







КАК ПРИРУЧИТЬ

ДРАКОНА 3

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СКРЫТОГО МИРА

Предисловие Джея Барушеля и Америки Феррера
Введение Дина ДеБлуа • *Послесловие* Криса ДеФариа
Комментарии Линды Саншайн



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111(73)-053.2

ББК 84(7Coe)-44

Д25

The Art of How to Train Your Dragon: The Hidden World
Originally published in the English language by Dark Horse Book,
a division of Dark Horse Comics LLC

Издатель: *Майк Ричардсон*

Редакторы: *Меган Уокер и Йен Такер*

Дизайнер: *Иэн Р. Моррис*

Цифровое оформление: *Энн Грей, Мэтт Драйер и Крис Хорн*

*Особая благодарность Кэри Грацини из Dark Horse Comics
за помощь и советы*

ДеБлуа, Дин.

Д25 Как приручить дракона 3. Энциклопедия Скрытого мира/
Дин ДеБлуа, Джей Барушель, Америка Феррера [и др.]; пер. с англ.
Ю. Сергеевой. — Москва : Издательство АСТ, 2019. — 176 с. —
(Как приручить дракона 3).

ISBN 978-5-17-120107-4

Надевайте свою крылатую броню, хватайте драконий клинок, садитесь на послушного Крушителя Черепов и приготовьтесь к захватывающему путешествию с любимыми драконами и викингами по миру удивительного мультфильма «Как приручить дракона 3». Поклонники трилогии узнают о ранее неизвестных драконах, о коварном злодее из Нового мира, об убежище драконов и многом другом. Скорее отправляйтесь в Скрытый Мир, обитель драконов!

Это блестяще иллюстрированное издание показывает самые яркие приключения Иккинга и Беззубика. В нём вы найдёте сотни оригинальных иллюстраций и комментарии от режиссёра Дина ДеБлуа, талантливых художников и остальной команды, которые участвовали в создании этого шедевра анимации.

ISBN 978-5-17-120107-4

УДК 821.111(73)-053.2

ББК 84(7Coe)-44

The Art of How to Train Your Dragon: The Hidden World © 2019
DreamWorks Animation LLC.
All Rights Reserved.
© ООО «Издательство АСТ», 2019



ИЛЛУСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ: *Пьер-Оливье Винсент*
АВАНТИТУЛ: *Беззубик и Дневная Фурия. Трон Май*
ПРЕДЫДУЩИЕ СТРАНИЦЫ: *Скрытый мир. Пьер-Оливье Винсент*
ВЫШЕ: *Статуя Беззубика и Стойка. Кирстен Кавамура*
НАПРОТИВ: *Скрытый мир. Пьер-Оливье Винсент*
СЛЕДУЮЩИЕ СТРАНИЦЫ: *Новый Олух. Пьер-Оливье Винсент*





Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ: Джей Барушель и Америка Феррера • 10

ВВЕДЕНИЕ: История создания «Как приручить дракона 3» Дина ДеБлуа • 14

**ГЛАВА 1:
В ПОИСКЕ МИРА • 20**
Беззубик • 22
Дневная Фурия • 26
Влюблённые драконы • 34
Алый Кровод • 42
Страхожоры • 46

**ГЛАВА 2:
В ПОИСКЕ СЕМЬИ • 48**
Остров Олух • 50
Иккинг • 56
Астрид • 66
Всадники Драконов • 72
Рыбьенот • 74
Сморкала • 78
Забияка и Задирака • 82
Плевака • 88
Валка • 90
Эрет • 92

**ГЛАВА 3:
В ПОИСКЕ ВОЗМЕЗДИЯ • 96**
Гриммель • 98
Смертолапы • 108
Дирижабль Гриммеля • 112
Полевые командиры • 116
Военачальники • 118

**ГЛАВА 4:
В ПОИСКАХ УБЕЖИЩА • 120**
Новый Олух • 122
Кальдера • 134
Скрытый Мир • 138
Грибной Лес • 146
Остров Короля • 148

