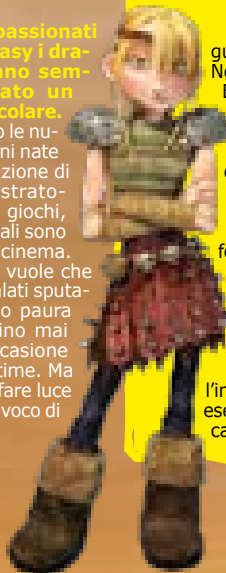


Un DRAGO da addomesticare

Armati di occhiali 3D, con *Dragon Trainer* ci si potrà finalmente immergere nell'universo di draghi e vichinghi.

Sugli appassionati del fantasy i draghi hanno sempre esercitato un fascino particolare.

Non si contano le numerose versioni nate dall'immaginazione di scrittori, illustratori, creatori di giochi, molte delle quali sono approdate al cinema. E la leggenda vuole che questi esseri alati sputafuoco mettano paura e non si lascino mai scappare l'occasione di mietere vittime. Ma sarà Hiccup a fare luce su questo equivoco di vecchia data.



In un tempo lontano un popolo guerriero attraversava i mari del Nord in cerca di cibo e avventure. È l'epoca dei vichinghi. Hiccup, figlio del capo tribù, deve passare attraverso un rito importante: dimostrare a tutti che è in grado di domare un drago selvaggio. Le bestie enormi infatti spadroneggiano infuriate, spaventando a morte ogni essere umano. Per fermarle Hiccup ha inventato un'arma che dovrebbe catturarle in volo... anche se nessuno crede alla sua efficacia e i coetanei lo prendono in giro. Ma se in un primo momento la caccia ai draghi occupa i suoi pensieri, l'incontro fortuito con Toothless, un esemplare di drago creduto estinto, cambia la sua vita per sempre.

Incomincia così l'avventura di *Dragon Trainer*, dai creatori di *Shrek*, *Madagascar* e *Kung Fu Panda*, tratta dal primo di una serie di libri della scrittrice inglese Cressida Cowell, destinati ad avere successo in tutto il mondo. Il film combina un'ottima trama con un utilizzo intelligente del 3D: rimarrete rapiti dalle performance dei personaggi e dalle ambientazioni suggestive, studiate appositamente dal team della DreamWorks e trasformate in uno scenario quasi catastrofico. Non solo: per il protagonista e lo spettatore, si tratta di un percorso di crescita e formazione con un finale dolce-amaro davvero sorprendente.

A ciascuno il suo drago

Cressida Cowell racconta che l'ispirazione della storia le è venuta durante l'infanzia, costretta a vivere in un'isola al largo della Scozia. Per passare il tempo raccontava storie fantastiche su pesci e mostri di quel luogo sperduto. Registi e maghi del computer hanno poi elaborato i disegni approssimativi del libro e, a loro volta, lavorato di fantasia. L'art director Pierre Olivier Vincent spiega che hanno fatto molte ricerche prima di arrivare al prodotto finale. Soprattutto perché al cinema i draghi sono stati rappresentati molte volte e loro volevano qualcosa di nuovo. Ad esempio, il drago con due teste è più mitologico degli altri più piccoli, che sono stati disegnati apposta per essere più simpatici.

