

La UNIVERSAL PICTURES e la DREAMWORKS ANIMATION Presentano

DRAGON TRAINER: IL MONDO NASCOSTO

JAY BARUCHEL
AMERICA FERRERA
CATE BLANCHETT
GERARD BUTLER
JONAH HILL
KRISTEN WIIG
JUSTIN RUPPLE
CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE
CRAIG FERGUSON
KIT HARINGTON
e
F. MURRAY ABRAHAM

Prodotto da
BRAD LEWIS
BONNIE ARNOLD

Basato sui libri di
CRESSIDA COWELL

Sceneggiatura di
DEAN DEBLOIS

Diretto da
DEAN DEBLOIS

Dalla DreamWorks Animation arriva una storia sorprendente sulla necessità di trovare il coraggio di affrontare l'ignoto mentre si cresce. E su come nulla possa mai prepararci alla necessità di separarci da qualcuno che amiamo. Quella che era iniziata come un'improbabile amicizia tra un vichingo adolescente e un temibile drago Furia Buia si è trasformata in un'avventura epica che ne narra le esistenze. Benvenuti nel capitolo più sorprendente di una delle serie cinematografiche di animazione più amate della storia del cinema: *Dragon Trainer: Il mondo nascosto*.

Ora capo e sovrano di Berk al fianco di Astrid, Hiccup ha creato un regno di uomini e draghi gloriosamente caotico. Quando l'apparizione improvvisa di un drago Furia Chiara femmina coincide con la minaccia più oscura che il loro villaggio abbia mai dovuto affrontare, Hiccup e Sdentato sono costretti a lasciare l'unica casa che abbiano mai conosciuto e a viaggiare in un mondo nascosto, considerato fino ad allora solo una creazione mitologica. Mentre comincia a delinearsi chiaramente il loro futuro, il drago e il cavaliere combattono uniti fino agli estremi confini della Terra per proteggere tutto ciò di cui hanno imparato a fare tesoro.

Per *Dragon Trainer: Il mondo nascosto*, il regista DEAN DEBLOIS ritorna insieme ad un cast stellare guidato da JAY BARUCHEL (*Facciamola finita*) nel ruolo di Hiccup e AMERICA FERRERA (Serie Tv *Superstore*) in quello di Astrid. Il duo è nuovamente affiancato dagli altri apprezzatissimi interpreti, tra i quali la vincitrice di due premi Oscar CATE BLANCHETT (*Thor: Ragnarok*) nel ruolo di Valka, GERARD BUTLER (*Attacco al potere 2*) in quello di Stoick the Vast, JONAH HILL (*The Wolf of Wall Street*) in quello di Moccicoso, KRISTEN WIIG (*Le amiche della sposa*) nei panni di Testabruta, JUSTIN RUPPLE (*Zombie Whisperer*) che regala la voce a Testaditufo, CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE (*Trolls*) nel ruolo di Gambedipesce, CRAIG FERGUSON (della serie televisiva *Hot in Cleveland*) nel ruolo di Skaracchio e KIT HARRINGTON (Il trono di spade della HBO) in quello di Eret, figlio di Eret. Una novità nel cast è il premio Oscar F. MURRAY ABRAHAM (*Amadeus*), che interpreta Grimmel, l'uomo che minaccia di distruggere tutto ciò che la gente di Berk e i loro draghi amano.

L'avventura epica è prodotta da BRAD LEWIS (*Ratatouille*, *Z la formica*) e BONNIE

ARNOLD (*Dragon Trainer*, *Dragon Trainer 2*, *Toy Story*, *Tarzan*).

Regista di questa nuova ed originalissima storia basata sui romanzi sempreverdi di CRESSIDA COWELL, DeBlois ha potuto contare su una squadra tecnica di maestri animatori, tra cui il capo del layout GIL ZIMMERMAN, lo scenografo PIERRE-OLIVIER VINCENT, il supervisore degli effetti visivi DAVE WALVOORD, sul capo storyboard TRON MAI, sul capo del montaggio JOHN CARR, sul supervisore del layout finale JIM PETERSON, sul responsabile dell'animazione dei personaggi SIMON OTTO, sul supervisore CFX DAMON CROWE, sul supervisore dei modelli MATT PAULSON, sul supervisore del surfacing PAOLO DEGUZMAN, sul supervisore del TD dei personaggi KEVIN OCHS, sul responsabile delle luci PABLO VALLE, sul supervisione della direzione tecnica TJ JACKSON, sul supervisore della tecnologia digitale MUNIRA TAYABJI, sul supervisore degli effetti stereoscopici WILLEM DREES, sul compositore JOHN POWELL e sul consulente della parte visiva, vincitore del premio Oscar ROGER DEAKINS.

Distribuito dalla Universal Pictures, **Dragon Trainer: Il mondo nascosto** arriva sui grandi schermi di tutto il mondo nel primo trimestre del 2019.

LA PRODUZIONE

Prepararsi alla separazione

Il mondo nascosto ha inizio

L'ideatore della serie cinematografica *Dragon Trainer* Dean DeBlois ama portare sul grande schermo storie oniriche e fantastiche. Allo stesso modo si concentra affinché i meravigliosi mondi che sogna fungano da sfondo a storie più intime, che fanno appello al nostro lato più umano - trovare la forza di seguire le proprie convinzioni, fidandosi dell'amore quando arriva ... e imparando a lasciarlo andare quando giunge il momento di farlo.

Nell'immaginario di DeBlois, il viaggio di Hiccup, Astrid e Sdentato - che vivono in uno dei più famosi villaggi vichinghi dell'universo cinematografico - sul grande schermo, rispecchia alcuni momenti chiave della sua vita e di quella dei suoi cari. Lo spiccato senso dell'avventura dello scrittore / regista, i suoi sogni ad occhi aperti e la sua capacità singolare di esplorare simultaneamente sentimenti come la gioia intensa e lo strazio della perdita, hanno conferito ai

suoi avatar una vita che va ben al di là dello schermo. Sono diventati una parte incantevole del nostro mondo, portando regolarmente al cinema nuovi fan che hanno potuto apprezzare la profondità emotiva e psicologica della serie cinematografica e continuano a farlo.

