

A close-up, dark-toned photograph of a chimpanzee's face, focusing on its eyes and forehead. The chimpanzee has dark fur and prominent wrinkles around its eyes.

VON PREVOLUTION ZU REVOLUTION
PLANET der AFFEN

Die deutsche Ausgabe von

Planet der Affen: Von Prevolution zu Evolution

wird herausgegeben von Amigo Grafik GbR,

Teinacher Straße 72, 71634 Ludwigsburg.

Herausgeber: Hardy Hellstern und Andreas Mergenthaler

Übersetzung: Andreas Kasprzak

Redaktion: Annemarie Thies und Filipe Tavares

Satz: Amigo Grafik GbR

Printausgabe gedruckt von: Hagemayer, Wien

ISBN Printausgabe: 978-3-86425-561-8 | August 2014

ISBN Digitalausgabe PDF: 978-3-86425-633-2 | Juli 2014

ISBN Digitalausgabe Kindle/Mobi: 978-3-86425-598-4 | Juli 2014

www.cross-cult.de



Planet of the Apes © 2014

Twentieth Century Fox Film Corporation and Apjac Productions, Inc. All Rights Reserved.

Rise of the Planet of the Apes, Dawn of the Planet of the Apes™ & © 2014

Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

Titel der Originalausgabe:

Planet of the Apes: The Art of the Films

Dawn of the Planet of the Apes and

Rise of the Planet of the Apes

This translation of the Title, first published in 2014, is published by arrangement with Titan Publishing Group Ltd.

von Prevolution zu Revolution **PLANET AFFEN**

SHARON GOSLING UND ADAM NEWELL

INTERVIEWS VON MATT HURWITZ

VORWORT VON MATT REEVES

ÜBERSETZT VON ANDREAS KASPRZAK





INHALT

Vorwort von Matt Reeves	6
Einführung	8
Planet der Affen: Prevolution	
Die Evolution beginnt	14
Gen Sys	16
Caesars Jugend	26
Wills Haus	32
Das Primatenheim	44
Die Flucht	54
Brücke in die Freiheit	64
Der Wald	76
Filmposter	80
 Die Affen-Grippe & du	82
Planet der Affen: Revolution	
Von Evolution zu Revolution	86
Die Jagd	88
Der Berg der Affen	92
Das Dorf der Affen	94
Die Sprache der Affen	106
Character Design	108
Performance Capture	110
San Francisco	116
Die Menschen	128
Malcolms Marsch	132
Der Damm	134
Koba	142
Blue Eyes & Maurice	144
Fort Point	146
Angriff auf die Stadt	152
Wills Haus	162
Kobas Turm	166
Der Endkampf	170
 Danksagung	176

VORWORT

von Matt Reeves

Als Kind wollte ich immer ein Affe sein. Der Anblick von bewaffneten, reitenden Gorillas hinterließ bei mir einen bleibenden Eindruck. Es war beängstigend. Und aufregend. Erst wesentlich später wurde mir die wahre Tiefe der Geschichte von *Planet der Affen* bewusst, die Kraft seiner Metaphern. Es ging um unsere ureigene Natur, um den Kampf gegen die Bestie in uns. Doch der Ausgangspunkt für diese Gedanken war für mich stets jenes hintergründige, bizarre Bild. Wie es die beste Science-Fiction immer tut, vermittelte dieser Augenblick etwas durch und durch Fantastisches, das sich jedoch zugleich auf beängstigende Weise real anfühlte.

