



TWENTIETH CENTURY FOX
présente
Un film DreamWorks Animation SKG


DRAGONS
2

(HOW TO TRAIN YOUR DRAGON 2)

Réalisé par Dean DeBlois

Avec les voix (VO) :

Jay Baruchel, Cate Blanchett, Gerard Butler, Craig Ferguson, America Ferrera,
Jonah Hill, Djimon Hounsou, Kit Harington

Scénario de Dean DeBlois

D'après les livres "How to train your dragon" de Cressida Cowell

Musique de John Powell

Produit par Bonnie Arnold

SORTIE LE 2 JUILLET 2014

Durée : 1h40 (approx.)



SÉLECTION OFFICIELLE
HORS COMPÉTITION
FESTIVAL DE CANNES

Photos et dossier de presse disponibles sur : www.foxpresse.fr

Distribution
TWENTIETH CENTURY FOX
241 boulevard Pereire
75017 Paris
Tél.: 01 58 05 57 00

Presse
Michèle ABITBOL-LASRY
Séverine LAJARRIGE
184 Boulevard Haussmann - 75008 Paris
Tél.: 01 45 62 45 62
michele@abitbol.fr / severine@abitbol.fr





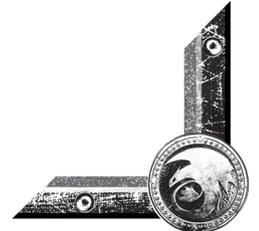
L'HISTOIRE

La vie s'écoule paisiblement sur l'île de Beurk...

Astrid, Rustik le Morveux, Varek, Kranedur et Kognedur se défient lors de courses sportives de dragons devenues très populaires tandis qu'Harold et Krokrou, désormais inséparables, parcourent les cieux à la conquête de territoires inconnus et de nouveaux mondes.

Au cours de l'une de leurs aventures, ils découvrent une grotte secrète qui abrite des centaines de dragons sauvages, protégés par un mystérieux dragonnier...

Harold et Krokrou vont alors se retrouver au centre d'une lutte visant à maintenir la paix et vont devoir défendre leurs valeurs pour préserver le destin des vikings et des dragons.





NOTES DE PRODUCTION

EN CINQ ANS, TOUT – OU PRESQUE – A CHANGÉ...

En 2010, DRAGONS, produit par DreamWorks Animation, a envahi les écrans et conquis le public du monde entier grâce à son cocktail d'action de haut vol, d'humour plein d'esprit et de densité dramaturgique : le film a totalisé 495 millions de dollars de recettes mondiales, raflant dans la foulée deux nominations aux Oscars pour le meilleur film d'animation et la meilleure musique.

Mais le succès de cet opus, écrit et réalisé par Dean DeBlois et Chris Sanders, n'a pas été immédiat. Même s'il a, dès le départ, été plébiscité par la critique et s'est hissé au sommet du box-office le weekend de sa sortie, "ses résultats étaient en-deçà des objectifs du studio. Mais il avait un fabuleux potentiel. Il a frôlé les sommets pendant sept semaines d'affilée. Nous étions tous très fiers de constater que le bouche-à-oreille autour du film attirait le public dans les salles, et peu à peu, nous avons fini par dépasser les attentes du studio", raconte DeBlois.

Le triomphe de DRAGONS a donné lieu à une série pour la télévision, un spectacle sur scène... et des légions de fans fidèles à son univers.

"C'est extrêmement gratifiant de voir que notre passion pour le projet est partagée. On reçoit énormément de preuves de cet amour - des vidéos de fans, des récits que cela leur inspire, des dessins reprenant les personnages - et on sait alors que le film existe par lui-même d'une manière phénoménale que l'on n'avait pas du tout imaginée", signale le réalisateur.

Dès le départ, les dirigeants de DreamWorks Animation ont considéré DRAGONS comme une saga potentielle. Grâce à son excellent accueil et à ses résultats au box-office, une suite s'est rapidement imposée.

Comme Chris Sanders travaillait à la réalisation des CROODS, autre projet de DreamWorks Animation, les patrons du studio ont décidé de solliciter DeBlois afin qu'il prenne seul les commandes de DRAGONS 2, tout en confiant à Sanders le rôle de producteur exécutif.

"Je leur ai répondu, 'Ça m'intéresse vraiment à condition que vous soyez prêts à envisager d'en faire une trilogie. Le précédent film peut servir de premier volet, celui-ci de deuxième partie, plus ample, et le troisième sera l'apothéose'. Heureusement que l'idée leur a plu", se souvient DeBlois.

"À Hollywood, Dean [DeBlois] est considéré comme un type fiable et authentique. Il sait magnifiquement raconter les histoires. Il a gardé un esprit d'enfant, ce qui est une qualité incontestable pour faire un film qui parle de petits garçons et de leurs dragons. Il a une imagination fertile mais il sait laisser ses collaborateurs apporter au projet le meilleur d'eux-mêmes, si bien qu'on ne peut pas rêver mieux", explique la productrice Bonnie Arnold.

Le superviseur des effets visuels David Walvoord renchérit : "C'est génial de travailler avec Dean. Il n'est pas simplement le réalisateur mais aussi l'auteur du film. Il est formidablement proche des personnages et de leur univers. Il a donc une idée tellement précise de la manière dont ce monde est censé être représenté que c'est une source prodigieuse d'inspiration pour nous tous. Dans le même temps, c'est ce qui nous rend la tâche beaucoup plus facile car il est parfaitement capable d'expliquer ce qu'il recherche et cela nous permet d'aller dans la même direction".

Tiré des livres pour enfants de l'auteur britannique Cressida Cowell, le premier opus a fait découvrir au public le Viking adolescent dégingandé Harold : sa vie est bouleversée lorsqu'il fait la connaissance d'un dragon blessé, appartenant à l'espèce des Furies Nocturnes, qu'il prénomme Krokmo et qui devient son ami.





D'après Bonnie Arnold, DeBlois a considéré DRAGONS 2 comme l'étape initiatique au cours de laquelle Harold entre dans l'âge adulte, et "pas comme 'de nouvelles aventures' d'Harold et Krokmu", ce qui est souvent le cas des suites. "Quand Dean a pitché son idée pour le deuxième opus aux dirigeants de DreamWorks Animation, un élément primordial en est ressorti : il voulait que l'on retrouve les personnages cinq ans plus tard. Il faut reconnaître que ça rendait le postulat plus intéressant et que ça le différenciait de la plupart des films d'animation. C'était même culotté de sa part et c'est pour ça que nous sommes soulagés et heureux que DreamWorks nous ait suivis", poursuit-elle.

Et pourtant, ce n'était pas une approche facile à exploiter.

D'après DeBlois, ce choix s'est même avéré être un défi sur le plan des décors. L'équipe artistique a dû s'y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à vieillir chacun des personnages, tout en leur conservant leurs particularités et leur charme.

"Nous avons fini par nous rendre compte que, pour la plupart des personnages, il suffisait visiblement qu'ils aient la même allure et la même silhouette mais qu'il fallait malgré tout les grandir, renouveler leur garde-robe, changer leur coiffure et vieillir légèrement les traits de leur visage. Harold a sans doute été le personnage le plus compliqué à aborder car, en le vieillissant, on ne voulait surtout pas qu'il ressemble au héros hollywoodien habituel. Il devait rester un peu gauche, parce que ce côté maladroit et ridicule fait tout son charme", constate-t-il.

"Nous nous sommes donc assurés qu'en grandissant, il ne prenne pas vraiment beaucoup plus de poids, contrairement à ce qu'espérait son paternel, le chef de tribu Stoïk la Brute, dans le précédent film. Il est encore un peu efflanqué mais il continue à compenser par son intelligence, sa vivacité d'esprit et ses idées novatrices", reprend DeBlois.

Jay Baruchel prête une nouvelle fois sa voix à Harold. D'après DeBlois, il incarne lui-même toutes les qualités du personnage. "Je ne vois personne d'autre que lui pour l'incarner aussi bien car le personnage et Jay se ressemblent étrangement.

Jay est très proche d'Harold : un garçon à l'esprit vif, intelligent, alerte, délicieusement gauche, ce dont il est conscient, même s'il en joue", précise le réalisateur.

"C'est grâce à la capacité de Baruchel à traduire les émotions d'Harold que le public peut s'identifier et s'attacher au personnage", souligne Bonnie Arnold.

"Le public vit le film à travers le regard d'Harold. Ce qui rend l'aventure encore plus trépidante, c'est le fait de comprendre ce que ressent le protagoniste dans telle ou telle situation. Jay est vraiment en phase avec son personnage et cela s'entend dans sa voix quand il le joue. Même si c'est Dean qui est l'auteur des répliques - et quel dialoguiste génial ! -, Jay connaît Harold comme personne", ajoute-t-elle.

DeBlois acquiesce.

"Jay modifie souvent son texte pour coller à son personnage, ce qu'il peut se permettre parce qu'il le connaît intimement", confirme-t-il.

Grâce aux efforts d'Harold dans le premier opus, les habitants de Beurk, qui considéraient auparavant les dragons comme une engeance à éradiquer, vivent dorénavant avec eux en toute amitié et vont même jusqu'à les chevaucher ! Cette fois, ils doivent affronter un tout autre genre de problème, quoique bénin : les dragons sont désormais très nombreux ! Comme chaque habitant a son propre dragon, ces derniers font donc partie intégrante du quotidien, si bien que l'île de Beurk a radicalement changé de physionomie.

Pour accueillir ses nouveaux habitants et rendre la cohabitation un peu moins dangereuse pour tout le monde, l'île a subi d'importants changements : un réseau d'aqueducs et de gouttières a été installé pour prévenir les incendies en un rien de temps ; des distributeurs de nourriture ont été mis à disposition afin qu'aucun dragon ne souffre plus de la faim ; des grottes ont été transformées en écuries aménagées ; et une armurerie pour dragons pourvoit à leurs moindres besoins.

"L'armurerie, qui fait aussi office de centre de lavage, était autrefois une vieille forge, là même où Harold était apprenti dans le premier film.





Qu'un dragon ait une rage de dents ou qu'il ait besoin d'être bichonné, tout est prévu", indique DeBlois.

Le chef-décorateur Pierre-Olivier Vincent, affectueusement surnommé P.O.V., précise : "C'est désormais un endroit beaucoup plus gai et harmonieux et cela se voit aux myriades de nouvelles couleurs que nous avons utilisées en redessinant le village. En réalité, les couleurs des principaux dragons que l'on découvre dans ce film nous en ont donné l'idée en le créant". À la tête de la forge des dragons, on retrouve Gueulfor, le forgeron du village et le bras droit de Stoïk la Brute que celui-ci n'hésite jamais à solliciter. Toujours partant pour l'aventure, il est à nouveau joué par Craig Ferguson.

"Gueulfor est celui qui doit concevoir tout ce qui rend la cohabitation avec les dragons moins risquée au quotidien. C'est pour ça qu'il a la nostalgie du passé, époque à laquelle ils devaient combattre les dragons et non vivre en paix avec eux. Craig exprime très bien cette frustration", souligne le réalisateur.

Même si leurs rapports ont changé, il n'en demeure pas moins que les Vikings restent des Vikings et les Dragons restent des Dragons ! L'équipe de DRAGONS 2 a pris conscience qu'il fallait aux habitants de Beurk un nouveau moyen d'exprimer leur agressivité naturelle. C'est pourquoi ils ont imaginé les courses de dragons !

Pendant la compétition, les Vikings chevauchent les dragons : "Ce genre de course est grisant, enfin, tant que vous n'êtes pas un mouton, à mon avis", plaisante Jay Baruchel. Les participants doivent en effet faire le tour de l'île et repérer les animaux marqués d'une cible en couleurs, les attraper et les jeter dans le panier de leur équipe. Chaque mouton vaut 1 point, sauf le mouton noir qui vaut à lui seul 10 points. "C'est un peu le Rallye automobile Monte-Carlo de Beurk", constate DeBlois.