Da quando il pubblico ha incontrato per la prima volta il popolo di Berk, gli abitanti del villaggio hanno visto il loro addormentato paesino popolarsi di draghi confusionari e stupefacenti. Questa nuova normalità - non importa quanto bella, rumorosa e piacevole - è però diventata insostenibile. "Perennemente schivo, Hiccup è ora il capo della sua tribù", spiega DeBlois. "Ha creato un sodalizio con Sdentato, che è il maschio alfa del più grande stormo di draghi presente sulla Terra. Insieme, sono stati istruiti dalla madre di Hiccup, Valka, nelle arti del salvataggio dei draghi ... mentre Hiccup si è costruito un'armatura con le scaglie di Sdentato. Passano il loro tempo ad attaccare le chiatte dei cacciatori, per liberare i draghi da loro catturati e rispedirli nella loro sovraffollata isola".

Adesso che Hiccup, il più improbabile dei capi nordici, ha sconfitto il malvagio Drago e seppellito suo padre, si chiede se ha coronato il suo sogno d'infanzia di realizzare una pacifica convivenza tra draghi e umani. Sfortunatamente però, questa utopia comincia a dimostrarsi insostenibile ... sia per le creature a due gambe che per quelle a due ali. La verdeggiante isola si sta sovrappopolando, e con l'enorme numero di draghi in terra e in aria, il villaggio precedentemente tranquillo è adesso nel caos.

Ma una minaccia ben più pericolosa si profila all'orizzonte. La crescente visibilità dei draghi nel mondo ha fatto sì che per le magiche creature qualcuno stia ideando una sorte molto più oscura. La libertà, a quanto pare, ha un costo. "Da giovane leader, Hiccup si è assunto l'onere di stabilire dove debbano andare a vivere i draghi", afferma DeBlois. "Tuttavia, la sua paura recondita è che alla fine non sarà degno del suo ruolo in assenza della creatura che lo ha salvato e che lo ha reso ciò che è. Non si rende conto infatti che Astrid, che è altrettanto forte e in gamba, non solo lo ritiene degno del ruolo ... ma desidera essere per lui una affidabile compagna. Cerca di far affrontare ad Hiccup il suo problema a lasciare andare Sdentato perché sa che il drago deve seguire il suo naturale destino".

Mentre il regista creava l'ultimo capitolo della storia, il passaggio alla maturità di Hiccup, dal primo vagito assertivo fino al divenire un saggio capo tribù, DeBlois sapeva che la chiave per *Il mondo nascosto* sarebbe stata esplorare come la relazione del del giovane vichingo con Sdentato avrebbe modificato i loro destini comuni. Troviamo un Hiccup che è alle prese con il

tentativo di dare la precedenza ai bisogni del suo più caro amico, anche se già sa che, alla fine, dovrà separarsi da lui.

Il produttore Brad Lewis, noto per il suo lavoro su film molto amati da pubblico e critica come *Ratatouille*, riflette sul fascino di aver preso parte a questa straordinaria impresa creativa. "È così emozionante realizzare un film d'avventura, allo stesso tempo sincero ed epico, in grado di accompagnare il pubblico attraverso una tale gamma di emozioni", spiega Lewis. "Siamo così fortunati che i primi due *Draghi* siano stati così ben ricevuti ... e sono entusiasta di far parte di questo nuovo capitolo della serie così inaspettato. Questo film non si rivolge solo ai neofiti di *Dragon Trainer*, ma piacerà molto spero anche ai fan irriducibili".

Lewis sottolinea come abbia preso parte alla realizzazione di molti progetti di animazione, un tipo di film che gode da sempre del suo sostegno, non solo come genere, e come abbia trovato uno spirito affine in DeBlois. "*Il mondo nascosto* ci ha offerto la possibilità di raccontare una storia d'amore parte di un'avventura epica e ricca di emozioni profonde", racconta. "Dean ci ha regalato un universo affascinante, con il mondo nascosto dei draghi al suo centro. È un mistero in cerca di una risposta. Diverte il pubblico e ne infiamma l'immaginazione".

La produttrice Bonnie Arnold, che ha preso parte alla realizzazione della serie cinematografica fin dagli inizi nel 2006, riflette su come i nostri eroi si muovano su binari paralleli. "Il passaggio alla maturità di Sdentato annuncia l'avvento del regno di Hiccup", spiega. "Hiccup è il vichingo illuminato che da tempo desidera la pace per il suo popolo. Detto questo, tutto ciò che ha immaginato da ragazzo è cambiato. Ha iniziato a capire che il suo drago è un animale selvatico e l'istinto lo sta guidando verso il suo naturale destino. Sdentato è il capo dei draghi allo stesso modo in cui Hiccup è il capo dei vichinghi".

Per Arnold, ciò che rende così unici i film della DreamWorks Animation è che abbracciano sempre la diversità. Il produttore del famoso *Toy Story* e di *Tarzan* ritiene che i film migliori siano semplicemente delle storie ben raccontate. "Per quanto siano visivamente complessi, i film della serie *Dragon Trainer*, si tratta solo di un bel complemento per delle storie semplici e interessanti", dice. "Questa è la versione migliore della storia universale di un ragazzo e il suo cane, e questo episodio racconta una straordinaria amicizia attraverso gli occhi di Hiccup. Molte persone si identificheranno con il suo coraggioso percorso di crescita".

CHRIS DEFARIA, presidente del DreamWorks Feature Animation Group, condivide la

passione di DeBlois per la narrazione audace che si rifiuta di giocare sul sicuro. Per lui, tutto questo inizia e finisce con il talento di chi lavora nel campus dello studio di Glendale, in California. "I film della DreamWorks parlano di persone dai sogni folli e grandiosi. Dean ha preso dei personaggi e ha permesso loro di volare - in quello che è uno dei maggiori film epici mai realizzati. Crediamo che il pubblico coglierà la differenza in un film che è stato attentamente realizzato grazie al talento di artisti che dispongono della migliore tecnologia per raccontare le storie migliori".

Per qualche tempo, deFaria ha considerato l'animazione un mezzo di fuga per gli spettatori. "Il pubblico scopre i film in giovane età attraverso l'animazione, e se facciamo bene il nostro lavoro, non si stancano mai più di guardarli", dice. "Quelli di noi che producono intrattenimento per famiglie - e l'animazione ne rappresenta una notevole parte - devono prendere sul serio la responsabilità di coinvolgere il pubblico grazie a film senza tempo che sono la prova di quanto noi amiamo quest'arte. Dobbiamo raccontare storie meravigliose e incredibili con personaggi memorabili, e per questo puntiamo su eccellenza e qualità".

