IL MENSILE PREFERITO DAI FILM

Best Movie

2€

www.bestmovie.it

Aprile 2005

9 771824 258007 50004

LITIGI D'AMORE PER KEVIN COSTNER

FABIO VOLO TORNO ATTORE PER D'ALATRI

GIOVANI RIBELLI
RICCARDO SCAMARCIO, SILVIO MUCCINO, GIORGIO PASOTTI, ALESSIO BONI...

EXTRA
LA MAGIA DEL CINEMA IN DVD

ANTEPRIMA
Tutti i segreti del giovane Bloom protagonista del kolossal di Ridley Scott

ORLANDO va alle Crociate

gusto latino
CINQUE CHICAS IN ASCESA

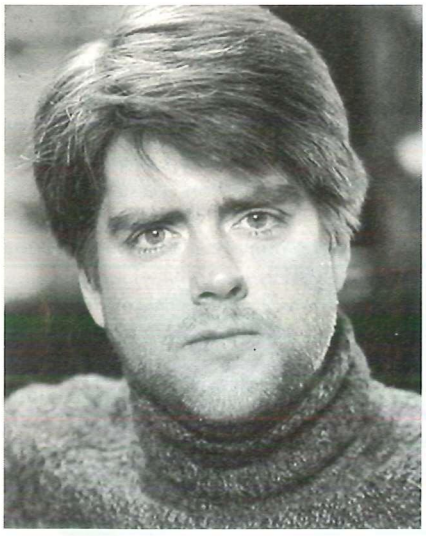
BE COOL TRAVOLTA E THURMAN INNAMORATI A RITMO DI MUSICA
THE JACKET ADRIEN BRODY IN FUGA DALLA PAZZIA
NAOMI WATTS DA RING A KONG. UNA DONNA DA URLO

EDITORIALE DUESSE S.P.A. - Anno IV - Numero 4 - Trimestrale - Sped. in A.P. 45% art. 2 comma 20/b Legge 662/96 - Fil. Milano

TITOLI D'AUTORE

BEST MOVIE INCONTRA KYLE COOPER, CREATORE DELLE SEQUENZE DEI TITOLI DI *SPIDER-MAN 1* E *2*, CHE SVELA IL SUO MODO DI LAVORARE E IL SUO RAPPORTO CON IL REGISTA SAM RAIMI

di Cesare Cioni



Kyle Cooper, diplomato in graphic design alla Yale School of Art, ha diretto più di 150 sequenze di titoli di testa, tra cui *Seven*, *Mission: Impossible*, *Arlington Road* e *Spider-Man 1* e *2*. Considerato un vero genio nella sua arte, Cooper ha fondato due società di design: Imaginary Forces e Prologue Films

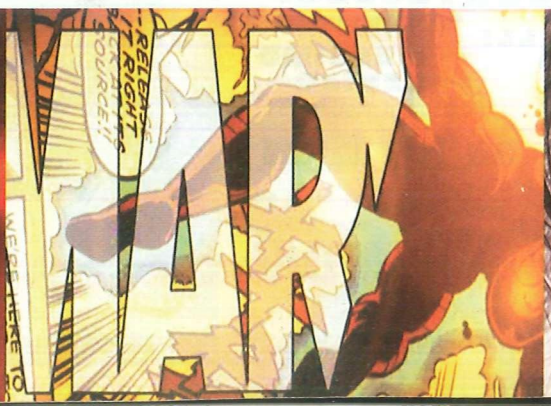
A Kyle Cooper sono bastati due minuti per posizionarsi "in testa" a Hollywood. Professionista pignolo e artista creativo, il quarantunenne Kyle ha lavorato come titolista in oltre 150 film nella sua carriera, da *Mission: Impossible* a *Sfera*, da *Seven* ad *Arlington Road*, da *Twister* a *Donnie Brasco*, da *Flubber* a *Mimic*. E naturalmente *Spider-Man 1* e *2*. Sam Raimi l'ha fortemente voluto come collaboratore perché sapeva che sarebbe stato in buone mani e che i suoi film avrebbero avuto la giusta presentazione. E così è stato. Ma d'altronde non poteva essere diverso per un uomo che, per trarre ispirazione per i titoli di testa di *Spider-Man* si è fatto costruire in casa un acquario di terra con oltre 50 ragni. «Il primo ragno presente era una vedova nera» racconta. «L'ho osservata e studiata per poterla usare a modello per i miei disegni».