Une course de dragons a aussi fourni aux producteurs un très bon prétexte pour faire découvrir le nouveau Beurk au public.

La scène d'ouverture de DRAGONS 2 montre que "la course d'obstacle est un élément fonda-



mental et viscéral de ce jeu qui permet de survoler toutes les nouvelles infrastructures de Beurk et de montrer des personnages qui ont eu cinq ans pour nouer des liens avec leur propre dragon", souligne DeBlois.

Astrid (America Ferrera), jeune fille qui ne s'en laisse pas compter et qui aime la compétition, file comme une flèche dans le ciel sur le dos de Tempête le Dragon Vipère. Les jumeaux turbulents Kognedur (Kristen Wiig) et Kranedur (T. J. Miller) chevauchent le Braguettaure à deux têtes, respectivement Burp et Barf.

Le timide et nerveux Varek (Christopher Mintz-Plasse) tient en équilibre précaire sur son Gronk nommé Bouledogre, tandis que Rustik (Jonah Hill), suffisant et prétentieux, vole à toute allure sur Krochefer, son Cauchemar Monstrueux.

"Ça doit bouger, faire rire et rassurer le public qui a déjà vu le précédent film", affirme DeBlois. -"Bref, tout ce qui a séduit le spectateur dans l'île de Beurk est désormais plus majestueux et plus beau encore, c'est ce qui rehausse les enjeux du film. On comprend que cet endroit est devenu un vrai paradis sur Terre, que toute menace ne peut être que désastreuse". Et une menace va effectivement se profiler...

Les grands absents de la course de dragons sont bien entendu Harold et Krokmu. En effet, le duo inséparable se consacre à son activité de prédilection, à savoir parcourir les cieux en quête de nouveaux dragons et de nouvelles terres pour les cartographier sur les relevés d'Harold de plus en plus étendus.

"Pour s'amuser, Harold et Krokmu passent non seulement leur temps à repousser les limites de ce qu'ils peuvent faire en volant mais ils parcourent également de longues distances pour découvrir et recenser des territoires encore inexplorés", reprend DeBlois. "C'est devenu leur passe-temps favori".

"Ils sont partis de la carte des Vikings que l'on voit dans le premier opus et y ont ajouté d'autres territoires un peu partout. Harold est tout simplement quelqu'un de curieux et qui ne tient pas en place. Il est toujours à la recherche d'une nouvelle aventure", raconte le directeur d'écriture Tom Owens.





Ce matin-là, s'envoler vers l'inconnu est aussi pour Harold une façon de décompresser car avant le début des courses, son père Stoïk lui a annoncé qu'il était désormais grand temps qu'il assume le commandement de l'île mais Harold ne s'y sent pas vraiment prêt.

"Stoïk est un homme imposant, sacrément costaud, musclé et sociable, il est très fier de son fils, malgré sa taille, parce qu'il a réussi à apporter la paix à Beurk. Leur relation s'est améliorée au cours des cinq dernières années. Après avoir longtemps eu honte d'Harold, Stoïk veut dorénavant faire de son fils le prochain chef de l'île", affirme Gerard Butler qui incarne Stoïk.

Étant donné qu'il n'est pas sûr de ce qu'il veut faire, Harold ne parvient pas à s'imaginer succéder à son père et marcher dans ses larges pas, au sens propre et figuré.

"Dans le premier film, nous avons entraperçu de quoi Harold était capable, aujourd'hui les responsabilités d'adulte qui l'attendent commencent à peser sur lui. Il ne faut pas être Einstein pour comprendre qu'en tant que fils du chef de la tribu, il sera appelé à prendre la place de son père mais il a du mal à se faire à cette idée", précise Baruchel.

Même s'il cherche encore sa vocation, il a conscience de ses points forts et il met ses talents d'inventeur à profit en créant toutes sortes d'outils ingénieux.

"Dans les nouvelles contrées où ils s'aventurent, il n'est pas rare qu'Harold et Krokmu croisent de nouveaux dragons agressifs. Il a donc bien fallu qu'Harold, en intellectuel éclairé, se confectionne une arme pour brider la puissance de feu d'un dragon. Il s'agit de la garde d'une épée dont la lame est rétractable et qui possède deux cartouches : l'une des deux contient la salive inflammable d'un Cauchemar Monstrueux qui agit comme du napalm gluant. Aux yeux des dragons, c'est une image très forte. Ça leur fait croire qu'Harold est un dragon puisqu'il peut lui aussi cracher du feu. Si Harold se retrouve cerné par une horde de dragons agressifs, il utilise le revers de la garde de son épée qui, elle, contient une cartouche de gaz de Braguettaur Hideux, hautement inflammable. Il lui suffit d'en



pulvériser en cercle tout autour de lui et de l'enflammer pour que le flash explosif attire leur attention", note DeBlois.

Baruchel ajoute : "C'est son sabre laser et c'est dément ! Il s'est aussi fabriqué ce que je préfère dans le nouveau film : une tenue de pilote absolument démentielle qui lui tient chaud sous son allure branchée et dont les avant-bras sont équipés de tout le nécessaire pour ses excursions aériennes. Il porte également une dague qui lui sert d'outil, un crayon et un compas rudimentaire, ainsi que du papier pour enrichir sa carte. Il sait maintenant chevaucher Krokmu mais aussi voler à ses côtés, ce qui est vraiment extraordinaire".

"Dean DeBlois a contribué de manière décisive à l'élaboration du costume d'Harold. Il voulait vraiment que celui-ci porte une tenue qui reflète sa connaissance approfondie des dragons acquise au cours des cinq années écoulées et sa volonté de leur ressembler, - au moins dans la maîtrise du vol. Harold est un peu le Léonard de Vinci du Moyen-Âge", admet POV.

Le seul autre personnage à avoir permis à Harold d'enrichir ses découvertes n'est autre que l'audacieuse et dure à cuire Astrid, devenue sa compagne d'exploration - et bien plus encore... "Astrid est désormais la petite amie d'Harold. Elle est la première à prendre sa défense et à l'encourager. Elle a une âme de chef. Ils sont vraiment à égalité. Quand Harold part à l'aventure, elle n'est pas du genre à rester à l'attendre en espérant qu'il rentre sain et sauf", affirme America Ferrera, qui prête de nouveau sa voix à la courageuse jeune fille Viking.

"Bien qu'Astrid ne voie pas les choses comme Harold, elle le connaît suffisamment pour le pousser à trouver des solutions qu'il n'aurait peut-être pas cherchées sans elle. Elle sait tirer le meilleur de lui-même", confie Tom Owens.

"Quelle chance qu'America ait pu reprendre le rôle d'Astrid !", note le réalisateur. "Elle possède une voix très forte et puissante, cela rejaillit sur le personnage grâce à ce côté piquant et audacieux. Mais la voix d'America fait aussi naturellement transparaître son bon sens et son assurance, tout ce qu'incarne Astrid dans l'histoire".





Astrid se trouve aux côtés d'Harold lorsqu'il découvre une forteresse de trappeurs aux confins du nord de la Norvège qui a, semble-t-il, été pulvérisée par une terrible tempête de glace. Il n'en subsiste que de gigantesques éclats de bois fichés dans d'énormes stalagmites. En survolant la zone de plus près, ils tombent sur un navire et son équipage hétéroclite, mené par un jeune trappeur musclé, dont le nom est une répétition de son patronyme : Eret, fils d'Eret.

Il a un égo surdimensionné et il finit par repérer Krokmu et Tempête.

"Eret, fils d'Eret, qui est l'un des trois nouveaux personnages principaux de DRAGONS 2, est plutôt du genre égocentrique. Il revendique le statut de meilleur chasseur de dragons au monde parce que lui et sa bande les chassent avec succès depuis déjà quelque temps", poursuit DeBlois.

"Eret croit connaître les dragons mieux que quiconque mais il n'a absolument aucune idée des liens profonds qui peuvent se nouer entre un Viking et un dragon", indique Owens.

Au bout d'un moment, il finira par changer d'avis. Le réalisateur reprend : "Eret est plus réfléchi qu'Harold et Astrid ne le croient lors de leur première confrontation. Grâce à eux, Eret finit par s'apercevoir que les dragons n'ont pas qu'une utilité fonctionnelle, comme il l'a toujours pensé - ils sont fidèles et si l'on prend le temps de gagner leur loyauté, ils sont prêts à tout pour vous". Pour incarner Eret, fils d'Eret, les producteurs ont choisi Kit Harington, jeune et célèbre acteur britannique de la série GAME OF THRONES.

"Kit a été sélectionné parmi une liste d'acteurs potentiels pour prêter sa voix à Eret. Je l'ai découvert dans GAME OF THRONES et j'avoue qu'il est mon personnage préféré de la série. Je le trouvais parfait pour ce rôle", constate DeBlois. Et Bonnie Arnold de préciser, "Eret est censé avoir environ 20 ans, le même âge qu'Harold. La voix juvénile de Kit nous a plu car elle est à la fois charmante et autoritaire. GAME OF THRONES décollait tout juste quand nous nous sommes rencontrés et c'est une chance qu'il soit devenu si connu grâce à ça alors que nous préparions le film".



Malgré ses talents, Eret ne chasse pas les dragons pour son plaisir. Il travaille en effet pour Drago, mégalomane malveillant, sans conscience, ni pitié, qui s'est un jour imposé en chef après s'être revendiqué comme un homme du peuple soucieux de libérer l'humanité de la tyrannie des dragons. Il est en fait beaucoup plus dangereux qu'Eret qui n'est qu'un homme de main : Drago, lui, est en train de lever une armée de dragons. "Drago est un homme dont la réputation dépasse les frontières mais pour de mauvaises raisons. Il a tué de nombreux Vikings, même Stoïk le redoute car il sait d'expérience de quoi Drago est capable", ajoute Gerard Butler.

"Drago n'aime pas du tout les dragons mais il est un peu comme Harold : il a su les apprivoiser, même s'il est animé de mauvaises intentions. Il est comme un dresseur de chiens qui ne leur apprendrait qu'à attaquer. Grâce à la peur et au contrôle qu'il exerce sur eux, il les oblige à se plier à ses quatre volontés", confirme Owens. Pour jouer ce personnage redoutable, les producteurs ont sollicité l'acteur nommé aux Oscars Djimon Hounsou, connu pour ses rôles marquants et souvent terrifiants.

"Quelle voix formidable et puissante !", reprend Owens. "Une fois, j'ai assisté à un enregistrement de Djimon. Pendant qu'il s'échauffait la voix, il émettait toutes sortes de sons très forts et primaires pour se mettre dans l'ambiance. Ça devenait vraiment de plus en plus impressionnant. Quand il a fait l'enregistrement, il avait l'air furieux et il transpirait à grosses gouttes à cause de l'intensité de son jeu. C'était vraiment génial de l'observer travailler".

Mais Drago va devoir affronter un mystérieux chevauteur de dragons, qui les sauve systématiquement des griffes d'Eret et les cache dans les profondeurs de l'Arctique. Tandis qu'Harold cherche des réponses à ses questions et plonge dans l'aventure, il ne tarde pas à se retrouver face à la mystérieuse cavalière qu'Harold pensait ne jamais rencontrer : sa mère. Enlevée par un dragon alors qu'Harold n'était encore qu'un bébé, elle a passé ces vingt dernières années loin de Beurk, si bien qu'au village, tout le monde la croit morte.





"Dans le premier volet, il n'est jamais précisé que la mère d'Harold est morte, c'est simplement sous-entendu", rappelle Owens. "Cela nous a permis d'envisager qu'elle ne le soit pas".

Dans DRAGONS 2, elle est effectivement bel et bien vivante. Experte en matière de dragons, Valka sait communiquer avec ces derniers et a même découvert des secrets à leur sujet, inconnus d'Harold.