DeBlois ha apprezzato il contributo di deFaria nel concretizzare e a raggiungere l'obiettivo della sua visione, oltre a garantire alla squadra dei realizzatori gli strumenti necessari per rendere *Il mondo nascosto* ancora migliore di quanto immaginassero. "E' come se Chris ci pungoli costantemente affinché la squadra del nostro studio si avventuri oltre il territorio sicuro delle storie animate", spiega il regista. "Vuole mettere alla prova i nostri limiti nelle capacità tecniche e la nostra capacità di coinvolgere il pubblico. Non ha paura di rivolgersi ad una audience più matura, e mi piace il suo entusiasmo innocente soprattutto per quel che riguarda la narrazione innovativa, oltre che nei confronti delle nuove tecnologie".

I PERSONAGGI

Richiamo della natura

Incontriamo Furia Leggera

Quando DeBlois pensava a quale sarebbe stato il motore del cambiamento per questo capitolo sul rapporto tra Sdentato e Hiccup, ha iniziato a domandarsi quale sarebbe stato il futuro del Furia Buia ... poiché il drago cominciava a desiderare una vita scollegata dal mondo degli

umani. "Per così tanto tempo, è stato il compagno fedele di Hiccup", spiega il regista. "Ma il loro rapporto ha iniziato a modificarsi quando ha cominciato a prevalere il richiamo della natura - legato all'istinto e alla raggiunta maturità". Per rimanere fedele alla storia, i narratori dovevano contemplare l'impensabile. "Ci siamo chiesti se avremmo potuto spezzare del tutto il loro legame per poi farlo rinsaldare, rendendolo più forte di prima", afferma DeBlois.

Quando Sdentato incontra per la prima volta Furia Chiara (così chiamata da Astrid), un drago femmina bianchissimo e splendente che vive di puro istinto, il nostro maschio alfa subisce il richiamo del mondo selvatico dal quale lei proviene e al quale sicuramente tornerà. "Sdentato è diviso tra il sentimento di lealtà e il suo istinto naturale", afferma DeBlois. "Furia Chiara rappresenta la natura; un'esistenza innocente non contaminata dagli umani".

Questo momento in cui il cerchio si chiude è dolce e amaro per i due amici che sono diventati così dipendenti l'uno dall'altro. "Prima che Sdentato e Hiccup si unissero, umani e draghi erano nemici", spiega Lewis. "Solo attraverso il loro incontro hanno raggiunto un'intesa. Ora, Sdentato sta facendo, in quanto drago alfa, la stessa cosa che Hiccup ha fatto a Berk. Si stanno entrambi confrontando con quello che è il posto naturale per ogni creatura, affinché Sdentato possa vivere una vita da drago completa e viceversa".

Nell'idea del produttore, Furia Chiara ha due funzioni. "È un promemoria per ricordare che i draghi selvatici attaccheranno sempre un umano, e anche che, quando trovi l'amore, lo devi seguire. Furia Chiara è una sorta di leonessa che riporta Sdentato alla savana".

Detto questo, DeBlois ammette che ogni estraneo inteso a separare la nostra coppia di star avrebbe dovuto essere sia simpatico che magnifico. "Furia Chiara è la promessa di una famiglia e della propagazione della specie di Sdentato", dice. "È lì per riportare Sdentato nel mondo selvaggio cui appartiene. Per assicurarci che il pubblico non provasse risentimento nei confronti di Furia Chiara, era necessario darle una personalità così affascinante e distinta da poter conquistare tutti. Nel cinema di animazione questo deve avvenire senza dialoghi, e per poter imprimere al personaggio queste caratteristiche è stato necessario sfruttare alcuni ideali con i quali il pubblico avesse una certa familiarità".

Riflettendo sull'individualità di Furia Chiara, il team ha dovuto superare una serie di ostacoli, tra i quali ideare una variante della specie di Sdentato. Così gli animatori hanno considerato tutto ciò che nel comportamento dei grandi felini è legato alla fiducia, all'eleganza e all'aggressività. Proprio come nel caso di Sdentato, il cui repertorio è stato ispirato dai

comportamenti di cavalli, cani e altri animali domestici, gli animatori non volevano contare su qualcosa di troppo antropomorfo per Furia Chiara. Spiega DeBlois: "Mentre Furia Chiara e Sdentato interagiscono, siamo costantemente in bilico tra attrazione, pericolo, curiosità ... è il delicato percorso di sviluppo di una relazione."

Per Lewis, Furia Chiara ricorda alcune delle attrici più glamour apparse sul grande schermo. "È Julie Christie, Ingrid Bergman e la principessa Grace", dice. "Furia Chiara è in parti uguali luce iconica, forte, elusiva e testarda". Così, la sfida per gli animatori era quella di riuscire a trasmettere il suo spirito indomito ... senza parole. "Abbiamo cercato di conferirle l'eleganza di una leonessa. Puntando al 100% sullo sguardo, sulla postura, sugli occhi e sulla reazione del corpo; Dean e Simon Otto [responsabili dell'animazione del personaggio] hanno cominciato a lavorare al suo linguaggio del corpo sin dal primo giorno".

Uno dei momenti più iconici de *Il mondo nascosto* è stata una delle prime sequenze messe in produzione: il primo appuntamento in spiaggia di Sdentato e Furia Chiara. Appoggiandosi agli accordi giocosi e romantici del compositore delle musiche della serie John Powell, la scena è guidata principalmente dalla musica e in gran parte dalla danza. Mentre Sdentato si muove goffamente per via della sua scarsa conoscenza del sesso opposto, l'unico che può aiutarlo è la creatura lo ama più di ogni altro: Hiccup.

Sdentato inizialmente cattura l'attenzione del suo selvaggio oggetto amoroso adottando un comportamento che ha appreso dagli umani, in particolare dal nuovo capo di Berk. "Ci siamo basati sulla storia di Cyrano de Bergerac aggiungendovi molto amore e cura", dice DeBlois. "Hiccup incoraggia Sdentato a replicare le tecniche di corteggiamento dei draghi che ha osservato. Ma la splendida e selvaggia femmina si aspetta che Sdentato sappia cosa sta facendo. Certo, è un dilettante impacciato ... con Hiccup che fa il tifo dalle retrovie".

E dunque cos'è che deve fare un drago quando è innamorato perso? "Sdentato non ha riferimenti; lui è l'ultimo della sua specie, e c'è una nota triste in questo ", spiega DeBlois. "Ironia della sorte, l'unica cosa che impara da un umano - che gli insegna le mosse tracciandole sulla sabbia - è proprio ciò che la conquisterà".

