

Draktränaren



På ön Dägge har vikingar i alla tider kämpat mot drakar. Alla medel är tillåtna för att förgöra de livsfarliga djuren. Men vikingapojken Hicke kommer i kontakt med en av de mest fruktade drakarna av alla, och vänskap uppstår mellan de två. Han inser att allt de lärt sig om drakar är fel och förstår att han måste sätta stopp för dödandet. Detta trots att hans agerande kommer att få hans far att ta avstånd från honom.

Rekommenderad från åk 3

EN FILMHANDLEDNING AV
AGNETA DANIELSSON

Handling

Långt uppe i norr, i det mest eländiga klimat man kan tänka sig, ligger ön Dägge. Där har människor bott sedan sju generationer, men det kan man knappast tro när man ser husen. Vartenda ett är nybyggt. Anledningen visar sig snart. Filmens huvudperson, den spenslige pojken Hicke, introducerar publiken och förklarar att en av ortens stora plågor är drakar. De eldsprutande vidundren attackerar byn och bränner ner det mesta i sin väg. Men de möter kompakt motstånd. Byns invånare är (förutom den avvikande Hicke) hårdhudade vikingar, alltid beredda på strid. Deras fiende sedan urminnes tider är just drakarna, och hela tillvaron domineras av denna ständiga kamp. Och störst av alla vikingar, och mest orädd, är Tryggvöld. Han visar sig vara pappa till Hicke, ett öde han har svårt att förlika sig med. För hur kan han, hövdingen, få denna sillmjölke till barn? "Varje gång du går ur huset blir det

katastrof", ryter han åt sin son. Och delvis har han rätt. Hicke har inte förmågan att hävda sig speciellt bra i detta samhälle som premierar råstyrka och liten tankeverksamhet.

Precis som alla andra skulle Hicke vilja döda en drake, men han försöker hitta sätt som bygger på annat än muskelkraft. Väl hemmastadd i byns smedja konstruerar han ett katapultliknande vapen som han en kväll lyckas avfyra. Till sin förvåning och glädje upptäcker han att han faktiskt får in en träff, och att det skadeskjutna djuret är den mest fruktade draken, Nattfasan. När han beger sig ut i skogen hittar han den skjutna draken, inlindad i vapnets rep. Hicke närmar sig djuret, fast besluten att döda det för att kanske äntligen bli accepterad av sin pappa. Men precis då han höjer sin kniv öppnar draken sina ögon och hans skrämde blick gör det omöjligt för Hicke att fullfölja sitt beslut. Istället skär han av repen och draken är fri.

Så börjar ett försiktigt närmande mellan Hicke och draken, som döps till Tandlöse. Efter hand växer tilliten och vänskapen. När Tandlöse blev nedskjuten skadades hans svans vilket gör att han inte kan styra sin kropp när han flyger. Hicke konstruerar en sorts protes och med den på börjar deras flygträning. Hicke går grundligt tillväga och med vetenskapligt nit utgår han från olika hypoteser som sedan provas i verkligheten. Han är den förste i vikingahistorien som flugit en drake, och han lär sig också mer om deras beteende.

Hans nyvunna kunskaper visar sig användbara när han tillsammans med de andra ungdomarna i byn börjar i Drakdödarskolan. De andra skrattar överlägset åt hans taffliga försök men imponeras så småningom motvilligt



när han lyckas få drakarna fogliga som lamm. Med olika metoder får han de mest vildsinta djur att platt lägga sig på marken eller krypa tillbaka in i sina hålor. Hicke är plötsligt den självklare kandidaten till den turnering, där segraren förväntas förgöra ett vidunder.

Klasskamraten Astrid är dock misstänksam, och förstår inte hur den fumlige Hicke klarar av de aggressiva djuren. Hon smyger efter honom och upptäcker hans hemlighet. För att få henne att förstå att drakar inte är farliga tvingar han och Tandlöse med henne på en flygtur. Hennes ilska övergår i förundran och hon inser att Hicke har rätt. Men på deras färd passerar de också Drakön, det mål vikingarna i alla tider sökt, och där förstår de att alla de rov som drakarna tar inte går till dem själva utan till en enorm, dinosaurieliknande drake. Den som inte levererar nog med mat till denna best blir själv en munsbit.

