

The logo features the DreamWorks logo at the top, which consists of a stylized dragon head in a circle followed by the word "DREAMWORKS" in a serif font. Below this, the title "DRAGONTRAINER" is written in a large, bold, red, 3D-style font with a slight shadow effect.

Dai creatori di "Shrek", "Madagascar" e "Kung Fu Panda" arriva "Dragon Trainer", una commedia d'avventura ambientata in un mondo mitico popolato da corpulenti vichinghi e draghi sputa fuoco; basato sul libro di Cressida Cowell, il film racconta la storia dell'adolescente vichingo Hic (Jay Baruchel), che vive sull'isola di Berk, dove combattere i draghi è uno stile di vita. L'opinione piuttosto progressista del giovane vichingo e il suo senso dell'umorismo mal si conciliano però con gli ideali della sua tribù e del suo capo, nonché padre, Stoick l'Immenso (Gerard Butler). Quando Hic viene incluso nel "corso anti-drago" con gli altri giovani vichinghi Astrid (America Ferrera), Moccioso (Jonah Hill), Gambepesce (Christopher Mintz-Plasse), e i due gemelli Testa Bruta (Kristen Wiig) e Testa di Tufo (TJ Miller) - Hic vede la possibilità di dimostrare di possedere le doti che servono per essere un combattente. Quando incontra (e ne diviene amico) un drago ferito, il suo mondo e le sue convinzioni vengono totalmente sconvolti, e ciò che era iniziato come un'opportunità per dimostrare il suo valore si trasformerà in un'occasione per stabilire un nuovo corso per il futuro di tutta la sua tribù. Tra gli interpreti troviamo anche Craig Ferguson nel ruolo di Skaracchio Ruttans, l'istruttore del corso anti-drago, l'unico a riconoscere le potenzialità del giovane Hic, anche quando il padre, Stoick, resterà chiuso nel suo scetticismo riguardo le abilità del figlio.

"Dragon Trainer" è prodotto da Bonnie Arnold ("Toy Story", "Tarzan", "La Gang Del Bosco"), scritto da Will Davies e Dean DeBlois & Chris Sanders (Lilo & Stitch, "Mulan"), e basato sul libro di Cressida Cowell.

DreamWorks Animation SKG Presenta "Dragon Trainer", realizzato da Paramount Pictures e DreamWorks Animation in collaborazione con Intru 3D-Movie con le voci di Jay Baruchel, Gerard Butler, Craig Ferguson, America Ferrera, Jonah Hill, Christopher Mintz-Plasse, Kristen Wiig e TJ Miller. Il film è diretto da Chris Sanders & Dean DeBlois. La sceneggiatura è di Will Davies e Dean DeBlois & Chris Sanders. Il produttore è Bonnie Arnold. I produttori esecutivi sono Kristine Belson e Tim Johnson.

**Ufficio Stampa Universal Pictures International Italy**  
**Cristina Casati: [cristina.casati@nbcuni.com](mailto:cristina.casati@nbcuni.com)**  
**Marina Caprioli: [marina.caprioli@nbcuni.com](mailto:marina.caprioli@nbcuni.com)**  
**Riccardo Tinnirello: [riccardo.tinnirello@nbcuni.com](mailto:riccardo.tinnirello@nbcuni.com)**

**Uscita 26 marzo 2010**

**Il materiale fotografico è disponibile sul sito [www.image.net](http://www.image.net)**

**Durata: 98 minuti**

## PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

Fu circa sei anni fa, quando i responsabili creativi della DreamWorks Animation mostrarono il loro interesse per la serie di libri della scrittrice britannica Cressida Cowell. Con una solida reputazione creata attraverso libri brevi ma ben scritti e forte di un grande successo nelle vendite, i responsabili DreamWorks non persero un minuto nel credere al potenziale cinematografico della storia che narra le gesta di un ragazzo magrolino di nome Hic, il quale cerca a modo suo di trovare un posto nel competitivo mondo dei grandi e grossi vichinghi. "Se stai scrivendo su vichinghi e draghi sai che ciò che stai trattando si occuperà di qualcosa di estremamente grande", dice la Cowell. "Ero incredibilmente eccitata quando DreamWorks ha espresso interesse per i miei libri, soprattutto perché potevo a malapena immaginare la forza produttiva che avrebbe portato alla realizzazione del film". Forte del successo della commedia DreamWorks, l'avventura suburbana "La Gang Del Bosco", non ci volle molto per la produttrice Bonnie Arnold ad interessarsi a questo nuovo progetto, durante il processo di produzione non tolse mai la sua attenzione e il suo occhio critico, in tutte le fasi, e quando il co-presidente alla produzione Bill Damaschke le chiese su quale prossimo progetto avrebbe voluto lavorare, lei scelse "Dragon Trainer".

Per Arnold, una delle più grandi sfide come produttore è stata quella di prendere il mondo creato dalla Cowell nei suoi libri e adattarlo per un lungometraggio. "Abbiamo voluto far sì che il film fosse un grande evento, un vero action-movie con grandi personaggi che avrebbero interessato un vasto pubblico", spiega Arnold. "In tutti i nostri altri film, i personaggi principali sono gli adulti o gli animali, ma in questo film, abbiamo un adolescente come nostro eroe il che rappresenta una nuova direzione per lo studio. La personalità di Hic e la sua interazione con i draghi oltre alle variegate personalità dei vichinghi sono la forza dell'umorismo presente nella storia. Gli elementi c'erano tutti: avventura, umorismo e amore, ma avevamo bisogno di un forte team di sceneggiatori e registi per dare una forma all'intero progetto". Al timone del progetto, lo studio volle il candidato all'Oscar® scrittore / regista Chris Sanders e lo scrittore / regista Dean DeBlois. Per Sanders l'attrazione verso il racconto di Hic è stata immediata: "Penso che il racconto all'interno di questa storia sia di un'enorme profondità emotiva ed estremamente entusiasmante, ma ciò che più ha suscitato il mio interesse sono state le sequenze di volo", dice Sanders. "Per molto tempo, ho voluto fare un film che in qualche modo coinvolgesse creature, persone o supereroi volanti, così quando ho letto una prima versione di questa storia, ho pensato che avremmo potuto farli interagire in luoghi mai visti prima!"

"Chris mi ha chiamato un fine settimana, subito dopo aver parlato con Jeffrey Katzenberg", aggiunge lo scrittore / regista Dean DeBlois, "e mi ha fatto presente che 'Dragon Trainer' era qualcosa che stava nelle mie corde e in particolare la straordinaria storia di un adolescente protagonista di un film d'avventura e d'azione. Questo è davvero qualcosa che mi attira - sono queste le storie che scrivo. Ho letto immediatamente il libro e ho potuto vedere tutte le potenzialità riguardo al film, inoltre lavorare ancora una volta con Chris era decisamente emozionante".

Il libro inizia dal punto in cui i draghi sono perfettamente integrati nella vita e nella struttura sociale della tribù vichinga, i realizzatori del film hanno invece deciso di spostare la narrazione indietro di qualche anno e questo si è rivelato il punto chiave. Spiega Arnold, "In termini di narrazione, credo che il nostro passo vincente sia stato trattare la storia dall'origine, ovvero di come Hic e la sua relazione con un drago chiamato Sdentato abbiano cambiato le sorti e il destino di tutto il suo popolo. Volevamo raccontare questa storia, come iniziò il rapporto tra vichinghi e draghi che portò alle avventure narrate nei libri, che abbiamo conosciuto ed amato".

I Libri della Cowell sono vagamente basati sulle esperienze d'infanzia dell'autrice, trascorsa su una remota isola disabitata al largo della costa occidentale della Scozia. Senza strade, case ed energia elettrica, si rivelò la cornice ideale per lasciar correre libera la fantasia della giovane Cowell, lo scenario che poi sarebbe stato alla base delle sue storie popolate da vichinghi e draghi. Diversi tratti del carattere del giovane Hic alle prese con il corso anti-drago e con un padre come Stoick l'Immenso si possono rintracciare nel carattere dell'autrice. Eppure, nonostante Hic sia così lontano dallo standard fisico dei vichinghi, si strugge e tenta strenuamente di diventare un combattente in una società di guerrieri.

"I Vichinghi sono duri, con un codice e un credo", spiega Sanders. "Combattere è una seconda natura per loro. Se si è un vichingo non ci si ritira da una battaglia, si è forti fisicamente, coraggiosi e non ci si tira mai indietro. La cosa che più amiamo in Hic è che vuole essere un vichingo. Non si è svegliato un giorno dicendo: 'Vorrei, ma non ho la stoffa adatta', al contrario, vuole disperatamente essere uno di loro".

Tale prospettiva ha aiutato i registi a rappresentare la motivazione e la personalità di Hic come di un adolescente che vuole realizzare le proprie potenzialità. "Lui non capisce tutto quello che succede nel villaggio, ma una cosa è chiara, le sue prospettive e le sue capacità sono diverse", continua Sanders. "Suo padre non lo capisce e neppure gli abitanti del villaggio. Ma noi sì, ed è proprio questo che ci piace del suo personaggio".

L'Head of Story Alessandro Carloni dice: "C'erano molti elementi ispirativi nel libro che abbiamo voluto inserire nel film. Affascinante sicuramente era il modo in cui l'autrice descrive la vita quotidiana dei vichinghi. Abbiamo voluto alzare il tiro della narrazione, e abbiamo anche aumentato l'età del giovane Hic per traghettare tutto verso il genere azione/avventura. Abbiamo voluto mantenere intatto il fascino del linguaggio, ma mostrando il tutto in un altro modo. Come i vichinghi vivono, viaggiano, cacciano? È da lì che abbiamo cominciato".

"Ci siamo davvero spinti al di là dei nostri normali metodi di realizzazione e più di quanto siamo abituati a fare di solito," interviene il produttore Bonnie Arnold, "e devo dare il merito allo staff dello studio per aver reso possibile tutto ciò."

"Tutto questo arriva direttamente dalla 'mente' della stessa DreamWorks Animation", afferma Chris Sanders. "Se stai facendo qualcosa a metà, lei te lo fa notare". Egli ricorda che contemporaneamente al risolvere problemi inerenti la storia si deve sempre ricordare che si sta girando un film. Ed è solo con un lavoro duro e certosino che si possono risolvere tutti i problemi e andare dritti al punto del problema".

Ma al centro di tutto, come sempre, c'è la storia, e lo studio ha trovato la sua coppia d'assi in quella formata da Sanders e DeBlois. Come produttrice Bonnie Arnold osserva, "Chris e Dean, nella loro essenza, sono dei grandi narratori. Si possono avere la migliore tecnica d'animazione, la musica, gli effetti sonori, ma si deve comunque avere e sostenere una grande storia. Come registi e scrittori avevano in mente un modo per raccontare questa storia, un adattamento molto specifico di un libro amato. Essi sono particolarmente bravi a comunicare a tutto lo staff la loro visione del progetto. Il mio lavoro, e quello dell'intero staff, era far sì che quella visione fosse fedelmente riportata sullo schermo. Sono dei grandi ispiratori, e ognuno di noi è stato spronato a fare sempre meglio. Sanders e DeBlois si conobbero lavorando su "Mulan", e ebbero la loro prima collaborazione scrivendo e dirigendo "Lilo & Stitch", nomination come miglior lungometraggio d'animazione del 2002 dall'Academy of Motion Picture Arts and Sciences. I due hanno scoperto che lavorare insieme avrebbe migliorato il loro mestiere. DeBlois dice: "Sembravamo connessi sulla stessa lunghezza d'onda, possiamo arrivare allo stesso risultato finale, pur venendo da differenti prospettive. Penso di essere in grado di condividere le sue idee e di aggiungervi stimoli, senza deragliare, e credo che lui possa fare lo stesso per me. Così

come scriviamo e dirigiamo insieme, questo finisce per essere un accordo molto vantaggioso, c'è un senso di simpatica creatività. Ci completiamo a vicenda ".

"Abbiamo un buon rapporto di lavoro. Per noi, il trucco è quello di essere duri con la storia e testarla sulle debolezze, ma senza andare troppo lontano perdendo le parti delicate. Vogliamo che la storia abbia un senso pur senza rinunciare alla sorpresa e alla magia, l'unico modo per rendere possibile tutto ciò e credere fermamente l'uno nell'istinto dell'altro. Dean ed io abbiamo complessivamente la stessa sensibilità e tendiamo a tenere lo stesso tono con il nostro racconto. Detto questo, di solito le cose vengono da esperienze diverse, ma convergono sempre nella stessa direzione. Noi deliniamo la storia insieme, ma poi ci immergiamo individualmente nelle scene. Questo è il processo attraverso il quale svolgiamo la maggior parte del lavoro, poi leggiamo reciprocamente le pagine dell'altro. Sono sempre sorpreso dall'angolazione che Dean riesce a dare, e mi piace sempre dove si arriva. Con i miei appunti e note poste sul suo lavoro cerco sempre di non stravolgere o cercare di rendere il suo scritto qualcosa che avrei voluto scrivere io, anzi cerco di completarlo. Lui fa lo stesso per me. I nostri film sono una collaborazione reale e sincera ".

A loro volta, la coppia ha trovato il loro campione in Bonnie Arnold. "Bonnie è una grande- è come se sia nata per fare questo", dice Sanders. "Lei protegge il film, ed è totalmente in sintonia con quanto il regista e lo scrittore stanno cercando di realizzare. Essa ci dà uno spazio sicuro in cui creare. Lei combatte per noi, e le scene per lo più senza parole di Hic e Sdentato all'inizio della loro amicizia, non sarebbero nel film, se non ci fossimo sentiti così protetti dall'ambiente che la Arnold ha creato per l'intero staff ".

Secondo DeBlois, "Bonnie eccelle veramente nell'affrontare le situazioni caotiche che si presentano durante la produzione a andare dritta al cuore del problema. Questa è la cosa migliore che un produttore possa fare, ciò di cui si ha realmente bisogno durante la lavorazione di un film, per questo ho un'immensa fiducia in lei, e so che per lei, la cosa più importante è la buona riuscita del film.