Als ich *Planet der Affen: Prevolution* im Kino sah, hatte ich dasselbe kraftvolle Erlebnis wie in meiner Kindheit. Doch etwas war anders: Abgesehen davon, dass die Bilder intelligenter Affen absolut faszinierend waren, galten meine Sympathien komplett den Primaten. Durch die Art und Weise, wie die Geschichte konstruiert ist, die grandiosen visuellen Effekte, die durch erstaunliche Fortschritte auf dem Gebiet des Motion Capture (Bewegungsaufnahme) möglich wurden, empfand ich mit einem Mal eine starke Empathie mit Andy

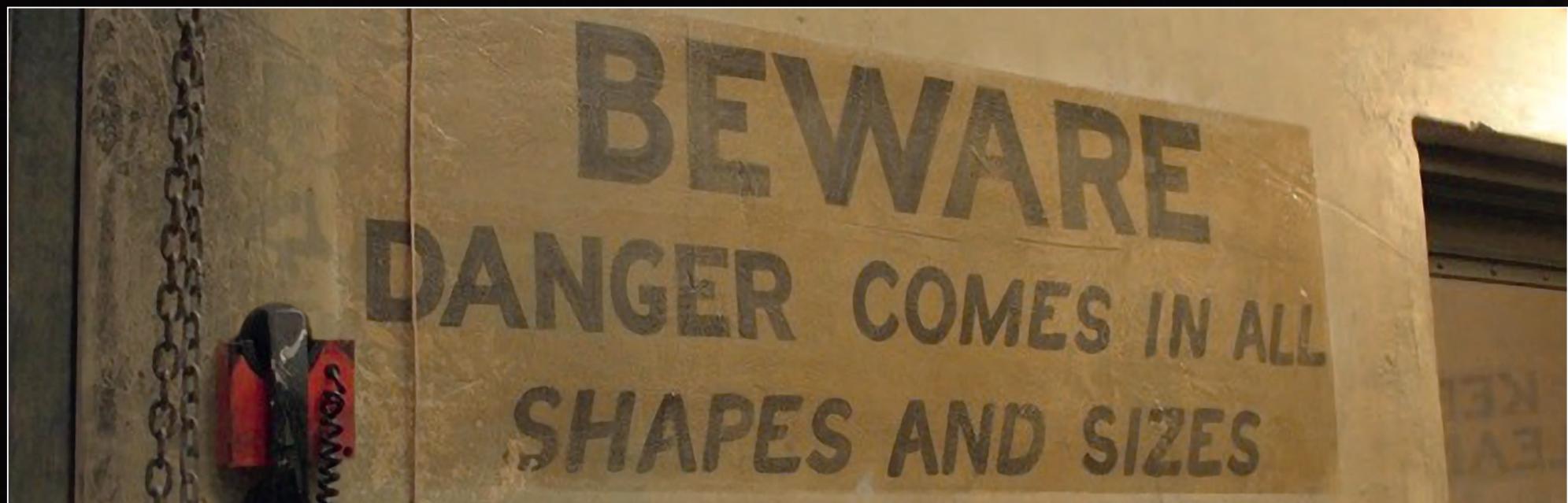
Serkis' Caesar. Endlich war ich ein Affe. Als die Produzenten dann mit dem Angebot an mich herantraten, *Revolution* umzusetzen, konnte ich nicht widerstehen.

Einen MoCap-Film zu drehen, ist verrückt. Die Gedankensprünge beim Drehen und Schneiden sind unvergleichbar. Ich kann mir allenfalls vorstellen, wie Rupert Wyatt zumute gewesen sein muss, als er *Prevolution* in Angriff nahm, ohne hundertprozentig zu wissen, ob das Ganze tatsächlich funktionieren würde. Ich hatte wenigstens seine brillante Filmvorlage als Sicherheit. Doch nichts kann einen wirklich auf diese Erfahrung vorbereiten.

Mein Ziel war es, eine Welt zu erschaffen, die sich so real wie möglich anfühlt. Das einzig Fantastische sollte die zunehmende Intelligenz der Affen sein, damit nichts die Emotionalität der Geschichte stört. Um eine solche Illusion zu schaffen, ist eine Armee von Künstlern und Geschichtenerzählern nötig. Rupert Wyatt und ich hatten das Glück, mit einigen der Besten auf diesem Gebiet zusammenzuarbeiten. Der begnadete Produktionsdesigner James Chinlund und der legendäre Kameramann Michael Seresin waren so entscheidend an der visuellen Umsetzung von *Revolution* beteiligt, wie der

Produktionsdesigner Claude Paré und der Oscar-prämierte Kameramann Andrew Lesnie an *Prevolution*. Ihrer bemerkenswerten Arbeit – und dem Schaffen so vieler anderer talentierter Menschen – trägt dieses Buch Rechnung.

