



DRAGON TRAINER

Regia Chris Sanders, Dean DeBlois **Origine** Usa, 2010
Durata 98' **Distribuzione** Universal

Berk è un antico villaggio vichingo, assillato dal problema delle continue incursioni dei draghi. Qui vive il tredicenne Hiccup (singhiozzo), detto Hic, un adolescente magrolino, sensibile e intelligente che ama la lettura. Essendo però figlio dell'autoritario guerriero e capotribù Stoick l'Immenso, Hic tenta comunque di impegnarsi nella caccia, per far contento suo padre e per farsi notare da Astrid, la ragazza dei suoi sogni. Una notte il ragazzino riesce a colpire una Furia Buia, specie di drago velocissimo in volo, inafferrabile e molto pericoloso, ma ne perde le tracce.

Poiché nessuno gli crede, il giorno dopo cerca la sua vittima e la trova nel bosco, ferita e immobilizzata da alcune corde. Mosso a pietà, decide di risparmiarla e giorno dopo giorno ne diventa amico. Battezza il drago Sdentato, per la sua capacità di ritrarre i denti, gli costruisce una specie di protesi per consentirgli di volare nonostante le ferite e impara come ammansire gli altri draghi, diventando una celebrità nel villaggio e l'orgoglio del padre. Quando però all'esame finale del corso di addestramento Hiccup è in pericolo perché si rifiuta di uccidere un drago, Sdentato lo raggiunge per difenderlo e viene subito catturato.

Stoick organizza una spedizione diretta al nido dei draghi, ma suo figlio cerca di dissuaderlo: sa infatti che in esso un drago enorme e spaventoso attende il cibo dagli altri, se non vogliono essere mangiati a loro volta. Poiché la battaglia è molto dura, il capotribù lascia che il ragazzo liberi Sdentato per aiutarlo a sconfiggere la belva. Hiccup viene ferito, ma vince, e da quel giorno i draghi diventano gli animali da compagnia e da lavoro degli abitanti di Berk.

In questi ultimi anni i film d'animazione stanno prendendo una piega nuova che, nella spettacolarità avvincente della tridimensionalità, affronta anche temi impegnativi: la tolleranza fra creature diverse, la superiorità dell'intelligenza sulla forza, della cultura sull'ignoranza, della conoscenza sulla paura e dell'amore sull'odio. *Dragon Trainer* è la dimostrazione evidente di come un film di questo genere, solo in apparenza minore, possa invece convincere il pubblico con un plot classico, una vicenda a metà tra fantasy e commedia e una svolta moderna, soprattutto nel finale non totalmente lieto.

Tratto dalla saga di successo in dieci volumi *How to Train your Dragon* della romanziere inglese Cressida Cowell (in Italia *Come addestrare un drago*, ed. Mondadori) il film ha tutte le caratteristiche di un primo episodio funzionale a presentare i personaggi di una possibile serie. Per l'adattamento sono serviti sei anni di lavoro e alcuni cambiamenti in corso d'opera, perché la storia rischiava di prendere una piega troppo infantile, mentre l'intenzione degli autori era di renderla adatta a tutta la famiglia, compresi gli adulti che accompagnano i bambini al cinema.

I registi Sanders e DeBlois si sono conosciuti alla Disney una decina di anni fa, nella produzione di *Mulan*, e poi hanno diretto insieme *Lilo e Stitch*, candidato nel 2002 all'Oscar.

Nonostante questo successo mondiale, alla fine della sua presidenza, nel 2003 Michael Eisner polverizzò inspiegabilmente il geniale team e bandì il disegno a mano, riconquistato poi da John Lasseter (Pixar) che però pochi anni fa ha regalato all'avversario Dreamworks la matita di Chris Sanders. Così un'eccezionale scheggia disneyana è passata ora al nemico e ne è risultato un cartoon di produzione Dreamworks in stile Disney di qualità superiore, un'avventura di formazione e di emancipazione di un giovane vichingo refrattario alla violenza, alla potenza virile barbara e alla sfida, che per questo motivo ha un rapporto contrastato con il padre.



Dal punto di vista tecnico, si tratta di un film come altri, tra cui *Alice in Wonderland*, creato in 2D e poi 'gonfiato' in 3D, in cui manca lo stupore da effetti di uscita dallo schermo e si punta tutto sul fascino della profondità di campo. Qui il risultato è molto accurato, soprattutto nelle sequenze aeree: "Abbiamo lavorato molto", spiega Phil McNally "sul design delle scene di volo, in modo che gli spettatori si sentano come Hic, in groppa al drago Sdentato, accentuando in certi momenti il senso di vertigine, facendo prove con lenti diverse e lavorando sull'inquadratura soggettiva". "La difficoltà", spiega il supervisore degli effetti visivi Craig Ring, "aumenta esponenzialmente, perché se prima era sufficiente comporre i vari elementi dell'immagine solo rispetto alle due dimensioni, ora dobbiamo anche preoccuparci dello spazio tra i vari personaggi e tra questi e i fondali". Un'altra sfida è stata la creazione del fuoco sputato dai draghi: per ottenere il massimo del realismo, gli artisti degli effetti speciali hanno trascorso un'intera giornata a sparare fuochi d'artificio e petardi nel parcheggio dello studio, riprendendo tutto con cineprese ad alta velocità e utilizzando i filmati come riferimento per la creazione delle impressionanti fiamme digitali.

