesichtsfarbe, stets gehobene Augenbrauen, ist gebrechlich und spindeldürr unter seiner Tunika, er verfügt über absolut keinen Humor, ist von Natur aus pessimistisch und hütet sich vor allem und jedem in seiner Nähe. Aber unter der eiskalten Fassade von Gildas schlägt doch noch so etwas wie ein Herz. Gildas ist wie bittere Medizin: Man will sie nicht nehmen, aber sie tut dennoch gut. Über einen langen Zeitraum hinweg lebt er im Haus von Lord Arnold, und die beiden Männer haben längst eine symbiotische Beziehung und sind im Angesicht von Bedrängnis und Gefahr unzertrennlich. Auch wenn die beiden völlig unterschiedliche Persönlichkeiten haben.



## DIE HINTERGRÜNDE

Eine alte Legende sagt: Es gibt so viele Drachen wie Inseln. Es könnte aber auch umgekehrt sein... In einem endlosen Himmel voller funkelnder Sterne liegt die Welt der Drachenjäger, bestehend aus Millionen von Inseln, die in der Luft schweben und durch zahllose Brücken miteinander verbunden sind. Jede einzelne Insel hat ihre eigene Geschichte, ihre eigenen Geheimnisse – und ihre eigenen Drachen...



## Die Festung von Lord Arnold

Das Königreich von Lord Arnold erstreckt sich von den Inseln der Vergänglichkeit zu der Westlichen Brücke und passiert die üppig bewachsenen grünen Inseln. Über der ganzen Region thront majestätisch die Festung von Lord Arnold – ein Wahrzeichen für verirrte Reisende. Sie ist im ganzen Land berühmt für ihren eindrucksvollen Trophäensaal in dem die Köpfe von über 196 verschiedenen Drachen-Arten ausgestellt sind. In diesem Saal verbringt Zoe auch viel Zeit beim Träumen von Aben-



teuern und der Drachenjagd... jedenfalls bis sie Lian-Chu und Gwizdo trifft und ihre Träume wahr werden!





### Die Westliche Brücke

Jenseits von Lord Arnolds Festung eröffnet die Westliche Brücke den Weg, der in das gleichnamige Land führt. Die Straße beginnt mit einem großen, überwältigenden Wasserfall und den weiten Feldern der Wasserlilien. Es ist eine Region, die man in der Regel ohne Halt durchquert, und selbst die Drachen halten sich hier nicht auf. Und genau hier beginnt die Reise von Gwizdo, Lian-Chu und Hector, bevor sich Zoe ihnen anschließt.



### Das Feld der Wasserlilien

Wenn man das erste Mal den unsichtbaren See sieht, der mit diesen gigantischen Lilien bedeckt ist, die im perlmuttfarbenen Licht eines magischen Mondscheins schimmern, dann glaubt man, dieser Ort strahlt Ruhe und Gelassenheit aus. Es war genau hier, an diesem Ort purer Harmonie, wo die große Frage erstmals aufgeworfen wurde, die seitdem die Bewohner der Inseln von der östlichen bis zur südlichen Spitze beschäftigt. Eine Frage, die direkt mit der Herkunft dieser Welt untrennbar verknüpft ist und die ungefähr so lauten könnte: Fällt der Himmel langsam herab oder wächst der Boden von unten nach ...?



## Der Stinkende Wald

**D**er Stinkende Wald markiert den Beginn jener Region, wo sich die Menschen erst gar nicht mehr angesiedelt haben. Er ist tödlich, furchteinflößend, schrecklich... und der Stinkende Wald riecht wirklich sehr schlimm. Die ekeligste Legende (außer der mit den fleischfressenden Blumen) besagt, dass der Verwesungsgeruch von den Leichen stammt, die in den Innereien des Waldes vor sich hin rotten. Der Wald ist ein fürchterlicher Ort – Zoe muss ihn durchqueren, und daran wird sie sich noch eine sehr lange Zeit erinnern...



## Der Wald der Jimbob Drachen

**A**n diesem dunklen und gruseligen Ort trifft Zoe auf Lian-Chu und Gwizdo. Hier sucht sie nach Rittern, die ihrem Onkel helfen sollen, den schrecklichen Weltenfresser zu töten. Dabei begegnet sie zwei Jimbob Drachen, die gar nicht daran denken, sie in Ruhe zu lassen! Eine denkwürdige Verfolgungsjagd durch den ganzen Wald beginnt... und auch an die wird sie sich noch eine sehr lange Zeit erinnern...