Zu guter Letzt: Es ist das Motion-Capture-Verfahren, das diesem Film Leben einhaucht. Die Arbeit, die Weta Digital auf diesem Gebiet leistet, ist atemberaubend. Sie sind die Besten ihres Fachs, und mit ihnen zusammenzuarbeiten, war ein echtes Vergnügen. Der Schlüssel zu der emotionalen Bindung, die wir alle zu ihren Geschöpfen haben, liegt in der Darstellung der MoCap-Schauspieler selbst. Die Affen wirken so menschlich, weil eine unglaublich talentierte menschliche Besetzung sie zum Leben erweckt. Kein Schauspieler ist erstaunlicher als Andy Serkis. Er gibt beim Dreh seine Seele, seine Kraft und sein Herz her. Wenn man als Zuschauer nachempfindet, was Caesar empfindet, ist das allein Andys Verdienst. Ich bin überglücklich, dass ich die Chance hatte, diese großartige, ungewöhnliche Welt mit ihm zu erforschen. Danke, Andy – und Dank auch an all die anderen Schauspieler, Künstler und Techniker, die es mir und dem Publikum erlauben, zu Affen zu werden.





Diese Seite: Regisseur Matt Reeves bei Außenaufnahmen für *Planet der Affen: Revolution*.

EINFÜHRUNG

URSPRUNG



In vielerlei Hinsicht war *Planet der Affen* das erste moderne Film-Franchise. Lange, bevor eine weit, weit entfernte Galaxis das Licht der Leinwand erblickte, war der Originalfilm von 1968 längst Kult. Die Romanvorlage von Pierre Boulle wurde von Regisseur Franklin J. Schaffner mit Charlton Heston als Taylor umgesetzt und erzählt die Geschichte eines Astronauten, der sich unvergessens auf der Erde der Zukunft wiederfindet, die von Affen übernommen wurde – was jedoch erst in der niederschmetternden letzten Szene deutlich wird. Dem Film folgten vier Kinofortsetzungen (und ein Remake), zwei Fernsehserien, Comics, Spielzeuge, Spiele und Lunchboxen.

Ungeachtet des kommerziellen und popkulturellen Erfolgs und seines Einflusses auf die Geschichte des Filmgeschäfts in Hollywood war der erste Film viel mehr als bloß ein Franchise. Die Handlung war tiefgreifender. 1968, als es in den USA zu Volksaufständen kam und die Angst vor einem Atomkrieg umging, hielt der Film der damals westlichen Welt einen hässlichen Spiegel vor. Und so ist es keine große Überraschung, dass *Planet der Affen* in einer Phase, in der die Fähigkeit des Menschen zur Manipulation von Genen fortgeschritten ist denn je, und das Interesse an der Nutzung dieses Wissens so groß ist wie nie, erneut einen Weg gefunden hat, um ein kontroverses Kapitel der Menschheitsgeschichte widerzuspiegeln.

Die Reise begann im Jahr 2005, als die Eheleute Rick Jaffa und Amanda Silver nach einem neuen Projekt suchten, dass sie zusammen schreiben könnten.

»Jahrelang«, erzählt Silver, »sammelte Rick Zeitungsartikel über Schimpansen, die bei Menschen aufwuchsen.«

»Sie wurden großgezogen, als gehörten sie zur Familie«, erklärt Jaffa. »Und diese Geschichten endeten immer übel – irgendwann attackierte der Schimpanse stets einen Nachbarn oder seinen Besitzer. Das Ganze war eine absehbare Tragödie, die bloß noch eintreten musste. Im Laufe der Jahre hatte ich diverse Artikel zu dem Thema ausgeschnitten, sie mir angesehen und mich gefragt: ›Was für einen Film könnte man daraus wohl machen?««

Eine der Herausforderungen, so Jaffa, bestand darin, sich von dem »abgeschmackten Horrorfilmkram« fernzuhalten, zu dem Storys dieser Art so leicht verkommen. Irgendwann legte er die Zeitungsausschnitte beiseite, fügte hin und wieder weitere hinzu, dachte jedoch lange nicht mehr wirklich darüber nach.