Il budget di 180 milioni di dollari ha consentito inoltre un grosso colpo: Roger Deakins, uno dei più grandi direttori della fotografia contemporanei, che inizialmente doveva fare solo un corso di aggiornamento agli animatori, è stato talmente incuriosito da rimanere nella produzione del film, e così la luce naturale ed essenziale di alcune scene ricorda quella di alcuni suoi film importanti come *L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford* o *Non è un paese per vecchi*. Deakins, pur avendo ormai collezionato nella sua carriera 8 nomination, non ha mai vinto l'Oscar e sarebbe bizzarro, ma non immotivato, che lo prendesse questa volta per un film di animazione.

La morale di questa favola, antica e sempre nuova, rovescia lo stereotipo sui draghi: sono esseri terrificanti per paura e autodifesa, perché subiscono a loro volta la dittatura di una creatura ancora più mostruosa di loro. Alla fine Hiccup riuscirà a far capire a tutti quanto sia più interessante e costruttivo conoscersi e venirsi incontro, piuttosto che continuare a guardarsi in cagnesco per l'eternità. Insegnamento questo che, consegnato senza retorica e con molto spirito, rappresenta il messaggio centrale del film.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Le due realtà che prima si scontrano, ma poi impareranno a conoscersi e a confrontarsi, sono da una parte il gruppo dei vichinghi, composto dal forzuto istruttore Skaracchio Ruttans e dai suoi allievi, come i rudi monelli Gambedipesce, Moccicoso, i gemelli Testa Bruta e Testa di Tufo, la bella brutale Astrid; dall'altra quello dei draghi, fra cui Uncinato Mortale, Orripilante Bizippo, Terrore Terribile, Incubo Orrendo. Descrivi le caratteristiche principali di tutti questi personaggi. Individua quelli zoomorfi, cioè simili a qualche animale (pappagallo/chihuahua...). Riesci a individuare anche delle figure mitologiche di riferimento?
- Per ragioni produttive la Disney ha voluto realizzare il film in un anno, mentre avrebbe meritato un tempo di lavorazione più lungo. Sono rimaste alcune imperfezioni nei personaggi secondari, scene comiche poco credibili e una qualità non sempre elevata, anche perché nel frattempo una parte dello staff si era distaccato per concentrarsi sull'imminente *Sbrek Forever After*. Se tu potessi aggiungere, modificare o migliorare qualcosa in questa vicenda, che interventi faresti? Prova a immaginare un finale diverso.
- Il disegno degli autori è fluido, rotondo e sensuale, sullo sfondo di paesaggi emozionanti ed immensi, catturati dall'Islanda e dall'Oregon. Disegna la scena del film che ti è piaciuta di più.
- L'autrice del romanzo da cui è tratto il film assicura che la storia è in parte autobiografica: da bambina passava le vacanze con la famiglia in un isolotto irlandese sperduto in mezzo al mare, senza elettricità, e lì la sua fantasia volava in alto. Se tu fossi uno scrittore, quali sarebbero i tuoi luoghi preferiti di ispirazione?



PERCORSI DIDATTICI

- *Dragon Trainer* è ricco di riferimenti cinematografici: grandi battaglie e scene volanti a cavallo dei draghi come in *Avatar*, il rapporto fra l'apprendista guerriero e l'apprendista drago come in *E.T.*, il drago tutto occhioni e capricci che ricorda il robot femmina Eve di *Wall-E*, il personaggio di Hic che assomiglia anche nel fisico a Semola, protagonista di *La spada nella roccia*. Dopo la visione di questi film individua le somiglianze e le differenze.
- *Lilo e Stitch* (2002), diretto dagli stessi registi Sanders e DeBlois, racconta la storia dell'amicizia fra un alieno e una piccola hawaiana disadattata. Stitch assomiglia molto a Sdentato: hanno entrambi occhi felini, muso tondo da lucertola e una prepotente dentatura. Dopo aver visto il film, confronta anche le personalità di questi due protagonisti.
- Preferisci i film d'animazione che raccontano una storia con uno stile narrativo tradizionale, come *Dragon Trainer*, oppure quelli caratterizzati dalla parodia, cioè dall'imitazione e dalla presa in giro di altri film, come le fortunatissime serie di *Sbrek* e *Madagascar*? Motiva la tua risposta.

a cura di *Silvia Savoldelli*