## Die Große Westliche Mauer

Die Große Westliche Mauer steht als unsichtbare Grenze zwischen den Inseln, auf denen die Menschen noch mehr oder weniger in Ruhe und Frieden leben können, und der Welt darüber hinaus, in der die Drachen das Überleben beinahe unmöglich machen. Konsequenterweise findet man vor und jenseits der Großen Mauer so ziemlich jede Art von hungrigen Untieren mit rasiermesserscharfen Zähnen vor.



## DIE DRACHEN

Sie lauern in allen antiken Welten und verbreiten eine Angst, die älter ist als die Bibel selbst - Drachen sind ein Mythos, der in allen Gesellschaften, Kulturen und Traditionen vorkommen. Sie sind omnipräsent und magisch, und die Vorstellung dieser gigantischen und schwer fassbaren Untiere haben die Alpträume und Fantasien, die unergründlichen Vorstellungen und Ängste von Kindern und Erwachsenen seit Anbeginn der Zeit beflügelt. Diese fabelhaften, angsteinflößenden und außergewöhnlichen Kreaturen sind ein Symbol unserer unbewussten Ängste, ein Symbol der Macht und sogar der Weisheit – und sie sind schon seit jeher eine Inspiration der Literatur und Geschichtenerzähler gewesen.

Die DRACHENJÄGER nimmt sich diese Vorstellungskraft der Menschheit als Grundlage und erschafft um sie herum eine komplette Welt. Hier, in der Welt der DRACHENJÄGER, sind die Drachen überall. Sie tauchen an jeder Ecke auf, lauern in den Schatten unserer Fantasie, immer bereit, durch ihren unstillbaren Hunger Chaos anzurichten. Der Mythos der Drachen bekommt durch die heldenhaften Abenteuer von Lian-Chu, Gwizdo und Zoe neue Gestalt und nimmt eine Vielzahl von Formen und Größen an, wenn unsere Helden ihnen auf der Spur sind.





### Der Alberne Kürbis-Drache

Der Alberne Kürbis-Drache ist mit Sicherheit einer der seltsamsten und schrecklichsten Drachen, auf die man auf den Inseln dieser Welt treffen kann. Die extra-large-Version dieser Kreatur ist ein stattliches Monster mit einem kürbisartigen Kopf. Der Alberne Kürbis-Drache hat die unglaubliche Fähigkeit, sich selbst in hunderte von fiesen kleinen Fledermäusen zu verwandeln, die nur auf Zerstörung aus sind. Abhängig von Alter und Größe des Drachens kann er sich mindestens in 700 und bis hin zu 3000 wütende Fledermäuse aufteilen. Wer dabei befiehlt und wer anführt? Ist es der große Drache, der die kleinen Fledermäuse kontrolliert? Oder sind es die Fledermäuse, die sich entscheiden, sich hin und wieder zu einem großen Drachen zu formieren? Es ist uns allen ein totales Rätsel. Man weiß nur, dass dieser kleine Trick den Drachen ständig dazu bringt zu kichern, zu prusten und in schallendes Gelächter auszubrechen...



### Der Jimbob Drache

Der Jimbob Drache ist ein lebender Elektrozaun. Im wahrsten Sinne des Wortes. Seine leuchtende Haut, die mit einem Gel überzogen ist, macht ihn zu einem exzellenten Isolator und erlaubt ihm, elektrische Energie aufzunehmen, zu speichern und nach seinem Gutdünken wieder abzugeben. Man spricht von Jimbob Drachen meist im Plural, weil sie immer nur im Rudel herum ziehen und nur in Paaren jagen. Die einzige Art, einen Jimbob Drachen los zu werden ist, ein Paar dieser Drachen dazu zu bringen, miteinander zu kollidieren.