**ГЛАВА 5:
КОНЕЦ ПРИКЛЮЧЕНИЙ • 150**
Свадьба • 152
Дети • 156
Ночные Сияния • 158

ПОСЛЕСЛОВИЕ: Конец – это только начало
Крис ДеФариа • 162

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Брэду Льюису и Бонни Арнольд • 166

БЛАГОДАРНОСТИ • 171





Джей Барушель

Привет, друзья! Это я, ваш старый приятель Джей Би! Уже более десяти лет я живу приключениями, о которых мечтает почти каждый. Поверить не могу, что этот момент настал! Вот и всё, кульминация более чем десятилетней работы. Одна из главных причин, которая влюбляет в наши анимационные фильмы, — удивительно богатый, красочный, уникальный мир. Всё, что требовалось от меня, это придумать и рассказывать о нём, а через три года после этого я наблюдал за уже готовым произведением искусства. Когда вы смотрите наши анимационные фильмы, вы видите персонажей и существ, не похожих ни на что другое.

Эта книга — свидетельство масштаба этой работы. Так что переворачивайте эти страницы и дайте волю своему воображению. Если вам нравится этот мир хотя бы вдвое меньше, чем мне, эта книга станет одной из ваших любимых книг всех времён. Это был Олух. Он не был похож ни на какое другое место, потому что у нас были драконы.

Джей Барушель



Иккинг и Беззубик. Дин ДеБлуа
НА ФОНЕ: остров Новый Олух, первая встреча. Юрий Лиой



Америка Феррера

Одннадцать лет назад я познакомилась, а затем стала Астрид Хофферсон — светловолосой, голубоглазой девушкой-викингом. И для меня это одна из самых удивительных вещей в анимации: создаются миры, в которые зритель должен полностью поверить; миры, в которых всё возможно; миры, в которых кареглазая шатенка из гондураско-американской долины может стать девушкой-викингом. У меня всегда была страсть к историям, и я верю, что сила повествования способна объединить нас, заставляя осознать, что по своей сути мы все одинаковы.

На протяжении всей своей карьеры мне повезло играть сильных целеустремлённых персонажей, и Астрид — одна из них. Но я не ожидала, что в этой трилогии у меня будет возможность увидеть, как этот персонаж в буквальном смысле вырастает на наших глазах. Я, как актриса, наслаждаюсь возможностью проводить годы со своим персонажем и расти вместе с ним. Чаще всего такое возможно только в сериалах, в редких случаях — в продолжениях остросюжетных фильмов, поэтому трилогия «Как приручить дракона» стала для меня неожиданным и уникальным опытом.

Дин ДеБлуа и все художники работали над трилогией анимационных фильмов с такой любовью

и увлечённостью. Я смотрю и поражаюсь нюансам истории и анимации, которая оживляет этих персонажей и мир. Когда я смотрю, как разворачивается сюжет, я забываю о том, что смотрю анимационный фильм. Я полностью погружаюсь в приключения главных героев. И это доказывает, что хорошая история может превзойти предвзятые представления о том, что анимация — это жанр, придуманный только для детей. Это не так. Это просто ещё один способ рассказать отличную историю.

Я наблюдала за тем, как персонаж Астрид превращается из типичного жёсткого викинга, который хочет стать лучшим убийцей драконов во всём Олухе, в милосердную молодую женщину, способную стоять рядом с Иккингом, правящим Олухом, со своим мнением и идеалами, при этом оставаясь сильной и независимой. Астрид — и, конечно же, Иккинг, Беззубик и Громгильда — всегда будут занимать особое место в моём сердце. Оглядываясь назад, я думаю, что больше всего меня поразило то, что Астрид стала положительным примером для девочек и мальчиков — героиней, мнение которой ценится и которой доверяют. Это многое значит для меня, и я буду вечно благодарна за это режиссёрам анимационного фильма. Они создали Астрид и позволили мне стать частью невероятного мира «Как приручить дракона». Я поклонница этой эпической трилогии и горжусь своим участием в этом путешествии.