Elle habite la Montagne aux Dragons, gigantesque formation de glace jouissant du microclimat d'une étonnante oasis tropicale nichée en son cœur. "Pendant tout ce temps, elle a vécu comme Dian Fossey parmi des milliers de dragons, étudiant leurs comportements et devenant leur plus fervente protectrice", glisse DeBlois. La scène où Valka montre à Harold le lieu qu'elle appelle son foyer est un moment particulièrement fort du film.

"Dès le départ, Dean DeBlois savait très clairement à quoi l'Oasis aux Dragons devait ressembler. Nous étions conscients que ce devait être un endroit surprenant où des plantes pouvaient survivre, dans une région arctique suffisamment vaste pour subvenir aux besoins de toute une communauté de dragons", souligne le chef maquettiste Gil Zimmerman.

"D'un point de vue cinématographique, nous devons trouver le moyen de dévoiler tout cela car c'est un point crucial de l'histoire et nous voulions que le public en ait plein les yeux en le découvrant", poursuit-il. "Nous avons alors recouru au vieil adage qui dit que pour pénétrer dans un espace large et vaste, on doit d'abord passer par un chemin étroit et exigu".

Dans le film, lorsque Valka emmène Harold dans son monde, elle lui fait emprunter un tunnel sombre et étroit. À l'approche de l'oasis, le premier indice de sa magnificence se lit sur le visage d'Harold - cadré en gros plan - littéralement pétrifié. "Le public découvre ensuite la vue spectaculaire qui s'offre à lui", souligne Zimmerman. "C'est à couper le souffle, n'est-ce pas ? Pour nous dans le métier, c'était aussi l'occasion de rendre ce sentiment palpable. Le public doit être ébahi quand le regard d'Harold découvre ce monde.



Il le voit sans y croire tant il est vaste et magnifique. Il était primordial que nous transmettions tout cela à travers la lumière", note le chef éclairagiste Pablo Valle.

"Deux événements se déroulent au cours de cette scène et chacun d'entre eux était un plaisir pour nous," reprend Valle. "Il y a, d'un côté, les retrouvailles entre une mère et son fils après tant d'années et de l'autre, la prise de conscience d'Harold qui se rend compte que le monde est plus vaste qu'il ne l'aurait imaginé". Cet espace immense regorge de fougères tropicales, de cascades naturelles et de sources d'eau chaude bouillonnante mais aussi de milliers de dragons.

"Outre la séquence de la grande bataille, c'est l'un des deux moments-clés du scénario pour lequel nous devons nous surpasser", déclare Zimmerman.

Harold a un flot de questions à poser à sa mère ! Le fait de la rencontrer revient, au fond, à trouver la pièce manquante et insaisissable d'un puzzle et il se rend compte que Valka et lui ont beaucoup en commun.

"Harold est conscient qu'il n'est pas la copie conforme de son père et se sent un peu gêné de savoir qu'une part de lui aspire à quelque chose d'autre - à un supplément d'âme en quelque sorte. Il se sent beaucoup plus à l'aise quand il est en vadrouille avec son dragon, cherchant à donner un but à sa vie. Lorsqu'il finit par rencontrer sa mère et apprend quel est son but dans l'existence, cela signifie beaucoup pour Harold car il sent alors qu'il a trouvé ce qui lui manquait. Il sait enfin qui il est", déclare DeBlois.

Le seul point qui sépare Valka et Harold est leur conception des relations entre hommes et dragons. Valka ne croit pas en une cohabitation possible parce que, d'après le réalisateur, "elle a trop souvent vu le mal dont les hommes pouvaient être responsables". Elle croit que la seule façon de préserver les dragons est de les soustraire aux hommes. De son côté, Harold est convaincu que la cohabitation est possible, non seulement parce qu'il en a lui-même fait l'expérience mais aussi parce qu'il sait qu'il peut changer les mentalités et rétablir la paix.





Ils doivent résoudre ce dilemme qui les sépare et Valka finit par se ranger aux arguments de son fils.

Dès l'instant où il a imaginé le personnage de Valka, DeBlois a su qu'il voulait confier le rôle à l'actrice oscarisée Cate Blanchett.

"J'ai écrit ce personnage en pensant à Cate, sans même savoir si ça l'intéresserait. Je pensais simplement qu'elle était le modèle tout trouvé pour le personnage. Elle avait déjà tenu des rôles de femmes fortes, faisant preuve d'ardeur et d'autorité", relève DeBlois.

"Quand nous avons assisté aux Oscars l'année où nous avons été nommés pour DRAGONS, j'ai repéré Cate qui se mêlait aux invités avant la cérémonie. Je suis allée la voir et lui ai déclaré, 'Je vous ai écrit un rôle dans DRAGONS 2, que cela vous intéresse ou non'. Elle a immédiatement voulu en savoir plus et du coup, je lui ai un peu parlé du personnage puis elle m'a répondu, 'Bon, écoutez, mes fils sont de grands fans du premier film et nous le regardons souvent à la maison. Pour l'instant, j'ai un peu de temps, envoyez-moi le scénario'", se remémore DeBlois en riant.

"Nous étions tous très emballés de la voir rejoindre l'équipe. C'est une actrice exceptionnelle, dotée d'une voix riche en émotions", soutient Owens.

Dans DRAGONS 2, les retrouvailles entre Stoïk et Valka ont lieu au bout de vingt ans. Pour en souligner pleinement l'importance, les producteurs ont décidé d'en faire une scène poignante. Après tout, ce n'est pas tous les jours que l'on retrouve une personne aimée et présumée morte depuis 20 ans !

DeBlois s'explique : "La scène où Stoïk revoit Valka pour la première fois est quasiment identique au scénario initial. Elle est restée très dépouillée : nous voulions que Stoïk reste sans voix et stupéfait comme s'il venait de voir un fantôme quand il tombe sur elle. De son côté, Valka bafouille pour tenter de se sortir de la situation car elle sait qu'elle a pris la mauvaise décision en ne retournant pas dans sa famille et elle essaie de se justifier mais cela lui fait seulement perdre son sang-froid. Pendant ce temps, Stoïk s'approche d'elle sans oser en croire ses yeux.



La séquence se termine par une phrase magnifique de Stoïk puis par un baiser, si bien que le public comprend que pour Stoïk, tout est oublié et pardonné. L' idée de savoir que Valka est le seul amour de Stoïk et qu'il n'a jamais été intéressé par aucune autre femme me plaît beaucoup".

"Stoïk s'était résigné à une vie sans Valka quand, soudain, elle réapparaît. Pour lui, l'éventualité que sa femme revienne, qu'Harold ait une mère et qu'ils soient à nouveau une famille était inenvisageable. C'est romantique, grisant et déchirant. Il se sent rajeunir et il déborde de bonheur", affirme Butler.

Pour Harold aussi, voir ses parents réunis pour la première fois est un moment très fort. Il retrouve chez eux des tempéraments fougueux, forts et obstinés et découvre ainsi sa propre identité.

"De nombreux films d'animation partent du postulat qu'un des parents, ou les deux, ont disparu. Nous avons vu là l'opportunité de présenter une famille que l'on croyait séparée à jamais et de faire sentir que la vie d'Harold est enfin comblée, avant qu'il ne s'embarque dans une nouvelle aventure", relate DeBlois.

"Je n'ai jamais vu de personnages animés aussi complexes, profonds et humains. On voit Harold et ses parents former à nouveau une famille", indique America Ferrera. "Et on comprend ce que leur vie aurait pu être si ses parents n'avaient pas été séparés".

Soulignant l'émotion de ces retrouvailles, le compositeur nommé aux Oscars John Powell a écrit une partition ample, tandis qu'avec le chanteur folk islandais Jónsi, il a composé une chanson pour Stoïk et Valka.

"Dean souhaitait un morceau qui ressemble à une vieille chanson folk qu'ils pourraient chanter ensemble, une mélodie qui aurait accompagné leur première rencontre il y a tant d'années. Du coup, Jónsi et moi nous sommes mis au travail et avons commencé à écrire des mélodies. L'air est devenu le thème musical qui évoque la relation de Stoïk et Valka dans le film", se rappelle Powell.

"John et moi avons tous les deux participé à DRAGONS mais c'est la première fois que nous avons travaillé ensemble sur la partition. Même si nos styles sont différents, j'ai beaucoup appris





à son contact, je suis vraiment heureux de cette chanson et du résultat de notre collaboration", s'enthousiasme Jónsi.

Tandis que la menace de Drago et de son armée de dragons continue de peser, les retrouvailles familiales ne pouvaient pas mieux tomber. C'est l'occasion pour Stoïk, Harold et Valka de puiser leur force dans l'unité familiale et, aidés de leurs fidèles amis, de s'allier pour combattre un danger imminent particulièrement inquiétant. Au passage, les amis en question permettent d'apporter une bouffée d'air frais et d'humour dans le film. Citons notamment Kognedur qui s'entiche d'Eret, fils d'Eret, tout en repoussant les avances de deux prétendants, Rustik le Morveux et Varek.

"Kristen Wiig, qui joue Kognedur, s'en tire à merveille", remarque DeBlois en faisant allusion à son rejet constant des deux garçons et à son attitude servile envers Eret. "Elle est la dernière - et rare - fille de Beurk à être encore célibataire mais aucun des deux ne l'intéresse. Entre Astrid et Valka, nous avons des personnages féminins très forts. C'est pour cette raison que nous avons pensé qu'on pouvait se permettre d'en imaginer un troisième totalement creux et insipide. Kognedur est aussi superficielle que possible. Elle est prête à tout pour attirer l'attention d'Eret, alors que Rustik et Varek en pincent pour elle". Cette fois-ci, le public découvre une nouvelle facette de Jonah Hill. Il joue de son charme afin que son personnage, Rustik, prenne l'avantage sur Varek pour gagner les faveurs de Kognedur. Mais, au fond, il reste le même.

"Rustik cherche toujours à attirer l'attention sur lui et à impressionner. Parmi la bande d'amis, Rustik est le seul à n'avoir pas beaucoup mûri en cinq ans, ce qui ajoute encore à sa propension naturelle à en faire des tonnes", observe DeBlois. "Ce qui me frappe chez Rustik, c'est qu'il ressemble au gars qui avait la cote au lycée. Il n'a toujours pas grandi. Il est devenu plus vieux, - des poils lui ont même poussé sur le visage, pour sa plus grande fierté, - mais il a gardé un esprit foncièrement immature", tient à préciser Owens. Christopher Mintz-Plasse prête de nouveau sa voix à Varek, l'adorable gros lourdaud qui sait tout sur les dragons.



"On découvre une facette plus agressive de sa personnalité dans cette histoire car il rivalise avec Rustik", ajoute Owens.

Le rôle du frère jumeau de Kognedur est tenu par T. J. Miller.

"T. J. Miller est l'une des personnes les plus drôles sur Terre. Il fait toutes sortes d'improvisations que j'adore reprendre à mon compte dès que l'occasion se présente. Je ne me lasse pas de ses chamailleries avec Kristen dans le rôle des jumeaux qui se disputent sans cesse. Ce sont des petites blagues sans importance et assez ridicules. Nous aimons jouer avec l'idée qu'ils sont contraints de travailler ensemble mais qu'ils ne perdent jamais une occasion de se mettre des bâtons dans les roues", conclut DeBlois.

UN NOUVEAU MONDE... DE DRAGONS

Dans le premier opus, les auteurs ont laissé entendre qu'il existait une hiérarchie chez les dragons : en effet, il se trouve qu'un monstrueux dragon prédateur se cache dans une caverne et se fait servir sa nourriture par des hordes de dragons, sous peine d'être eux-mêmes dévorés. Et si la Mort Rouge du premier épisode n'était pas à l'une des extrémités de la chaîne alimentaire ? Et s'il existait quelques échelons supplémentaires avec, au sommet, un dragon gigantesque, dépassant l'entendement ?