### Der Nebelbomber

Der Nebelbomber hält sich vornehmlich in Regionen auf, in denen kleine fliegende Inseln ihm erlauben, durch die Luft zu fliegen ohne dabei auf Hindernisse zu stoßen. Dort kann er auch seinen bevorzugten Treibstoff auftanken: auf Feldern voller Kidney-Bohnen, roten Bohnen, schwarzen Bohnen, Limabohnen, Bohnen, Bohnen, Bohnen. Dieser Drache ist ein Meister der Lüfte, weil er die Kunst des Furzens formvollendet beherrscht. Er kann die Intensität und die Dauer seiner Fürze kontrollieren und mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Lüfte fliegen. Der Treibstoff des Nebelbombers ist entzündlich, und sein schwacher Punkt ist der Speicher seines Treibstoffs. Wenn man auf seinen Bauch zielt und ihn ernsthaft verletzt, dann reicht der Kontakt zwischen seinem Treibstoff und der Luft von außen, um ihn in Brand zu setzen. Der Nebelbomber fängt dann an zu rotieren und verliert jegliche Kontrolle über seine Flugbahn. Dann stürzt er zu Boden oder explodiert in der Luft.



### Der Weltenfresser

Alle zwanzig Jahre erwacht der schrecklichste Drache von allen und lässt nichts hinter sich zurück, was ihm im Weg stand – außer einem totalen, absoluten Nichts. Der Weltenfresser ...

### Der Mamularus

Der Mamularus ist ein Jäger mit einem unstillbaren Appetit und kann überall dort aufgespürt werden, wo es irgendwas zu essen gibt. Der Mamularus verbringt die meiste Zeit damit, Getreidefelder abzuernten. Und wenn er in besonders guter Stimmung (und immer noch hungrig) ist, dann vertilgt er auch noch den unglücklichen Bauern. Der Ruf des Mamularus geht hauptsächlich auf sein Gesabber zurück. Die Flüssigkeit, die aus seinem Mund läuft, ist absolut eklig und verströmt den Duft von etwas, das bereits verdaut wurde. Und das kann auch den härtesten Jäger anekeln. Außerdem kann der Sabber überall kleben bleiben. Nur lange, heiße Pfefferbäder schaffen es, diese gelatineartige Substanz zu lösen.





## DIE SPRECHER

### **FARINA FLEBBE spricht ZOE...**

*...ein mutiges Mädchen, das zusammen mit den beiden Drachenjägern Gwizdo und Lian-Chu die Welt vor dem gefährlichen Weltenfresser beschützen will...*

Die Sprechrolle der Zoe markiert die erste Synchronarbeit der 13-jährigen Hamburgerin Farina Flebbe, die in BEAUTIFUL BITCH jüngst ihre erste Kinorolle spielte. Ihr Auftritt in dem Drama stellte die Filmdebütantin gleich vor eine große Herausforderung: Sie musste ihre Sätze rückwärts sprechen!

Schauspielerin ist dann auch der Berufswunsch der Schülerin, die Deutsch und Kunst als ihre Lieblingsfächer bezeichnet. Dafür besucht sie in der Hansestadt zwei Mal pro Woche die „Task“-Schauspielschule für Kinder & Jugendliche, in der sie nicht nur Theaterschauspiel lernt, sondern auch, sich richtig vor einer Filmkamera zu bewegen. Zu ihren Hobbies zählen darüber hinaus Jazzdance, Schwimmtraining und Querflöte. Am liebsten verbringt sie ihre Freizeit jedoch wie andere Teenager mit ihren Freundinnen und Freunden, gerne auch im Kino, denn sie liebt es, Filme im Kino anzuschauen.