Hickes far har under tiden varit ute på en av sina expeditioner och han har svårt att inse att hans son under hans frånvaro utvecklat sådana talanger. Stolt och glad väntar han på den stora dagen då Hicke i turneringen ska döda en drake och äntligen bli en "riktig" viking. Förväntningarna är stora men Hicke har beslutat sig. Han måste sätta stopp för dödandet. När han möter sin motståndare slänger han både vapen och vikingahjälm på marken med orden: "jag är inte en av dem!" Hans tilltag skapar uppror på läktaren, hans far avblåser tävlingen och den uppskrämda draken försöker anfalla Hicke. På håll hör Tandlöse tumultet och kommer till undsättning. Han kommer för att rädda Hicke från den andra draken, men övermanas av vikingarna och slås i bojor.

Hicke försöker förklara för sin far att allt de lärt sig om drakar är fel, men inget av hans argument vinner gehör. När hans pappa sedan inser att han med hjälp av den fjättrade Tandlöse kan nå Drakön växer stridsviljan än mer. När Hicke vädjar att han ska strunta i resan tittar hans pappa föraktfullt på honom och fnysar att han inte längre är hans son.

Det är Astrid som får Hicke att ta ett avgörande beslut. Han samlar ihop de andra ungdomarna och får dem att utan vapen och aggressivitet närma sig de drakar som tidigare använts i undervisningen. När de väl förstått att djuren inte är så farliga som deras rykte gör gällande så

lär de sig snabbt hur man flyger en drake.

De äldre vikingarna har gått man ur huse för att följa Tryggvöld. När de efter lång seglats landstiger på Drakön använder de sin väl beprövade taktik; att krossa, bränna och anfälla. Hela berget pulveriseras och något snopet noterar de de drakar som flyr bland massorna. De hade förväntat sig fler. Däremot hade de inte förväntat sig den best som senare dyker upp och vars like de aldrig sett. Nu räcker inte deras vapen långt. Skräckslagna försöker de fly, men vidundret är efter dem och sprutar sin eld.

Då kommer ungdomarna, flygande på sina drakar. De förvirrar giganten med oväsen, flyger retsamt runt honom och bankar honom i huvudet med sina släggor. Tandlöse är fortfarande fastbunden och i det tillståndet hamnar han i vattnet där han sjunker. Hicke försöker rädda honom men måste ge upp. Istället blir det hans far som dyker ner, lossar draken och ser till att Tandlöse och Hicke kan börja slutstriden mot jättedraken.

All deras träning blir användbar, när de lockar med den betydligt klumpigare draken upp i luften. I loopar och störtstyckningar förvillar de djuret, tills det slutligen störtar ner på marken i ett hav av flammor. Men också Tandlöse och Hicke störtar och efter mycket oroligt letande återfinner Tryggvöld Tandlöse. Av Hicke finns inte ett spår. Men när pappan ber om förlåtelse lyfter draken på vingen och där ligger Hicke, medtagen men vid liv.

När Hicke vaknar till igen är han hemma och när han ser Tandlöse i sitt rum tror han att han drömmer. När han öppnar dörren och ser de andra flyga runt på drakar är han övertygad om att han är död. Men så är det inte. Vikingarna har insett det idiotiska i att slåss mot drakar, när man kan leva i samförstånd. Hicke, efter olyckan med ett ben mindre, haltar iväg med sin protes, svänger sig upp på sin älskade vän och drake och tillsammans med de andra beger de sig ut i den nordligt belägna skärgården.

Att inte motsvara förväntningarna

Vikingarna i Dägge är fysiskt stora, adrenalininstinna och föga reflekterande. Så ser också idealet ut. Det är bara Hicke som faller utanför ramen. Precis som de andra vill han vara med och döda drakar, något som avfärdas bryskt av de flesta, hans far inte minst. Liten och klen, därtill



motoriskt klumpig, har han mycket emot sig. Hans lust att läsa och att relatera andras kunskap till sin egen vardag, gör honom än mer udda. När hans jämnåriga upphetsat fantiserar om de köttår och brännblåsor de kommer att få i närstrider med drakarna, ställer Hicke hypotetiska frågor om hur man bäst närmar sig de olika sorterna. Den typen av resonemang gör honom knappast välkommen i gruppen och hans far blir mest generad.

Hickes pappa Tryggvöld önskar att hans son skulle vara precis som han själv var när han var liten. Redan som spädbarn slet han huvudet av en drake. Vikingar, tycker han, ska kunna krossa berg, skövla skogar, tämja hav. Det kan knappast Hicke. Dessutom tycker pappan att han inte lyssnar på honom och att han har en koncentrationsförmåga som en sparv. Att han är missbelåten försöker han inte på något sätt dölja.

- Varför tror ni det var så viktigt för honom att Hicke skulle vara mer lik honom själv? Tror ni att det är vanligt att föräldrar vill att barnen ska vara som de själva? Varför tror ni det, i så fall? Kan det vara tvärtom också?