"En me lançant dans le deuxième opus, je sentais que c'était un aspect à explorer", souligne DeBlois. "Dans DRAGONS 2, il ne subsiste qu'une poignée d'Ice Beasts mais ce sont des dominateurs nés. Ils ont la particularité secrète de communiquer avec les autres dragons et de pouvoir les manipuler, tous à l'exception des bébés, qui n'écoutent personne. Du coup, si on contrôle le dominateur, on contrôle tous les autres".

L'arme secrète de Drago n'est autre que l'une de ces créatures qu'il a entraînée à combattre selon son bon vouloir. Quand il découvre que Valka protège un Ice Beast bienveillant dans





son sanctuaire, il met au point un stratagème pour le précipiter dans une bataille spectaculaire, avant d'aller piller Beurk pour y capturer tous les dragons.

En créant la bête ultime, les auteurs du film ont dû relever le défi de définir la nature même d'un dragon.

"C'est Dean DeBlois qui a eu l'idée des Ice Beasts", signale le chef-décorateur. "Il voulait une créature de la puissance d'un ours polaire. Ça a été notre point de départ. Après, nous avons dû beaucoup travailler, bien sûr, pour transformer notre ours polaire en une sorte de dragon. Mais on en retrouve des traces dans l'anatomie d'un Ice Beast : quand il se dresse il adopte la posture d'un ours polaire".

"Quand on s'éloignait trop de la réalité, on échouait à chaque fois à dessiner cette créature", dit DeBlois, en riant. "À un moment donné, nous sommes retrouvés avec un dragon qui ressemblait à un mammouth aux poils laineux mais si vous dotez un dragon d'une fourrure ou de poils, ça ne va plus du tout".

"Nous avons fini par obtenir cette créature aux défenses gigantesques, qui nous ont en fait été inspirées par un mammouth à poil laineux", poursuit-il.

"Ils sont imposants et ce qui est cool - sans mauvais jeu de mots -, c'est qu'ils ne crachent pas du feu : ils soufflent d'énormes éclats de glace", glisse Baruchel.

"Nous nous sommes dit qu'à partir du moment où un Ice Beast est un dragon de mer, il ingurgite d'énormes quantités d'eau qu'il emmagasine dans les goitres de son cou. Au besoin, il peut la régurgiter avec une telle violence que sa cible en est pulvérisée. Comme son haleine est extrêmement glacée, l'eau se fige aussitôt, ce qui crée ces formations de glace, intrigantes et inquiétantes", reprend DeBlois.

Cela s'est avéré un formidable défi à relever pour l'équipe Effets visuels. "La glace est un élément incroyablement difficile à restituer", déclare le superviseur effets visuels David Walvoord. "Ce n'est pas un de ces éléments qu'on a l'habitude de créer, comme la peau ou les poils. Ils sont certes compliqués à élaborer,



mais on en a l'habitude. Pas la glace ! Nous n'avions aucune idée de l'allure qu'elle devait avoir. Il a fallu beaucoup de recherches et de tentatives avant de parvenir à un résultat concluant et crédible, qui donne aussi lieu à des sculptures étranges et amusantes au bout du compte. Il fallait également que cela en jette à l'écran".

Lorsqu'ils s'affrontent, le contraste entre les deux Ice Beasts est frappant. Drago a entraîné son dragon à être un combattant agressif et il arbore de nombreuses cicatrices sur sa peau sombre, signes d'autant de combats passés. L'Ice Beast de Valka est tout autre : c'est une créature bienveillante, lumineuse et blanche, "plutôt majestueuse", indique POV.

"Le département des textures a réalisé un travail fantastique en veillant aux détails de toute la surface de leur peau", déclare Valle. Dans la séquence de la bataille plus vraie que nature, "la caméra zoome constamment jusqu'à montrer les détails de leur peau écaillée".

Valle souligne qu'un éclairage efficace s'est avéré essentiel pour différencier les deux Ice Beasts, notamment quand ils sont au cœur du combat, ce qui permet de distinguer le bon du méchant.

"Il fallait surtout que le public ne les confonde pas", affirme-t-il. "Ils appartiennent à la même famille de dragons mais il faut absolument qu'on sache dans quel camp ils se situent. Le plus grand défi concernant l'éclairage a été leur taille. Ils ont tous les deux l'envergure d'une montagne. C'est difficile de restituer cet aspect gigantesque et si on tente de le faire, on risque d'en exagérer tellement le gabarit qu'ils peuvent alors oblitérer tout le reste".

C'était également un défi pour les autres équipes.

"Gil Zimmerman, notre chef maquettiste, a consacré beaucoup de temps et d'énergie à tenter de calibrer ces plans pour restituer la psychologie et la taille de tous ces personnages. C'est assez compliqué parce qu'il y a l'échelle humaine, celle des dragons en général et des plus gros dragons encore. Ce n'est pas toujours évident à cadrer", tient à préciser POV.





"La séquence de la grande bataille est, d'après mon expérience, totalement inédite dans l'univers de l'animation. C'est assez comparable aux réalisations d'ILM (Industrial Light & Magic) ou de Weta. C'est certainement le défi le plus important à relever pour chacun des départements concernés, ne serait-ce que par l'ampleur de la tâche", raconte Zimmerman.

Le chef-monteur John K. Carr a apprécié de travailler au découpage de la scène.

"La scène de la bataille a été amusante à monter car, lorsque Stoïk affronte Drago, on aperçoit aussi les deux Ice Beasts en découdre au loin : tandis qu'ils reproduisent les assauts des Vikings, chacun prend le dessus tour à tour, en même temps que leurs homologues humains. Du coup, quand l'Ice Beast de Drago est en train de gagner la bataille, Drago la remporte aussi et si Stoïk est vainqueur, c'est aussi le cas de l'Ice Beast de Valka".

"Certaines images de cette bataille sont extraordinaires. Il y a, par exemple, une scène de 800 ou 900 plans qui nous fait survoler le champ de bataille au tout début de la séquence. La coordination des caméras, de l'animation, des foules, de l'éclairage, des effets spéciaux et des filets tombant sur les dragons en plein vol, vous donne le sentiment de survoler la tête de tous ces types perdus dans la foule", signale Walvoord.

"Tout cela est fascinant et très amusant à observer". Il ajoute : "Toute la séquence de bataille est absolument sidérante. Alors que chacun a l'habitude de voir des films d'animation chatoyants et joyeux, la scène est quasi intégralement en noir et blanc. Pas complètement, bien sûr, mais les personnages sont très sombres sur fond de neige blanche et nous avons vraiment joué sur les silhouettes pour les rendre aussi visuellement parlantes que possible. Dean désirait une séquence à la fois éclatante et réaliste. Je crois que nous y sommes parvenus".

Bien entendu, des milliers d'autres dragons, dont Krok mou, sont plongés au cœur de la bataille.

Lorsqu'on lui demande pourquoi Krok mou est si apprécié, Gil Zimmerman évoque la capacité de ce dragon à susciter l'empathie du spectateur.



"Parfois, il se comporte comme un vrai chiot, d'autres fois il fait penser à un petit chat, ou même un peu des deux. Krok mou est un personnage innocent, qui possède une certaine intelligence, supérieure à celle d'un animal de compagnie mais il témoigne d'une grande naïveté qui le rend attachant. Les spectateurs retrouvent chez lui leur propre animal de compagnie. Pour aller dans ce sens, nous cherchons toujours une occasion de jouer la carte de Krok mou dès qu'on le peut", souligne-t-il.

La productrice Bonnie Arnold estime que le spectateur appréciera les différents types de dragons qu'on découvre dans DRAGONS 2.

Elle précise : "Le public ne sera pas déçu quand il verra ce qu'on lui a réservé. Nous avons pu rendre les dragons découverts dans le premier volet plus intéressants encore, en leur attribuant de vrais noms, davantage de caractéristiques et des personnalités plus marquées. Il existe aussi une proximité entre les personnages et leur dragon, car ils travaillent de concert. Cela donne des situations cocasses mais parfois aussi héroïques et poignantes".

Stoïk possède un tout nouveau dragon, Crane-crusher, qui n'existait pas dans le précédent film. "Il ressemble à un grand rhinocéros croisé avec un cochon truffier. C'est un dragon pisteur très zélé et sérieux qui trouve à peu près tout et n'importe quoi à l'odorat. C'est un fin limier. Nous voulions un dragon de bonne taille pour que l'on sente qu'il peut supporter le poids de Stoïk, quand celui-ci le chevauche sans que Stoïk paraisse ridiculement petit", affirme DeBlois.

Butler le voit ainsi : "Cranecrusher est à l'image de Stoïk s'il était un dragon, fier et intolérant à l'égard des imbéciles. Il est très puissant et il n'est pas près de disparaître".

Le dragon de Valka, Jumper, qui a tout d'un hibou, est une créature fascinante, affublée de deux paires d'ailes qui peuvent se séparer et rendre sa silhouette frappante dans le ciel. Il s'agit d'ailleurs du même dragon qui l'a kidnappée 20 ans auparavant. Grâce à cette longue relation, "ils ont une façon si intuitive de voler ensemble





que Valka n'a pas besoin de selle. Elle se tient debout sur lui, il s'enroule comme un tonneau et elle marche tout autour de lui", explique DeBlois.

La relation d'Astrid et de Tempête le Dragon Vipère a évolué, tout comme celle des autres cavaliers avec leur propre dragon. "Ils ont eu cinq ans pour apprendre à se connaître, ils se comprennent et, dans une certaine mesure, ils se ressemblent. Astrid est très têtue et parfaitement débrouillarde. Nous avons donné à Tempête une personnalité qui vient compléter la sienne, en faisant d'elle un chien qui adore rapporter ce qu'on lui lance, ce qui ressort dans sa façon d'écouter et de répondre au moindre ordre d'Astrid avec le plus grand enthousiasme. Tempête aime donc rapporter tout ce qu'on lui lance, que ce soit une balle ou un humain ! Elles partagent une relation vraiment espiègle, ce qui offre un peu de légèreté à Astrid qui se montre très sérieuse et forte le reste du temps", déclare le réalisateur.

Les jumeaux Koggedur et Kranedur chevauchent le même dragon, un Braguettaur à deux têtes, chacune nommée Burp et Barf, dont les tempéraments sont aux antipodes l'un de l'autre. D'où des disputes incessantes.

DeBlois poursuit : "Varek et son Gronk, Bouledogre, forment un tandem adorable. Bouledogre est la pote loyale sur laquelle Varek peut toujours compter. Son allure suggère un air un peu benêt, ce qui se reflète chez Varek. Mais il ne peut pas passer pour un imbécile car il est plutôt intelligent. Elle est tout le temps là pour lui... même s'ils ne sont pas très rapides".

"Rustik et son dragon, Krochefer, un Cauchemar Monstrueux, se mettent toujours en scène avec un côté agressif, essayant d'attirer l'attention sur eux, toujours prêts à impressionner leur auditoire. On dirait un petit garçon au volant d'une grosse voiture qui cherche à rouler des mécaniques", plaisante DeBlois.

Le dragon de Gueulfor, Grump, est gros et paresseux, semblable à un morse. "Il est toujours en train de grogner, il est constamment dans les pattes de tout le monde et il passe son temps à s'endormir, ce qui agace Gueulfor au quotidien".



Parmi l'ensemble des dragons du film, seul Furie Nocturne ressemble à un dragon "classique", ce qui est parfaitement délibéré. POV précise : "Si vous recherchez 'dragons' sur Google, vous tombez bêtement et presque toujours sur des sortes de lézards ailés. Nous avons créé des dragons qui ont plus de caractère que ça. Par exemple, qu'est-ce que ça donne si vous croisez un bouledogue et un dragon ? Un Gronk. Nous nous sommes inspirés du règne animal et pas seulement des reptiles. Si nous trouvions un oiseau étrange à transformer en dragon, nous aurions peut-être gardé certaines de ses couleurs pour la nouvelle créature".