Nel caso dell'arte che imita la vita che imita l'arte, il processo di familiarizzazione da parte della produzione con il drago femmina è stato simile a quella di Sdentato alle prese con questa creatura sfuggente. "Da quando abbiamo iniziato ad animare Furia Chiara nei nostri primi test, abbiamo sperimentato diverse proporzioni", spiega DeBlois. "Era un personaggio tutto da

inventare, e questo significa che i nostri animatori non aspettavano altro che poter tornare alla sequenza in cui la incontriamo per la prima volta per poter aggiungere tutto ciò che avevano imparato lungo la strada. Le sfumature delle sue reazioni alle altre esperienze che compie nel film continuano a raffinarsi, e questo ci ha permesso di perfezionare al massimo le sue espressioni e la sua performance".

Lewis aggiunge: "Questa gelida regina selvaggia si ammorbidisce un po' a mano a mano che i nostri animatori imparano a conoscerla meglio", aggiunge Lewis. "E' stata una cosa abbastanza naturale e non studiata a tavolino; pian piano diventa sempre meno gelida".

Cavalieri e draghi

Berk e il regno di Hiccup

Oltre a Furia Chiara, che è il nuovo personaggio principale della serie *Dragon Trainer, Il mondo nascosto* offre ai fan di lunga data e ai nuovi spettatori curiosi una miriade di vecchi ed amati personaggi e di nuovi e terrificanti cattivi. I personaggi di rilievo a Berk sono altrettanto numerosi dei draghi, ma i loro impulsi sono fortunatamente contenuti grazie alla leadership di Hiccup.

Questa contrapposizione rende la vita sull'isola molto interessante, e troviamo che gli abitanti del villaggio sono più fedeli a Hiccup che mai. Sono adesso soccorritori di draghi conosciuti come i Cavalieri di Draghi tutti gli amici di Hiccup con nuove armature che riflettono il legame inespreso con i loro draghi.

Come probabilmente il vichingo più impavido che abbia mai camminato per le strade di Berk, Astrid (il suo drago è Tempestosa, un Deadly Nadder) ha spinto, lusingato e incoraggiato a lungo Hiccup a credere in se stesso. Ha fatto onore alla sua posizione di compagna del leader, spingendo Hiccup a celebrare i successi di Stoick the Vast, ma anche a farsi un nome e diventare l'uomo del quale il suo popolo ha bisogno. Spiega Arnold: "Hiccup guarda Astrid con gli occhi di un innamorato, ma poi si distrae e la trascura quando Sdentato incontra l'amore della sua vita e lui inizia a sentirsi messo da parte. Astrid gli fa presente che lei è lì per lui ... ma non aspetterà per sempre che risolva i suoi problemi".

Per la Cowell è stato a lungo vitale creare dei personaggi femminili forti che il pubblico potesse adorare o ammirare. "Volevo che la ragazza mostrasse la sua grinta, ed è proprio quello che amo di Astrid", dice la Cowell. "Allo stesso modo, Valka è un personaggio altrettanto

interessante perché è così carina, ma allo stesso tempo eterea. Non è una figura di madre stereotipata. Sono donne forti, ed è quello che mi piace di loro. Ne abbiamo bisogno per il futuro. Abbiamo bisogno che le ragazze vedano sullo schermo delle protagoniste forti e decise".

Il nostro drago nerd Gambedipesce (il suo drago è Meatlug, un Gronckle) ha appena scoperto Tritafogna Vermiglio, un vecchio, scontroso e gigantesco drago con un'enorme paio di corna. Cosa abbastanza insolita per quelli della sua razza, Tritafogna ha preso in simpatia il figlio di Meatlug, Muscolino, il giovane drago per il quale Gambedipesce è stato un padre surrogato. Spiega Lewis: "Gambedipesce è la cosa più vicina ad un personaggio materno che troviamo nella storia".

Vanaglorioso come sempre, Moccicoso (il suo drago è Hookfang, un Monstrous Nightmare) cerca sempre di compensare eccessivamente i suoi attributi poco vichinghi. Anche se è piuttosto scarso in battaglia, si vanta costantemente delle sue immaginarie doti di combattente. Nel disperato tentativo di catturare l'attenzione della magnifica Valka, si vanta costantemente di essere il miglior cavaliere di draghi della Terra. Racconta Lewis: "È piccolo di statura, a corto di intelletto, ma non manca di autostima".

Con grande dispiacere di Moccicoso, il suo rivale, Eret, figlio di Eret (il suo drago è Stoick's Skullcrusher, un Rumblehorn), è diventato il comandante in seconda di Hiccup e continua a scaldare i cuori dei suoi innumerevoli ammiratori. Racconta ridendo Lewis: "Nella mente di Moccicoso, è lui Eret. Ma in realtà è solo una sua caricatura".

Di contro, gli egocentrici gemelli Testaditufo e Testabruta (il loro drago è Barf & Belch, un Hidden Zippleback) continuano ad essere i più grandi rivali l'uno dell'altro. Testaditufo crede di essere il consigliere di Hiccup, il cui compito è prepararlo a diventare il vero leader di Berk, e quindi cerca di insegnare al capo a diventare qualcosa che non è. Testaditufo critica sempre tutto, pur rimanendo costantemente concentrato su se stesso, le sue osservazioni sono inclinate di 180 gradi rispetto alla realtà.

La metà (migliore?) di Testaditufo, Testabruta, secondo Dean, è comunque molto vanitosa e distratta nei confronti di ciò che la circonda, e anche di qualsiasi pericolo. Accidentalmente (?) lasciata indietro durante una missione, Testabruta viene catturata da Grimmel, la più grande minaccia che abbia mai afflitto le coste di Berk. Sfortunatamente, come nel caso di chiunque abbia passato più di 10 secondi con Testabruta, Grimmel si rende presto conto di aver appena commesso il peggior errore della sua carriera di cattivo. Vantandosi fino

alla nausea di come tutti si innamorino di lei, Testabruta lo infastidisce al punto che lui la lascia andare.

La madre di Hiccup, Valka (il suo drago è Stormcutter, un Cloudjumper), ha alle spalle anni di esperienza come guardiano soccorritore di draghi dell'isola. Nell'ultimo anno ha addestrato i nostri giovani vichinghi nelle arti del salvataggio dei draghi. "Valka è un'istruttrice e la confidente segreta di Hiccup", afferma DeBlois. "E' decisa a trovare un nuovo santuario per i draghi, ma sa che gli uomini avidi troveranno sempre il modo ..."