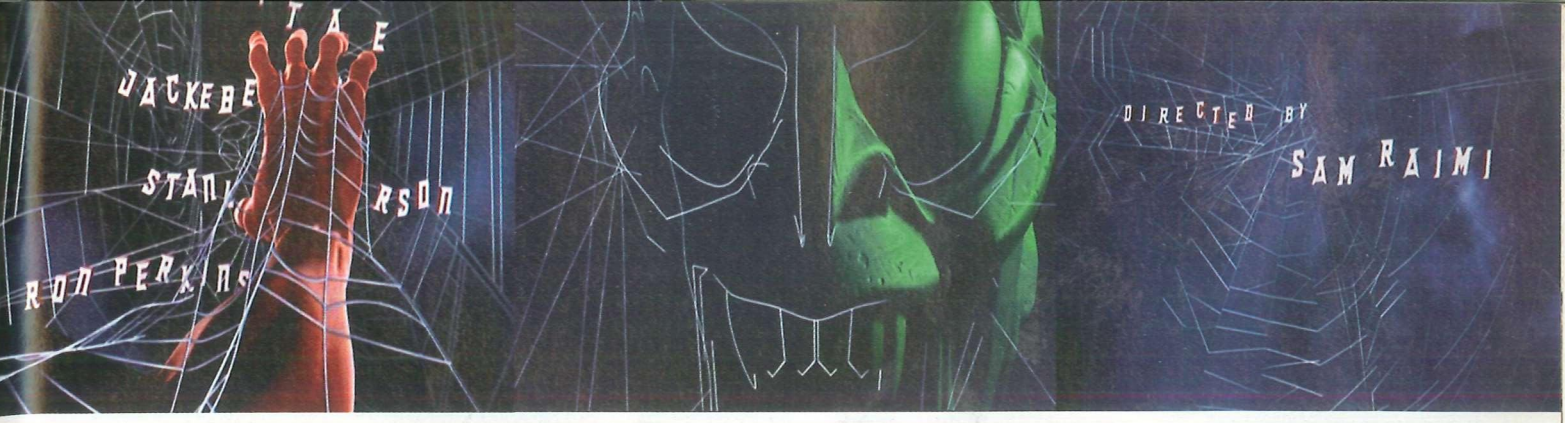
I due film di *Spider-Man* sono diretti dallo stesso regista, con gli stessi attori, e proseguono la stessa storia, ma per i titoli di testa tu hai realizzato due sequenze molto diverse: tecnologica, in 3D, la prima, e classica la seconda. Come mai?

«Di solito l'esecuzione nasce dal contesto del film, e in ambedue i casi ho seguito l'impostazione data da Sam Raimi. Nella prima pellicola il pubblico non aveva familiarità con la storia e potevamo usare solo la metafora della ragnatela e un'iconografia più generica; nella seconda volevamo ricordare alcuni momenti del primo episodio, ma una semplice sequenza di scene senza una reinterpretazione grafica sarebbe stata troppo simile a un trailer».

Quindi come ti sei mosso?

«Nel primo film, la mia idea è stata di far comporre le parole da lettere prese come mosche in una ragnatela, e volare attraverso di essa, in una geometria che forma elementi della storia, personaggi, la città e il costume del protagonista. Abbiamo usato la modellazione digitale solo brevemente per alcuni dettagli dell'Uomo Ragno, fare di più sarebbe stato soltanto più costoso. Cercavo un'interpretazione stilizzata, che sembrasse un po' retrò, che richiamasse nel





LA GENESI Per realizzare i titoli di del primo *Spider-Man*, Kyle Cooper ha seguito le indicazioni di Sam Raimi. «Nella prima pellicola l'idea era quella di comporre le parole da lettere prese come mosche in una ragnatela e comporre attraverso essa gli altri elementi della storia»

tono i titoli che si facevano negli anni '60 o '70, quando io stesso leggevo *Spider-Man*, anche se la tecnologia usata è più sofisticata».

E per *Spider-Man 2*?

«Anche nel secondo film ho voluto fondere un approccio moderno a una sensibilità più retrò, ma in maniera differente, perché il film è diverso. Ne ho discusso molto con Raimi, avevo anche pensato a una ragnatela simile a quella del film precedente, con i nomi scritti nello stesso modo, e poi l'irruzione delle braccia del Dottor Octopus, modellate in 3D, che avrebbero distrutto man mano ogni nome: ma Sam non voleva mostrare il personaggio nella sequenza dei titoli iniziali. Poi abbiamo avuto un'altra idea, più complessa: abbiamo creato digitalmente una piovra, e un ragno stilizzati, con otto braccia ciascuno e di dimensioni simili, che lottavano tra loro e si trasformavano uno nell'altro. Il materiale che abbiamo preparato piaceva a Sam, ma non voleva neanche l'immagine della piovra, preferiva che coinvolgessimo il pubblico e ricordassimo a che punto si era arrivati. Abbiamo fatto qualche tentativo in 3D, ma poi abbiamo preferito chiamare un vero disegnatore di comics – Alex Ross – e indicargli le scene su cui lavorare. Non volevo scene statiche, e allora abbiamo creato questi bordi animati in modo interessante per rivelare i disegni in successione».