»Dann holte ich die Artikel eines Tages wieder hervor



und legte einen Schwung davon zusammen mit anderen Ausschnitten auf dem Fußboden aus. Ich saß einfach da, starrte sie an und versuchte, mir etwas dazu einzufallen zu lassen. Meine Blicke schweiften zwischen Schimpanse-Artikeln und Wissenschaftsberichten über Gentechnik hin und her. Mit einem Mal sagte eine Stimme in meinem Kopf: »Das ist *Planet der Affen*.«

Das Paar hatte bereits zuvor für Twentieth Century Fox gearbeitet, das Filmstudio, das die Rechte am *Affen*-Franchise besitzt, und so konnten sie den Verantwortlichen ihre Idee schon bald darauf vorstellen. »Das war die sauberste, kürzeste, problemloseste Präsentation, die wir je hatten«, erinnert sich Jaffa. »Alle waren richtig aufgeregt.«

Das war Fox tatsächlich, gleichermaßen wegen der Chance, dem *Affen*-Franchise neues Leben einzuhauen, als auch wegen der Einfälle, die Jaffa und Silver dafür hatten. Doch beide Seiten fürchteten, dass ein Film mit einem hyperintelligenten Affen in der Hauptrolle am Ende möglicherweise zu »kitschig« werden könnte.

Die Sorge war berechtigt: 2005 steckte die Technologie zum Erschaffen lebensechter digitaler Kreaturen noch in den Kinderschuhen. Zwar arbeiteten die talentierten Köpfe der Spezialeffektfirma Weta in Neuseeland

an einer Revolutionierung, doch bis dahin hatte noch niemand einen Blockbuster in Angriff genommen, in dem eine Figur dermaßen im Mittelpunkt stand, wie es Caesar sein sollte. »Caesar ist das Herz des Films«, erklärt Silver.

Während der Entwicklung des Drehbuchs machte das Projekt mit dem Dazukommen der Produzenten Peter Chernin und Dylan Clark von der damals gerade neu gegründeten Produktionsfirma Chernin Entertainment einen großen Schritt nach vorn. »Zu dieser Zeit suchten wir nach dem richtigen Projekt für den Einstieg, und *Planet der Affen* war perfekt«, erklärt Peter Chernin. »Wir sahen darin ein wichtiges, Tradition-Franchise, das vor dem Hintergrund moderner Themen und Herausforderungen das Potenzial für eine Neuauflage hatte. Wir waren sofort an Bord, da das Konzept im Grunde mit der Originalgeschichte spielte, gleichzeitig aber modern und emotionsgeladen daherkam.«

Chernin und Clark holten schließlich den britischen Regisseur Rupert Wyatt mit ins Boot, der mit seinem Gefängnisausbruchs-Drama *The Escapist – Raus aus der Hölle* internationale Aufmerksamkeit erregt hatte. Wyatt hatte sehr klare Vorstellungen davon, wie er die im Drehbuch thematisierten Dinge angehen wollte.

»Ich liebe *Planet der Affen*, das Original«, erklärt Wyatt. »Die Themen – Bürgerrechtsbewegung, nukleare Abrüstung und die stets gegenwärtige Bedrohung totaler Vernichtung – waren außergewöhnlich. Bis auf wenige Ausnahmen greifen moderne Hollywood-Filme die Welt um uns herum nicht mehr auf diese Weise auf. Wir setzen uns einfach nicht mehr mit diesen Themen auseinander. Viele meinen, es widerspräche dem Gedanken kommerziellen Filmemachens, aber ich bin anderer Ansicht. Der Originalfilm war wahrhaft bahnbrechend – nicht bloß wegen der Makeup-Effekte und der Grundidee, sondern ebenso wegen dem, was er über unsere Welt aussagte. Deshalb war das immer auch meine Herangehensweise: zu versuchen, uns als Spezies den Spiegel vorzuhalten und dann davon zu erzählen. Das ist meine liebste Form von Science-Fiction.«