Quand il a fallu créer la multitude de dragons qui vivent à l'abri dans le sanctuaire de Valka, l'équipe du film s'est appuyée sur les nouvelles technologies, qui ont permis aux artistes de les reproduire rapidement en quantité.

Mais il faut aussi évoquer les bébés dragons.

"Nous les avons surnommés Mini Krachfeu et ils font leur apparition dans l'Oasis aux Dragons comme autant de petits déclencheurs d'incendies, surexcités et ingérables. Ils sont les seuls dragons à ne pouvoir être contrôlés, ni manipulés par l'Ice Beast parce qu'ils sont trop jeunes, si bien qu'Harold le tourne même à son avantage un peu plus tard dans le film", observe DeBlois.

SOURCES D'INSPIRATION ET DÉCORS

Une fois le premier DRAGONS bouclé, et avant le tournage du deuxième film, le réalisateur Dean DeBlois, la productrice Bonnie Arnold, le chef maquettiste Gil Zimmerman, le chef-décorateur Pierre Olivier Vincent (POV), le superviseur animation des personnages Simon Otto et le chef-monteur John K. Carr sont partis en Norvège pour puiser leur inspiration dans les paysages nordiques.

"Nous avons envisagé de le faire au moment du premier opus puisque le film s'inspirait librement de la culture viking mais ça ne s'est pas produit", indique Bonnie Arnold. "Avant de nous lancer dans le deuxième épisode, et avant même l'écriture du scénario, nous avons jugé le





moment opportun de visiter le musée folklorique norvégien et le musée des navires vikings d'Oslo".

"J'ai trouvé mon inspiration en découvrant notre premier fjord ; rien que l'envergure du site et la beauté de la rivière bordée de montagnes géantes m'ont emballé", affirme Zimmerman qui, en tant que chef maquettiste, est au film d'animation ce qu'un chef monteur est à un film en prises de vues réelles : il supervise ainsi l'emplacement des personnages et des caméras, et travaille en étroite collaboration avec le réalisateur et le chef monteur.

"Ça s'est un peu transformé en safari photo. Si nous avons fait beaucoup de recherches pour le premier film, nous avons trouvé là-bas de quoi faire du deuxième épisode une expérience encore plus réussie", souligne Bonnie Arnold.

"Ce que je retiens surtout de ce voyage, c'est qu'il a soudé notre équipe", reprend Zimmerman. "Nous nous sommes intéressés aux vies de chacun et nous avons appris à très bien communiquer les uns avec les autres. Les défis de ce film imposaient qu'on aille bien au-delà de simples relations de travail".

La réalisation d'un film, qu'il s'agisse d'animation ou de prises de vues réelles, exige un gros travail d'équipe. C'est d'autant plus le cas de DRAGONS 2 qu'il développe une histoire à part entière et qu'il se déroule dans plusieurs nouveaux décors. D'ailleurs, seul l'un des décors du premier DRAGONS, l'île de Beurk, a été repris dans le nouvel opus.

"C'est l'un de nos décors les plus complexes, du coup, cela nous a aidés, surtout au début. L'une des premières scènes qu'il a fallu tourner était située à Beurk mais en raison des expéditions d'Harold, il y avait bien d'autres mondes à représenter. La première chose dont j'ai dû m'occuper a été de repérer des décors avec l'aide de notre chef décorateur,, POV", relève Zimmerman.

"Grâce à Dean, qui était avec nous pour décider de la marche à suivre, nous avons vraiment eu l'impression qu'il s'intéressait aux possibilités qui s'offraient à nous et aux choix que nous devons faire très en amont, sans même parler de l'aspect pratique. Il nous a aussi accompagnés dans la salle de 'motion-capture' lorsque nous



avons commencé à déplacer la caméra virtuelle dans le décor pour déterminer les choix de mise en scène", poursuit-il.

La prévisualisation est l'une des étapes préliminaires du tournage: les auteurs y peaufinent le style visuel du film. Pour y parvenir sur DRAGONS 2, l'équipe Layout a eu largement recours à la technologie de motion-capture (environ 80 % des séquences du film ont été conçues grâce à ce dispositif). Les auteurs ont donc pu envisager les scènes sous plusieurs angles différents afin de trouver ceux dont la force émotionnelle était la plus efficace.

"Gil a, dans son équipe, deux gars qui pratiquent toutes sortes d'arts martiaux", renchérit John K. Carr. "Alors qu'ils étaient en train de mettre au point la scène de combat entre Stoïk et Drago, il leur a fait enfiler des tenues de motion-capture et leur a demandé de se lancer. Ils ont ainsi trouvé toute une série d'enchaînement différents". Les scènes ont ensuite été confiées aux artistes et aux animateurs pour être développées.

LES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES

L'art et la technologie tiennent une place importante chez DreamWorks Animation, même si la dimension technique est toujours au service des artistes et de l'animation.

"Nous discutons toujours avec les artistes et les utilisateurs du matériel pour nous assurer que nous ne leur offrons pas simplement des solutions technologiques mais des pistes bien concrètes pour des gens du quotidien qui réalisent des choses pratiques", explique Kate Swanborg, responsable des partenariats en stratégie et communication technologique.

En d'autres termes, le studio tient à offrir à ses artistes une liberté de création la plus totale grâce à une gamme d'outils leur permettant de travailler avec le moins d'efforts possible et de manière efficace pour concrétiser leurs rêves. C'est pour cette raison que DreamWorks Animation s'est lancé dans la conception d'une technologie innovante afin de mettre au point le style visuel de ses films.





DRAGONS 2 est le premier projet à utiliser le tout nouvel outil technologique breveté par DreamWorks, nommé Apollo. Après une phase de développement qui a duré cinq ans, la technologie Apollo permet enfin aux artistes de contrôler et de manipuler les données de manière fluide et intuitive, donnant un résultat d'une grande richesse visuelle.

Apollo possède deux composants logiciels principaux, Premo et Torch. Le réalisateur fournit quelques précisions : "Premo est l'outil qui permet aux artistes de travailler avec les personnages en temps réel à partir de leur tablette numérique. À l'aide d'un simple stylet, ils peuvent faire bouger le personnage à volonté. Cela leur offre la possibilité d'être beaucoup plus intuitifs dans leurs choix alors qu'auparavant, ils devaient utiliser un clavier numérique et jongler avec toutes sortes de tracés et de courbes. Désormais, ils n'ont plus qu'à s'emparer du personnage, à en faire bouger la partie nécessaire, à créer une image-clé et à poursuivre. Non seulement cela accroît leur rapidité mais le résultat final est bien plus réaliste".

D'après Otto, Premo "nous a permis d'affubler de plus de détails les dragons et la combinaison de pilotage, de façon générale nous avons pu bâtir des scènes plus complexes. Dans le premier film, Krokmo nécessitait quatre fois plus de manipulations qu'Harold ou que tout autre personnage humain à cause de ses quatre pattes, sa paire d'ailes, ses oreilles en plateau, sa queue, ses ailerons, etc. Pour le deuxième volet, nous avons même un dragon qui arbore deux paires d'ailes ! En utilisant Premo, nous avons pu nous lâcher et explorer plein d'idées, comme lorsque nous nous sommes demandés comment renouveler l'idée que les gens se font des dragons. Nous avons mis la barre encore plus haut et repoussé nos limites. Quand nous agençons nos scènes, nous n'avons plus besoin d'attendre que l'ordinateur nous montre le résultat. On peut s'en rendre compte en temps réel, par nous-mêmes, tandis qu'il fait ces choix sous nos yeux".

Comme son nom l'indique, Torch est l'outil concernant l'éclairage et il est, lui aussi, destiné à apporter un support technique aux éclairagistes.

"Avec Torch, notre éclairage est devenu beaucoup plus raffiné", poursuit DeBlois. "Nous pouvons partir de ce monde, caricatural et fantaisiste, et le rendre si vraisemblable que le film semble transcender les films du genre pour se retrouver à la croisée inhabituelle du cinéma d'animation et du cinéma en prises de vues réelles".

"Cela faisait près de 18 ans que nous utilisons les mêmes outils et il était grand temps que ça change si nous voulions rester dans la course et nous offrir de nouveaux défis", indique le chef-éclairagiste Pablo Valle. "Un groupe étonnant de développeurs talentueux en recherche et développement a travaillé à nos côtés dès le départ et nous a présenté un outil qui rendait beaucoup plus simple la gestion des divers éléments faisant partie de l'élaboration de l'éclairage d'une scène".

L'équipe Éclairage a eu la chance de compter en son sein le chef-opérateur nommé 10 fois aux Oscars Roger Deakins, qui a notamment collaboré à SKYFALL de Sam Mendes et TRUE GRIT, O'BROTHER et NON, CE PAYS N'EST PAS POUR LE VIEIL HOMME des frères Coen. Il a servi de consultant visuel sur DRAGONS 2, comme il l'avait fait sur le précédent opus, puis par la suite sur d'autres films de DreamWorks Animation, tels LES CINQ LÉGENDES et LES CROODS. Tout comme dans un film en prises de vues réelles, l'éclairage, les mouvements de caméra et les angles de prise de vue tiennent ici une place essentielle dans la narration.

D'un point de vue esthétique, le superviseur des effets visuels David Walvoord révèle que l'une de ses scènes préférées se déroule dans la forge, au début du film ; il s'en explique.

"Si j'y suis aussi attaché, c'est que nous l'avons tournée comme une scène de film en prises de vues réelles" dit-il. "Roger nous a épaulés pour le faire. S'il n'avait pas été là, nous n'aurions pas tenté cette expérience car notre manière de concevoir et d'utiliser la lumière n'est pas la même dans un film d'animation. C'est une séquence d'une complexité hallucinante sur le plan visuel : en effet, il y a des sources de lumière et des petits points lumineux un peu partout qui risquaient de distraire l'attention du public mais c'est conçu de telle façon que ça n'est pas le cas.





Au contraire, cela permet de rehausser l'atmosphère de cet atelier qui bouillonne d'activité, où une roue à aube en arrière-plan découpe des ombres et où l'air est saturé de sciure. Cela donne le sentiment que l'activité bat son plein et que l'endroit est vraiment prospère".

"Travailler avec Roger est l'une des meilleures choses qui me soient arrivées jusqu'à présent", indique Valle. "Ce n'est pas tous les jours qu'un homme de son talent vous aide à travailler sur un film comme celui-ci. C'est la rencontre parfaite entre le monde de DRAGONS, que nous connaissons et adorons, et un visionnaire comme Roger, véritable expert dans son domaine. Il apporte au projet sa vision, son énergie et ses enseignements. D'une certaine manière, il est venu pour nous affranchir. Nous étions habitués à une méthode de travail, nous savions où nous mettions les pieds. Il est parfois tentant d'emprunter les mêmes chemins en se disant, 'Et si on refaisait la même chose ?' Il ne vous laisse pas faire ça. Il étudie une séquence et vous dit, 'Tu sais, le plus important en fait, c'est ça'. Il aime la simplicité. C'est un fabuleux artiste capable de repérer l'essentiel d'une scène et c'est aussi un merveilleux collaborateur. Avec lui, il n'y a pas de question d'ego. Il n'y a rien de plus gratifiant que de voir récompensés les instincts artistiques des créatifs les plus audacieux".

S'agissant de la 3D, élément fondamental de tous les films de DreamWorks Animation, il est clair que la technologie n'est jamais utilisée comme un gadget. Elle sert plutôt à renforcer l'histoire dans son ensemble et à en faire une expérience d'immersion pour le spectateur. D'ailleurs, POV espère que le public va totalement oublier la présence de la 3D.