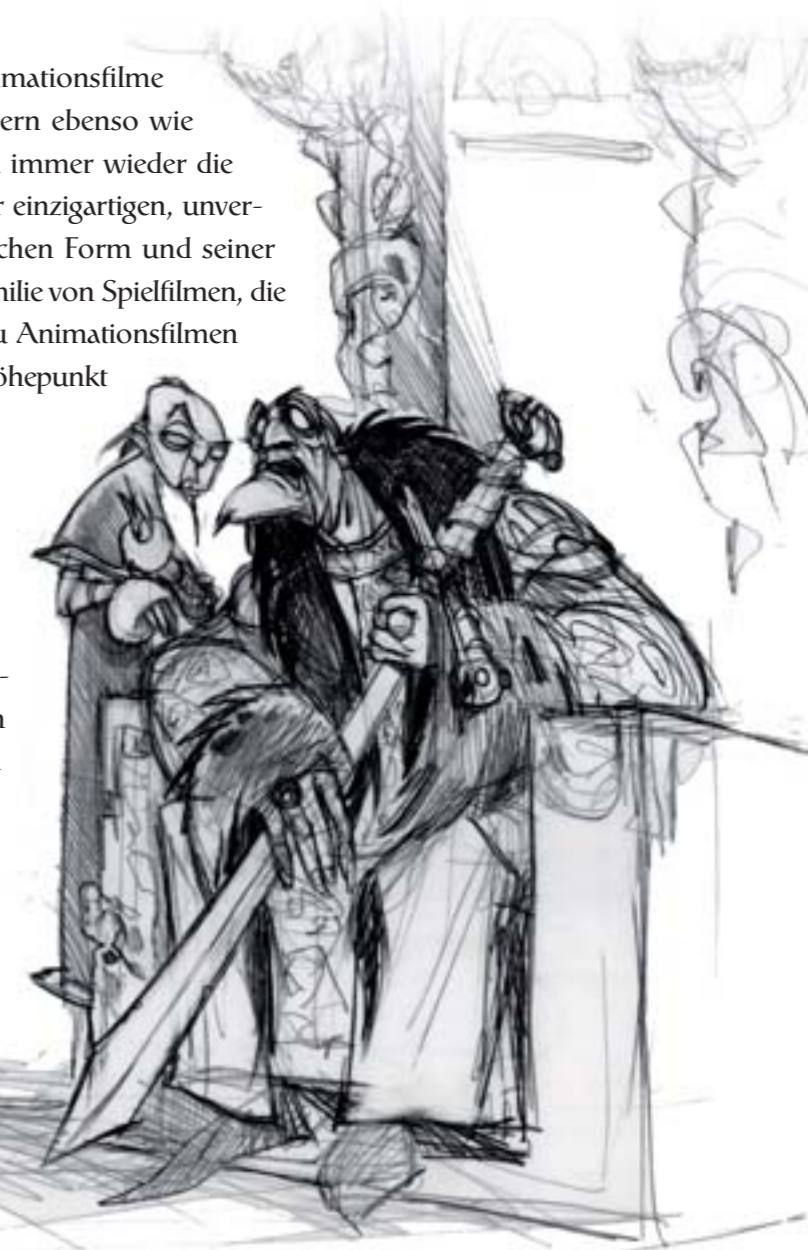


## Interview mit den Regisseuren – Guillaume Ivernel und Arthur Qwak

Innovativ und originell, stimmig und kreativ – Animationsfilme werden den ästhetischen Forderungen von Filmkennern ebenso wie dem größtmöglichen Publikum gerecht und erneuern immer wieder die Kinolandschaft. DIE DRACHENJÄGER ist mit seiner einzigartigen, unvergleichlichen Welt, seiner außergewöhnlichen ästhetischen Form und seiner kraftvollen visuellen Wirkung Teil dieser großartigen Familie von Spielfilmen, die jene leidenschaftliche Beziehung des Kinopublikums zu Animationsfilmen erforschen. Der lang erwartete Film ist außerdem der Höhepunkt eines ganz besonderen Abenteuers.

### **Wie begann Ihr Abenteuer?**

*Guillaume Ivernel:* Zu Anfang, vor etwa 12 Jahren, waren DIE DRACHENJÄGER nur ein Konzept von Arthur Qwak, der zusammen mit Valerie Hadida an den Figuren gearbeitet hatte. Und aus vier oder fünf Seiten mit extrem reichhaltigen Skizzen wurden DIE DRACHENJÄGER geboren. Die Geschichten wurden nicht extra auf ein spezielles Medium hin entwickelt, traten aber in Comics, einer TV-Serie und schließlich in unserem Spielfilm auf – und es stellte sich heraus, dass sie perfekt für alle diese Medien sind.



*Arthur Qwak:* In meinem Leben als Geschichtenerzähler gab es nur zwei Ereignisse, in denen ich ein solches Potenzial gefühlt habe. Stephen King betrachtet einen Autor als Archäologen, der nur den Splitter eines Knochens findet und dessen Aufgabe darin besteht, das ganze Skelett freizulegen, ohne es dabei zu zerstören. Genau so war es auch hier. Auf der einen Seite hatten wir die Drachen, die wir von den Fesseln der klassischer Fantasy-Geschichten oder der Welt der Magie befreit hatten, auf der anderen Seite die professionellen Drachenjäger, die total pragmatisch waren. Dennoch mussten wir sicher gehen, dieses „Skelett“ in den verschiedenen Stadien der Entwicklung nicht zu zerstören. Unser Spielfilm ist der Höhepunkt unseres Abenteuers. Davon haben wir von Anfang an geträumt!