Die wichtigste Entscheidung des Produktionsteams vor Drehbeginn bestand darin, zu bestimmen, wie Caesar und die anderen Affen-Figuren realisiert werden sollten. Die Jahre zwischen Jaffas und Silvers Präsentation des Stoffes und der aktiven Vorproduktion des Films 2009 kamen ihnen zugute, da sich die Digitaltechnik inzwischen weiterentwickelt hatte. *Der Herr der Ringe* hatte gezeigt,

dass es möglich ist, erstaunlich glaubwürdige digitale Figuren zu erschaffen, die auf dem physischen Können eines Schauspielers aufbauen – nicht zuletzt durch Andy Serkis' beeindruckende Darstellung von Gollum. Mit Peter Jacksons *King Kong* (ebenfalls mit Serkis) und später mit James Camerons *Avatar* entwickelte sich die Technik noch weiter. Als *Prevolution* gedreht werden sollte, waren die Möglichkeiten, das Projekt zu realisieren, beträchtlich gestiegen.

»Wir konnten selbst entscheiden, wie wir das, was wir für die Geschichte brauchten, erreichen wollen«, erklärt Wyatt. »Diese Entscheidung würde den Tenor des Films bilden. Ich erinnere mich, wie ich mit den wichtigsten Leuten der Produktion in einem Raum saß und wir das Ganze von A bis Z durchgingen. Die Möglichkeit, Schauspieler in Affenkostüme zu stecken, war schnell vom Tisch, weil wir es mit Affen aus unserer Welt zu tun haben, vor einem zeitgenössischen Hintergrund. Und obwohl es möglich ist, dass ein Schauspieler im Kostüm einen Gorilla spielt, ist es physisch unmöglich für ihn, einen Schimpanse darzustellen, weil Schimpansen einen vollkommen anderen Körperbau besitzen als wir: Sie haben kurze Beine und einen langen Oberkörper. Lebende Affen im Film widersprechen dem, wie wir Affen meiner Ansicht nach behandeln sollten, und es wäre die größtmögliche Ironie gewesen, eine Geschichte über die Gleichberechtigung von Affen zu erzählen und dafür etliche Affen praktisch einzusperren! Damit blieb nur die Möglichkeit der Performance Capture, die vom kreativen Standpunkt aus ohnehin die aufregendste war. Natürlich hatte Fox auf diesem Gebiet mit James Camerons *Avatar* bereits Erfahrungen gesammelt, und aufgrund der guten Beziehungen des Studios zu Weta war alles schnell klar.«

Als erstes sprach Wyatt bei Weta Digital mit Joe Letteri, der sich der Produktion als Senior Visual Effects Supervisor anschloss. »Das Erste, das Joe sagte, war: ›Ihr braucht Andy



Serkis«, erinnert sich Wyatt. »Zu diesem Zeitpunkt hatten wir Caesar noch nicht besetzt, aber Joe sagte sofort: ›Ihr braucht einen Schauspieler, der ihn wie einen Menschen spielt und nicht versucht, einen Schimpanse nachzuhahmen.‹ Wir hatten Glück, da wir dank Weta keine Mühe hatten, mit Andy in Kontakt zu treten.«