## I VICHINGHI CHE ATTACCANO...

Nell'adattamento cinematografico di "Dragon Trainer," il mondo dei vichinghi e quello dei draghi hanno i loro domini separati, ma quando entrano in contatto, come spesso accade, il risultato è esplosivo e distruttivo. Dean DeBlois dice: «Abbiamo voluto impostare l'idea che ci fosse una mitologia di questo luogo, e l'Isola di Berk, dove vivono, era stata navigata molte, molte generazioni fa, circa 300 anni prima. E già dalla prima volta che i vichinghi misero piede sull'isola, questa era abitata da draghi. Così, da subito si instaurò un rapporto di ostilità e quindi di battaglia tra i draghi e i vichinghi. Questi vichinghi erano perseguitati dai draghi che rubavano loro il cibo e distruggevano le loro case. E così, quello che abbiamo è un conflitto che affonda le sue radici fin dall'inizio di questa tortuosa convivenza ".

E' in mezzo a questo mondo facciamo la conoscenza del giovane Hic, l'unico figlio del capo tribù Stoick, che, nonostante i suoi tentativi non riesce ad adattarsi in questo stato di cose. In effetti, ogni qualvolta cerchi di conquistarsi il favore del padre o dei membri del villaggio, i risultati sono sempre disastrosi. Per tenerlo fuori dalla mischia e, si spera evitare ulteriori danni, Hic, emblema del vichingo ridicolo, è assegnato in qualità di apprendista nella bottega di Skaracchio Ruttans, il fabbro del villaggio nonché confidente di Stoick. Nonostante l'amore per suo figlio, Stoick l'Immenso sente sempre il peso della vergogna agli occhi del villaggio in quanto vede Hic, suo unico erede, del tutto

inadatto a diventare un vichingo, ancor meno, a diventare un giorno il capo tribù. l'intelligenza di Hic è sottovalutata e la sua mancanza di muscoli è vista come un difetto insormontabile.

"La qualità più importante di un attore nell'animazione", afferma Arnold, "è la sua capacità di ritrarre qualcosa con la sua voce. Le cose che mi piacciono tanto di Hic sono la sua passività, la sua percezione intelligente e il suo punto di vista insoliti, cose che poi si riveleranno il suo più grande capitale. Noi tifiamo per Hic. Queste qualità passano attraverso la voce di Jay Baruchel. Lui è intelligente, è divertente, e un po' off-center nel suo umorismo".

Arnold insieme agli scrittori Sanders e DeBlois, e le prestazioni vocali di Baruchel, meritano tutto il nostro sostegno per aver creato un personaggio così perdente... "Hic è davvero il leader del futuro, e questo è qualcosa che il resto della tribù capirà e con il quale dovrà scendere a patti".

Chris Sanders dice: "È stato così divertente lavorare con Jay, perché ha portato nella recitazione alcuni aspetti della sua vita. Come se avesse realmente vissuto le sue scene. Mostrare il materiale a Jay era come se lo stessi mostrando ad Hic in persona. Durante le registrazioni spesso Jay prendeva una pausa e diceva: "più o meno è quello che avrei detto anche io", e poi si riprendeva il lavoro. Avanzando con il doppiaggio la sua voce diventava sempre più coerente e confortevole. A volte è solo una parola, ma questa poteva fare la differenza. È la parte del processo in cui diamo tutto, in forma personalizzata. Dopo ogni sessione di registrazione con Jay avremmo imparato qualcosa in più del carattere di Hic, e avremmo applicato quelle evoluzioni alle prossime serie di scene". "Sull'isola di Berk, dove il film ha luogo, il rito di passaggio per ogni vichingo consiste nell'andare ad uccidere un drago", spiega Baruchel. "I vichinghi sono stati alla mercé dei draghi fin dal loro insediamento sull'isola. Essi sono essenzialmente i parassiti, i piccioni, le puzzole, i procioni con i quali i vichinghi devono convivere, i draghi però non sporcano le statue o rovinano i giardini, essi rubano il bestiame e incendiano interi villaggi. Quindi per Hic anche solo cercare di intraprendere un rapporto con un drago, in questo stato di cose, rappresenta un immane abominio agli occhi dell'intero villaggio. Non è esattamente quello che ci si aspetta dal figlio del loro leader".

Per DeBlois, Baruchel non solo ha la voce perfetta per il ruolo di Hic ma porta alla mente anche delle caratteristiche del personaggio: "Jay stesso incarna molto di ciò che è Hic. Ha un assetto costruttivo, è molto arguto, e molto intelligente, e questa simbiosi fa sì che il personaggio di Hic esca molto genuino, è come se non ci fosse script alla base della sua performance. Lui si sente realmente come se in passato abbia provato nostalgia per l'attenzione di suo padre, o come se avesse davvero cercato l'ammirazione della sua città. Si sente come un personaggio che ha temprato se stesso e ha sviluppato un senso della commedia come mezzo di difesa. Questo mi piace di Jay".

Leggero e divertente può funzionare per la commedia, ma di certo non lavoro per il figlio di uno che si chiama "Stoick l'Immenso" Per Baruchel: "il papà di Hic è signore della guerra dei Vichinghi. E lui è solo un figlio, futura arma nelle mani del padre. Stoick l'Immenso è circa due Hic messi insieme. Credo che non sia troppo dissimile da mio padre nella vita reale, tutto quello che voleva era che giocassi ad hockey, o forse baseball ma nulla di ciò è accaduto".

Quindi, se il longilineo Baruchel presta la voce ad Hic, ha perfettamente senso che un attore imponente, che potrebbe suonare come un credibile comandante nordico, presti la voce a Stoick. Come l'ex re di Sparta.

Arnold dice: "Gerry Butler è diventato noto con il suo ruolo in '300', e guardando quel film pensai: 'Oh, mio Dio, questo è il nostro Stoick. Ha una voce così tonante che ha a che riempire questo gigante di uomo. Abbiamo invitato Gerry ad un incontro e gli abbiamo mostrato quello che avevamo sul film, e lui era molto interessato ed entusiasta".

Butler aveva accumulato molte esperienze: "Sono molto fortunato in quanto ho interpretato già

la parte di un vichingo, e ho recitato un sacco di questi tipi di caratteri, ho interpretato Attila l'Unno, ho fatto un film ambientato nel periodo medievale, così ho usato anche spade e scudi e lance. Così come ho interpretato Leonida (in '300'), inoltre ho fatto un film in Islanda, sono stato lì per tre mesi a girare Beowulf, forse la più famosa storia Vichinga di tutti i tempi, nel quale combattevo contro un mostro così come succede in questo film. Quindi, mi sento come se la metà della mia carriera l'avessi passata ad interpretare questa tipologia di ruoli, ad essere un leader, ad essere potente, ad essere nobile, combattendo una causa seppur non sempre ne sia convinto, avendo paura qualche volta, ma comunque continuando a combattere".

"Credo che la conversazione più importante fatto con gli attori, sia stata una conference call avuta con Gerard Butler pochi giorni prima della sua entrata in studio di registrazione", ricorda DeBlois. "Abbiamo parlato molto di Stoick, con lui, di come egli rappresenti l'emblema dei vichinghi. Gerard non voleva rappresentare solamente la scelleratezza, così abbiamo avuto davvero la possibilità di discutere il ruolo di Stoick l'Immenso nel film, nonché il suo rapporto col figlio Hic". Questa telefonata fornì ai registi ulteriori informazioni e suggerimenti sul ruolo di Stoick l'Immenso e rappresenta un giro di boa nell'intero processo creativo del film. "Abbiamo deciso che Stoick l'Immenso ama veramente suo figlio, forse per questo lo tiene al riparo da possibili guai", dice Sanders. "Un po' per la vergogna, un po' per un senso di protezione, È così convinto che se lascerà andare Hic fuori di casa, per un certo periodo di tempo, probabilmente finirà col farsi ammazzare, perché Hic vuole veramente essere un vichingo, e vuole uccidere un drago per dimostrare di meritare il suo posto nel mondo, nonostante non sia preparato per una missione così ardua."

Butler ricorda come, "Hanno detto, 'parliamo del tuo personaggio, e dove pensi che si inserisca nella storia?' non ho mai avuto l'opportunità di assumere un ruolo per un film animato, ho pensato che ci fosse già qualcosa come 300 persone che lavoravano al film, ed io ero solo una piccolissima parte. Ma, come abbiamo iniziato a parlare, è diventata una conversazione molto creativa, molto stimolante. Erano così aperti a nuove idee, e mi ritrovai a incoraggiarli. E' bello vedere le cose e le scene che siamo riusciti a tirar fuori, per esempio, l'idea di Stoick l'Immenso che confida a Skaracchio Ruttans tutti i suoi problemi e di conseguenza la scena a specchio in cui Skaracchio Ruttans parla ad Hic, a proposito dei loro problemi. Abbiamo anche capovolto Stoick, aumentando il peso che grava sulla sua testa di capo tribù. ovviamente Stoick l'Immenso resta un personaggio possente e potente, ma aggiungendogli un pizzico di humor, più proprio di Hic, bilanciando questo col suo essere leader. Questo Mi ha dato la libertà di provare ulteriormente le cose in modo diverso, man mano che andavamo avanti"

Così i registi hanno enfatizzato e sottolineato l'imbarazzo dell'uomo più in vista dell'isola che si ritrova a dover affrontare gli 'umili' problemi di un normale padre col figlio teenager.

Una miscela ben calibrata di commedia e phatos. Tutti coloro che nel villaggio ammirano Stoick l'Immenso infatti provano per lui un po' di pena in quanto padre di Hic, visto come il più grande problema.

E, come con Baruchel, la fisicità di Butler ha influenzato Stoick: "Kristof Serrand, che ha animato il mio personaggio, a metà del processo produttivo ha tagliato dei pezzi per far meglio aderire il mio personaggio, e questo mi ha ispirato. tutto nel progetto di "Dragon Trainer" mi ha ispirato, -primo, perché è fantastico, secondo, perché ho avuto la possibilità di vedere e sentire tutto ciò che avevo fatto. ero registrato e ripreso tutto il tempo, e mi chiedevo il perché. Allora Kristof ha editato e intramezzato delle sequenze di me in studio con la versione animata di me, che compivamo le stesse mosse. Ho potuto vedere molte mie caratteristiche nel modo che ho di esprimermi, nel mio modo di relazionarmi con Hic, e nel modo in cui mi muovo". E come l'animatore ha ispirato l'attore, l'attore ha ispirato i registi. Sanders dice, "Gerard è instancabile, e ha spinto tantissimo durante ogni sessione.

Avevamo un intero film da registrare, e volevamo dedicare un'ora circa su ogni scena, perché debbo dire che Gerard è incredibilmente creativo. Ricordo che la prima sessione durò circa quattro ore, ma alla fine Gerard ebbe più energia di quando aveva iniziato, lui avrebbe voluto continuare ma dovvemmo smetter perché stavamo perdendo il volo di ritorno. Sono stato davvero lieto e piacevolmente colpito dal tanto buon materiale creato in quella sessione."

DeBlois aggiunge, "Siamo molto fortunati ad avere un cast incredibile per questo film, a partire da Gerard, che ha portato tanta passione in questo personaggio. Lui è l'interprete perfetto per questo über-Viking, che ha un vero cuore d'oro dopo tutto. E dato che lui è uno dei personaggi più importanti nell'arco del film, siamo doppiamente benedetti, perché la sua interpretazione è semplicemente incredibile. Egli porta così tanto al personaggio, durante ogni sessione."

I Registi sono stati incredibilmente fortunati inoltre ad avere il talento di America Ferrera, un'attrice che la DreamWorks di Jeffrey Katzenberg, ha corteggiato sin dalla sua esplosione mediatica relativa alla serie di enorme successo, "Ugly Betty", con la quale è diventata un fenomeno nazionale.

IL personaggio di Astrid, la più promettente tra le giovani leve vichinghe, era un grande ruolo.

"il personaggio di Astrid, doppiato da America Ferrera, non esiste nella versione originale del libro. ma discutendo con i registi, capimmo quanto fosse imprescindibile avere un forte personaggio femminile nella storia, un personaggio che avrebbe affascinato il pubblico femminile, nonché ispirato." dice Bonnie Arnold.

E Astrid è proprio quel tipo di personaggio. lei è la prima della sua classe e la giovane combattente di draghi più promettente di tutta l'isola di Berk. "Hic è un simpatico contrasto rispetto a lei, perché, nelle sue convinzioni, Hic non farà mai nulla di buono. La forza di America è la sua voce forte, ma con molto cuore e passione, così anche se all'inizio è molto dura con Hic, in seguito lei dimostrerà molta empatia e amicizia. quando lei inizierà a capire chi è davvero Hic, lei si ammorbida un po', e questo rappresenta la bellezza di Astrid" Aggiunge Arnold.

Dean DeBlois continua, "Astrid rappresenta l'ideale, giovane vichingo. Lei incarna le convinzioni di coloro che sono venuti prima di lei, i draghi sono il nemico, e bisogna prendere la cosa sul serio e lavorare duro. Si rende conto che questa guerra che i suoi genitori stanno combattendo, che tutti i loro genitori combattono sta per essere tramandata loro. In questo senso, c'è un grande conflitto con Hic quando inizia la formazione attraverso il corso anti-drago, perché lui non sembra prendere sul serio la faccenda. Astrid è molto concentrata, lavora sodo e fa costantemente pratica. Lei non si lascia distrarre dal divertimento; noi da subito, l'abbiamo equiparata ad un'atleta che fa del suo meglio per vincere al college. Sempre concentrata, sempre in allenamento. Lei non apprezza le persone che si sottraggono ai loro impegni, e Hic è visto decisamente come uno di questi. "Come il personaggio che interpreta, America è molto concentrata", continua DeBlois. "America avrebbe preso le linee guida e il colore e avrebbe dipinto il suo personaggio come fosse una persona reale. Questo è quello che mi piace nel suo modo di avvicinarsi al ruolo, non solo venendo a leggere le battute ma entrando con piena comprensione del personaggio. Il che fa la differenza sullo schermo."