"On doit faire face à tout un tas de difficultés techniques dans ce genre de film mais il ne faut pas que le public s'en rende compte : il doit seulement s'attacher aux personnages. On conçoit la représentation d'un monde qui n'existe pas vraiment mais qui doit avoir l'air crédible pendant la durée du film. C'est vrai que nos outils sont aujourd'hui plus sophistiqués mais nous espérons que les gens n'y penseront même pas. Il y a quelques trucages dans le film,



cela fait partie de sa fabrication. Quand on a recours à la stéréographie et à la 3D, on a besoin d'espace. Lorsque les gens sont au cinéma, on ne veut pas qu'ils regardent l'écran en se disant que c'est un spectacle en 2D. On veut qu'ils aient l'impression de regarder par la fenêtre, à travers laquelle ils découvrent l'envergure de cet univers".

"À bien des égards, la 3D nous rend la tâche plus difficile", constate Walvoord. "Les objets ont une représentation spatiale. Pendant des années, on pouvait tricher visuellement par des trucages de la caméra, en dissimulant la profondeur de l'image quand il le fallait. Désormais, avec la 3D ou la stéréo, on a deux caméras pour restituer toute la profondeur de champ. Donc, quand la caméra se déplace, les trucages ne sont plus crédibles et on doit être beaucoup plus exigeant. Il faut respecter l'espace, le jeu des personnages et l'action. Cela rend les choses beaucoup plus compliquées, mais cela peut aussi avoir un avantage, surtout quand on regarde une scène en ayant la sensation d'espace, ce qui est impossible en 2D".

L'AMOUR DES DRAGONS

Qu'est ce qui touche autant le public dans l'histoire de DRAGONS ? La productrice Bonnie Arnold suggère qu'il s'agit de la dimension universelle de la relation d'Harold avec Krokmuu.

"C'est la première fois que je participe à un projet qui n'a cessé d'évoluer, jusqu'à devenir de plus en plus apprécié au fil du temps", dit-elle. "Nous recevons encore de petites lettres d'amour de la part d'adultes qui écrivent, 'Est-ce que je devrais me sentir gêné d'apprécier DRAGONS alors que j'ai 40 ans ?' C'est stimulant de savoir que des gens de tout âge ont été émus par cette histoire et par les aventures d'Harold et Krokmuu". Gil Zimmerman estime que c'est à la fois merveilleux et effrayant de participer à une aventure qui a connu un tel succès. Il précise : "C'est fabuleux parce que nous sommes extrêmement fiers du premier opus et émus par les réactions que nous avons suscitées chez quantité de fans





de tout âge et du monde entier mais c'est aussi intimidant en raison des attentes du public. Nous voulons que les fans soient aussi enthousiasmés, si ce n'est plus, par cette histoire, qu'ils l'ont été par la précédente. Nous espérons sincèrement que le public sortira du cinéma en ayant hâte de voir la suite".

"J'ai les mêmes attentes pour chacun des films auxquels j'ai participé, à savoir que les gens aient le sentiment de n'avoir jamais rien vu de pareil et que ça vaut le coup d'aller au cinéma pour partager cette expérience avec le reste du public", renchérit David Walvoord. "J'espère que pendant 90 minutes, ils oublieront tout le reste et croiront vraiment qu'il existe un lieu



comme celui-ci quelque part dans le monde, où les enfants chevauchent des dragons !"

"J'ai participé à bon nombre de projets mais c'est plus rare de travailler sur un film qui touche à ce point les gens. C'est vraiment génial", affirme Tom Owens.

Le mot de la fin revient à Jay Baruchel : "Participer à la saga DRAGONS est l'une de mes expériences les plus inoubliables. Je n'avais absolument aucune idée de ce qui m'attendait quand je suis arrivé pour ma première session d'enregistrement. Je n'ai joué qu'un rôle parmi des milliers de collaborateurs mais je me sens flatté d'avoir participé à un film comme DRAGONS qui compte autant pour les gens".

LES PERSONNAGES ET LES VOIX

HAROLD (V.O. : HICCUP)

Expert en matière de dragons, Harold, aussi vif que pugnace, est le fils de Stoïk, chef de Beurk. Acclamé en héros pour avoir été l'initiateur d'une période de paix entre les Vikings et les Dragons, Harold préfère passer son temps à explorer des terres inconnues et à découvrir de nouveaux dragons grâce à son meilleur ami, Krokmuou, qui appartient à l'espèce des Furies Nocturnes.

JAY BARUCHEL (Harold) a récemment donné la réplique à Joel Kinnaman, Gary Oldman et Michael Keaton dans le remake de ROBOCOP, et à Kurt Russell et Matt Dillon dans le film de casse THE ART OF THE STEAL, qui lui a valu une nomination aux Canadian Screen Awards. Il a également achevé le tournage du prochain film de Cameron Crowe, avec Emma Stone, Bradley Cooper, Rachel McAdams et Bill Murray. On le retrouvera bientôt dans THE TEN O'CLOCK PEOPLE réalisé par Tom Holland d'après une nouvelle de Stephen King.

Il s'est encore illustré dans C'EST LA FIN, avec Seth Rogen, James Franco et Jonah Hill, FIGHT GAMES, comédie autour du hockey qu'il a co-écrite avec Evan Goldberg, et COSMOPOLIS de David Cronenberg, avec Robert Pattinson, en compétition officielle au festival de Cannes 2012.

Également scénariste, il adapte actuellement "Baseballismo" de Dave Bidini et le roman graphique "Random Acts of Violence", et écrit la suite de FIGHT GAMES.

Il s'est illustré dans L'APPRENTI SORCIER de Jon Turteltaub, avec Nicolas Cage, TROP BELLE !, et GOOD NEIGHBORS, présenté au festival de Toronto 2010. Et bien entendu, il a prêté sa voix à Harold dans DRAGONS, qui lui a valu un Annie Award.

Baruchel s'est fait remarquer dans MILLION DOLLAR BABY de Clint Eastwood et TONNERRE SOUS LES TROPIQUES, de et avec Ben Stiller. Il a également été salué pour son interprétation de Léon Bronstein dans THE TROTSKY de Jacob Tierney, qui lui a valu une nomination au Genie.





VALKA

Mère d'Harold et épouse de Stoïk, Valka avait disparu depuis son enlèvement par un dragon il y a vingt ans. Partisane de la paix entre les dragons et les Vikings, Valka a longtemps vécu parmi les dragons, et a appris leurs coutumes, découvert leurs secrets, devenant aujourd'hui leur plus fervente protectrice. Intransigente et d'un naturel bien trempé, elle reste, au fond d'elle-même, une mère et une épouse affectueuse.

CATE BLANCHETT (Valka) a partagé la direction artistique de la troupe Sydney Theatre Company avec Andrew Upton de 2008 à 2013. Diplômée de l'Australian National Institute of Dramatic Art, elle est docteur honoris causa de la University of New South Wales et de la University of Sydney. Elle a récemment campé le rôle-titre de *BLUE JASMINE* de Woody Allen, qui lui a valu l'Oscar de la meilleure actrice cette année, ainsi que le Screen Actors Guild Award, le Golden Globe et le BAFTA.

En 2004, elle a obtenu l'Oscar du meilleur second rôle pour son interprétation de Katharine Hepburn dans *AVIATOR*, biopic sur Howard Hughes signé Martin Scorsese, qui lui a aussi valu une citation au Golden Globe. En 2008, elle a été nommée à l'Oscar, au SAG et au BAFTA pour *ELIZABETH : L'ÂGE D'OR* de Shekhar Kapur et pour *l'M NOT THERE* de Todd Haynes. Ce dernier film lui a valu un Golden Globe, un Independent Spirit Award, le prix de plusieurs associations de critiques et le Prix d'interprétation à la Mostra de Venise.

Elle remporte sa première citation à l'Oscar et obtient un BAFTA, un Golden Globe et le London Film Critics Circle Award pour son interprétation du rôle-titre d'*ELIZABETH* de Shekhar Kapur. Elle a été nommée au Golden Globe, au SAG Award et à l'Oscar pour *CHRONIQUE D'UN SCANDALE* de Richard Eyre. Elle a été nommée au Golden Globe pour *VERONICA GUERIN* de Joel Schumacher, où elle tient le rôle-titre, et *BANDITS* de Barry Levinson. Plus tôt dans sa carrière, elle a décroché une autre citation au

BAFTA pour *LE TALENTUEUX M. RIPLEY* d'Anthony Minghella.

On l'a vue dernièrement dans *THE MONUMENTS MEN*, sous la direction de George Clooney. Elle vient d'achever le tournage de *CENDRILLON*. On la retrouvera bientôt dans deux films de Terrence Malick et *CAROL* de Todd Haynes, d'après Patricia Highsmith.

Elle a incarné Galadriel dans la trilogie *SEIGNEUR DES ANNEAUX* signée Peter Jackson, et endosse le même rôle dans la nouvelle trilogie du *HOBBIT*. On l'a vue dans *HANNA* de Joe Wright, *ROBIN DES BOIS* de Ridley Scott, *L'ÉTRANGE HISTOIRE DE BENJAMIN BUTTON* de David Fincher, *INDIANA JONES ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL* de Steven Spielberg, *THE GOOD GERMAN* de Steven Soderbergh, et *LA VIE AQUATIQUE* de Wes Anderson.

STOÏK (V.O. : STOICK)

Puissant chef de Beurk, Stoïk est un imposant gaillard hirsute dont les conquêtes ont nourri la légende viking. Alors qu'il combattait autrefois les dragons, il se consacre désormais à défendre son peuple. Autant dire que son rôle s'est considérablement assoupli depuis qu'Harold a ramené la paix sur l'île. Orgueilleux et sociable, Stoïk a le charisme d'un vrai chef, craint et respecté.

GERARD BUTLER (Stoïk la Brute) a récemment donné la réplique à Morgan Freeman, Angela Bassett et Aaron Eckhart dans *LA CHUTE DE LA MAISON BLANCHE* d'Antoine Fuqua. Il prépare actuellement plusieurs films, comme le remake de *POINT BREAK*, *GODS OF EGYPT*, avec Nikolaj Coster-Waldau, et *LONDON HAS FALLEN*, suite de *LA CHUTE DE LA MAISON BLANCHE*.

Également producteur, il a fondé une société de production en 2008 avec son associé Alan Siegel. Il a ainsi produit - et interprété - *QUE JUSTICE SOIT FAITE*, avec Jamie Foxx, qui a engrangé plus de 100 millions de dollars de recettes mondiales, ou encore *LA CHUTE DE LA MAISON BLANCHE*, qui a généré quelque 160 millions de dollars de recettes mondiales.



Il s'est imposé comme acteur de tout premier plan en interprétant le roi Léonidas dans 300 de Zack Snyder qui a rapporté plus de 450 millions de dollars dans le monde.

Il a aussi inscrit son nom aux génériques du CHASSEUR DE PRIMES, avec Jennifer Aniston, L'ABOMINABLE VÉRITÉ de Robert Luketic, avec Katherine Heigl, L'ILE DE NIM, avec Jodie Foster et Abigail Breslin, P.S. I LOVE YOU avec Hilary Swank, LE FANTÔME DE L'OPÉRA, d'après le spectacle d'Andrew Lloyd Webber, et LARA CROFT TOMB RAIDER : LE BERCEAU DE LA VIE.

GUEULFOR (V.O. : GOBBER)

Lourdaud et dogmatique, Gueulfor est le bras droit et l'ami fidèle de Stoïk. En l'espace de cinq ans, il a été successivement forgeron, concevant des armes destinées à tuer les dragons, et fabricant de selles pour chevaucher ces derniers. Même s'il est grincheux, Gueulfor est le Viking le plus loyal et le plus bienveillant qui soit - sauf qu'il n'a surtout pas envie que ça se sache !

Comédien de cinéma, de télévision et de théâtre, CRAIG FERGUSON (Gueulfor) s'est imposé dans la mythique émission "The Late Late Show" depuis 2005, qui lui a valu une nomination à l'Emmy et un Peabody Award.

Né à Glasgow, il se produit d'abord comme musicien, avant de se découvrir un talent pour la comédie et de créer sa propre émission de télé, "The Ferguson Theory".