Det finns olika sätt att prata med andra. Man kan prata med, till eller om dem. Hickes pappa pratade oftast om eller till sin son. Det innebar att han aldrig var intresserad av Hickes åsikter. Men när Hicke visade sig kunna besegra drakar då ville hans pappa plötsligt prata med honom. Då var han intresserad av hans tankar. "Du var sämsta vikingen i Drägges historia. Nu när du är en baddare i ringen har vi äntligen något att prata om." Det blir pinsamt tyst.

- Hur tycker ni att vuxna pratar med barn? Lyssnar de? Kan ni ge exempel på när vuxna pratar med, till eller om barn? Hur känns det? Vad är det för skillnad?

Den oväntade hjälten

Att Hicke, med sin späda lekamen, inte har det så lätt står klart redan från början. Men i filmens värld är det inte ovanligt att huvudkaraktären inledningsvis befinner sig i ett underläge. Tvärtom är det en viktig faktor i dramaturgin och ett sätt att skapa framåtrörelse i berättelsen. Utan

hinder och motgångar skulle inte vårt intresse bli lika stort. Den konflikt mellan förnuft och känsla som Hicke brottas med hjälper till att fångla oss än mer.

I hela sitt liv har Hicke hört att drakar alltid satsar på att döda. Därför gäller det att vara den som anfaller först. När han lär känna Tandlöse inser han att allt han trott varit sant, och som han levt efter, varit fel. Jämnåriga Astrid, som han är kär i, säger: "Våra föräldrars krig blir snart vårt, bestäm dig vilken sida du är på!" Känslomässigt är det ett svårt val, men knappast intellektuellt. Han måste stoppa dödandet.

En annan figur, som precis som Hicke flyger drake, är Jake Sully i filmen "Avatar". Också han kämpar med ett moraliskt dilemma. Efter att ha skadats i en militärövning, och blivit rullstolsbunden, skickas han till planeten Pandora. Hans uppgift är att övertyga urbefolkningen om vikten av att människorna får utvinna en värdefull mineral från ett av deras heligaste naturområden. Många ifrågasätter hans kapacitet, trots att handikappet egentligen inte alls är begränsande i hans uppdrag. Hans inställning till ursprungsbefolkningen är till en början den rådande bland militärerna - alla medel är tillåtna för att komma över den ekonomiskt viktiga mineralen. Men precis som för Hicke förändras hans syn på befolkningen ju mer han lär känna dem. Han blir kär i flickan Neytiri och hans känslor är besvarade. Han börjar omvärdera sitt synsätt och beslutar sig för att stoppa den ödesdigra exploateringen.

Båda försöker att övertyga med ord. "Det här är ett krig du inte kan vinna", säger Hicke när pappan beslutar sig för att resa till Drakön, men han lyssnar inte. Istället blir han än mer beslutsam. Och översten i "Avatar" säger, med oresonlig målmedvetenhet: "Vi ska bekämpa terror med terror." En del av hans fanatism kan man också se hos Hickes pappa. Han är fast i bilden av den orädda vikingen som inte ens räds sin egen död.

- I "Draktränaren" utspelar sig berättelsen under vikingatiden. I "Avatar" handlar det om framtiden, närmare bestämt år 2154. Varför tror ni att det är så populärt att förlägga filmerna till en annan tid än vår egen? Finns det något man kan berätta om som inte skulle gå att ha i en

film som handlar om i dag? Kan ni komma på andra filmer som utspelar sig i dåtid eller framtid? Vad tycker ni om dem?

- Hicke vill så gärna att hans pappa ska tycka att han gör saker bra. Men pappan hittar bara fel. Så småningom inser han ändå att det är Hicke som har rätt, och inte han själv. Kommer ni ihåg när pappan förstod det? Vad var det som gjorde att det blev en vändning just då? Hur tror ni att det kändes för pappan när han insåg att hans kunskaper inte var de användbara? Kan ni komma på saker i dag som är viktiga i vårt samhälle, och som barn kan vara duktigare på än vuxna?

- Rita var och en något ur filmen som ni kommer ihåg lite extra. Ordna sedan era bilder kronologiskt. Var det många av er som valt samma scen? Vad var det som gjorde att ni valde just så? Berätta för de andra! På vilket sätt berörde den scenen? På vilket sätt hade den betydelse för den fortsatta berättelsen?