"Astrid non gioca mai, lei è lì per essere un buon vichingo e imparare come battere i draghi" dice Ferrera. " lei è quel tipo di ragazza che nei reality show si mostra e dice, 'non sono qui per avere nuovi amici, sono qui per vincere'. è stato divertente doppiare Astrid, lei non è di molte parole, è se impaurita cerca di convogliare tutto sulla produttività. sta pensando 'ok, sono terrorizzata da questo drago, come posso uscire da questa situazione?'- mentre tutti gli altri personaggi sono realmente impauriti, lei pensa- 'è solo business' - é stato grande avere il suo punto di vista, e poi vedere il suo lato dolce e tenero, col quale riuscirà a rispettare Hic e il suo modo di essere. Lei realizza che c'è dell'altro nella vita oltre al coraggio, aspetti che non aveva mai considerato". Ferrera arrivò all'interno del

progetto con un enorme rispetto anche per il genere e per il libro: "Quello che amo a proposito dei libri per bambini e ciò che Cressida sta facendo con i suoi lavori, è dare ai ragazzi il permesso di porsi delle domande come, 'cosa sono i draghi nella mia vita, e se ci fosse una ragione di aver paura, c'è un modo per risolvere il problema?' questo è il meglio che un film o un libro possano fare-- trattare di grandi questioni e presentarle ai ragazzi in modo che possano familiarizzarle e affrontarle, gestendole".

Per quanto riguarda gli altri partecipanti con Hic e Astrid al corso anti-drago, troviamo personaggi che sono giustamente chiamati: Moccicoso, interpretato da Jonah Hill; Gambepesce, doppiato da Christopher Mintz-Plasse, e i gemelli guerrieri Testa Bruta (Kristen Wiig) e Testa di Tufo (TJ Miller). Nessuno di questi è ancora in grado di gestire alcun drago "Sono tutti ragazzi, ma non potrebbero essere più diversi da Hic," dice il produttore Bonnie Arnold. "Moccicoso, Gambepesce e Testa di Tufo sono personaggi presenti anche nel libro, ma, ancora una volta, abbiamo pensato che c'era bisogno di altri personaggi femminili, così abbiamo dato una gemella a Testa di Tufo, Testa Bruta. E sembrano così simili che a volte è difficile distinguerli. Credo che in questo film più di qualsiasi altro film d'animazione in cui ho lavorato, abbiamo messo tutti gli attori in condizioni e situazioni in cui dovessero interagire e registrando le loro interazioni abbiamo raccolto dell'ottimo materiale, in questo modo abbiamo permesso loro di conoscersi profondamente."

Nel recitare la gag 'di quale gemello si tratta?' ,la star del "Saturday Night Live" Kristen Wiig ha lasciato cadere la sua estensione vocale e appesantito il suono, questo non ha urtato col fatto che sia Wiig sia Miller siano delle star della commedia, anzi ha fatto in modo che i due improvvisassero delle vere e proprie gemme di comicità. Kristen Wiig sulla competitiva Testa Bruta: "Penso che fare sketch comici e doppiare un personaggio animato non siano poi cose così differenti, interpretare un personaggio mi obbliga a capire il suo look, i vestiti, la pettinatura, lo stesso processo che mi è servito seguire con Testa Bruta, lei è curva e trasandata, ha croste sulle braccia, è un maschiaccio. Così, in collaborazione con Chris e Dean, abbiamo deciso che doveva avere una voce gracchiante. sembrava la migliore possibilità per rappresentare le sue lunghe trecce, i denti storti e tutto il resto".

"Guardare questi due attori registrare", dice DeBlois, "è stata una grande opportunità. Sono entrambi esilaranti. creano una grande atmosfera, e sembra che siano davvero fratello e sorella, infatti sono costantemente a scannarsi. Voglio dire, mi ricorda la mia infanzia con le mie sorelle!".

Il fumetto vivente Miller optò per un approccio più cerebrale per il suo doppiaggio di Testa di Tufo: "ho fatto un po' di ricerca sul mondo dei vichinghi. Se io indossavo un cappello, dovevano esserci delle corna sopra. Ho corna attaccate su ogni mio cappello, qualche volta ho anche solo indossato le corna. Ultimamente non ho affrontato viaggi in macchina, ho solo usato chiatte e grandi imbarcazioni, il che è stato molto difficile a Los Angeles, per una serie di motivi: uno, non c'è acqua, due, le barche consumano moltissimo gas. Molte persone non lo sanno ma ho anche combattuto diverse creature, questo è stato parte integrante della mia ricerca, mi sono battuto con un procione ieri, e con un facocero l'altro giorno".

Chris Sanders dice: "La prima volta che abbiamo sentito Christopher Mintz-Plasse provare la voce, abbiamo subito pensato a Gambepesce. Gambepesce è questo personaggio gigante, e avevamo assolutamente bisogno di qualcosa in contrasto con quella fisicità. E Christopher ha questa formidabile, molto stridula voce dalle basse tonalità. Così abbiamo messo la voce stridula al personaggio grande e grosso. Voglio dire, Gambepesce è un ragazzo che non conosce la propria forza. È davvero un grande vichingo, ma è un po' timido e non del tutto sicuro di sé".

Mintz-Plasse continua, "io non sapevo di avere una voce stridula. Non posso dire quando la sento, perché quando si parla, nella tua mente, ti suona come se fosse di "un Uomo". Così penso di parlare come 'l'uomo'. Ma Gambepesce è davvero molto intelligente. Egli conosce ogni drago, e ogni loro



caratteristica, decanta 'a pappagallo' ogni sua conoscenza in merito e talvolta risulta noioso agli occhi dei compagni, ma alla fine si rivela sempre utile. Lui è molto forte e se ho fatto correttamente il mio lavoro risulterà anche molto simpatico e divertente".

Racconta Dean DeBlois: "La coppia formata da Christopher come Gambepesce e Jonah Hill come Moccioso è perfetta. Dopo aver visto 'Suxbad,' sapevo che questi due ragazzi sono grandi insieme, e penso che siano entrambi esilaranti. Entrambi, ancora una volta, portati ad improvvisare così tanto, ma comunque sempre in modo fresco ed estremamente spinti da un'irrefrenabile e spontanea ilarità. Tutto quello che usciva dalle loro bocche faceva ridere tutti i presenti."

Diverse ragioni hanno spinto Hill alla partecipazione al progetto:" è una storia davvero fresca e molto bella, non avevo mai partecipato a film su vichinghi e draghi, e questa combinazione mi sembrava davvero divertente ed entusiasmante, ed è un film di cui tutti possono godere, io stesso andrei a vederlo così come tutti i ragazzini vorranno fare. Mio fratello ha dei figli, e deve vedere tutti questi film per ragazzi al cinema, e penso che se io riuscissi a rendere questo genere più appetibile per gli adulti , allora avrò fatto un bellissimo lavoro."

Craig Ferguson, il fabbro Skaracchio Ruttans, che tiene lontano Hic dalla battaglia, occupandolo come garzone di bottega, e che poi lo inserirà nel corso anti-drago insieme a tutti gli altri giovani vichinghi dell'isola. "penso sia una sorta di Mr. Mamma per Hic" osserva Arnold. " Skaracchio Ruttans procura ad Hic del lavoro faticoso, ma allo stesso tempo ha estrema cura e sensibilità nei suoi confronti, inoltre è lui il mediatore nel rapporto tra Hic e il padre Stoick".

Dean DeBlois pensa, "Stoick l'Immenso probabilmente pensava 'sto affidando mio figlio Hic nelle mani del mio migliore amico, Skaracchio Ruttans il fabbro, e con il suo impegno sicuramente usciranno dei muscoli forti e vichinghi sul corpo del mio giovane Hic, a forza di tirare e battere ferro ', ma Skaracchio Ruttans è in realtà l'unico vero amico su cui Hic può contare. E' molto onesto con Hic riguardo la battaglia e i compiti da svolgere, seppur non sempre il suo modo risulti garbato e gentile, ma i suoi consigli, detti con un misto di autorevolezza ed ironia son proprio ciò di cui il giovane Hic ha bisogno".

Ferguson:"Lo stile di Skaracchio Ruttans durante il corso anti-drago è quello di buttare i giovani vichinghi davanti ai draghi e quello che sopravvive sarà sicuramente capace di salvarsi anche in battaglia. Lui non è sentimentale con tutti i giovani del corso, gli altri ragazzi sono più espansivi e comunicativi, non Hic, per il quale ha molta più attenzione.

avendo combattuto molti draghi durante la sua vita, e perso diversi arti in seguito ad alcune battaglie, Skaracchio Ruttans è triste e leggero allo stesso tempo su questo argomento.

Ferguson aggiunge:"a Skaracchio Ruttans mancano delle parti importanti del corpo, non come me. Io sono tutto intero, con il necessario per affrontare ogni giornata lavorativa, mentre a Skaracchio Ruttans per esempio manca una mano, ma lui non è mai triste vedendo il suo uncino, credo piuttosto che lo veda come una cosa topica, qualcosa che gli ricorderà per sempre le sue eroiche battaglie contro i draghi. E' comunque un'esperienza incredibilmente interessante ed inusuale vedere la tua voce che esce fuori da un personaggio animato cui mancano delle parti del corpo, e vedere come l'animazione della DreamWorks risulti affascinante. Voglio dire, è un lavoro ben fatto da persone brillanti ed estremamente educate, che hanno studiato con molto impegno il miglior modo di realizzazione possibile, inoltre molti di loro puzzano in modo accettabile, e questo anche è inusuale nello show business."

## ...ED I DRAGHI RISPONDONO

Riassumendo tutti i miti presenti nel film, i registi decisero che i vichinghi arrivarono sull'isola di Berk circa sette generazioni prima del momento in cui il film ha inizio. e nel momento in cui misero piede sull'isola si verificò il primo attacco da parte di un drago, e i vichinghi che essendo vichinghi sono estremamente testardi, rifiutarono da subito l'idea di abbandonare la nuova terra scelta per il loro insediamento. Furono da subito determinati a restare e a combattere, combattere e vincere, non importava quanto tempo sarebbe servito.

Gli attacchi da parte dei draghi avvengono spesso di notte, ciò vuol dire che durante il giorno i draghi debbano per forza essere da qualche altra parte. Solo se i vichinghi riusciranno a trovare il nido dei draghi e distruggerlo allora potranno davvero far cessare gli attacchi notturni e finalmente vivere in pace, dopo oltre 300 anni.

"Dragon Trainer" inizia opportunamente con un attacco notturno dei draghi al villaggio vichingo, orde di draghi dalle razze più disparate, incendiano le case e fanno razzia delle pecore.

Dean DeBlois, spiega, "E' stato molto importante per me e Chris iniziare il film con questa grande battaglia, per stabilire subito i confini e gli elementi della storia, la fantasia, l'azione e l'avventura, oltre a chiarire la guerra che corre tra i vichinghi e i draghi. Volevamo dare al pubblico un grande scossone, con molta concitazione e molta azione, lasciando comunque trasparire che si trattava anche di una storia di amore ed emozioni. Il film è comunque attraversato da grandi ed eccitanti sequenze di battaglia".

da draghi, molti draghi...

"Nel libro della Cowell i draghi parlavano, avevano un loro linguaggio originale, ma noi abbiamo scelto di rappresentarli come animali veri e propri, quindi senza il dono della parola. Penso che la scelta sia stata in parte imputabile al fatto che i draghi dovessero rappresentare qualcosa di ingovernabile e selvaggio agli occhi dei vichinghi; inoltre questa scelta ha reso il lavoro degli animatori molto più interessante, i quali sono stati impegnati a dare personalità diverse a diversi draghi, con il solo ausilio della mimica, questo processo è stato ancor più esaustivo grazie al 3D; tutto questo credo differenzi il nostro film dagli altri film sui draghi," commenta Arnold.

Delle molte razze di draghi presenti nel libro della Cowell, i registi hanno deciso di concentrarsi su sei in particolare, molto differenti tra loro, e mentre nella battaglia iniziale ognuno di essi riceve una breve introduzione, è durante il corso anti-drago che le loro personalità e caratteristiche vengono sviscerate ad ogni lezione. Il film inoltre mostra una scena in cui Hic sta sfogliando il manuale dei draghi nel quale, pagine su pagine sono riempite da miriadi di informazioni su ogni razza di drago conosciuta--"questo è stato il nostro modo di far capire al pubblico quanto vasta fosse la popolazione dei draghi che continuamente attaccavano il villaggio. Grazie al manuale i vichinghi potevano sapere i pericoli in cui potevano incorrere andando a caccia, a pesca, arrampicandosi su una montagna, o su un albero, e grazie all'escamotage del manuale abbiamo potuto rendere meglio la grande complessità e la pericolosità del vivere vichingo" aggiunge Chris Sanders.

I registi erano così impegnati a creare la ricca e variegata mitologia di Berk, i vichinghi e i draghi, fecero di tutto per creare al meglio la propria versione di *Norse* nella realtà. Per Sanders: "Come un bambino, volevo sapere tutto sui draghi, volevo sapere davvero ogni cosa, ad un certo punto volevo sapere quale era il drago più grande, quello più compatto, quello più pesante e una miriade di altre cose, allora chiesi al supervisore degli effetti visivi Craig Ring se c'è un modo per calcolare il volume dei draghi, in un primo momento ha detto di no, ma io sapevo che potevano. Ed entro 24 ore, è tornato da me e mi disse: 'Va bene, hanno trovato un modo per farlo.' Quello che hanno fatto è stato mettere

palline da ping pong virtuali all'interno di ogni drago. Riempendo sostanzialmente ogni drago, così calcolando le palline e il loro volume si otteneva il volume del drago, così, in questo modo mi diedero tutte le risposte che cercavo, qualora ve lo stiate chiedendo... il drago più grande è il testa doppia Orripilante Bizippo e il Gronkio è il secondo ".

Dopo che Hic riesce a colpire e abbattere un drago nel corso della battaglia iniziale del film--fatto passato inosservato agli occhi di tutti gli abitanti del villaggio, visto il caos che regnava sovrano--Hic crede che quella potrebbe essere la chance di diventare un uomo e varcare la soglia che lo divideva dal diventare un vichingo a tutti gli effetti.