Dopo la scomparsa di Stoick, il possente fabbro Gobber (il suo drago è Broncio, un Hotburple) è diventato per Hiccup una figura paterna. Gobber ha istruito Hiccup nei modi dei vichinghi ed è stato il primo a confutare le accuse contro di lui. Gobber si rende conto che questo giovane nerd non è un aggressivo maschio alfa, ed è abbastanza saggio da comprendere che potrebbe essere proprio lui quello di cui i vichinghi hanno bisogno. Come dice Lewis, "Hiccup cambia la prospettiva secondo il punto di vista di Hiccup".

Indubbiamente, la minaccia più pericolosa per Berk e per i suoi draghi è Grimmel, che ha trascorso buona parte della sua vita cacciando Furie Buie, il più temuto di tutti i draghi, ora in via di estinzione. Grimmel conosceva Stoick e rispettava profondamente i primi tentativi del capo vichingo di eliminare tutti i draghi e rendere il mondo più sicuro per gli umani.

Questo cattivo, vera ragione per cui Sdentato è rimasto orfano, secondo il regista, crede che "l'unico drago buono sia un drago morto. E' la causa del cambiamento che induce i draghi a lasciare il nostro mondo. Grimmel (il suo drago è un Deathgripper) è l'epitome del complesso di superiorità e si rifiuta di condividere il suo mondo con i draghi, che considera dei parassiti.

"Quando scopre che Sdentato è sopravvissuto - grazie ad Hiccup - per una questione di orgoglio, Grimmel decide di ucciderlo", continua DeBlois. "Promette di dare a questo ragazzo - che sembra intenzionato a inaugurare un'epoca di pacifica convivenza - una lezione sui draghi e sugli umani ... e sul fatto che gli umani non dovrebbero condividere con essi il loro mondo. Quando scopre che Hiccup ha insegnato a Stoick che i draghi possono vivere liberamente tra gli umani, crede che sia stato un terribile errore. Ed è deciso a soffocare quella nozione prima che possa diffondersi".

Nella mente dei realizzatori, Hiccup e Grimmel hanno animi opposte, e rappresentano i concetti contrari di armonia e intolleranza. "Grimmel vede i draghi come qualcosa da dominare ed eliminare", spiega Lewis. "Hiccup li vede come animali che hanno un cuore e un'anima,

mentre Grimmel pensa che l'estinzione dei draghi renderebbe il mondo un posto migliore".

IL DESIGN

Processo e metodologia

Creare la magia

Mentre Valka viveva in un santuario nascosto - l'oasi della Bewilderbeast - simile ad una serra avvolta in uno strato di ghiaccio, il mondo nascosto della Caldera è la mitica dimora dei draghi. Questa rete di camere e tunnel che avvolge la Terra è il luogo in cui queste maestose creature - che nascono dal vapore, dal calore e dal magma, gli elementi che si trovano all'interno della Terra - vivono ancora oggi.

Nell'epoca di Hiccup, si ritrovano a vagare per il mondo in superficie degli umani ... e si cacciano nei guai. Il processo di portare sul grande schermo la Caldera, proprio come ogni altra sequenza in questo capitolo finale, è stato in egual misura faticoso e frutto di un grande amore.

Ora che ha vissuto nel mondo di Berk e dei draghi per quasi un intero decennio, DeBlois è in grado di riflettere sulle infinite decisioni tecniche necessarie alla creazione di questo enorme universo e sul numero di voci che deve filtrare. "Le storie sono equazioni emotive specifiche, di 90 minuti", dice. "Ci sono molte sfumature e diversità nelle varie relazioni, e nuove idee devono essere vagliate di volta in volta. Siamo vincolati dalla storia, quindi ogni critica costruttiva mi fa considerare più a fondo se mi piace o meno un'idea. Dobbiamo chiederci sempre se è funzionale al completamento di un'idea ... o se si tratta semplicemente di un'aggiunta decorativa".

Nonostante il decennio di lavoro alle spalle, DeBlois è piuttosto zen in merito all'evoluzione della sua avventura epica. "La storia alla fine si scrive quasi da sola e ci porta dove vuole lei e quindi siamo giunti al momento del passaggio alla maturità di Sdentato. Si è trasformato da un animale inizialmente pericoloso ma poi teneramente domestico ad un compagno fedele e fiero. Questo film rappresenta il passaggio alla maturità di Sdentato e il ritorno dei draghi al loro mondo sotterraneo ... ma anche una promessa di futuro".

Il regista dice che la natura dell'animazione è iterativa e che il fato favorisce chi ha pazienza. "Prestiamo una grande attenzione alla storia e passiamo molto tempo a testare le diverse possibili direzioni che potrebbe prendere", spiega DeBlois. "Nel momento in cui

iniziamo a preparare gli storyboard, affrontiamo problemi di ritmo e relativi alle interazioni tra i vari personaggi. Quando ci avviciniamo al momento del montaggio ecco che si presentano altri problemi - e anche le soluzioni - sulle situazioni e sul loro sviluppo". Fa una pausa: "La più grande sfida nel realizzare un film d'animazione è rimanere costantemente sintonizzati".

Lewis è convinto che il lusso maggiore della produzione siano stati il suo processo e la sua metodologia. "Dean può sperimentare vari tipi di idee all'interno della sceneggiatura. Poi affina il messaggio, i concetti e le emozioni attraverso ciascuna di quelle iterazioni. E continua ancora a perfezionare il tutto in fase di produzione. Dalla fase della storia, all'animazione fino all'aggiunta delle voci fuori campo, dallo storyboard al layout delle macchine da presa in 3D, fino alla visione più viscerale, realizzare questo film è stato come veder fiorire una rosa. Coloriamo il tutto ... e finiamo in lacrime durante la settimana in cui aggiungiamo le musiche".

Per la Cowell, creatrice del fenomeno *Dragon Trainer*, osservare l'evoluzione del prodotto di un così grande amore che ha avuto inizio tanti anni fa è stata un'esperienza catartica. In particolare, insiste sulla leadership di DeBlois. "È molto raro trovare una persona disposta a dirigere una trilogia di animazione, perché a realizzarla si impiega così tanto tempo", afferma la Cowell. "Siamo stati così fortunati ad avere al timone qualcuno con una così precisa visione creativa, in grado di raccontare una storia visivamente ma anche con grande emozione; Dean è in grado di coniugare azione e cuore. Abbiamo anche avuto una leadership altrettanto forte per quel che riguarda la scrittura in tutti e tre i film". Fa una pausa. "Ed abbiamo potuto contare anche sul supporto della squadra della DreamWorks, il massimo nel settore dell'animazione. Ho sempre provato, fin dal mio primo ingresso nello studio, la sensazione di poter rendere possibile l'impossibile; ed è proprio questa la ragione che mi ha portato a lavorare nel cinema".