- Diskutera sedan hur filmens början och slut knyts ihop. När Hicke presenterar ön Dägge säger han: "Det enda problemet är skadedjuren. På de flesta ställen har man råttor och mygg. Vi har drakar!" När filmen slutar sammanfattar han: "Den enda fördelen är husdjuren. På de flesta ställen har man hästar och papegojor. Vi har drakar!" Vilken effekt tycker ni det får när man berättar en historia så, med början och slut som liknar varandra?

- Om man gör en film kan man försöka göra den så lik verkligheten som möjligt, eller så kan man fantisera helt fritt. Den bild av vikingatiden som visas i "Draktränaren" är verkligen påhittad på alla sätt. I filmen, som baserar sig på Cressida Cowells böcker om Hicke Hiskelig Halvulk III, finns inte många likheter med det liv vikingarna egentligen levde.

- Sök efter fakta om vikingarna och jämför sedan med filmen. Försök hitta tre saker i filmen som inte stämmer med det man i dag vet om vikingar. Diskutera sedan om ni tycker att det spelar någon roll för historien om det är sant eller falskt.

Några hemsidor att börja med:

<http://www.ungafakta.se/vikingar/historia/>

<http://www.historiska.se/historia/jarnaldern/vikingar/>

Att våga ifrågasätta

Livet i Dägge präglas av rädsla. När som helst kan drakarna anfalla, så det gäller att vara beredd. All energi går åt till dessa strider och ett samhälle som domineras av det har sällan resurser kvar för utveckling. Men Tryggvöld har ändå förmågan att få med sig alla vikingarna och de få som ifrågasätter tystas snabbt.

Det är bara Hicke som skapar sig en egen uppfattning, efter att själv ha upplevt vänskapen med Tandlöse. Han lyckas också få Astrid med på sin sida och hennes stöd betyder mycket för att han inte ska lämna den tillfångatagne Tandlöse åt sitt öde. Trots att Hicke mest hela tiden får höra att han inte duger så är hans självkänsla förvånansvärt bra. Han är trygg i sina värderingar och utgår från sin övertygelse när han beslutar sig för att försöka ändra gamla synsätt. Att han samtidigt gör sin pappa besviken är han medveten om, men han är övertygad om

att det han gör är moraliskt rätt. Det går inte att försvara kriget mot drakarna.

Genom historien har det funnits många exempel på personer som tänkt annorlunda, och som också vågat stå för sina åsikter. Det är inte alla som, likt Hicke, lyckas få andra att förstå vitsen med sina idéer. En del har istället dödats eller bemöts med misstro. Så har det varit för många vetenskapsmän till exempel, även om deras teorier i dag ses som självklara.

- Beskriv Astrid. På vilket sätt skiljer hon sig från de andra klasskamraterna? Varför tror ni att hon blir kär i Hicke? Hur visar hon att hon tycker om honom, förutom att hon pussar honom? Hur kan man veta om någon är kär i en?

- Från början vill ingen av klasskompisarna vara tillsammans med Hicke utan de tycker han är hopplös. Men när han lär sig att tämja drakarna blir han lite av en kändis i byn. Då vill alla vara hans kompis. Hur tror ni det känns om man blir en kändis och alla vill vara kompis med en? Hur ska man veta vilka som är riktiga vänner och vilka som vill vara kompisar bara för att man är känd? Finns det några knep för att ta reda på vem som är en vän? Vad är egentligen en riktig vän?

- Att vara stor, stark och ha mycket muskler behöver inte betyda att man är modig. Att vara liten och eftertänksam behöver inte betyda att man är feg. Det visar Hicke. Men lätt är det inte, speciellt eftersom han vet att hans pappa kommer att bli besviken. Varför tror ni att det är så jobbigt att göra just sina föräldrar besvikna? Har ni varit med om det någon gång? Hur känns det?

Produktionsuppgifter

USA 2010

Producent: Bonnie Arnold

Manus: Dean DeBlois, Chris Sanders & Will Davies

Regi: Dean DeBlois & Chris Sanders

Animationsdesign: Kathy Altieri

Musik: John Powell

Röster

Hicke - Jesper Adefelt

Tryggvöld - Johan Hedenberg

Gape - Johannes Brost

Astrid - Norea Sjöquist

Snor-Per - Anton Körberg

Fiskfot - Johan Hillgren

Tekniska uppgifter

Speltid: 98 minuter

Format: 1,85:1

Ljud: Dolby

Censur: från 7 år

Svensk premiär: 23 mars 2010

Distribution

UIP, Box 9502 102 74 Stockholm Tel 08-556 065 70, fax 08-556 065

89 www.uip.se

Redaktion

Andreas Hoffsten, Film i hela landet, Svenska Filminstitutet, augusti 2010