Jay Baruchel racconta, "Crede di avere ucciso la cosa, ma non ci crede fino in fondo, perché la voce dentro di sé, quella di suo padre, gli ricorda che lui mai riuscirà ad uccidere un drago. Cercando di capire dove sia caduto il corpo del drago che lui era sicuro di aver colpito, e trovandolo, ci si ritrova faccia a faccia e capisce che così come i vichinghi avevano paura dei draghi, tanto i draghi avevano paura dei vichinghi. Così invece di ucciderlo, decise di liberarlo. Si forma così poco a poco un rapporto sempre più forte tra i due, un po' come quello che abbiamo visto in Zanna Bianca. All'inizio un rapporto teso ma che poi diverrà un rapporto magico."

Chris Sanders mette in evidenza l'emotività della scena: "rilasciando il drago, comincia la rotazione di tutto l'intreccio del film. Questa scelta rivela inoltre ad Hic una orribile verità. Lui arriva nella scena come se avesse vissuto in funzione dell'essere un vichingo ed uccidere un drago...mentre da quel momento avrebbe detto, 'sono un vichingo, sono un vichingo, e posso fare questo.' ma quando la scena è finita e lui torna a casa, comprende che non sarebbe mai diventato il vichingo che il padre desiderava".

L'Head of Story Alessandro Carloni analizza più profondamente: "Il punto interessante del film, da quel momento in poi, è che, durante il giorno, Hic cerca di diventare il vichingo che tutti si aspettano, partecipando al corso anti-drago, mentre di notte continua a stringere amicizia con un drago e impara ad amarlo. così la seconda parte del film è incentrata sul contrasto tra l'amore per il nemico e l'imparare ad ucciderlo".

Quel nemico è in realtà una delle razze di drago più misteriose e sconosciute ai vichinghi, è un Furia Buia. Queste creature nere sono probabilmente la razza più temuta dai vichinghi, attacca di notte in maniera quasi invisibile ed impercettibile agli occhi fin quando non sputa fuoco sul bersaglio prescelto, con forza precisa ed altamente distruttiva.

Sanders, spiega, "Il disegno di Sdentato era governato da una necessità, se Hic, un vichingo stava facendo amicizia con un drago, una cosa estremamente proibita, dovevamo creare il drago definitivo."

"Abbiamo optato per il colore più scuro possibile", continua DeBlois, "un personaggio del genere si nasconde nelle tenebre, incute il massimo timore ai vichinghi perché in realtà nessuno di loro ne ha mai visto uno. Per questo doveva avere un aspetto diverso e riconoscibile rispetto a tutti gli altri draghi. Molti dei draghi rappresentati infatti hanno caratteristiche distintive e sono rappresentati in maniera cool, con colori e texture sgargianti. Per Sdentato invece abbiamo pensato ad un personaggio un po' più elegante e raffinato, aerodinamico e grazioso. Abbiamo iniziato a pensare a creature come i grandi felini, le pantere nere e non tanto ai rettili. Questa è la direzione che abbiamo deciso di percorrere, soprattutto pensando allo sguardo di Sdentato, che poi è il tratto distintivo che avrà molta importanza nella scena della liberazione da parte di Hic.

L'equivalente più simile alla nostra idea erano i grandi occhi di un gatto o di un lupo, penetranti e potenti, questa idea di partenza l'abbiamo poi mixata con un accenno dal mondo dei rettili, per l'affinità col mondo dei draghi. Alla fine siamo arrivati ad ottenere l'espressività di Sdentato".

Il capo dell'animazione dei personaggi Simon Otto: "seguendo la visione del direttore e scenografo, Kathy Altieri, che mi ha spiegato come lei volesse veder realizzato il film, mi chiedevo: 'Che tipo di animazione può rendere al meglio questa storia in questo mondo?' In questo caso, abbiamo uomini e draghi. Gli umani sono personaggi fantastici che sono estremamente divertenti, ma debbono anche raccontare una storia credibile che provochi empatia con il pubblico, e questo era già di per se una sfida; dall'altra parte abbiamo i draghi; ho dovuto dividere il mio tempo e il mio lavoro tra questi due mondi, cercando nel mondo animale qualsiasi elemento potesse aiutarmi nella realizzazione dei nostri draghi-- uccelli, pipistrelli, rettili, mammiferi--. quando furono scelte le sembianze del gatto/pantera nera, abbiamo iniziato ad includere riferimenti anche ai canguri e altre creature un po' strane con le quali di solito non siamo abituati, e mixando il tutto abbiamo ottenuto una creatura con la quale sia Hic sia il pubblico troveranno molto simpatica".

Forse il più comico dei Draghi è il Gronkio, che sembrava essere il favorito dalla produzione e dallo staff (a parte Sdentato, naturalmente). Qualcuno lo ha definito un "coccodrillo che incontra un Harley Davidson," a causa della sua ingombrante forma da ippopotamo, con relativamente piccole ali da ape. Questa razza di drago potrebbe, data la loro pigrizia, addirittura addormentarsi durante il volo. Chris Sanders: "i Gronki sono davvero piacevoli, socievoli e simpatici, il genere di tipi col quale si vorrebbe uscire dopo il lavoro".

Ma non fatevi ingannare dal suo potenziale aspetto comico, Dean DeBlois aggiunge: "Loro lanciano tocchi di lava fusa, derivante dall'ingestione di rocce non digerite, e le sputano come palle di cannone. E' uno dei draghi più lenti e stupidi che ci siano, ma forse è proprio per questa ragione che risultano anche simpatici e divertenti."

L'Uncinato Mortale è una stella in fuga, più simile ad un pappagallo, con i suoi colori luminosi, e una certa capacità di ragionamento-- per essere un drago è molto subdolo e intelligente. Ma sono anche terribilmente viziosi, e simili ai dinosauri Raptors per la loro tendenza alla battaglia diretta con la preda. Come un uccello, tuttavia, ha una vista poco sviluppata, questo può essere inficiante in alcune battaglie, e rappresenta il suo punto debole, il trucco per il vichingo è usare del magnesio e farlo brillare come un fuoco d'artificio.

Come è noto, il subito riconoscibile, due teste Orripilante Bizippo è il più grande dei draghi del film, - probabilmente anche il più apprezzato se lo chiedete ai registi - e al contrario di Sanders e DeBlois, Bizippo divide le sue forze e le sue capacità, infatti con una testa sputa gas altamente infiammabile e con l'altra lo accende. Purtroppo però difficilmente le due teste vanno d'accordo, come invece accade ai nostri registi, e visto che per sferrare attacchi realmente distruttivi dovrebbero lavorare in tandem, purtroppo la maggior parte delle volte perdono di vista il loro obiettivo e si dedicano a litigi confusi e molto animati.

Il Chihuahua del mondo dei draghi, il Terrore Terribile è il più piccolo e più abbondante tra i draghi e uno dei favoriti dalla produzione per le sue piccole dimensioni e l'ego enorme. La sua dinamica di gruppo è simile a quella dei gabbiani; nonostante l'elevato numero di esemplari e le potenzialità dell'intero gruppo, ogni singolo individuo pensa in modo egoistico alla propria sopravvivenza, provocando lotte intestine e l'impossibilità di creare una qualsiasi gerarchia. Incapace di volare sulle lunghe distanze a volte preferisce cavalcare gli altri draghi più grandi.

Forse il più "classico" delle creature del film, l'Incubo Orrendo quello che più assomiglia ai draghi di un tempo, sono belligeranti e cercano sempre di colpire un vichingo appena possono. Il loro fuoco è particolarmente dannoso, è un gel appiccicoso formato da combustibili che ricopre e incendia ogni bersaglio sul quale viene sputato. Sono vistosi e dall'atteggiamento da rock star, Gli Incubi sono capaci di avvolgersi completamente nel loro stesso gel infiammabile e darsi fuoco senza bruciare,

aumentando così l'effetto terrore. Per la loro forza e la loro pericolosità questa razza rappresenta l'ultimo step del percorso formativo che i giovani vichinghi del corso anti-drago saranno tenuti a sostenere. E solo il più valoroso e meritevole degli studenti avrà l'onore di combattere con esso, mentre tutto il villaggio seguirà dalle tribune. Questa situazione fomenta a dismisura l'ego spavaldo dell'esibizionista Incubo Orrendo. Chris Sanders si affretta a sottolineare, "Nessun drago condivide caratteristiche con altri draghi, dal fuoco alla corazza, dalle armi al segreto... ogni drago è unico. Per assicurarci questo abbiamo lavorato tantissimo e duramente. Ogni drago può battere un altro drago con un trucchetto e inoltre ogni drago ha una sua debolezza o tallone d'Achille. Devo ammettere che questa è la cosa che più ho amato dell'intero progetto".

Tutto questo fuoco si è rovesciato sulla testa del capo degli effetti speciali, Matt Baer. Lui stesso racconta: "La nostra grande sfida in questo film, visivamente, veniva dalla molteplicità dei differenti tipi di fuoco che fuoriscivano dai draghi, e cercare di renderli tutti differenti e unici. con i registi avevamo deciso che ogni fuoco dovesse essere diverso e che ogni drago avrebbe avuto il suo fuoco, ma allo stesso tempo non volevamo sembrasse una scelta casuale, così il nostro supervisore agli effetti visivi Craig Ring disse che voleva che il nostro fuoco fosse davvero pericoloso. Quando guardi un sacco di azioni dal vivo sui set, sai che il fuoco si dissipa velocemente e senza lasciare troppo fumo. Lui invece voleva che il nostro fuoco fosse altamente infiammabile tale da poter bruciare qualsiasi cosa; così nel film potrete vedere ogni tipo di fuoco, alcuni rimbolzeranno, altri scivoleranno, altri colpiranno come un bastone... sono fuochi davvero pericolosi".

Per mantenere separate le abitudini di volo dei sei diversi draghi, Simon Otto e il suo dipartimento, hanno costruito quello che hanno definito un "FLAP CICLE". è una sorta di simulatore di volo automatico che permette al tecnico di fotografare il drago durante il volo, in ogni sua posa e movimento, è un sistema meccanico che permette di scattare un fotogramma ad ogni battito d'ali. In questo modo è molto semplice mettere nel dispositivo le centinaia di migliaia di scatti accumulati e controllare così il battito di ali e il volo di ogni singolo drago, con una piccola quantità di operazioni.

## RICOSTRUIRE UN'EPOCA

Come dimostrato con alcuni dei draghi, la forza sta nei numeri. Lo stesso può esser detto per l'animazione computerizzata, e tra i credits di "Dragon Trainer" troviamo alcuni tra i migliori del settore, compresi i produttori esecutivi Kristine Belson e Tim Johnson.

"Kristine ha una quantità inesauribile d'energia", spiega il regista Chris Sanders. "Non è insolito che mentre si discute qualcosa con Kristine lei vada in un angolo della stanza e dia una capocciata, so che può sembrare folle-- ma lei è tutto tranne che folle-- è solo piena d'energia. Usa questa energia nei suoi film e ha un grande istinto. Tim è uno di quei ragazzi così intelligenti e dal vocabolario forbito che ti fa sentire meno intelligente al suo cospetto. Ti racconta le cose in un modo esplicativo ed usa sempre le parole giuste, si esprime così bene, inoltre ha davvero un gran cuore e una lunga collaborazione con la DreamWorks, per cui conosce molto bene l'ambiente. E' stato davvero un superbo aiuto, e la sua esperienza si è rivelata decisiva per far avanzare l'intero progetto, ha avuto grandi idee, e le ha sempre espresse con calma ed educazione". Per Belson, una delle questioni chiave era la verità, specialmente riguardo la storia che i registi volevano raccontare e la sorgente dalla quale venivano le idee: "Siamo tornati al libro di Cressida, e c'è un sacco di spirito lì, e credo che molto ne resti nel film, seppur abbiamo cambiato e riarrangiato molti particolari. Credo in definitiva che il film sia un ottimo prequel

al libro di Cressida".

Il libro della Cowell è stato di enorme ispirazione anche per Johnson: " Ho due bambini, e chiamiamo 'mal di gola' questo libro, in quanto non riusciamo a non recitare ogni pagina con le differenti voci dei personaggi. Alla fine del secondo capitolo, non puoi leggere oltre, perché la tua gola è infiammata. E' quello il tipo di scrittura che ti porta a cercar di recitare i libri, di dar loro un accento, c'e' molto appeal nel libro ed è quasi come se dicesse 'Hey, c'è un bel film qui'. Il mondo dei vichinghi e l'esotico set di quest'isola nel Mare Del Nord, il mondo dei draghi, tutto aggiunge qualcosa di grande alla storia, che diventa un'esperienza fantastica ed unica".

Sebbene molti considerino il ruolo del montatore come una figura da post-produzione, in realtà nel mondo dell'animazione è esattamente il contrario. Il montatore Darren Holmes è fondamentale in "Dragon Trainer": "Io parto dal principio, senza alcuna immagine o suono di sorta, mi baso su uno script, o anche solo un'idea, l'artista della storia disegnerà pannelli. Molto simile a una striscia comica Domenicale, questi includono indicazioni di azione e di dialogo e l'idea base di ogni scena. Tali pannelli ci sono consegnati individualmente e li commentiamo con i collaboratori dello studio, tagliando o arricchendo delle scene per farle funzionare, è un lavoro molto fluido, mi piace comparare gli script e riscriverli se necessario da capo, questo è il bello dell'animazione, si può sempre cambiare tutto, a differenza dei film girati dal vivo, dove i cambiamenti sono molto più soggetti al contenuto della pellicola girata. Le uniche persone che si mettono al lavoro sul progetto prima di noi sono gli addetti al dipartimento della storia, i quali dipingono i pannelli di cui abbiamo bisogno. Noi lavoriamo fin dal primo storyboard, al primo layout -- dove analizziamo gli angoli di ripresa-- passando per l'animazione, gli effetti visivi, le luci e il suono".