Rivoluzionando ombre e luci

La DWA introduce il MoonRay

Poiché un lungometraggio animato è composto da circa mezzo miliardo di file digitali, i film della DreamWorks Animation fanno molto affidamento sulla tecnologia. In alcune parti de *Il mondo nascosto*, ci sono più di 100.000 file digitali per ogni singola inquadratura. Questa massiccia impresa si realizza grazie all'ausilio di un processore che si trova nel campus della DreamWorks a Glendale, che ospita 48.000 core di elaborazione.

Per troppo tempo, l'illuminazione è stata uno dei problemi dei film di animazione,

limitandone l'ambizione anche per uno studio leader nei progressi tecnologici. "Ora disponiamo di uno strumento potente e audace nel back-end che ci consente di realizzare mondi di grandi dimensioni e con paesaggi bellissimi sui quali possono muoversi insieme molti più personaggi di prima", afferma DeBlois. "Quello che una volta era un soggetto che doveva ricominciare da capo ogni volta che veniva completata una sequenza adesso è consecutivo come in una conversazione".

Il regista accenna a Chris deFaria, che è entrato a far parte della DreamWorks Animation durante lo sviluppo del MoonRay, uno strumento rivoluzionario che consente di creare in tempo reale l'illuminazione nell'animazione. Uno strumento geniale che calcola la luce basandosi su quella del mondo reale - rispecchiando il modo in cui le forme rimbalzano su tessuti e superfici - MoonRay proietta miliardi di raggi di luce in una scena e dà un senso alla luce e alle ombre in base al percorso che intraprendono nel mondo naturale. In effetti, questo passaggio nel processo di animazione CG è ciò che rende vive le immagini.

DeBlois ci guida attraverso il processo: "Il MoonRay è questa forma avanzata di illuminazione del nostro film, che rappresenta l'avanguardia. Quando Chris è salito a bordo, l'apparato tecnico era già in via di sviluppo ma non sarebbe stato ancora pronto per un paio d'anni. Lui ha fatto tutto il possibile per renderlo disponibile in tempo per realizzare *Il mondo nascosto*. E in tal modo ci ha permesso di creare immagini finali straordinariamente ricche, sia in termini di complessità che di sfumature".

Una volta che deFaria ha visto lo straordinario lavoro svolto dal team di DeBlois, la decisione è stata presa. "Non c'era modo che questo dispositivo di raytracing non fosse disponibile per *Il mondo nascosto*", spiega. "Questa sarà la prima rappresentazione sullo schermo del nostro flusso di lavoro aggiornato che coinvolge due strumenti molto potenti: lo strumento di animazione Primo, e il MoonRay, il nostro primo strumento di ray tracing. È supportato da una serie di fantastici strumenti di terze parti. Ciò rende la DreamWorks una società più agile, nonché in grado di competere a livello innovativo ed in continua evoluzione in quei settori che è più probabile siano percepiti ed apprezzati dal pubblico".

I produttori e DeBlois ammettono con orgoglio che le loro ambizioni per quel che concerneva l'aspetto visivo di questa epica avventura sono cresciute grazie a questo affascinante nuovo strumento. "Ora possiamo gestire una grande quantità di personaggi, oltre a definire i ricchi e complessi dettagli dei nostri draghi", afferma il regista con orgoglio. "Nei casi in cui

avremmo potuto evitare il contatto con ogni tipo di fogliame ricco e lussureggiante in passato, i nostri personaggi possono adesso addentrarsi tra felci o sfiorare i rami degli alberi. È stupefacente ciò che questo nuovo strumento ci ha permesso di fare".

Mentre l'illuminazione è uno degli ultimi passi nell'animazione, i realizzatori ammettono che l'impegno nella razionalizzazione ha contribuito alla sanità mentale di tutti. "Il nostro supervisore agli effetti visivi, Dave Walvoord, ha fatto una scelta che ci ha permesso di aumentare la collaborazione tra i vari dipartimenti", afferma Lewis. "Generalmente l'animazione si realizzava grazie al lavoro separato dei vari dipartimenti, con un risultato che era poi difficile da sovrapporre. Ora abbiamo un nuovo flusso di lavoro in cui più reparti possono collaborare in contemporanea alla risoluzione dei problemi. Ciò ha accresciuto la collaborazione in tutti i reparti artistici della squadra".

Questa volta il fuoco

Una svolta tecnologica

Il MoonRay non solo rende i dettagli più nitidi e ha permesso agli artisti di progettare nuovi elementi per *Il mondo nascosto*, ma ha anche consentito loro di creare per la prima volta sullo schermo un tipo di fuoco fotorealistico. Non solo i draghi sputano fuoco, molte scene a Berk e a New Berk sono illuminate dalla sua luce: candele, torce, fuoco di drago, persino un candelabro acceso.

Il Responsabile dell'illuminazione Pablo Valle sapeva sin dall'inizio della serie che la cosa avrebbe rappresentato una sfida potenzialmente impossibile per tutti nel campus della DreamWorks. Prima del MoonRay, gli artisti hanno creato a lungo di ricreare l'effetto della luce del fuoco utilizzando luci rosse, gialle e arancioni, invece di creare e rendere il fuoco "reale". "Abbiamo cercato di imitare il fuoco utilizzando una varietà di tecniche, ma non siamo mai riusciti a renderlo realistico come avremmo voluto", spiega Valle. Prima dell'utilizzo del Moon Ray, parte del motivo per cui non era possibile realizzare un fuoco "realistico" era che esso richiedeva molto tempo per essere visualizzato. Grazie al MoonRay, tuttavia, l'"attesa per il primo pixel", cioè il tempo che trascorre fino a quando gli artisti vedono apparire il primo pixel, per poter misurare la velocità di rendering dell'immagine - è quasi inesistente. Il processo è praticamente istantaneo. "Ora, questa immediatezza del processo consente agli artisti di concentrarsi di più sulle immagini", spiega Valle. "Puoi cambiare idea.

Puoi provare nuove cose. Puoi esplorare. La velocità ha davvero spalancato per noi le porte di un nuovo universo".

Il dipartimento degli effetti visivi inizia creando la simulazione e il team di illuminazione dà vita all'immagine. Il risultato è un fuocofoto realistico che vibra e lampeggia come nella vita reale. "Quello che ottieni è un'incredibile dettaglio nei colori, nello sfarfallio, e il fuoco sembra vivo", racconta Valle. "Ottieni una scena molto credibile con tutta la gamma di possibilità che offre un fuoco realistico, con i colori e le ombre che si muovono di conseguenza".