Il fait ses débuts outre-Atlantique en 1995 et signe le scénario de plusieurs longs métrages comme THE BIG EASE et SAVING GRACE. En 2003, il écrit et réalise son premier film, STAR DE PÈRE EN FILLE.

Au cinéma, il a prêté sa voix à REBELLE, oscarisé, WINNIE L'OURSON et, bien entendu, DRAGONS.

En 2006, il publie son premier roman, "Between the Bridge and the River", qui devient un immense best-seller. Puis, trois ans plus tard, il signe "American on Purpose", récit autobiographique d'un Écossais qui vit le rêve américain.



ASTRID

Sûre d'elle, Astrid aime l'esprit de compétition. Rien d'étonnant à ce qu'elle soit la championne des Courses de Dragons et la fidèle petite amie d'Harold. Belle, énergique et rationnelle, elle n'est pas du genre à s'en laisser conter et parvient souvent à raisonner Harold, tout en restant son plus fervent soutien.

AMERICA FERRERA (Astrid) est sans doute connue pour avoir incarné l'intrépide Betty Suarez dans la série à succès UGLY BETTY. Ce rôle lui a valu un Emmy, un Golden Globe et un Screen Actors Guild Award,

Elle a récemment campé le rôle d'Helen Chávez, dans le biopic CESAR CHAVEZ: AN AMERICAN HERO de Diego Luna, aux côtés de Michael Peña et Rosario Dawson, qui retrace la vie du célèbre militant des droits civiques Cesar Chavez. Elle a également produit et interprété X/Y de Ryan Piers Williams.

On l'a vue dans END OF WATCH de David Ayer et IT'S A DISASTER de Todd Berger.

En 2012, elle a participé au projet HALF THE SKY pour la chaîne publique PBS. Tournée dans une dizaine de pays pauvres, cette série cherche à sensibiliser le téléspectateur aux conditions de vie effroyables de millions de femmes et de jeunes filles.

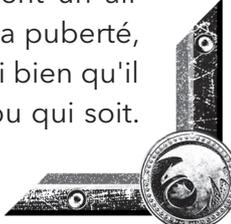
Toujours pour le petit écran, elle a tenu un rôle récurrent dans la deuxième saison de la série à succès THE GOOD WIFE.

On l'a vue dans THE DRY LAND de Ryan Piers Williams, avec Melissa Leo et Jason Ritter. Elle a également été productrice exécutive du film, sélectionné au Festival du film de Sundance 2010.

RUSTIK LE MORVEUX

(V.O. : SNOTLOUT)

Effronté et suffisant, Rustik se prend pour un héros, affichant systématiquement un air content de lui, alors qu'au sortir de la puberté, il est resté un type court sur pattes, si bien qu'il est aujourd'hui le Viking le plus trapu qui soit.





Sa manière de se donner constamment de l'importance n'a aucun effet sur Kognedur qui résiste à ses avances les plus persistantes. Rustik se dispute désormais les faveurs de Kognedur avec Varek, le polard du village. Même si c'est démoralisant, Rustik n'est pas du genre à refuser de relever les défis. C'est un Viking au sens traditionnel du terme, bien que l'évolution des mentalités sur l'île de Beurk le dépasse totalement.

JONAH HILL, (Rustik le Morveux) s'est imposé comme l'un des jeunes comédiens hollywoodiens les plus sollicités, grâce à la diversité des genres qu'il aborde.

Cité à l'Oscar pour *LE STRATÈGE* de Bennett Miller, il a récemment joué dans *LE LOUP DE WALL STREET* de Martin Scorsese, avec Leonardo DiCaprio, qui a engrangé plus de 375 millions de dollars de recettes mondiales.

On le retrouvera bientôt dans *22 JUMP STREET*, suite de *21 JUMP STREET*, avec Channing Tatum. Par ailleurs, Hill a coécrit et produit les deux films. Il a achevé le tournage de *TRUE STORY* de Rupert Goold, avec James Franco.

On l'a vu récemment dans *DJANGO UNCHAINED* de Quentin Tarantino, cité à l'Oscar du meilleur film, *C'EST LA FIN*, avec Seth Rogen, Franco et Jay Baruchel, et *VOISINS DU TROISIÈME TYPE*, avec Ben Stiller et Vince Vaughn.

Repéré dans *SUPERGRAVE*, avec Michael Cera, il fait désormais partie du "clan" Judd Apatow, et s'est ainsi illustré dans *AMERICAN TRIP*, *FUNNY PEOPLE*, et *SANS SARAH RIEN NE VA !* Capable de passer d'un registre à l'autre, il incarne le rôle-titre de *CYRUS* de Jay et Mark Duplass, sélectionné au festival de Sundance 2010.

Il a enfin prêté sa voix à *MEGAMIND* et, bien entendu, à *DRAGONS*.

VAREK (V.O. : FISHLEGS)

Expert en dragons et obsédé par les statistiques, Varek est un balourd joueur et adorable qui semble grossir à vue d'œil en avançant en âge. Timide, il n'est pas du genre à transgresser les règles - ou à s'en arranger - car



pour lui, prudence est mère de sûreté. Sa passion pour les dragons est infinie et il se réjouit à l'idée de conserver des registres détaillés de leurs caractéristiques individuelles. Bien qu'il soit facilement intimidé, Varek est intelligent et pugnace.

CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE (Varek) est l'un des jeunes acteurs hollywoodiens les plus sollicités de sa génération depuis ses débuts fracassants dans *SUPERGRAVE*, où il campe Fogell. En 2008, il inscrit son nom au générique des *GRANDS FRÈRES*, avec Paul Rudd, Seann William Scott et Ken Jeong. Un an plus tard, il refait équipe avec Michael Cera dans *L'AN 1 : DES DÉBUTS DIFFICILES* de Harold Ramis.

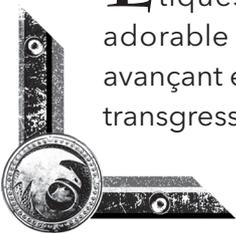
En 2010, il campe Red Mist dans *KICK ASS*, qui réunit Nicolas Cage, Chloë Grace Moretz et Clark Duke. La même année, il prête sa voix à *DRAGONS*. Un an plus tard, il donne la réplique à Anton Yelchin, Colin Farrell et David Tennant dans *FRIGHT NIGHT*.

Il s'est récemment illustré dans *THE TO DO LIST*, avec Donald Glover, Aubrey Plaza et Andy Samberg, et *KICK-ASS 2*, avec Aaron Taylor-Johnson et Chloë Grace Moretz.

KRANEDUR (V.O. : TUFFNUT)

Kranedur est le frère bagarreur et négligé des jumeaux. Bien qu'il ne soit pas très vif, il est audacieux et intrépide ! Il transgresse les ordres et il aime les situations particulièrement compliquées... Il n'y a guère que sa sœur qui lui donne du fil à retordre.

T.J. MILLER (Kranedur) s'impose aujourd'hui comme l'un des comédiens les plus recherchés de sa génération : il a d'ailleurs été consacré par le magazine professionnel *Variety* et par *Entertainment Weekly* comme "l'un des dix acteurs comiques les plus prometteurs". Il a récemment tourné dans *SEARCH PARTY*, avec Adam Pally et Thomas Middleditch, et *TRANSFORMERS : L'ÂGE DE L'EXTINCTION* de Michael Bay, avec Mark Wahlberg.





On l'a vu dans de nombreux films, comme **JUSQU'À CE QUE LA FIN DU MONDE NOUS SÉPARE**, avec Steve Carrell, **ROCK FOREVER**, avec Tom Cruise, **OUR IDIOT BROTHER** de Jesse Peretz, avec Paul Rudd, **YOGI L'OURS**, **LES VOYAGES DE GULLIVER** de Rob Letterman, **UNSTOPPABLE** de Tony Scott, avec Denzel Washington **TROP BELLE !** de Jim Field Smith, et **AMERICAN TRIP** de Nicholas Stoller. Il a également prêté sa voix à **DRAGONS**.

KOGNEDUR (V.O. : RUFFNUT)

Kognedur est la sœur balourde de notre tandem de jumeaux préférés. Tout comme son frère Krandedur, Kognedur adore braver les dangers et transgresser les règles. Bien qu'elle n'ait pas grand-chose de féminin, elle est malgré tout la dernière femme célibataire de Beurk. Alors qu'elle a renoncé à rencontrer quelqu'un, elle tombe sur Eret, fils d'Eret. Soudain animée d'un désir inextinguible, Kognedur est métamorphosée. Et rien, ni personne, ne l'empêchera d'obtenir ce qu'elle veut.

Scénariste et comédienne, **KRISTEN WIIG** (Kognedur) s'est surtout fait connaître grâce à l'émission "Saturday Night Live" et au film **MES MEILLEURES AMIES**. Saluée par le magazine Time et par Entertainment Weekly comme "l'une des meilleures comédiennes", elle a décroché quatre nominations à l'Emmy et une à l'Oscar pour le scénario de **MES MEILLEURES AMIES**.

À l'affiche de **HATESHIP LOVESHIP** de Liza Johnson, avec Guy Pearce, Nick Nolte et Hailee Steinfeld, elle y campe une gouvernante introvertie, tranchant ainsi avec ses rôles comiques habituels.

On la retrouvera dans **THE SKELETON TWINS** de Craig Johnson, avec Bill Hader et Luke Wilson, présenté au festival de Sundance et applaudi par la critique. Elle sera encore au générique de **WELCOME TO ME** de Shira Piven, **NASTY BABY** de Sebastian Silva et **THE DIARY OF A TEENAGE GIRL** de Marielle Heller, d'après le roman graphique de Phoebe Gloeckner.



On l'a vue récemment dans **LA VIE RÊVÉE DE WALTER MITTY** de et avec Ben Stiller et **LÉGENDES VIVANTES**, avec Steve Carell. Elle a prêté sa voix à SexyKitten dans **HER** de Spike Jonze et à Lucy dans **MOI, MOCHE ET MÉCHANT 2**.

En 2011, elle a inscrit son nom au générique de **MES MEILLEURES AMIES**, qu'elle a coécrit avec Annie Mumolo, et qui lui a valu des citations à l'Oscar, au Writers Guild of America Award et au BAFTA du meilleur scénario original.

Fidèle collaboratrice de Judd Apatow, elle s'est notamment illustrée dans **EN CLOQUE**, **MODE D'EMPLOI**. Dans sa filmographie, citons encore **PAUL** de Greg Mottola, **IMOGENE** de Shari Springer Berman et Robert Pulcini, **DES ENFANTS ENTRE AMIS**, écrit, réalisé et interprété par Jennifer Westfeldt, **ADVENTURELAND - JOB D'ÉTÉ À ÉVITER** de Greg Mottola, **LA VILLE FANTÔME** réalisé par David Koepp, avec Ricky Gervais, et **WALK HARD : THE DEWEY COX STORY** de Jake Kasdan.

DRAGO (V.O. : DRAGO BLUDVIST)

Drago est une force de la nature. Autoproclamé "Dieu des dragons", Drago est un fou, mais aussi un génial stratège militaire. Son aura inquiétante et mystérieuse ferait trembler le plus valeureux des Vikings, y compris Stoïk la Brute. Imposant physiquement et psychologiquement, Drago ne supporte pas qu'on le contredise.

DJIMON HOUNSOU (Drago) a été cité à l'Oscar pour **BLOOD DIAMOND** d'Ed Zwick et **IN AMERICA** de Jim Sheridan.

Il tourne actuellement dans le 7ème volet de **FAST & FURIOUS** de James Wann et dans **AIR** de Christian Cantamessa. On le retrouvera dans le rôle de Korath dans **LES GARDIENS DE LA GALAXIE**, **THE VATICAN TAPES** de Mark Neveldine et **SEVENTH SON**, avec Jeff Bridges et Julianne Moore.