Per stabilire gli effetti visivi del film, alcuni dei designer compiono dei viaggi di ricerca, viaggiando per chilometri e chilometri lungo le autostrade, altri si occupano della ricerca su Internet. Dean DeBlois ha anche cercato di ricreare una visione di un paesaggio particolarmente singolare: "Ho viaggiato per l'Islanda diverse volte, e abbiamo provato a ricreare la luce particolare presente sull'isola. Volevamo trasmettere la particolarità del luogo, e la sensazione che si stesse davvero nel Nord. tutto è così ampio, lussureggiante e imponente, volevamo creare un equilibrio tra un luogo in cui sarebbe difficile vivere e un luogo in cui si vorrebbe sicuramente andare, proprio perché è risaputo che le sensazioni sprigionate da quei luoghi, con le rocce accarezzate dal vento, con il mare in tempesta, creano delle esperienze uniche e magiche".

La Scenografa Kathy Altieri e una squadra hanno viaggiato sulla costa, da Washington, e seguendo la costiera sono arrivati nel Nord della California, scattando fotografie lungo il percorso, in particolare a CannonBall Beach sulla costa dell'Oregon: "la cosa più bella del panorama è che è totalmente vulcanico, ci sono enormi spiagge di sabbia nera con rocce e sassi neri, che abbiamo utilizzato come referenza per la casa dei Draghi. La variazione cromatica che si scorge nelle scogliere intorno è qualcosa di fenomenale. Questi erano gli elementi che cercavamo e che non avremmo potuto immaginare nemmeno nel più remoto angolo selvaggio della nostra immaginazione".

Sanders e DeBlois sono stati fortunati ad aver ricevuto tanto materiale visivo-- dai panorami mozzafiato ai personaggi stupefacenti-- Gran parte di questi sono serviti per gettare le basi sulle quali costruire il mondo dei vichinghi nel loro film. "dato tutto questo art-work, abbiamo conosciuto l'imponenza del mondo che volevamo raccontare, da una tavola arrivare ad una battaglia sulla torre, avevamo capito quanto dovesse essere eccitante la vita di questi vichinghi" ricorda DeBlois.

Per Jay Baruchel, pur avendo registrato Hic per quasi due anni, quando ha visto il suo personaggio fondersi con l'ambiente è stato quasi come vedere veramente: " mi piace pensare, che dopo aver interpretato Hic per la parte migliore di due anni, sia per me come il dorso della mia mano, l'ho

conosciuto, l'ho vissuto, e vedere il risultato finale è per me fonte di grande orgoglio".

Baruchel inoltre fu estremamente ispirato e al contempo provava un timore reverenziale per il software di proprietà della DreamWorks, capace di generare tutti quei dettagli altrimenti inseriti nell'"area Problemi" nell'animazione realizzata al computer.

"Nel mondo della computer animation, cose come il pelo, i capelli e l'acqua sono davvero difficili da realizzare in maniera convincente", dice Sanders. "Questi vichinghi sono praticamente tutti pieni di pellicce e sono quasi tutti con la barba. la Barba di Stoick l'Immenso è sorprendente, perché è enorme, così come lui è. Si muove in modo convincente, e cattura il tuo sguardo per come appare e si muove. La pelliccia che indossa è una vera e propria rivoluzione e sfido chiunque a non esserne affascinato, quando si guarda questo film. In realtà, tutti i materiali, le pellicce, il metallo, il cuoio, il texturing e illuminazione sono semplicemente incredibili. "

Secondo il supervisore agli effetti Damon Crowe, questo progetto è unico per la mole di pellicce che abbiamo, abbiamo barbe su tutti, e tutti i personaggi hanno della pelliccia da qualche parte, inoltre è da tenere presente l'interazione che spesso avviene tra gli abiti e la barba, per far il lavoro al meglio siamo ricorsi all'ausilio di alcune nostre proprietà che usiamo fin dai tempi di "Shrek 2". Voglio dire che questo film 'Dragon Trainer' rappresenta la massima espressione per quanto riguarda l'interazione tra pellicce a personaggi".

Dean DeBlois è anche lieto nel presentare l'art director Pierre - Olivier Vincent (soprannominato POV). " Ci siamo subito resi conto che questo mondo possiede al suo interno un forte grado di caricatura, ma andava comunque resa in un modo realistico. Il nostro team ha subito preso la giusta direzione. I tessuti sono ricchi e opulenti, i dettagli fantastici. c'e' un ricco senso di atmosfera- nebbia, alberi, tempeste spacca coste, le case costruite con legno massiccio. Tutto ha un'allure che va oltre la vita, e questo è molto 'Pierre - Olivier Vincent', la sua opera d'arte è enorme e over-the-top, completa davvero gli abitanti del luogo, quei vichinghi enormi e accentua davvero quanto Hic sia fuori luogo in quell'ambiente, nella sua casa, nel villaggio e in tutta l'isola. ho amato questi contrasti visivi, questo personaggio minuto, il nostro protagonista, incorniciato in questi imponenti fondali".

La Scenografia Altieri era intenta a catturare lo spirito dell'energia dei vichinghi, con tutto "il loro testosterone-- quei ragazzi sono grossi, sono energetici e fanno della battaglia il loro stile di vita. quel tipo di energia dovrebbe essere evidente nelle immagini che abbiamo nel film. Ci sono case forti e resistenti per non crollare. Bordi duri e superfici rocciose, con i paesaggi mischiati a qualcosa di caricaturale, e il risultato è qualcosa di diverso da quel che avevamo creato in precedenza".

La battaglia finale è il momento culminante del film. Troviamo Hic e Sdentato a volare su e giù nel cielo, nel bel mezzo della più grande battaglia che l'isola di Berk abbia mai visto – forse rappresenta la battaglia più grande che la DreamWorks animation abbia mai realizzato. Durante l'ascesa del protagonista, Hic salta fuori da un'unica gigante colonna di fuoco, "grande quanto un vero campo da football, è enorme, e quando l'abbiamo vista per la prima volta, Dean ed io stavamo urlando come bambini di 3 anni... e in 3D è solo peggio, voglio dire...meglio... scherza Sanders.

"Dragon Trainer" non è solo la storia in 3D di Hic e Sdentato, ma anche la fotografia mozzafiato, i movimenti di camera e le angolazioni sono tra le realizzazioni più riuscite e apprezzate dell'intero progetto, opera dell'otto volte Oscar®, Roger Deakins, una personalità nel business del cinema- nominato per la sua splendida fotografia in film come "Il dubbio", "Non è un paese per vecchi" e "Fratello, dove sei??" Dopo che Deakins è stato invitato dallo studio, Sanders e DeBlois lo

deliziarono col loro progetto e lui accettò l'incarico come consulente di Kathy Altieri (scenografo), Craig Ring (supervisore degli effetti visivi) e Gil Zimmerman (capo del layout). Per DeBlois: "Roger ha influenzato la scelta delle lenti, il lavoro della camera oltre alle luci- la sua sofisticazione fatta di scuri ricchi e profondi e minimalisti o l'uso di luce naturale è qualcosa che non succede spesso nel mondo dell'animazione. così l'effetto finale da l'impressione che questo film senta-- come se visse e respirasse--come un film girato dal vivo, nel miglior modo possibile. tutto questo è stato reso possibile dalla poetica semplicità che solo Roger poteva apportare al mix".

E dove ci sono draghi, c'è fuoco-- tanto fuoco. L'Head degli effetti speciali Matt Baer: "In questo film, abbiamo avuto quello che abbiamo chiamato 'il giorno degli effetti speciali', così che sia il team di RedWood City sia quello di Glendale hanno lavorato insieme per un giorno. abbiamo affittato giochi pirotecnici classici e siamo andati a testarli nel parcheggio sul retro, e per ogni show che avevamo in lavorazione, incluso "Dragon Trainer", gli chiedemmo di mostrarci gli attuali effetti speciali che stava creando. così per tutto il giorno, fece ogni sorta di esplosione possibile, ha creato il fuoco rosso e il fuoco blu, facendo saltare in aria vari vetri e cose del genere. il bello di tutto ciò e che abbiamo girato tutto con le telecamere che catturavano da quattrocento a mille fotogrammi al secondo. così non appena aver digitalizzato il tutto , fu una grande risorsa per tutti noi poter aver la registrazione visiva di ciò che succedeva mixando diversi colori ed elementi per ottenere i diversi tipi di fuoco e di incendio. In linea con il dictact dello studio, secondo il quale ogni film sarebbe dovuto esser realizzato in 3D stereoscopico, i registi avevano dalla loro la possibilità di trasportare alla vita cinematografica il mondo over-size e testosterone dei vichinghi.

Il Produttore esecutivo Johnson osserva, : "Onestamente, il 3D è una parte incredibilmente elaborata del processo. Non credo che siamo stati ingenui, quando abbiamo puntato su questa tecnica. Sapevamo che sarebbe stata una sfida. Allo stesso tempo, è molto più onnicomprensiva di quanto avessi mai immaginato : non vogliamo che la tecnica 3D sia apposta alla fine del processo produttivo, vogliamo piuttosto che faccia parte della struttura portante e del DNA di ogni progetto fin dalle prime fasi. Non è un trucco ma piuttosto un mezzo per arrivare maggiormente al cuore del pubblico-- guardando attraverso gli occhi dei personaggi e vivendo insieme le loro avventure. fin dall'inizio, "Dragon Trainer" è sempre stato supervisionato come un film 3D, e molto presto, fin da quando abbiamo avuto le prime riunioni nelle quali decidere come avessimo dovuto usare questa tecnologia, per far sentire il pubblico come se stesse con Hic, al suo fianco e a cavallo del suo drago."

Phil' McNally ha lavorato con i registi fin dall'inizio, continuando a condividere la sua esperienza sia nel mezzo del processo produttivo, sia alla fine, quando occorreva uno sguardo d'insieme e totale. " avevamo riunioni tutti i giorni nel teatro principale, è importante vedere il lavoro su uno schermo, il più grande possibile affinché tutta la potenza del 3D esca fuori- ed eravamo tutti lì seduti a guardare le registrazioni, la composizione, la posizione della cinepresa, e io aggiungevo degli input: 'cosa succederebbe se adottassimo una lente un po' più grande? potremmo ottenere più profondità-- o non preferiamo che il movimento della cinepresa sia più rapido in questo punto? in ultima analisi, è un lavoro di bilanciamento tra il movimento, la profondità e la recitazione.

"E' una disciplina differente", continua Mc Nally, "perche quello che si fa nella cinematografia classica è prendere uno spazio in 3 dimensioni (il set) e portarlo in un 2 dimensioni (lo Schermo), quello che invece si sta facendo con il 3D stereoscopico è una sorta di reale copia della realtà, non facciamo altro che prendere gli spazi in 3D e li ricreiamo in nuovi spazi 3D, come i cinema, questa è quella che chiamo nuova disciplina-- questo risulta nuovo per tutti".

Chris Sanders è quasi in imbarazzo ad ammetterlo ma confessa: "Quando ho iniziato questo film, non ero convinto che sarebbe divenuto un grande film in 3D, avevo abbastanza paura che le scene



sarebbero sembrate troppo artefatte o manipolate per ottenere un buon risultato in 3D. Il mio pensiero non poteva essere più errato. In realtà guardare questo film in 3D è un'esperienza incredibile, i paesaggi e soprattutto le scene di volo. Ci sono scene, soprattutto il primo volo che Hic compie su Sdentato, e l'addestramento del corso anti-drago con gli Uncinati, con i ragazzi inseguiti nel labirinto, che non avrebbero lo stesso effetto su di me senza l'applicazione della tecnologia 3D".

Dean DeBlois afferma: "Abbiamo disegnato tutte le nostre sequenze di volo, e approfittando della profondità derivante dal 3D, in modo che davvero ci si senta come seduti sulla schiena di un drago, muoversi tra le nuvole, e che l'orizzonte scorra dietro il suo orecchio. Tutte queste esperienze sono state realmente spinte dal 3D, lassù, tra le nuvole, avendo le vertigini guardando in basso la terra e in alto il cielo-- è l'uso perfetto della tecnologia 3D. Quando penso al 3D, penso ai migliori momenti che io abbia mai avuto, e molti di essi sono trascorsi in attrazioni di parchi a tema-- sono esperienze con le quali puoi viaggiare attraverso qualcosa, e mettere la cinepresa sulla schiena del drago vicino ad Hic è davvero il modo migliore che abbiamo pensato per sfruttare al massimo la tecnologia".

Ma proprio per tutti questi progressi della tecnologia stereoscopica 3D e per la sua versatilità e spettacolarità --- la storia di Hic si può ancora considerare il centro, il cuore del film? nessuno potrebbe rispondere meglio a questa domanda se non l'autrice del libro alla base del film, Cressida Cowell. Bonnie Arnold produttrice, dice: " Il vero test per noi fu quando l'autrice del libro venne in studio con la sua famiglia durante le vacanze estive, e dovette vedere molto del materiale girato, i figli rimasero subito affascinati dai personaggi-- sia quelli presenti anche nel libro che quelli creati apposta per il film--.

Quando entrò nel campus ammise di essere un po' nervosa, vedendo quante persone stessero lavorando al film ma credo che per lei vedere tutto quel work in progress fosse estremamente eccitante e fantastico. Fu inoltre di grande ispirazione per ogni persona della nostra squadra, perché volevano assicurarsi di star facendo un lavoro il più possibile fedele al libro, ma allo stesso tempo stavano creando qualcosa di molto più grande e alquanto differente rispetto ad esso. Ha visitato con gli animatori, artisti degli effetti speciali, i fotografi, e tutti i componenti delle nostre squadre e ha passato molto tempo con Chris Dean e me. lei è stata molto graziosa.

La voce di Skaracchio Ruttans, Craig Ferguson, fa eco a questa esperienza quando egli osserva, "Lo sai perché mi piace questo film? Vedo un parallelo tra Hic e la sua storia e tutti noi e la nostra paura-- una volta che instauriamo una relazione con essa, questa potrebbe essere la porta d'ingresso verso un mondo più grande, più bello e più interessante. Ecco perché questo è un grande film. Tutti gli effetti e l'animazione sono fantastici, lo sono davvero. Ma l'essenza di un film è quello che ti lascia dentro, e quello che ha fatto per me è questo. E' davvero una storia potente".