La dimensione epica

Creare immensi paesaggi e vedute

Grazie alle possibilità tecniche offerte dal MoonRay, la visione mozzafiato di DeBlois è stata portata ad un livello successivo nel film finale della trilogia, in particolare per quel che riguarda il mondo nascosto e i dintorni della Caldera, con cascate d'acqua e fogliame luccicante, così come nel caso di Berk, elevato a circa 16 mila metri, con alberi altissimi e nuvole gonfie di pioggia.

"Questi ambienti sono significativamente più grandi di qualsiasi cosa abbiamo mai realizzato prima", dice Walvoord. "Il MoonRay ci offre la possibilità di inserire nel nostro mondo tutto ciò che vogliamo. Si tratta di una grande libertà per i realizzatori".

Un esempio dell'ampia scala del film è una scena che si svolge nella Hall of Berk, dove Hiccup e Astrid radunano il loro popolo. Lì troviamo quasi 200 personaggi che cenano insieme, molti di loro hanno la barba o elementi di pelliccia che richiedono una grande quantità di risorse computazionali. In questa sola scena, ci sono più di 150 tazze, 200 cucchiari e ciotole, 350 mele, 10.000 sassi e 60.000 pagliuzze di fieno. Inoltre, la macchina da presa segue un gruppo di personaggi principali che camminano tra la folla. Ciò significa che qualsiasi membro della folla che appare in primo piano insieme a loro deve essere ritratto fin nei minimi dettagli.

"Imbrogliare" con versioni di qualità inferiore di questi personaggi non sarebbe stato possibile.

"Queste erano sfide davvero complesse", dice Walvoord. "Volevamo spingerci oltre ogni limite con il numero di personaggi presenti in una singola ripresa, il loro guardaroba e la loro interazione con l'ambiente. Non ho mai preso parte alla realizzazione di un film di tale complessità".

I dettagli del drago

Progettare 65.000 draghi e 68 milioni di funghi

Collaborando a stretto contatto con il direttore della fotografia premio Oscar Roger Deakins, Walvoord e il suo team VFX sono stati in grado di creare scene dettagliate ma non eccessivamente pesanti per il pubblico. Hanno lavorato con Valle e la sua squadra utilizzando la luce per accentuare determinati elementi e attirare l'attenzione dell'osservatore su ciò che è più importante. È una cosa che gioca a favore dei realizzatori; un renderer in grado di creare immagini così realistiche da sembrare vere.

La nuova libertà artistica che il MoonRay consente non è unicamente limitata alla parte del film riguardante immagini di ampia scala, ma anche ai minimi dettagli. Ad esempio, ci sono 2.000 pezzi unici di accessori e dettagli dei vari personaggi ne *Il mondo nascosto* tra cui capelli, vestiti e decori. Nel villaggio di Berk, la bottega da fabbro contiene da sola 1.097 oggetti di scena e sono tutti unici. Ci sono anche 756 chiodi nella casa di Hiccup.

Il MoonRay consente di mettere in risalto su pellicola dettagli complicati; per esempio, Hiccup ha 3.620 scaglie che Sdentato ha perso e che formano la sua armatura. Nel primo film, potevano esserci solo otto draghi in una singola scena, altrimenti il sistema collassava. Questa volta, in una scena del mondo nascosto della Caldera ci sono più di 65.000 draghi, il maggior numero presente in una scena del film. Inoltre, nella Caldera, ci sono 68 milioni di funghi e 79 milioni di coralli stupefacenti.

Ne *Il mondo nascosto*, Hiccup non è l'unico personaggio principale ad aver utilizzato le squame cadute al suo drago per crearsi un'armatura ignifuga. Invece di progettare un nuovo costume che imita le squame del drago, gli artisti hanno preso le vere squame del drago precedentemente modellate e le hanno "incollate" sull'armatura. "Siamo stati in grado di realizzare quelle armature con una tecnica assolutamente innovativa, contando sul fatto che il MoonRay ci avrebbe consentito di realizzare immagini complesse", dice Walvoord. "Volevamo che il mondo sembrasse un'estensione dei personaggi e che il pubblico venisse coinvolto emotivamente nella storia.

Non si pensa che la tecnologia possa offrire supporto alle emozioni in una storia, ma invece è proprio così".

LA MUSICA

Immergersi nei suoni

Comporre per il film

Al famoso Studio 1 degli Abbey Road Studios a Londra, DeBlois è stato affiancato dal compositore delle musiche della trilogia John Powell e da altri 98 musicisti, un'orchestra attentamente selezionata da Powell nel corso degli anni. Con tutti i loro musicisti preferiti riuniti insieme sotto lo stesso tetto, il regista e il compositore hanno discusso del viaggio iniziato insieme più di 10 anni prima ... e della soddisfazione che nasce dallo scoprire quale sarà la meta finale dei due migliori amici.

Per DeBlois, le musiche rappresentano il palcoscenico de *Il mondo nascosto* in cui il suo lavoro può essere messo all'interno del mondo di Powell, permettendo al compositore di creare una colonna sonora personalizzata che renda il tutto più attuale. "Credo fermamente che la musica rappresenti metà dello storytelling", afferma DeBlois. "Mettendo la storia nelle abili mani di questi musicisti e di John se ne eleva ogni momento. La musica riesce a comunicare così tante emozioni che il dialogo, e persino la recitazione, non riescono a trasmettere. Abbiamo creato sequenze che non sono solo supportate dalla musica, ma in realtà sono guidate da essa".

Quando si realizza un film di animazione che richiede così tanto tempo e così tanto lavoro, l'aggiunta delle musiche è veramente la luce alla fine del tunnel per DeBlois. "Ti dici: 'Non importa quanto sia difficile e quanto sia complicato realizzare questo film, un giorno saremo ad Abbey Road con un centinaio dei migliori musicisti del mondo e con John che compone ed esegue una partitura meravigliosa'".

DeBlois ammette di affidarsi alla straordinaria abilità che Powell possiede di riuscire a condurre un'idea al suo completo sviluppo. "John ha il suo materiale che si intreccia in maniera veramente armonica con la storia e con i suoi temi", afferma il regista. "Spesso se ne esce con un sottoinsieme di temi che supportano e sostengono i vari personaggi - riecheggiando quello che stiamo cercando di dire nella storia generale. Cerca continuamente di superare se stesso, e questa era la sua ultima opportunità di farlo per questa trilogia. Il risultato è magnifico ed è il suo lavoro migliore fino ad ora".