### **Wie unterscheidet sich der Regisseur eines Animationsfilms von dem eines Films mit echten Schauspielern?**

*Guillaume Ivernel:* Sie haben nichts gemeinsam. Wenn bei einem Animationsfilm erstmal die Animatics und Storyboards beendet sind, steht definitiv alles fest. Der Film ist im Prinzip schon da, er ist im Grunde beendet. Aber dennoch musst du zwei Jahre warten, bis du die ersten finalen Szenen sehen kannst. Deine Emotionen nähren sich aus den Ergebnissen der Animation, zwei oder drei Jahre nachdem alles entschieden worden ist. Man muss stets unglaublich scharfsinnig sein und immer die richtigen Entscheidungen treffen! Und man muss sich auf ein ambitioniertes Team verlassen können.



### **Identifizieren Sie sich mit einer der Figuren aus dem Film?**

*Arthur Qwak:* Mit allen! Als ich die Figuren erschaffen habe, musste ich immer ein bisschen von mir selbst bei ihnen einbauen. Die Identifikation mit nur einer Figur wäre ein schlechtes Zeichen – beinahe egoistisch!

*Guillaume Ivernel:* Arthur und ich sind durch unsere Mischung aus Zweifel und Dreistigkeit sehr

wie Gwizdo und Lian-Chu. Ganz besonders, weil wir ihre Glaubwürdigkeits-Probleme teilen. In der Tat ist DIE DRACHENJÄGER sogar ein autobiografischer Film! Wir sind die beiden Schlingel der Animation, auf die Millionen Euro gesetzt wurden und die die Mission haben, den größten Drachen von allen zu töten. Allerdings haben wir es vorher noch nie mit einem so großen Drachen zu tun gehabt! Aber unsere Überzeugungskraft und unsere Energie haben uns durch dieses Abenteuer getragen, und dabei hat niemand an uns gezweifelt.

### **Wenn Sie nur eine Erinnerung an Ihr großes Abenteuer mitnehmen könnten – welche wäre es?**

*Guillaume Ivernel:* Ich würde sagen: Der Moment, in dem ich zum ersten Mal das Konzept von DIE DRACHENJÄGER in der Hand hatte, das erste komplette Dossier. Alles war festgelegt, wir haben das enorme Potenzial gesehen, und das war so kraftvoll, dass allein der Titel alles aussagte: DIE DRACHENJÄGER!

**François Hemmen** aka Arthur Qwak ist ein talentierter Künstler und Regisseur, der Chef-Storyboardzeichner des Trickfilms „Astérix et le coup du menhir“ („Asterix – Operation Hinkelstein“, 1989) war. Er hat diverse Zeichentrickserien für Canal+, TF1 und M6 inszeniert und war Autor diverser Comic-Alben aus dem Verlag Casterman.

**Guillaume Ivernel** ist ein bekannter Grafiker und Designer, der an dem Projekt „Starwatcher“ von Moebius beteiligt war und an Werbespots unter der Regie von Jean-Pierre Jeunet gearbeitet hat. Außerdem hat er bei einem Trickfilm Co-Regie geführt, der 2005 bei der Weltausstellung in Japan präsentiert wurde.

*Arthur Qwak:* Bei mir waren es wahrscheinlich die Augenblicke nach dem ersten Piloten, einem Kurzfilm, den wir in einem Kino in Annecy gezeigt haben. Das Kino war rappellvoll, und wir waren sehr stolz auf unsere Arbeit. Unsere Schöpfung in einem dunklen Kinosaal auf einer großen Leinwand zu sehen – das war für mich der Punkt, an dem alles begann...



## Interview mit dem Komponisten – Klaus Badelt

Um die Musik für ein so vielfältiges und aufregendes Universum wie das von DIE DRACHENJÄGER zu schaffen, musste ein Komponist gefunden werden, der eine unbändige Lust auf unerforschtes Gebiet verspürt. Den fanden die Filmemacher in Klaus Badelt, dem Komponisten von „Pirates of the Caribbean – The Curse of the Black Pearl“ („Fluch der Karibik“, 2003), „Constantine“ („Constantine“, 2005) und „Miami Vice“ („Miami Vice“, 2006). Und der zögerte keinen Moment, die Musik für dieses Abenteuer zu schreiben.