## VICHINGHI E DRAGHI PER SEMPRE INSIEME

Tutti coloro che entravano a far parte del mondo di Hic e Sdentato erano molto espansivi sul progetto, a partire dal produttore esecutivo Tim Johnson: "Ciò che affascina dei draghi è che ovunque sulla Terra, dal lontano Oriente all'Europa, ognuno ha il proprio mito dei draghi. È qualcosa che fa parte del genere umano, creare questi mostri nobili, selvaggi e terrificanti. Le storie dei mostri sono parte di ogni cultura. Superare le proprie paure per queste cose, dell'ignoto, come un bambino, è parte dei racconti di ogni cultura. Essere parte di quel tipo di tradizione, prendere un animale lontano culturalmente come un drago, decidere raccontare la nostra storia usando i libri di Cressida Cowell e

riportarlo in una storia di draghi del ventunesimo secolo è stato uno dei più grandi onori e sfide del lavorare sul film”.

“Voglio che il pubblico provi l’ebbrezza del volo come in un parco giochi. Ma è fondamentale sottolineare come il film sia di ispirazione, ha speranza, fa ridere, è divertente, è tenero”, dice il produttore Bonnie Arnold. “Inoltre, ha un messaggio importante. Hic è un ragazzo ottimista e di belle speranze. Aiuta il nemico mortale del suo villaggio, e questa relazione tra Hic e Sdentato, cambia il mondo per il meglio”.

"Gli effetti speciali in questo film sono incredibili", aggiunge lo scrittore / direttore Dean DeBlois. "L'animazione, la recitazione, sono incredibili. L'illuminazione, le scene ed i disegni, sono ad un tale livello fuoriclasse che non potrei esserne più felice. Mi meraviglio ogni giorno di cosa siamo riusciti a creare. Sono orgoglioso di questo film e spero che le persone vedano la cura che vi abbiamo messo nel farlo” .

Si unisce a questo sentimento il regista / autore Chris Sanders, “Abbiamo voluto che ‘Dragon Trainer’ divenisse un’esperienza mitica. È un mondo di vichinghi e draghi, di ali squamate e spade di ferro. Facciamo decollare il nostro pubblico da terra nell'aria pulita dell’artico sulle schiene di mostri volanti. Viaggiamo nell’anima di un mondo pericoloso e di una relazione impossibile con creature antiche che sono esistite solamente nelle pagine di libri. Non si dimenticheranno questi personaggi e questi luoghi...”

## A PROPOSITO DELLE VOCI...

JAY BARUCHEL (HIC) continua a cementare il suo status di attore nel 2010 con una serie di progetti di alto livello. Ha da poco terminato le riprese del film di Bruckheimer Films / Disney "L'Apprendista Stregone", diretto da Jon Turteltaub, nel quale è protagonista nel ruolo di "Apprendista" con Nicolas Cage. Il film uscirà negli USA a luglio 2010. Sarà inoltre protagonista della commedia romantica DreamWorks "Lei è Troppo per Me" (in Italia a Luglio 2010), così come nel film d'animazione DreamWorks "Dragon Trainer", come voce di "Hic".

Ha in sviluppo un progetto Universal e Red Hour's nel quale sarà il protagonista "Johnny Klutz", un personaggio da lui ideato, un amabile perdente impervio al dolore. In seguito comincerà la produzione di "Jay e Seth contro l'Apocalisse", un lungometraggio basato su un corto con lo stesso nome che ha girato con Seth Rogen.

I suoi ruoli nel film vincitore dell'Oscar® "Million Dollar Baby" con Clint Eastwood, Hilary Swank e Morgan Freeman e il successo estivo "Tropic Thunder" con Ben Stiller, Jack Black e Robert Downey Jr. gli hanno fatto guadagnare molte lodi per la sua versatilità. Più recentemente è stato protagonista nella commedia di Jacob Tierney "The Trotsky" al Toronto Film Festival 2009 con ottime recensioni.

Baruchel ha una lunga lista di crediti supplementari, tra cui "Nick & Norah's Infinite Playlist" con Michael Cera e Kat Dennings, "Molto Incinta" con Seth Rogen e Katherine Heigl, "Just Buried" presentato al Toronto Film Festival 2007, "Real Time" con Randy Quaid, ed il ruolo memorabile di "Vic Muñoz", l'ossessionato fan dei Led Zeppelin in "Almost Famous".

Baruchel ha cominciato a recitare all'età di 12 anni con un ruolo nella serie televisiva Nickelodeon "Are You Afraid of The Dark?" trasformandosi da ospite occasionale ad un ruolo fisso. Questo ruolo fu un trampolino di lancio per la sua carriera che lo condusse alla prima serie canadese "My Hometown". Il suo debutto con il pubblico americano arriva invece con la serie televisiva di Judd Apatow "Undeclared" sul canale Fox.

GERARD BUTLER (STOICK L'IMMENSO) ha lasciato il segno a Hollywood nel 2007 nel ruolo di Leonida, il Re Spartano, nel blockbuster '300' di Zack Snyder. Il film ha battuto il record di box office nel weekend di apertura ha incassato più di 450 milioni di dollari nel mondo. Il progetto ha forgiato Butler come attore protagonista. La scorsa estate Butler è stato protagonista della commedia romantica "The Ugly Truth" con Katherine Heigl. Ha anche recentemente recitato nei thriller "Law Abiding Citizen" (che ha inoltre prodotto) e "Gamer". Butler è attualmente protagonista in "The Bounty Hunter" con Jennifer Aniston diretto da Andy Tennant. I suoi progetti imminenti includono l'esordio alla regia di Ralph Fiennes "Coriolanus", un adattamento del dramma di Shakespeare e "Machine Gun Preacher", diretto da Marc Forster.

Altri recenti ruoli di Butler includono il film di Guy Ritchie "RocknRolla" dove è entrato a far parte della malavita criminale con Thandie Newton. Ha inoltre recitato nel film d'avventura per bambini 'L'Isola di Nim' con Jodie Foster ed Abigail Breslin. Nel dicembre 2007, Butler è stato protagonista nel dramma romantico "P.S. I Love You" con Hilary Swank.

Nel 2004, Butler ebbe il ruolo da protagonista nella versione cinematografica de 'Il Fantasma dell'Opera' di Andrew Lloyd Webber. Ha guadagnato il successo della critica per il suo lavoro con Emily Mortimer nella produzione indipendente "Dear Frankie" presentato al Festival di Cannes nello stesso anno. Ha partecipato inoltre in "Beowulf & Grendel", "The Game of Their Lives" "Timeline"

"Lara Croft Tomb Raider: La culla della vita" e "Reign of Fire".

Nel 1997, Butler ha esordito nel pluripremiato dramma di John Madden "Her Majesty, Mrs. Brown", con Judi Dench. I suoi primi lavori cinematografici includono ruoli in 'Fast Food', "One More Kiss", "Harrison's Flowers" e l'adattamento cinematografico del 1999 dell'opera di Chekhov 'The Cherry Orchard'.

Nato in Scozia, Butler ha esordito in palcoscenico a dodici anni nel musical 'Oliver!' al Kings Theatre di Glasgow. Da giovane il sogno della recitazione è stato temporaneamente accantonato per gli studi di legge (per sette anni) prima di ritornare sul palcoscenico a Londra. Nel 1996, si assicurò il ruolo da protagonista nella produzione teatrale di "Trainspotting". In seguito fu protagonista delle scene londinesi in tali drammi come "Snach" ed la produzione Donmar Warehouse di Tennessee Williams 'Suddenly, Last Summer', insieme a Rachel Weisz .

CRAIG FERGUSON (Skaracchio Ruttans) è entrato nel mondo del late-night dopo una carriera trascorsa tra cinema, televisione e teatro. Da quando ha preso il timone del "The Late Late Show", il 3 gennaio 2005, lo show ha stabilito il record di spettatori nei quattro anni che è stato in onda. Nato a Glasgow, in Scozia, Ferguson ha iniziato nel settore dello spettacolo come batterista per alcune delle peggiori punk band nel Regno Unito, una professione che ha svolto per diversi anni. Seguendo il suo istinto musicale, iniziò a fare il barman in un piccolo pub di Glasgow, dove fu presentato a Micheal Boyd, il direttore artistico de "The Tron Theatre" di Glasgow, il quale lo convinse ad esibirsi. dopo diversi concerti poco remunerativi e di scarsa qualità, Ferguson scoprì il suo talento per la commedia e ben presto divenne il protagonista del suo show, in onda sulla BBC, "The Ferguson Theory".

Ferguson ha scritto il film "il grande impostore" e "l'erba di Grace". Nel 2003, ha fatto il suo debutto alla regia con "I'll Be There", che ha anche scritto e interpretato. con "I'll Be There" è andato a ricevere il Premio del Pubblico per il miglior film ad Aspen, Dallas, e al Valencia Film Festival. Ferguson è stato anche nominato "miglior regista emergente" al Napa Valley Film Festival. Ferguson compare nei credits di altri film come "Niagara Motel", "Lenny the Wonder dog", "Prendimi l'anima", "pallottole d'amore", "catena dei pazzi", "romantici nati" e "il grande impostore". Fin dalla prima apparizione nel suo "The Late Late Show con Craig Ferguson" e la sua prima candidatura agli Emmy nel 2006, Ferguson sembrò essere diventato l'argomento di conversazione preferito dai media e questo è un trend che sembra non volersi arrestare nel 2010.

Nel febbraio 2008 è riuscito a diventare un cittadino americano, dicendo che gli U.S.A. sono la sua casa da 13 anni e che lì si trova il suo cuore. Poco dopo, Ferguson riceverà l'invito più importante, un appuntamento a cena col presidente Bush alla Casa Bianca in occasione della "White House Correspondence Dinner". Lui da presentatore della serata parlerà davanti a circa 3000 ospiti tra cui vari giornalisti politici, celebrità e tutto il potente mondo di Washington. Lo scorso autunno, Harper Collins ha pubblicato le memorie di Ferguson "America On Purpose", un libro in cui racconta la sua esperienza per diventare un cittadino americano. Il libro è stato inserito dal New York Times nella lista dei libri più venduti e continua a vendere bene. Ferguson siede anche nel consiglio di amministrazione del Lollipop Theatre Network. La missione del Lollipop è quella di portare i film che sono attualmente in uscita nelle sale, a far vedere ai bambini ricoverati in ospedale a causa di malattie croniche e potenzialmente letali in tutti gli Stati Uniti.

AMERICA FERRERA (Astrid) stella della serie tv in onda sulla ABC, "Ugly Betty". La Ferrera ha vinto un Emmy per la sua interpretazione di Betty, come miglior attrice in una serie comica, un Golden Globe per la miglior performance in una serie tv musicale o comica, e uno Screen Actors Guild

Award ® per la sua prestazione eccezionale per un'attrice in una serie comica, così come agli ALMA e agli Imagen Awards.

Ferrera ha assicurato un posto tra i giovani talenti più vivaci di Hollywood con il ruolo da protagonista interpretato nel film di Patricia Cardoso "Le donne vere hanno le curve." La sua interpretazione le ha fatto guadagnare il premio della giuria come miglior attrice al Sundance Film Festival, una nomination all'Independent Spirit Award per il miglior debutto, e una nomination agli Young Artist Award come migliore attrice emergente. Ferrera ha recitato ed è il produttore esecutivo di "The dry land", con Melissa Leo e Jason Ritter, che ha debuttato nel 2010 al Sundance Film Festival. Sarà nel prossimo film di Rick Famuyiwa "Our family Wedding," con Forest Whitaker e Carlos Mencia, che sarà distribuito da Fox Searchlight il 12 marzo 2010.

Ultimamente ha recitato nel film targato Warner Bros. "quattro amiche e un paio di jeans 2", il sequel del grande successo del film del 2005 che la vedeva sempre tra i protagonisti. Ha anche recitato nel film indipendente bilingue "Towards Darkness", che la vede impegnata anche come produttore esecutivo, e nel film indipendente della Fox Searchlight's "La Misma Luna".

Ferrera attualmente è un'ambasciatrice per l'organizzazione umanitaria Save the Children, con particolare attenzione all'istruzione dei bambini delle comunità emarginate, sia negli Stati Uniti sia nei paesi in via di sviluppo.

JONAH HILL (Moccicoso) è rapidamente diventato uno dei più richiesti talenti comici di Hollywood, dovuto in parte al suo ruolo da protagonista al fianco di Michael Cera nell'acclamato "Suxbad, 3 menti sopra il pelo", prodotto da Judd Apatow, diretto da Greg Mottola e scritto da Seth Rogen e Evan Goldberg. Hill è stato visto più di recente nel film di Apatow "Funny People", con Adam Sandler e Rogen, e ha fatto un cameo nel film dell'estate 2009 "Notte al museo 2 - La fuga," con Ben Stiller. Hill è stato visto nel film di recente uscita "The Invention of Lying", interpretato da Ricky Gervais, Jennifer Garner e Tina Fey, e sarà presto in diversi altri progetti, inclusa la commedia scritta e diretta dal duo composto da Jay e Mark Duplass e Nicholas Stoller "Get him to the greek" insieme a Russell Brand e prodotto da Apatow, che uscirà nel mese di giugno 2010.

Il 26enne continua a confermare il suo posto nella nuova generazione di scrittori/attori comici, attualmente ha co-scritto "The Adventurer's Handbook", in cui è anche co-protagonista con Jason Segel. Egli sta anche partecipando alla scrittura dell'adattamento per il grande schermo della serie tv "21 Jump Street", sta co-scrivendo la commedia prodotta da Apatow "the middle child", del quale sarà anche il protagonista, e sta curando la scrittura e la produzione (con Apatow) e interpretando la commedia romantica "Pure Imagination". Hill ha recentemente lavorato come produttore associato alla commedia di Sacha Baron Cohen, "Bruno".

Ha recitato a fianco di Segel, Russell Brand e Kristen Bell nella commedia di Apatow "Non Mi Scaricare", prodotto da Apatow e Shauna Robertson, e diretto da Nicholas Stoller, il film è andato oltre \$ 100 milioni in tutto il mondo.