Originaire du Bénin, il s'installe à Paris à l'âge de 13 ans, puis rencontre le créateur Thierry Mugler grâce auquel il démarre une carrière de mannequin. Il décroche de petits rôles, puis se





fait remarquer en interprétant l'esclave Cinque dans AMISTAD (1997) de Steven Spielberg, qui lui vaut une nomination au Golden Globe. Il sera ensuite au générique de GLADITAOR de Ridley Scott.

En 2006, il remporte un NAACP Image Award, un National Board of Review Award et une citation au Screen Actors Guild Award pour BLOOD DIAMOND. Pour IN AMERICA, où il campe un artiste malade du Sida, le comédien décroche un Independent Spirit Award.

Plus récemment, on l'a vu dans LA TEMPÊTE de Julie Taymor, avec Helen Mirren, Russell Brand, Alfred Molina et Chris Cooper, THE ISLAND de Michael Bay, avec Ewan McGregor et Scarlett Johansson, CONSTANTINE, avec Keanu Reeves, LARA CROFT TOMB RAIDER : LE BERCEAU DE LA VIE de Jan de Bont, avec Angelina Jolie, et FRÈRES DU DÉSERT de Shekhar Kapur, avec Kate Hudson et le regretté Heath Ledger.

ERET, FILS D'ERET (V.O. : ERET, SON OF ERET)

Eret, fils d'Eret, est le plus "grand chasseur de dragons vivant" (ou, du moins, c'est ce qu'il ne cesse de répéter à qui veut bien l'entendre). Crâneur et charmant, Eret a le sens du spectacle d'un cow-boy de rodéo et l'éthique crapuleuse d'un marchand d'armes ! Malgré son charisme bravache, sa beauté sauvage et sa musculature enviable, Eret redoute constamment la colère implacable de Drago et il est prêt à tout pour sauver sa peau !



Né à Worcester, en Angleterre, KIT HARRINGTON (Eret, fils d'Eret) a suivi des études d'art dramatique à la Central School of Speech and Drama, qui fait partie de la University of London. Avant même d'obtenir son diplôme en 2008, il décroche le rôle d'Albert dans "Cheval de guerre" au Royal National Theatre de Londres. Puis, il campe Jon Snow dans la mini-série GAME OF THRONES qui a déjà eu droit à quatre saisons. Au cinéma, on l'a vu dans POMPÉI de Paul W.S. Anderson, où il campe un esclave devenu gladiateur. On le retrouvera dans TESTAMENT OF YOUTH et SPOOKS : THE GREATER GOOD, adaptation de la célèbre série anglaise.

KROKMOU (V.O. : TOOTHLESS)

Autrefois considéré comme "la descendance contre nature de la foudre et de la mort en personne", Krok mou s'apparente davantage à un chaton géant et ailé qu'à une créature cauchemardesque. Joueur, curieux et intelligent, Krok mou est le meilleur ami d'Harold. Protecteur de son copain Viking, il ne recule devant rien pour le défendre. Dernier représentant connu de l'espèce des Furies Nocturnes, Krok mou est un être à part qui inspire le respect des dragons et des humains. Mais sa réputation et son tempérament en font la proie idéale de Drago qui cherche à exploiter sa puissance redoutable. Tout comme Harold, Krok mou est un jeune adulte qui sort de l'adolescence et qui se destine à devenir chef.



DERRIÈRE LA CAMÉRA

Originaire du Canada, **DEAN DEBLOIS** (Scénariste, Réalisateur, Producteur exécutif) est aussi à son aise avec le cinéma en prises de vues réelles qu'avec l'animation. S'il est un animateur et scénariste chevronné, il s'est surtout fait connaître pour avoir écrit et réalisé *LILO & STITCH* avec Chris Sanders. Puis, il signe la réalisation de *HEIMA*, film en prises de vues réelles, plébiscité par la critique, autour des concerts sauvages donnés par le groupe de rock alternatif Sigur Rós en Islande. Il a également été directeur d'écriture pour *MULAN*, énorme succès de Disney.

DeBlois refait équipe avec Chris Sanders pour écrire et réaliser *DRAGONS*, comédie d'aventures familiale en 3D, pour DreamWorks Animation. DeBlois s'attellera bientôt à *THE BANSHEE AND FINN MAGEE*, long métrage en prises de vues réelles qu'il écrira, produira et réalisera. D'autre part, il développe plusieurs projets, toujours en prises de vues réelles, pour Universal et Disney : là encore, il aura le triple rôle de scénariste, réalisateur et producteur.

Il a fait ses débuts chez Hinton Animation Studios et a été animateur pour la série télé *THE RACCOONS*. Puis, il a été recruté aux Sullivan Bluth Studios en Irlande, où il a collaboré aux films d'animation *POUCELINA* et *A TROLL IN CENTRAL PARK*.

BONNIE ARNOLD (Productrice) a récemment produit *TOLSTOÏ, LE DERNIER AUTOMNE* de Michael Hoffman, qui a reçu deux citations à l'Oscar, *DRAGONS*, *NOS VOISINS, LES HOMMES*, *TARZAN* et *TOY STORY*.

On lui doit encore *DANSE AVEC LES LOUPS* de Kevin Costner, Oscar du meilleur film, et *LA FAMILLE ADDAMS* de Barry Sonnenfeld.

D'abord intéressée par le journalisme, elle fait ses débuts dans le cinéma comme responsable des relations presse d'American Playhouse, puis collabore auprès de plusieurs cinéastes indépendants à travers l'American Film Institute.

Elle est membre de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences et de la Producers Guild of America.

SIMON OTTO (Chef de l'animation personnages) travaille chez DreamWorks Animation depuis près de 17 ans et a supervisé l'animation des personnages pour *DRAGONS*, cité à l'Oscar.

Auparavant, il a été animateur sur *BEE MOVIE - DRÔLE D'ABEILLE*, et superviseur de l'animation sur *SOURIS CITY*. Concepteur des personnages pour *NOS VOISINS, LES HOMMES*, il a été animateur pour *GANG DE REQUINS*, cité à l'Oscar. Plus tôt dans sa carrière, il a supervisé l'animation du personnage principal, ainsi que de Jin et de Li pour *SINBAD- LA LÉGENDE DES SEPT MERS*.

Il a fait ses débuts chez DreamWorks Animation en 1997, où il a travaillé comme animateur pour *LE PRINCE D'ÉGYPTE* et *LA ROUTE D'ELDORADO*. Originaire de Suisse, il a étudié l'animation à la prestigieuse école des Gobelins de Paris puis il a effectué un stage chez Disney Animation.

GIL ZIMMERMAN (Chef maquettiste) a supervisé les maquettes du *CHAT POTTÉ*, *DRAGONS* et *GANG DE REQUINS*. Il a également occupé la même fonction sur *NOS VOISINS, LES HOMMES*, énorme succès au box-office.

Avant d'être recruté chez DreamWorks, il a collaboré à plusieurs grandes productions Disney comme *VOLT*, *STAR MALGRÉ LUI*, *LA PLANÈTE AU TRÉSOR*, *UN NOUVEL UNIVERS* et *TARZAN*. Il a aussi travaillé à la comédie horrifique *DEMONSLAYER*.

DAVE WALVOORD (Superviseur Effets visuels) a récemment supervisé les éclairages de *KUNG FU PANDA 2* et l'infographie de *KUNG FU PANDA*, cité à l'Oscar, *NOS VOISINS, LES HOMMES* et *GANG DE REQUINS*.



Auparavant, Walwood a travaillé chez Blue Sky Studios comme directeur technique de L'ÂGE DE GLACE et comme superviseur des effets numériques sur le court métrage d'animation oscarisé BUNNY. Il a également travaillé pour des films en prises de vues réelles comme FIGHT CLUB de David Fincher et STAR TREK : INSURRECTION.

PIERRE OLIVIER VINCENT (Chef décorateur) a été directeur artistique de DRAGONS.

Il a été maquettiste sur LA ROUTE D'ELDORADO puis a supervisé la conception des personnages pour SPIRIT, L'ÉTALON DES PLAINES, a supervisé les décors de GANG DE REQUINS et collaboré à SOURIS CITY.

Avant d'être recruté chez DreamWorks Animation, il a travaillé chez Gaumont Multimédia sur de nombreuses séries d'animation.

ROGER A. DEAKINS (Directeur de la photographie) a été plusieurs fois cité à l'Oscar pour FARGO, THE BARBER - L'HOMME QUI N'ÉTAIT PAS LÀ, O'BROTHER, NON, CE PAYS N'EST PAS POUR LE VIEIL HOMME et TRUE GRIT des frères Coen, LES ÉVADÉS de Frank

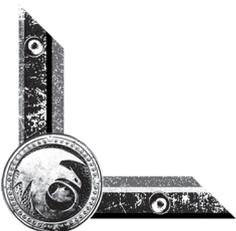


Darabont, KUNDUN de Martin Scorsese, L'ASSASSINAT DE JESSE JAMES PAR LE LÂCHE ROBERT FORD d'Andrew Dominik, THE READER de Stephen Daldry, SKYFALL de Sam Mendes et PRISONERS de Denis Villeneuve.

Par ailleurs, il a obtenu trois BAFTA pour THE BARBER - L'HOMME QUI N'ÉTAIT PAS LÀ, NON, CE PAYS N'EST PAS POUR LE VIEIL HOMME et TRUE GRIT. En 2008, il s'est vu remettre un National Board of Review Award couronnant l'ensemble de sa carrière. En 2013, il a été fait Commandeur dans l'Ordre de l'Empire Britannique (CBE) : il est le seul directeur de la photo à détenir ce titre prestigieux.

Né en Angleterre, Roger Deakins est diplômé de la National Film School. Il entame une carrière de photographe avant de s'orienter vers le cinéma. Il a ainsi éclairé SID & NANCY d'Alex Cox, BARTON FINK, THE BIG LEBOWSKI et LE GRAND SAUT des frères Coen, UN HOMME D'EXCEPTION de Ron Howard et DOUTE de John Patrick Shanley.

Il a également été consultant visuel pour plusieurs films d'animation, comme WALL-E, DRAGONS, RANGO, LES CINQ LÉGENDES et LES CROODS.





LES VOIX

HAROLD
VALKA
STOÏK
GUEULFOR
ASTRID
RUSTIK
VAREK
KRANEDUR
KOGNEDUR
DRAGO
ERET, FILS D'ERET

JAY BARUCHEL
CATE BLANCHETT
GERARD BUTLER
CRAIG FERGUSON
AMERICA FERRERA
JONAH HILL
CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE
T.J. MILLER
KRISTEN WIIG
DJIMON HOUNSOU
KIT HARINGTON

LISTE TECHNIQUE

Scénario et réalisation
D'après le livre de
Produit par
Producteurs exécutifs

Montage
Décors
Musique
Superviseur effets visuels
Chef de l'animation personnages
Chef maquettiste
Directeur d'écriture
Direction artistique
Conception personnages
Consultant visuel
Superviseur effets sonores
Chefs monteurs son

Mixeurs ré-enregistrement

Coproductrice
Producteur associé
Directrice de production
Superviseurs animation

Chef éclairagiste
Superviseur numérique

DEAN DEBLOIS
CRESSIDA COWELL
BONNIE ARNOLD
DEAN DEBLOIS
CHRIS SANDERS
JOHN K. CARR
PIERRE-OLIVIER VINCENT "POV"
JOHN POWELL
DAVE WALVOORD
SIMON OTTO
GIL ZIMMERMAN
TOM OWENS
ZHAOPING WEI
NICO MARLET
ROGER DEAKINS, ASC, BSC
RANDY THOM
RANDY THOM
MICHAEL SILVERS
RANDY THOM
SHAWN MURPHY
BRANDON PROCTOR
KENDRA HAALAND
AARON DEM
REBECCA HUNTLEY
JAMES BAXTER
STEVEN "SHAGGY" HORNBY, JAKOB HJORT JENSEN
FABIO LIGNINI, SEAN SEXTON, DAVID TORRES
PABLO VALLE
MICHAEL NECCI