### Wie begann Ihr Abenteuer mit DIE DRACHENJÄGER?

Ich liebe das Independent-Kino, die Vielzahl der Talente, die man dort trifft, ist absolut faszinierend. In Frankreich gibt es seit jeher sehr innovative Künstler, das Land ist ein Schmelztiegel für bemerkenswerte Handwerker. Nach-



dem ich schon so lange in Hollywood gearbeitet habe, suchte ich nach einem persönlicheren Film, und als ich bei meiner Suche auf DIE DRACHENJÄGER stieß, war mir klar: Das musste ich machen. Er war so weit entfernt von den üblichen Hollywood-Standards, kein neuer Ani-

mationsfilm über Pinguine... das war so neu, so erfrischend! Und außerdem ist er wahrscheinlich einer der schönsten Animationsfilme, die ich je gesehen habe!

### Woran haben Sie sich bei Ihrer Arbeit in dieser ganz besonderen Welt orientiert?

In manchen Szenen ist DIE DRACHENJÄGER ein Actionfilm, teilweise fast so düster wie „Constantine“ oder „Pirates of the Caribbean“. Aber der Film hat auch jede Menge Humor und Witz. Ich habe den Film von Anfang an als realen Actionfilm eines neuen Typus' betrachtet, nicht als einfachen Cartoon. Meine Referenzen waren „E.T. – The Extra-Terrestrial“ („E.T. – Der Außerirdische, 1982“) und „Alien“ („Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt“, 1979), aber auch „Iron Man“ („Iron Man“, 2008). Aber der wichtigste Teil für mich war die Geschichte des kleinen Mädchens. Zoe, dieses unschuldige kleine Mädchen, war mein wichtigster Orientierungspunkt in der Geschichte. Meine eigenen Kinder werden sie lieben, und jeder wird sich mit ihr identifizieren können.

### Haben Sie die Musik um die Figuren herum komponiert? Oder um die Action?

Ich mag die Idee verschiedener Themen... eines für jedes Element und für jede Figur. Also habe ich ein Hauptthema geschrieben, das ich durch den ganzen Film hin-

durch adaptieren konnte. Dafür habe ich eine Liste von Schlüsselwörtern gemacht: Abenteuer, Tapferkeit, Freundschaft, Zärtlichkeit, Traurigkeit... alle diese Elemente, die den Film letztlich ausmachen. Dann habe ich die Musik komponiert, indem ich all das mit eingebaut habe.

### DIE DRACHENJÄGER spielt in einem sehr originellen Universum, der Film jongliert mit allen möglichen Referenzen. Ist das ein Handicap für einen Komponisten?

Es war ein Traum, der wahr wurde! Eine Realität, die von Anfang an neu erfunden wurde und die mir erlaubte, alle Arten von Musik, alle möglichen Instrumente zu benutzen – ohne all diese Einschränkungen und Vorsichtsmaßnahmen, die mich bei anderen Filmen normalerweise limitieren! Bei DIE DRACHENJÄGER gab es keine Grenzen.



### Ist die Verbindung zwischen Bild und Musik bei einem Animationsfilm besonders stark?

In den USA ist die Verbindung von Film und seiner Musik essenziell, und die Qualität der Musik macht rund 50 Prozent des Films aus. Den gleichen Respekt für die Musik gibt es in Frankreich, wahrscheinlich sogar größeren als je zuvor. Für einen Komponisten ist das natürlich eine große Verantwortung, und man muss sicher gehen, dass die Musik ihre Rolle ausfüllt ohne dabei den Zuschauer zu überwältigen. In den letzten Jahren haben sich die Trickfilme kontinuierlich in hohem Maße weiter entwickelt und immer neue Zugänge für kinematische Schöpfungen geboten. Meine Freiheiten als Komponist haben sich dadurch multipliziert, und meine kreativen Investitionen sind so viel größer geworden.

**Klaus Badelt** war in seiner Heimat Deutschland bereits ein bekannter Komponist, als er 1998 auf Einladung von Hans Zimmer in die USA zog. Er arbeitete mit dem Oscar®-prämierten Komponisten an einigen großen Filmen wie „The Thin Red Line“ („Der schmale Grat“, 1998), „Gladiator“ („Gladiator“, 2000) und „Pearl Harbor“ („Pearl Harbor“, 2001), bevor er seinen eigenen Stil verfolgte und die Scores zu „Constantine“, „The Recruit“ („Der Einsatz“, 2003), „Catwoman“ („Catwoman“, 2004), „Poseidon“ („Poseidon“, 2006), „Pirates of the Caribbean – The Curse of the Black Pearl“ („Fluch der Karibik“, 2003) oder „Miami Vice“ („Miami Vice“, 2006) komponierte.