E il momento in cui tutto questo è più evidente che mai, secondo il regista, è nella parte più toccante della colonna sonora: il tema drammatico de *Il mondo nascosto*. "Questo tema è

tutto ciò che si può chiedere ad una colonna sonora", afferma DeBlois. "Ha ampiezza e respiro; è pieno di sorprese ed esprime esattamente quello che è racchiuso in quella sequenza".

Poiché DeBlois lo ha coinvolto nella realizzazione dei vari film per tutti questi anni, Powell ha passato molto tempo a riflettere su come porre fine alla trilogia. "Dopo il secondo film, Dean mi ha raccontato un po' della storia e da allora ho cominciato a pensarci su", racconta Powell. "L'approccio principale consiste nel chiedersi: 'come si finisce qualcosa?' Musicalmente, tutto è pronto per la conclusione di una relazione con qualcuno, cioè la separazione. Questa era la cosa più difficile da musicare: la transizione. Non si trattava solo di finire il film; eravamo giunti proprio alla conclusione della storia", continua il compositore. "Musicalmente ho mantenuto uno stile rigoroso dal punto di vista della composizione, il che significa che sono stato in grado di riflettere più attentamente su come utilizzare tutti i vecchi e nuovi temi. Questo ci ha permesso di assicurarci che tutti si amalgamino nel modo giusto. Mi sono reso conto che negli ultimi due mesi ho lavorato duramente affinché tutti piangessero".

Per Powell, lo scopo non era tanto quello di lavorare con gli strumenti per ottenere suoni caratteristici, quanto piuttosto creare melodie e contenuti armonici al servizio della storia. L'introduzione di Furia Chiara e Grimmel in particolare gli ha permesso di ampliare il canone musicale di *Dragon*. "Ci sono i brani dei primi due film, che ho utilizzato con molta attenzione", dice. "Ma abbiamo creato nuove melodie come il tema del destino e il riff. Ho cercato di spingerli al massimo del loro potenziale per poi rallentare e utilizzare anche i vecchi brani in modo che significhino qualcosa".

Una delle decisioni tipiche di Powell è l'uso attento e puntuale della musica per scandire il momento preciso che consente al pubblico di provare ciò che provano i personaggi. È vitale per lui riuscire a guidare musicalmente le emozioni, senza fare pressione sul pubblico. "È importante restare sempre dietro al pubblico", dice. "Se c'è una scena divertente, cerco di evitare che la musica sia divertente prima che la scena faccia sorridere. Altrimenti, il pubblico si sentirà manipolato. La stessa cosa vale per le scene drammatiche".

Quando si arriva al momento in cui la musica deve sostenere le lacrime, Powell ritiene di non poter introdurre la parte più forte finché non si sente pronto, come membro del pubblico, a lasciarsi andare. "Cerchi di cogliere quel momento. Di non essere in anticipo, perché altrimenti è come segnalarlo. 'Okay, vogliamo che tu pianga ora', cosa che molti film di Hollywood fanno regolarmente. Non mi piace, quindi con la musica cerco di non essere imperativo".

Powell ammette che la sequenza più difficile da musicare in questo episodio è stata quella del primo appuntamento di Sdentato con Furia Chiara. "È un poema sinfonico, un brano musicale che ho dovuto completare, anche se è molto descrittivo. Ancora una volta, è servo dell'azione. Doveva avere senso dall'inizio alla fine. In teoria, ascoltandolo da solo in assenza di immagini, si dovrebbe essere in grado di descrivere quello che sta succedendo".

Agli Abbey Road Studios c'erano tutti gli strumenti e tutti i musicisti possibili, compresa un'arpa celtica, suonata dallo scozzese Maeve Gilchrist, il coro di Eric Whitacre, il solista Yonzi e i suonatori di cornamusa. DeBlois e Powell si uniscono agli altri artisti che prima di loro che hanno trovato lo studio un luogo semplicemente magico per l'acustica. "Se anche solo attraversi lo studio, i tuoi passi risuonano come strumenti", racconta Powell.

"C'è voluto fino agli anni '60 per creare la perfetta acustica di questa incredibile sala, e da allora non hanno più cambiato nulla", dice Powell. "Ti basta tossire e subito ti immergi in un incantevole suono. La maggior parte della vita del compositore è stare seduto da solo davanti a degli schermi. Ma è qui che riesci finalmente ad uscire dalla tua tana e a toccare con mano il tuo sogno dando libero sfogo alla tua immaginazione, cercando di accompagnare con i tuoi suggerimenti i registi e i realizzatori".

LA FINE DI UNA TRILOGIA

Un congedo dolce-amaro

Dire addio a Berk

Mentre la trilogia basata sul mondo che ha creato giunge al termine, nessuno prova maggiore emozione nel concludere questo capitolo della storia di Sdentato e Hiccup della loro creatrice. "Sembra assurdo, ma la storia si basa sulla mia infanzia", spiega la Cowell, "e l'isola di Berk è un posto reale dove ho vissuto da bambina. Il personaggio di Stoick the Vast è stato ispirato dalla relazione con mio padre. Naturalmente, il finale, "C'erano i draghi quando ero un ragazzo", è la frase iniziale dei libri che ho scritto 20 anni fa quando ero appena diventata madre. Racconto la storia dal punto di vista del ragazzo che cresce, ripensando alla mia infanzia, e Hiccup è veramente un padre per Sdentato. I temi sono così legati alla mia vita che il finale è incredibilmente dolce e amaro".

L'architetto della serie DeBlois ha contagiato con il suo amore per il mondo della Cowell

tutti quelli che ha incontrato. Per lo sceneggiatore / regista, la parte più gratificante del tempo trascorso in compagnia di *Dragon Trainer* è stata l'essere riuscito a far avvicinare così tanti nuovi fan a questo intricato universo, ed incontrare tante persone che gli hanno detto quale parte importante abbiano giocato le storie da lui raccontate al cinema nelle loro vite, aiutandoli a crescere. "Questi personaggi e queste trame rappresentano per molte persone una fuga che non avevo previsto", conclude. "Negli incontri che abbiamo avuto con tante persone diverse questo è stato un tema ricorrente, cioè che i nostri eroi - in particolare Hiccup con sua esperienza di vita da 'diverso'- siano stati di conforto alle persone che si sentono in qualche modo un po' rifiutate dal mondo. E mi sono reso conto che abbiamo la responsabilità di tenere tutti loro ben presenti quando prendiamo qualsiasi decisione".

-Dragon Trainer: il mondo nascosto-