Америка Феррера





Введение

История создания «Как приручить дракона 3»

Дин ДеБлуа

В 2010 году, после успешного выхода «Как приручить дракона», меня попросили подумать над продолжением. Я предложил трилогию, которая будет рассказывать о жизни Иккинга — три акта в разные годы его жизни, путь от цепкого мешающего коротышки племени викингов до мудрого и самоотверженного лидера, которым ему суждено было стать.

Меня вдохновила беседа с Крессидой Коуэлл, автором книги «Как приручить дракона», в которой она упомянула, что работает над последним романом в своей серии, рассказывающим о том, что случилось с драконами и почему они исчезли, возвращаясь к первой строчке первой книги: «В детстве были драконы». Я нашёл эту идею захватывающей и эмоциональной. Это одна из моих любимых сюжетных линий: два разрозненных персонажа, объединённые необычайными обстоятельствами так глубоко влияют на жизнь друг друга, что они уже никогда не будут прежними, даже если им придётся расстаться. Это — истина, подтверждающая и меняющая жизнь, и когда всё случается как надо, эффект неизгладим.

Проблема, с которой мы столкнулись, заключалась в следующем: как нам рассказать историю, в которой викинги и драконы в конце концов расстанутся, чтобы это не стало разочарованием? Будет ли наша аудитория ненавидеть нас за это? Эта перспектива поначалу заставляла нас всех нервничать, и я понял, что мы должны показать такую историю, которая заставит зрителя в конечном итоге принять то же самоотверженное решение, что и наш герой Иккинг.

Это было дерзким вызовом и достойной кульминацией нашей трилогии, и так началось наше амбициозное, грандиозное приключение, полное забавных персонажей, чудес и трогательных моментов.

Наша история начинается через год после событий «Как приручить дракона 2». Лучшие друзья Иккинг и Беззубик теперь молодые вожди своих племён. Вместе со своей верной командой они стали угрозой для ловцов драконов, выпуская драконов из плена (и иногда одновременно попадая в курьёзные ситуации) и забирая их на теперь уже перенаселённый, родной им остров Олух. Хотя Иккинг и осуществил свою мечту о свободном и мирном сосуществовании со своими любимыми крылатыми друзьями, драконы остаются драконами. Мало того, что они большие непослушные и живут друг на друге: одни и те же драконы продолжают попадать в плен, заставляя спасать себя снова и снова. Это не ведёт к гармонии.

Отчасти проблема и в том, что теперь весь мир знает об Олухе. Поражение Драго от рук Иккинга и Беззубика сделало их знаменитыми. Восстали новые полевые ко-

мандиры — и они готовы сделать всё, чтобы заполучить в свои руки желанную армию драконов Олуха. Они знают, их защищает новый альфа-дракон, Ночная Фурия по имени Беззубик. Поэтому они решают нанять охотника для того, чтобы убить Ночную Фурию. Гриммель Ужасный — хитрый и опытный охотник за головами, честь которого теперь находится под вопросом, так как Ночная Фурия ускользнула из его пальцев. Он полон решимости закончить работу. И у него есть кое-что, чему не может противостоять даже король всех драконов: редкая и экзотическая женская разновидность его вида, известная как Дневная Фурия.

Заклучив сделку по захвату Беззубика и драконов с ярыми полевыми командирами, Гриммель готовит ловушку в глухих лесах Олуха. Беззубик попадает на приманку: он видит потрясающую Дневную Фурию, загнанную и испуганную. Несмотря на её предупреждения о ловушке, Беззубик освобождает Фурию, и между ними возникает притяжение. Пока Иккинг и Астрид не портят этот момент. Призрачная Дневная Фурия окатывает их пламенем и улетает в ночь, оставляя влюблённого короля драконов несчастным.