Quanto tempo ci vuole per realizzare una sequenza del genere? È sempre un processo così complesso?

«Con ogni regista è diverso. A volte si presenta un'idea, viene accettata, la si realizza e la si consegna. Con Raimi, invece, è un processo interattivo e stimolante, che comincia molto presto perché all'inizio non sappiamo cosa faremo esattamente. Lui vuol partecipare alla creazione e vedere evolvere il progetto. Insieme al produttore e a responsabile del montaggio abbiamo lavorato per oltre un anno. Ci incontravamo regolarmente per parlarne o presentare il materiale. È un buon modo di lavorare, perché non dobbiamo risolvere tutti i problemi in fretta e furia senza il tempo per le rifiniture necessarie».

Ma non è sempre così...

«No, a volte abbiamo solo un mese, o anche meno: ho creato delle sequenze in due settimane, ma lavorando come un matto, anche di notte. In questo caso ho avuto il tempo di pensare a quello che stavamo facendo e avremmo fatto dopo».

Cosa stai preparando adesso?

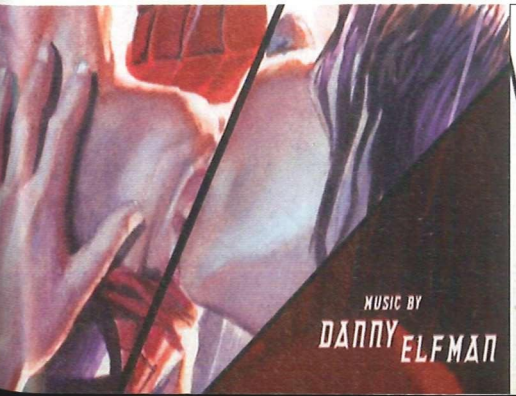
«Sam mi ha già chiesto di creare i titoli anche per il terzo film dell'Uomo Ragno, ma vorrà qualcosa di completamente diverso: posso ripartire dall'idea del primo ma ricalcarla solo nelle prime inquadrature, fino al titolo del film, da lì in poi dovrà prendere una direzione differente. Di recente, poi, ho realizzato i titoli per *Wimbledon*, *L'alba dei morti viventi*, *The Forgotten* e per *Kiss, Kiss, Bang, Bang* con Val Kilmer e Robert Downey Jr, che è in lavorazione. Lavoro molto anche per la pubblicità e per l'animazione, e da qualche tempo anche per i videogame, come *Goldeneye* per Electronic Arts e *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* per Konami».

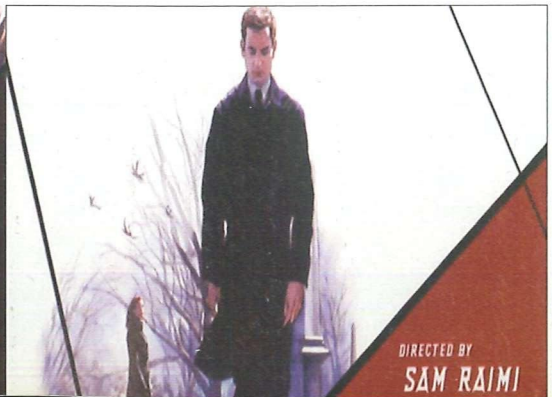
A SCUOLA DI...

Per diventare titolisti serve mano ferma, creatività e studi di disegno e di grafica:

- **Accademia delle arti e nuove tecnologie** *(Roma)*, per corsi di graphic design.
  Per informazioni: www.accademiadellearti.it
- **Accademia dell'illustrazione e della comunicazione visiva** *(Roma)*, per corsi di comunicazione visiva e illustrazione al computer.
  Per informazioni: www.accademiaillustrazione.it
- **L'Istituto Europeo di Arti Operative** *(Perugia)*, per corsi di grafica, design, computer grafica e web design.
  Per informazioni: www.ieao.it
- **Istituo Europeo di Design** *(Milano, Roma e Torino)*, per corsi di grafica e computergrafica.
  Per informazioni: www.isc.it
- **Scuola Internazionale di Grafica** *(Venezia)*, per corsi di grafica pubblicitaria e comunicazioni visive.
  Per informazioni: www.scuolagrafica.it
- **Scuola Politecnica di Design SPD** *(Milano)*, per corsi e master in graphic design.
  Per informazioni: www.scuoladesign.com

Per saperne di più:
spiderman.sonypictures.com





CAPITOLO SECONDO «Per *Spider-Man 2* volevamo ricordare alcuni momenti del primo episodio. Abbiamo chiamato un vero disegnatore di comics. Non volevamo scene statiche, però. Perciò le abbiamo inserite su bordi animati» spiega Kyle Cooper, già al lavoro su *Spider-Man 3*