## Interview mit Michael Coldewey / Trixter Co-Produzent von DIE DRACHENJÄGER

**T**RIXTER ist eine unabhängige Produktionsfirma, die 1998 von Michael Coldewey und Simone Kraus in München gegründet wurde. Zu dem Kerngeschäft des Unternehmens gehört neben der Entwicklung und Produktion von Animationsfilmen – und Serien für Kino und TV auch die Kreation von Visual Effects für Realfilme. Darüber hinaus engagiert sich Trixter auch als Produzent oder Co-Produzent bei internationalen Gemeinschaftsprojekten wie bei DIE DRACHENJÄGER, der in Zusammenarbeit u.a. mit Futurikon in Frankreich entstand.

### Wie kam die Zusammenarbeit mit FUTURIKON bei diesem Film zustande?

Einmal im Jahr findet das CARTOON MOVIE, eine Konferenz statt, bei der sich alle Produzenten, Filmverleiher und Fernsehsender treffen. Dort lernte ich Philippe Delarue von Futurikon kennen, der sein Projekt DIE DRACHENJÄGER vorstellte. Ich habe mich in dieses Thema sofort verliebt und bin mit den Kreativen des Filmes, Arthur Qwak und Guillaume Ivernel, in Kontakt getreten. Ich habe es dann geschafft, die Finanzierung aus Deutschland her sicherzustellen, was nicht einfach war, da es sich hier um einen Animationsfilm handelt und Geldgeber nicht so leicht zu überzeugen sind wie bei einem Realfilm mit „Starpower“.



### Wie sah die Kooperation im Kreativ-Bereich aus?

Die Kooperation ist sehr ungewöhnlich, weil die Grundvoraussetzungen unterschiedlich sind: Das fängt im kreativen Bereich an, da das Thema Comics/ Cartoons in Frankreich einen höheren Stellenwert hat als bei uns.

Und auch die technischen Voraussetzungen sind ebenfalls andere: Software und Betriebssysteme müssen aufeinander abgestimmt werden. Während ich mit meinem Studio in München für die Animation, d.h. die Bewegung der Charaktere zuständig war, kümmerte sich das Pariser Studio Mac Guff Ligne um die Hintergründe und um das finale Compositing der Bilder. Es gab beinahe täglich Videokonferenzen, um die einzelnen Schritte aufeinander abzustimmen. Und Simone Kraus hat sich mit unseren Kreativen in Frankreich einige Zeit eingearbeitet und umgekehrt Artists von dort bei uns. Gut war, dass wir von Anfang an unsere Ideen in die Geschichte mit einfließen lassen konnten, weil es kein französischer Film werden sollte, sondern einer, der weltweit die Besucher anzieht.

### Was gefällt ihnen besonders an DIE DRACHENJÄGER?

Ich finde diesen Film aus mehreren Gründen sensationell: Zum einen wird, bedingt durch die einmalige Geschichte des Filmes, die Schwerkraft aufgehoben: Die Welt als solche gibt es nicht mehr, nur noch kleine Planeten, bestehend aus großen und kleinen Erdbrocken. Dennoch bewegen sich die Figuren sicher mit Bodenhaftung. Animation kann Raum & Zeit aufheben, etwas das einem Realfilm optisch so nicht gelingen kann. Und mich begeistern die Details im Film, die Dreidimensionalität, geschaffen durch die Kontraste von Groß und Klein, Nah und Fern sowie bei Farb- und Lichttexturen: Man kann auf der Leinwand ständig neues entdecken, sich aber auch gleichzeitig entspannen und genießen.

### Was sind die nächsten Projekte von TRIXTER, wird es weitere internationale Kooperationen geben?

Wir sind ständig auf der Suche nach neuen Themen und interessanten Stoffen: Die Zukunft gehört der Animation im Film, da sie einem unendliche Möglichkeiten für Geschichten und deren kreative Umsetzung gibt. Es gibt ja heute kaum einen Film, der ohne Animation oder Visual Effects in die Kinos kommt. Die Grenzen zwischen Realfilm und animierten Figuren und Welten verschwimmen immer mehr. Neben DIE DRACHENJÄGER startet Ende diesen Jahres auch noch „HEXE LILLI, DER DRACHE UND DAS MAGISCHE BUCH“ in den Kinos. Im Fernsehen wurde Anfang des Jahres bei SAT 1 „DAS WUNDER VON LOCH NESS“ ausgestrahlt. Dieses TV Event Movie war Quotensieger! Weitere Projekte setzen wir gerade um, darunter entwickeln wir für Douglas Welbat „7 Zwerge“ als CGI Kinofilm, bereiten das Sequel zu „Hexe Lilli“ vor, arbeiten an einem weiteren SAT 1 Familymovie und entwickeln mehrere Kinostoffe, über die ich noch nichts sagen darf.