Иккинг возвращается в лес вместе со своим лучшим другом в поисках Дневной Фурии и обнаруживает ловушку, предназначенную для Беззубика. Он рассказывает о тревожных новостях в деревне. Эрет узнает, чьих рук это дело, предупреждая Иккинга, что Гриммеля нельзя недооценивать.

Гриммель подрывает уверенность Иккинга одним поздним вечером. Встреча лицом к лицу не даёт Иккингу поймать соперника: Гриммель не так-то прост. Он призывает ловчий охотничий отряд Смертолапов, чтобы разгромить дом Иккинга и сбежать. Перед тем как уйти, Гриммель требует, чтобы Иккинг отказался от Беззубика, угрожая разрушением всего того, что тот любит.

Среди ночи собирается собрание.

Дискуссия о том, как лучше всего бороться с угрозой, приводит к смелому предложению: по слухам, миф древнего моряка о земле за краем Земли повествует о Скрытом Мире драконов. Убеждённый в том, что необходимы радикальные меры, чтобы защитить своих драконов от постоянно меняющегося мира, Иккинг отправляется со своими людьми на поиски мифической обители.

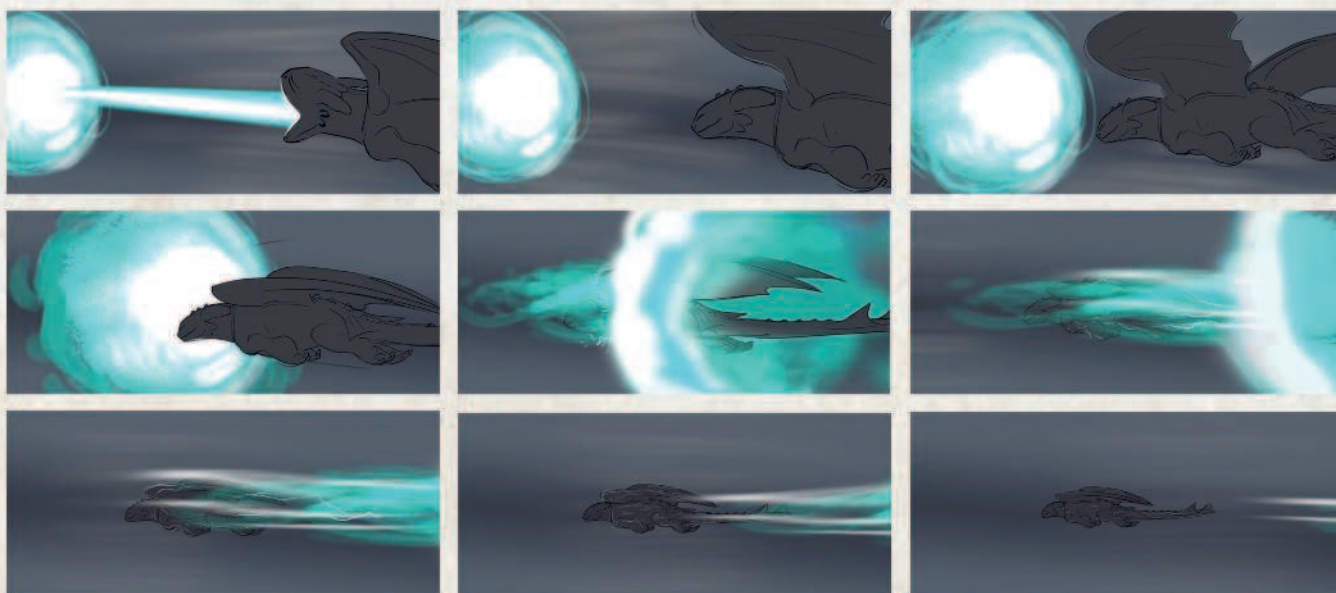
На следующее утро военачальники прибывают со своей армадой, готовые завладеть армией драконов. Вместо этого они находят Олух пустынным. Гриммель уверяет, что это часть его плана, что они покинули своё единственное безопасное убежище, и вождь драконов успешно пленён Дневной Фурией.