Hill ha iniziato la sua carriera recitando una scena da lui scritta nel grintoso Black & White Bar di New York City. Subito dopo l'atterraggio in un ruolo nel film di David O. Russell "Le strane coincidenze della vita", con Dustin Hoffman e Lilly Tomlin, Hill era nel cast della commedia campione d'incassi dell'estate 2005 di Judd Apatow "40 anni vergine" con Steve Carell.

Altri film di Hill sono "Click", "10 cose di noi", "Un'impresa da Dio" e "Ammesso", inoltre ha presentato all'80o Annual Academy Awards ®. In aggiunta al suo ruolo in "Dragon Trainer" Hill darà la sua voce ad un altro film targato DreamWorks Animation "Megamind", interpretato da Will Ferrell, Brad Pitt e Tina Fey, in uscita questo autunno.

CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE (Gambedipesce) sta rapidamente diventando uno dei più ricercati giovani attori comici di Hollywood, grazie al suo indimenticabile esordio cinematografico nel film campione d'incassi del 2007, "Suxbad, 3 menti sopra il pelo" nel quale interpretava "Fogell" aka "McLovin" al fianco di Michael Cera e Jonah Hill. L'anno scorso, Mintz-Plasse è stato interprete nella commedia "Role Models". Il 2010 è un anno molto impegnativo per Mintz-Plasse, con molti prossimi progetti tra cui un ruolo nel teen-movie "Kick-Ass" nel quale interpreterà "Red Mist" . "Il film è interpretato anche da Nicolas Cage e Clark Duke, ed è previsto in uscita nel mese di aprile. Mintz-Plasse presterà inoltre la voce al personaggio "Giuseppe", nel film di prossima uscita "Marmaduke," previsto in uscita nel mese di giugno 2010.

T.J. MILLER (Testa di Tufo) è stato nominato nella Variety Top 10 uno dei "Comics to Watch", e da Entertainment Weekly la "Next Big Things in Comedy" Nel corso del prossimo anno apparirà ne " I Viaggi di Gulliver", "Get Him To The Greek" e " Unstoppable " oltre ad aver prestato la voce del personaggio in "Dragon Trainer" Attualmente sta girando in Nuova Zelanda "Yogi Bear ", in cui interpreterà il Ranger Jones. In precedenza, Miller è apparso in "Extract" di Mike Judge è stato protagonista del film di JJ Abrams "Cloverfield" e nello show dei fratelli Russo "Carpoolers" in onda sulla ABC. Proviene da Denver, Colorado, ed è stato in tour con Second City per quasi due anni. Nel 2007, si trasferisce a Los Angeles, dove vive tuttora e si strugge per cercare un significato in un mondo incerto.

Una star della commedia nata sul palco del "Saturday Night Live", KRISTEN WIIG (Testa Bruta) è diventata uno dei più ricercati talenti nel cinema e nella televisione odierna. Wiig ha recentemente guadagnato la sua prima candidatura agli Emmy come miglior attrice non protagonista in una serie comica per le sue incredibili interpretazioni nei ruoli di Target Clerk, l'esilarante Penelope, la Speaker Nancy Pelosi, e Suze Orman, tra gli altri.

I prossimi progetti di Wiig includono: "MacGruber", in cui recita insieme ai colleghi del "SNL" con Will Forte e Ryan Phillippe; "Paul" di Greg Mottola in cui è co-protagonista con Simon Pegg, e il suo primo ruolo drammatico insieme a Ryan Gosling, Kirsten Dunst e Frank Langella nel film di Andrew Jarecki "All Good Things". Oltre a prestare la voce nel film "Dragon Trainer" con Gerard Butler e Jay Baruchel, presterà la sua voce nel film d'animazione Universal "Cattivissimo Me" con Steve Carell e Jason Segel.

Wiig ha debuttato sul grande schermo con ottimi risultati nel ruolo del boss antipatico di Katherine Heigl in "Molto Incinta" di Judd Apatow. Altri suoi credits includono "Extract" di Mike Judge con Jason Bateman, Ben Affleck e Mila Kunis; "Whip It! ", debutto alla regia di Drew Barrymore, interpretato da Ellen Page, "Adventureland" di Greg Mottola con Ryan Reynolds, Kristen Stewart e Jesse Eisenberg, "Ghost Town" di David Koepp con Ricky Gervais e "La storia di Dewye Cox" di Jake Kasdan altro film prodotto da Apatow in cui ha recitato accanto a John C. Reilly.

Nata a Rochester, New York, Wiig è stata il membro principale della compagnia di improvvisazione e sketch comici di Los Angeles "The Groundlings". Si unisce successivamente al gruppo del "SNL" con Maya Rudolph, Will Ferrell, Phil Hartman, Jon Lovitz ed altri alunni della Groundlings. Wiig vive a New York City.

## I FILMMAKERS

Nato in una famiglia di artisti in Colorado, CHRIS SANDERS (sceneggiatore / regista) è cresciuto disegnando e scrivendo brevi racconti. Sanders, nonostante durante tutto il periodo del college è stato il vignettista per il giornale dell' Arvada High School, non aveva mai considerato questa sua passione come qualcosa che avrebbe potuto dargli di che vivere. Tutto cambiò quando la nonna trovò un annuncio del California Institute of the Arts CalArts pubblicato sul Denver Post. Sanders mandò il suo CV e fu ammesso al CalArts 'Animation Program, e andò a lavorare per la Marvel Productions, e quindi ai Disney Studios. Ha lavorato come artista per "Rescuers Down Under", "La Bella e la Bestia", "Aladdin" e "Il Re Leone", prima che venisse messo a capo della storia su "Mulan". E 'stato verso la fine della produzione del film "Mulan", quando l'allora capo della Disney Feature Animation Tom Schumacher ha chiesto a Sanders se c'era qualcosa che volesse sviluppare. Sanders ha ricordato una storia di 18 anni prima che egli aveva cercato di scrivere come un libro per bambini, ma aveva rinunciato perché non riusciva a comprimerla in una breve storia. Durante una cena a base di sushi con Schumacher al Walt Disney World Swan Resort, ha raccontato la storia, la storia di una strana creatura della foresta, evitata da tutti, e inconsapevole delle proprie origini. A Schumacher piacque tantissimo, e suggerì a Sanders di cambiare la location della storia col solitario piccolo mostro per portarla nel mondo umano, erano nati "Lilo & Stich". Sanders ha scritto e diretto "Lilo" con Dean DeBlois. Nel 2006, ha lasciato i Disney Studios per unirsi al team DreamWorks Animation.

Canadese, DEAN DEBLOIS (sceneggiatore / regista) è un regista, sceneggiatore e animatore, ugualmente a suo agio sia nei film d'animazione sia in quelli con attori in carne ed ossa. Anche se nel suo curriculum ci sono diversi successi mondiali, DeBlois è noto soprattutto per essere stato sceneggiatore e co-regista del film della Walt Disney Animation Studios "Lilo & Stitch." In seguito tornò dietro la macchina da presa per dirigere il cult Indie "Heima", che documenta una serie di concerti improvvisati dalla band islandese dei Sigur Ros in un tour nella loro terra natale. DeBlois in precedenza fu a capo del film "Mulan", successo Disney.

oggi è impegnato a scrivere, produrre e dirigere la commedia live-action "The Banshee e Fin Magee" per la Walt Disney Pictures. Inoltre, ha diversi progetti live in sviluppo presso gli Universal Studios e la Walt Disney, in cui sta partecipando come scrittore, regista e produttore.

DeBlois ha iniziato la sua carriera presso gli Hinton Animation Studios e ha lavorato come animatore per la serie televisiva "The Raccoons." Egli entrò quindi a far parte dei Don Bluth's Sullivan Bluth Studios in Irlanda, e ha lavorato sulle caratteristiche dei personaggi di "Pollicina" e "A Troll in Central Park".

BONNIE ARNOLD (Produttore) è una regista che ha dato prova del suo valore in quasi tutti i generi. Recentemente ha prodotto per la Sony Pictures Classics "The Last Station", che ha ricevuto due nomination all'Oscar ®, nonché candidature agli Screen Actors Guild, al Golden Globe e agli Independent Spirit Awards, tra cui una nomination per il Miglior Film. Inoltre, ha prodotto la versione 2006 della DreamWorks "La Gang Del Bosco", il blockbuster Disney "Tarzan" e la saga dei film "Toy Story", che insieme hanno incassato più di \$ 1 miliardo al box office mondiale.

Il passato della Arnold è costellato da molti successi, tra i quali il premio Oscar ®, l'epico western "Balla coi lupi" e la commedia "La famiglia Addams". L'interesse della Arnold per il giornalismo l'ha

portata alla sua prima occupazione come unit publicist per il debutto della produzione AmericanPlayhouse, "King of America." Dopo di che, ha lavorato con numerosi registi indipendenti tramite l'American Film Institute e l' Atlanta Independent Film and Video Festival.

Il suo lavoro nella promozione di film indipendenti ha influenzato la sua decisione di perseguire una carriera come produttore. Arnold è membro della Academy of Motion Picture Arts and Sciences, nonché del comitato Producers Guild of America.

KRISTINE BELSON (Produttore esecutivo) attualmente sta svolgendo un doppio compito alla DreamWorks Animation, producendo bellezze sia per "Dragon Trainer" che "The Croods". Belson ha portato alla DreamWorks Animation più di 15 anni d'esperienza come produttore sia di live action movie che di film d'animazione. Più recentemente ha trascorso otto anni in qualità di Executive Vice President alla produzione presso la Jim Henson Company. Durante la sua permanenza in carica, ha prodotto una lista di oltre 40 tra live-action e film d'animazione. Inoltre, ha lavorato come produttore esecutivo di "Muppets, venuti dallo spazio", come produttore di "Good Boy!" E co-produttore di "5 children s& It" e "Wizard The Muppets' wizard of Oz".

Prima di entrare alla Jim Henson Company, Belson ha ricoperto l'incarico di Senior Vice Presidente alla Produzione per la Columbia Pictures, supervisionando film come "Big Daddy" e "Can't Hardly Wait." Prima della Columbia, ha ricoperto la carica di Senior Vice Presidente per la Turner Pictures, e anche trascorso due anni come Direttore di produzione alla 20th Century Fox.

TIM JOHNSON (Produttore esecutivo) ha recentemente co-diretto la commedia in computer animation "La Gang Del Bosco" e l'avventura d'azione "Sinbad: la leggenda dei sette mari" della DreamWorks Animation. Inoltre, ha ricoperto il ruolo di co-regista nel successo dell'animazione del 1998, "Z la formica", durante la sua permanenza alla PDI / DreamWorks.

Johnson è entrato in PDI nel 1988, e due anni più tardi, ha co-fondato lo Character Animation Group. Ha poi lavorato come direttore di animazione nel 1995 per i "The Simpsons" nell'episodio speciale Halloween "Homer3", dirigendo lo staff che è riuscito a portare Homer in 'due dimensioni' in un perfetto esempio di 3D. L'episodio è rimasto uno dei preferiti dai fan della serie "The Simpsons", e per tutti gli appassionati di animazione.

Il background di Johnson nei film d'animazione risale agli anni in cui frequentava il college. Mentre conseguiva la laurea in letteratura inglese presso la Northwestern University, ha prodotto due film di animazione, che entrambi vinsero il Richter Grant Organization Awards. Dopo la laurea, ha lavorato per due anni come animatore freelance e regista. Il suo ingresso nella computer animation è avvenuto nel 1985, mentre era nella squadra della Post Effects a Chicago.

KATHY ALTIERI (Production Designer) è stata la prima artista assunta quando DreamWorks Animation ha aperto le sue porte nel 1994, partecipando come Art Director al primo film dello studio, "Il principe d'Egitto". In seguito è stata Production Designer per "La Gang Del Bosco" e "Spirit, cavallo selvaggio".

Prima di entrare in DreamWorks, Altieri ha lavorato alla Disney Feature Animation come supervisore in "Aladdin", alla featurette "Il principe e il povero", e al corto su Roger Rabbit, "Tummy Trouble". ha disegnato anche i fondali per successi quali, "Il Re Leone", "La Sirenetta", "Il gobbo di Notre Dame", e un altro corto su Roger Rabbit, "Roller Coaster Rabbit." La sua risaputa professionalità nell'ambiente deriva proprio dal suo lavoro alla Disney nel corso del quale ha collaborato direttamente con Jeffrey Katzenberg, suo "mentore".



Altieri ha frequentato la University of California a Los Angeles e anche studiato illustrazione presso il Pasadena Art Center per tre anni. Tiene lezioni e conferenze presso varie scuole d'arte e festival a proposito dell'animazione e del lavoro duro.

PIERRE-OLIVIER VINCENT (Art Director), recentemente ha lavorato al film d'animazione computerizzata "Giù Per il Tubo", della DreamWorks Animation e Aardman.

Vincent ha collaborato come layout artist al cartoon "La strada per El Dorado" e ha continuato come disegnatore dei personaggi nell'avventura d'animazione "Spirit: Cavallo Selvaggio", inoltre Ha lavorato come artista di progettazione su "Shark Tale".

Prima di entrare in DreamWorks Animation, Vincent ha lavorato come artista visivo e sviluppatore al Gaumont Multimedia su progetti di animazione in onda su varie reti televisive.

CRAIG RING (Visual Effects Supervisor), più recentemente è stato Visual Effects Supervisor per la commedia animata "La Gang Del Bosco" e per il mini-film "Hammy's Boomerang Adventure". Precedentemente è stato il garante digitale per "Sinbad: la leggenda dei sette mari".

Prima di entrare in DreamWorks Animation, Ring è passato per la PDI/ DreamWorks a Redwood City, California. Mentre era lì, ha lavorato come supervisore CG sul film dell'animazione tradizionale "La Strada Per Eldorado", fu anche il supervisore alle luci nel primo cartoon computerizzato della DreamWorks, "Z la formica." Inoltre, Ring ha lavorato anche su produzioni e film live-action come "Batman e Robin", "The Peacemaker", "The Arrival" e "Batman Forever".