## Interview mit Kyle Balda Animation Director von DIE DRACHENJÄGER

Seit mehr als 15 Jahren ist Kyle Balda Spezialist für die Computeranimation von Spielfilmen. Nach seiner Ausbildung am California Institute of Arts begann er seine Karriere zunächst bei Industrial Lights and Magic (ILM), wo er u. a. an den Kinoerfolgen „Die Maske“ und „Mars Attacks!“ mitarbeitete. Bei den Pixar Animation Studios wirkte er an „Das große Krabbeln“ und „Die Monster AG“ mit und war als Animation Director für „Toy Story 2“ verantwortlich. Heute lebt er in Paris, gibt Animations-Workshops und ist gefragter Animation Director und Berater bei asiatischen und europäischen 3D-Produktionen wie DIE DRACHENJÄGER, bei denen der erfahrene Animationsprofi als Animation Director fungierte.

### Wie kam die Zusammenarbeit bei DIE DRACHENJÄGER zustande?

Nachdem ich mehr als 12 Jahre in den USA bei verschiedenen Produktionsstudios tätig war, hat mich gereizt, in Europa zu leben und zu arbeiten. Schließlich landete ich in Paris und arbeitete dort von Zeit zu Zeit für das Studio Mac Guff Ligne, die ja auch in die Produktion von DIE DRACHENJÄGER involviert sind. Die haben mich schließlich gefragt, ob ich an dem Film mitarbeiten möchte.



### Was war die größte Herausforderung an dem Projekt?

DIE DRACHENJÄGER ist angelegt wie ein großer Hollywood-Film – allerdings unter europäischen Voraussetzungen, dh. wir mussten mit einem Team auskommen, das nur halb so groß war wie solche bei Pixar oder Dreamworks. Und wir hatten nur neun Monate Zeit, den Look, die Charaktere usw. für diesen anspruchsvollen und qualitativ hochwertigen Animationsfilm zu entwickeln und umzusetzen. Und anders als bei amerikanischen Produktionen haben wir hier eine bereits fertig geschriebene Geschichte mit Storyboard

umgesetzt, dh. alle Figuren waren optisch schon angelegt. Das ist ungewöhnlich, denn bei Studios wie Pixar findet alles unter einem Dach statt. Die Schwierigkeit nun lag daran, alles genauso zu modellieren und umzusetzen, wie es das Storyboard vorgab, dem ganzen die gewünschte Dreidimensionalität zu verleihen. Aber es ist uns, wie ich finde, perfekt gelungen.

### Was unterscheidet DIE DRACHENJÄGER von amerikanischen Filmen?

Die amerikanischen Produktionen sind in Teilen wohl etwas konventioneller als die europäischen wie DIE DRACHENJÄGER, wo ein König seinem Ritter zwischen die Beine greift, um zu prüfen, ob er genug Power für seinen Auftrag hat, oder wo Drachen sich durch „Furzen“ fortbewegen. In Amerika fallen mir da nur DIE SIMPSONS ein, die vielleicht ähnlich doppelbödig sind: Kinder lachen über die Figuren, Erwachsene über den subtilen Humor, der Kindern noch verborgen bleibt.

### Was gefällt Ihnen am meisten an dem Film?

Ich mag diese seltsam erscheinende Welt, wo Planeten aussehen wie Brokkoli und Hasen schwerelos durch die Luft schweben. Es hat was von „Alice im Wunderland“, diese schrägen Charaktere, Häuser und Orte, die an dir vorbeifliegen, die Figuren und Stimmungen. Und mir gefällt Zoe, das kleine Mädchen, das die Story vorantreibt und bewirkt, dass sich die Freundschaft von Lian-

Chu und Gwizdo verbessert. Dieses vorlaute Mädchen aus reichem Hause schafft mit ihrer offenen Art eine emotionale und bewegende Atmosphäre.



[www.drachenzaeger-derfilm.de](http://www.drachenzaeger-derfilm.de)