Он обещает полевым командирам, что жители Олуха не уйдут далеко.

Подстрекаемые слепой верой и решимостью, Иккинг и Беззубик уводят своих людей и драконов далеко на запад: они летят за пределы карты со всем, что смогли на себе унести. Когда усталые викинги ставят под сомнение весь план побега, наступает забавная суэта.

Ослепительная внешность Дневной Фурии заставляет всех замолчать. Она неоднократно появляется в воздухе и исчезает, а её кожа становится подобной зеркалу в свете исторгаемых ею огненных шаров. Радостный Беззубик пытается преследовать её, однако её попытка «спасти» его, сбросив Иккинга как мусор, ведёт только к другому неудачному столкновению.

Однако в этой дикой погоне есть один плюс: усталые путешественники находят захватывающий по красоте остров, которого нет на карте, где они могут разбить лагерь.



НАВЕРХУ СПРАВА: Цветные иллюстрации. *Вонг Юнг, Рубен Перес*

ВЫШЕ: Раскадровка. *Мэтт Флинн и Саймон Отто*

Новая обитель оказывается всем тем, на что могли надеяться жители Олуха: огромная нетронутая долина, спрятанная над облаками, с пышными пастбищами, переливающимися озером и возвышающимися холмами, которые охраняют его как крепость. Это не Скрытый Мир, но путешественникам, утомлённым дорогами, всё равно. Для них это настоящий рай. Иккинг чувствует, что они ещё недостаточно далеко, но его товарищи уже начинают строить дома своей мечты. И Иккинг уступает, планируя продолжить путешествие вдвоём с Беззубиком. Чтобы быть в уверенными в безопасности, Валка предлагает вернуться назад и убедиться, что за ними никто не следил.

Прежде чем Иккинг начинают поиск Скрытого мира, Дневная Фурия поздно ночью посещает лагерь, и заманивает Беззубика на уединенный пляж, где она вступает в драконий танец ухаживания. Тем не менее, Без-

зубик — полный ноль в этом танце, и, несмотря на тайные подсказки Иккинга, его первые ухаживания проходят очень смешно. Только когда он становится самим собой, он наконец-то покоряет Дневную Фурию. Она поражена и пытается увести

его за собой, но из-за его отсутствующего хвоста Беззубик не может следовать за ней. На следующее утро Иккинг сооружает автоматический протез и дарит своему лучшему другу возможность отправиться в одиночный полёт. Он отправляет Беззубика на поиски Дневной Фурии, чтобы уговорить её жить вместе с ними.

Тем временем Валка обнаруживает армаду, летящую на запад, во главе с дирижаблем Гриммеля. На неё внезапно нападают Смертолапы Гриммеля. Она и Грозокрыл доблестно сражаются с ними, но спасаются бегством. Гриммель с усмешкой отзывает своих драконов — ловушка успешно расставлена.

В разгар празднования после дня успешного строительства Валка возвращается с тревожными новостями о том, что Гриммель следит за ними. Желание Иккинга найти Скрытый Мир теперь сильнее, чем когда-либо. Только Беззубик не вернулся, и Иккинг никуда не полетит без него. Иккинг нервничает и решает, что единственный путь — попытаться помешать продвижению Гриммеля... без Беззубика. Он собирает свою команду и летит с ними прямо в ловушку Гриммеля. Они едва спасаются побегом, но, возвращаясь в лагерь, понимают, что одна из близнецов, Забияка, осталась в плену. Всё это становится подтверждением худшего опасения Иккинга — он не способен вести бой без Беззубика. Он умоляет Астрид помочь ему найти Беззубика и вернуть его.



Новый Олух. Кирстен Кавамура
НАПРОТИВ: Раскадровка.
Болхем Баучиба