Prima di entrare in PDI / DreamWorks, Ring è stato un direttore tecnico della Industrial Light & Magic, dove ha lavorato per il film premio Oscar ® "Forrest Gump". Ha iniziato la sua carriera lavorativa nel design di prodotto, software e nella progettazione digitale di hardware presso Hewlett - Packard. Ha una doppia laurea presso la Stanford University in Product Design e Ingegneria Elettrica.

Prima di entrare nella squadra di "Dragon Trainer" ALESSANDRO CARLONI (Head of Story), ha lavorato come animatore supervisore su "Kung Fu Panda" nominato all' Oscar ®, e come story artist e animatore in "La gang del bosco". Come story artist, Carloni è stato responsabile della traduzione visiva di tutti gli schizzi e del copione. Come animatore, ha dato vita ai personaggi fornendo il movimento e le azioni. Carloni come primo incarico alla DreamWorks nel 2002, si occupò, come animatore del personaggio principale di "Sinbad: leggenda dei sette mari".

Carloni ha una grandissima esperienza nel settore dell'animazione e spesso ha ricoperto diversi incarichi in fase di produzione. Nel regno dell'animazione, Carloni ha lavorato come animatore supervisore e scultore su "Help! Sono un pesce ", come animatore del personaggio su "Tobias Totz" e come animatore e clean-up artist su "The Fearless Four". per quanto concerne i cortometraggi animati, Carloni è stato regista, disegnatore, supervisore dell'animazione e dello storyboard per "Fire Flies", creato per Canale 5, e per il quale vinse un Image Award per la Most Outstanding Television Commissioned Film del 2001, al Festival Image Award. E' stato anche co-regista, direttore di animazione, scultore, supervisore degli effetti speciali e dello storyboard e artista allo sviluppo visivo per "The Shark and the piano", che ricevette numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio Aria Nova Award per il miglior cortometraggio al Canada International Film Festival e il Grand Jury Award per il miglior Short Animation Film al Festival di Animazione Castelli Animati.

Proveniente da Bologna, Italia, Carloni ha studiato molte delle discipline artistiche in vari istituti. Ha una laurea in arte, ha inoltre studiato composizione musicale, armonia e arrangiamento presso l'istituto musicale CPM.

SIMON OTTO (Head of Character Animation) è stato un artista fondamentale alla DreamWorks Animation per quasi 13 anni. In precedenza ha lavorato come animatore alla commedia "Bee Movie" e come animatore di controllo alla DreamWorks Animation/Aardman Features nella commedia animata al computer, "Giù per il Tubo". E' stato disegnatore dei personaggi sul successo del 2006 "La Gang del Bosco" e fu animatore anche per il film d'animazione nominato agli Academy Award® "Shark Tale".

Inoltre, ha lavorato come supervisore all'animazione per il personaggio principale di Sinbad, insieme ai suoi compagni di squadra Jin e Li, nel film "Sinbad: leggenda dei sette mari". Inoltre, ha lavorato come animatore dei personaggi anche in "Spirit: cavallo selvaggio", nominato agli Academy Award®, inoltre per quel film ha anche supervisionato il personaggio dell'aquila. Otto ha iniziato la sua carriera alla DreamWorks nel 1997, come animatore per il poema epico "Il principe di Egitto," così come per la commedia avventurosa "la strada per Eldorado".

Prima di entrare in DreamWorks Animation, Otto ha studiato animazione presso il rinomato Les Gobelins a Parigi, Francia, e ha ricevuto una formazione complementare nel corso di un tirocinio con Walt Disney Feature Animation, a Parigi. Ha iniziato la sua carriera nel settore delle arti, come un artista di sculture di neve e fumettista. Otto è nato in Svizzera.

PHIL McNALLY (Stereoscopic Supervisor), più recentemente è stato stereoscopic supervisor per il successo DreamWorks "Mostri contro Alieni". Riconosciuto universalmente come uno dei massimi esperti del 3D, McNally è stato introdotto alla fotografia stereoscopica nel 1990 mentre studiava presso il Royal College of Art di Londra. Questo hobby divenne ben presto la sua passione e si è sviluppata nel corso degli anni attraverso una serie di progetti creativi, a partire dalla produzione di bobine Viewmaster promozionali installate in diverse gallerie.

McNally, nel 2001 si trasferì in California per lavorare come animatore alla Industrial Light & Magic, dopo il successo del suo corto d'animazione "Pump-Action". La sua esperienza in fatto di stereoscopia è stata premiata quando la Disney gli affidò il compito di convertire "Chicken Little" in una versione in 3D, nel 2005. Da allora, McNally ha supervisionato il lavoro stereoscopico per il film della Disney "I Robinson, una famiglia speciale" e collaborato come consulente in merito alla conversione in 3D di "The Nightmare Before Christmas".

MATT BAER (Head of Effects) è entrato nella PDI / DreamWorks nel 1999, gestendo gli effetti degli abiti per "Shrek". Poi andò a lavorare come animatore agli effetti su "Shrek 2" e lo speciale televisivo "Shrek the Halls". Baer è stato Visual effect lead per "Madagascar" e supervisore agli effetti per "I Pinguini di Madagascar in Missione Natale".

Prima di unirsi alla PDI / DreamWorks, Baer ha lavorato come animatore agli effetti presso i Tippett Studio. Ha iniziato la sua carriera nella Grafica a Santa Barbara come designer e correttore del colore prima di entrare in Alias/Wavefront come consulente di software. Baer è stato anche un libero professionista presso i Santa Barbara Studios.

Baer ha conseguito un Master in Business and Arts presso il Westmont College di Santa Barbara e ha anche frequentato diverse classi di fisica e di programmazione in aggiunta alla sue esperienze di studio.

## I DRAGHI:

### **FURIA BUIA**

Specie più rara e intelligente di draghi, la Furia Buia si distingue per il suo colore scuro e per i suoi penetranti occhi gialli, oltre che per la sua piccola taglia, il petto forte e il collo corto. Possedendo il più ampio rapporto ali-corpo di tutti i draghi, può volare più alto, più velocemente e più a lungo di ogni altro drago, e l'incredibile rapporto che c'è tra la sua potenza e il suo peso lo rendono capace di decollare verticalmente. Ora, tutta la grazia che la Furia Buia ha in aria si traduce in goffaggine a terra. Il suo fuoco poco convenzionale (una massa semi-solida che si manifesta con una fiamma di acetilene e ossigeno) fa esplodere la sua vittima all'istante. La sua tipica modalità d'attacco viene eseguita dopo il tramonto e da una grande altezza – avvolto dalle sue ali, lui scende in picchiata come una pallottola, si ferma all'ultimo momento per tirare un fuoco preciso ed esplosivo... e poi svanisce nell'oscurità. L'unico avviso è il rumore balistico che questa Furia Buia fa. Il suo attacco kamikaze, insieme al suo comportamento cauto e alla sua mente analitica, rendono la Furia Buia un nemico devastante con una straordinaria percentuale di successo. Fino ad oggi nessuna Furia Buia è stata mai abbattuta.

### **UNCINATO MORTALE**

Non fatevi ingannare, perché l'Uncinato Mortale che è meravigliosamente colorato – esibisce colori tropicali vividi e vari come quelli di un pappagallo – è anche estremamente pericoloso. E' volubile, aggressivo e ha un temperamento irascibile ed esplosivo, reso ancora peggiore dalla sua frivola vanità. Ha due diverse maniere di attaccare: può esalare magnesio puro (il fuoco dei draghi più caldo) a una distanza di centinaia di metri; e può lanciare un carico di punte uncinato letali con un movimento della coda. Questo, unito al fatto che la sua pericolosità al suolo è maggiore di quella in aria, lo rende uno dei draghi più difficili contro cui lottare. Sorretto da zampe muscolose che si muovono velocemente, lui può anche sventolare le punte del suo corpo e difendersi con il suo potente becco. La sua testa funziona come un ariete, l'antica macchina da assedio capace di buttare giù tutto eccetto i muri e le porte più solidi. Il suo punto debole è la vista – dato che i suoi occhi stanno ai lati della testa, l'Uncinato Mortale ha un enorme punto cieco proprio davanti a lui.

### **INCUBO ORRENDO**

Fiore all'occhiello della specie dei draghi, l'Incubo Orrendo è, a vederlo, il più terrificante e iconico dei draghi conosciuti. L'Incubo Orrendo, di solito rosso e nero, è violento, testardo e tenace; è il primo che arriva e l'ultimo a lasciare una battaglia. E' dotato di una vista eccezionalmente buona e di ali estendibili che lo fanno apparire ancora più grande e intimidatorio per i suoi nemici. Può attaccare a terra (aggrappandosi ai muri e utilizzando, da una distanza ravvicinata, la sua bocca gigantesca e le sue lunghe corna) e pure in aria — anche se le sue ali enormi lo rallentano e la sua stazza lo rende un facile obiettivo. Questo è compensato dalla sua armatura fatta di punte e dalla sua arma più efficace, un fuoco gel di kerosene. Questo fuoco pesante e appiccicoso ricopre le superfici e filtra attraverso crepe e canali, rendendo quasi impossibile spegnerlo. La sua strategia è ricoprirsì di fuoco dal naso alla coda e attaccare il nemico mentre brucia.

## **GRONKIO**

Il Gronkio si distingue per il suo corpo robusto e per le ali relativamente piccole che possono battere molto velocemente, rendendolo capace di volare all'indietro e lateralmente. Il Gronkio ama dormire, e talvolta lo si può vedere assopito in volo o ammucchiato sopra i suoi compagni a creare un ammasso gigante di draghi dormienti. Divide la sua giornata così: Volare 1%. Mangiare 5%. Lamentarsi 10%. Dormire 84%. Quando attacca, il Gronkio schiaccia e colpisce i nemici con la sua coda allungabile che finisce con una palla a forma di mazza; oppure usa la sua testa come un ariete. Ma è il suo fuoco ad essere mortale – centinaia di libbre di rocce ingerite sciolte insieme a diventare lava che viene mischiata all'ossigeno (dal respiro) e lanciata come un cannone infiammato contro i suoi assalitori. Il suo tallone d'Achille è la sua vista terribile che, talvolta, confonde le rocce per le sue uova... e allora ci si siede sopra, aspettando che si schiudano.

## **ORRIPILANTE BIZIPPO**

L'Orripilante Bizippo, il più strano dei draghi, è facile da notare (ed è facile immaginare da dove abbia preso il suo nome): basta guardare le sue due teste su due colli separati che possono chiudersi insieme come una zip. E' il drago più lungo, ma ha anche le ali più piccole, oltre a zampe corte e tozze – quindi non è molto bravo in aria né davvero efficace a terra. Ma questo poco importa, perché il suo inusuale attacco è particolarmente letale. Invece di emettere fuoco, una testa produce un gas infiammabile mentre l'altra l'accende con una scintilla. Per questo può attaccare da luoghi lontanissimi, con il gas che filtra negli angoli e nelle fessure prima di venire acceso. I suoi difetti fisici e la sua mente ottusa hanno contribuito alla quasi estinzione di questa bestia. La sua più grande forza – le due teste – è anche la sua più grande debolezza, perché le due menti separate e limitate sono spesso in disaccordo, rendendo questo drago vulnerabile e sempre in una posizione di stallo. Alla stessa maniera, più Vichinghi possono confonderlo e sconfiggerlo. I maschi di Bizippo spesso si auto-incitano contro loro stessi fino ad esplodere – le femmine sono più ragionevoli e vivono più a lungo.

## **TERRIBILE TERRORE**

Di tutti i draghi conosciuti, il Terribile Terrore è sia il più basso di statura che l'esemplare più numeroso. Anche se viaggia in branco, invece di concentrarsi sulla creazione di un piano di attacco comune, perde il vantaggio del suo vasto numero con continue e costanti lotte interne. Questo rende questi draghi inefficaci in battaglia, per cui loro il cibo, invece di cacciarlo, lo cercano tra i rifiuti. Dato che non può coprire grandi distanze volando, il Terribile Terrore si attacca a draghi più grandi per farsi trasportare gratis. L'altissimo tasso di riproduttività di questo drago e la sua attitudine non provocatoria nei confronti dell'essere umano gli hanno permesso di prosperare, malgrado i suoi difetti. Anche se, secondo resoconti, ci sono migliaia di Terrori, è difficile vederli — alcuni Vichinghi non ne hanno mai visto uno nella vita.

## **MORTE ROSSA**

Sebbene sia universalmente considerato il Signore di tutti i draghi, in realtà, della Morte Rossa, il Serpente Midgard, si sa poco, ma questo è ciò che si crede: Un Morte Rossa vive 2000 anni e poco

prima di morire fa 3000 uova. quando le uova si schiudono, i draghi neo-nati si combattono e uccidono a vicenda fino a che non rimane un solo drago dominante – la leggenda dice che questa lotta può durare anche cent’anni. Alcuni credono che la loro lotta fino alla morte sia in realtà una lotta per il territorio, e che l’ultimo vincitore regni sul centro del mondo mentre i pochi sopravvissuti vengano esiliati in regioni lontane. Questo potrebbe spiegare le leggende di serpenti giganti che esistono in tutto il mondo, in luoghi lontani come la Cina, l’Africa e la Russia. A differenza degli altri draghi, un Morte Rossa può vivere tutta la sua vita in una caverna, alimentandosi con il cibo che gli portano i suoi draghi sottoposti – non c’è dunque da sorprendersi se è così difficile trovarlo. Certo, se ha fame ed è in cerca di cibo, potrebbe essere lui a trovare te.

## Doppiaggio CVD

Dialoghi italiani e direzione del doppiaggio  
MARCO METE

### Le voci:

HIC	FLAVIO AQUILONE
STOICK	ROBERTO DRAGHETTI
SKARACCHIO	CARLO VALLI
ASTRID	MARIA LETIZIA SCIFONI
GAMBEDIPESCE	GABRIELE PATRIARCA
MOCCICOSO	ALESSIO NISSOLINO
TESTA BRUTA	LETIZIA CIAMPA
TESTA DI TUFO	MATTIA WARD