»Ganz ehrlich, als ich das Drehbuch las, war ich vollkommen baff«, so Serkis. »Der Handlungsbogen ist unglaublich. Die Reise einer Figur, die ein Außenseiter ist. Er wächst im Glauben auf, das eine zu sein, und plötzlich sagt man ihm, er sei etwas vollkommen anderes. Er ist ausgestoßen, gezwungen, mit seiner vermeintlich eigenen Art zusammenzuleben, die sich gegen ihn wendet, bis er sie auf seine Seite zieht und schließlich anführt. Und, oh, übrigens: Er ist ein Schimpanse! Trotzdem liest er sich im Drehbuch wie eine menschliche Figur. Die Rolle war so komplex, so wundervoll ausgearbeitet und so emotional fokussiert, wie man es sich nur wünschen kann, und ich dachte sofort: ›Verdammt, ich würde diesen Part gern spielen.‹ Das war mein Ansatzpunkt, und zum Glück wollten Rupert und die Leute bei Fox genauso an die Sache herangehen. Man fragte mich: ›Andy, du hast viel Zeit damit verbracht, Recherchen für King Kong anzustellen und ihn zu spielen, warum jetzt noch eine Affen-Figur?‹ Und ich erwiderte: ›Also, ich finde nicht, dass das hier irgendwas mit King Kong zu tun hat. Caesar ist eine vollkommen andere Figur, es ist eine vollkommen andere Geschichte.‹ Es ist so, als würde man sagen: ›Also, ich spiele in diesem Film ein menschliches Wesen, und die Leute sagen: ›Warum willst du denn schon wieder einen Menschen spielen?‹ Bei Kong habe ich festgestellt, dass sämtliche Gorillas ihre ganz eigene Persönlichkeit besitzen. Genetisch sind sie zu 97% mit uns identisch. Das hier war allerdings eine völlig andere Reise.«

Tatsächlich entdeckte Serkis das, was zur Grundlage von Caesars Charakter werden sollte, während seiner intensiven Recherchen zu *King Kong*. Für jene Rolle hatte er die Menschenaffen monatelang studiert und war sogar nach Ruanda gereist, um Gorillas in ihrem natürlichen Lebensraum zu beobachten. Zudem stieß er auf faszinierende Filmaufnahmen aus den 70ern, über den Schimpansen Oliver, der auf ähnliche Weise aufgezogen wurde wie die Affen in Rick Jaffas Artikelsammlung.

»Oliver war außergewöhnlich, ganz anders als andere Schimpansen«, erklärt Serkis. »Er lief auf zwei Beinen und formte sehr menschliche Gesichtsausdrücke. Er

wurde berühmt, trug Kleidung, flog in Flugzeugen. Man fragte sich sogar, ob Oliver womöglich der Missing Link sei, das fehlende Bindeglied zwischen Mensch und Affe: Hatte er menschliche DNA? War er möglicherweise ein ›Menschanse‹? Dann wurde er erwachsen und zugleich aggressiv. Man brachte ihn in ein Tiersy, wo man ihn 30 Jahre lang einsperre, sodass er allmählich durchdrehte. Schließlich fanden ihn seine ursprünglichen Besitzer wieder, als verbitterte und gebrochene Kreatur. Deshalb basiert Caesar zu einem Gutteil auf Oliver.« Neben Andy Serkis spielte eine Reihe anderer talentierter Schauspieler die Affen. »Einer der wichtigsten war Terry Notary, der sehr früh dazukam und Rocket verkörperte«, merkt Regisseur Wyatt an. Notary, ein Stuntkoordinator und Bewegungsstrainer mit Zirkuserfahrung, sollte vor und hinter der Kamera eine entscheidende Rolle spielen. »Letztlich wurde er unser Experte für Affenbewegungen«, erklärt Wyatt. »Er schickte all unsere Schauspieler ins ›Affen-Camp‹. Beim Besetzen der Nebenrollen verließ ich mich sehr auf Terrys Rat. Er meinte: ›Nimm keine Leute, die einfach nur eine gute Affenimitation liefern, denn das genügt nicht.‹ Wir haben alle diese vorgefassten Ansichten, wie man einen Schimpanse spielen muss, und er meinte: ›In gewisser Hinsicht sind diese Leute schwerer zu brechen und umzuerziehen, weil sie es instinktiv immer falsch machen.‹ Also suchten wir einfach nur nach den besten Schauspielern. Karin Konoval zum Beispiel – die Maurice spielt. Beim Vorsprechen hatte sie so eine Ruhe an sich. Sie versuchte nicht, einen Orang-Utan zu spielen, sondern einfach die Figur Maurice.«

Auch anderweitig nahmen die Figuren Gestalt an. Der Concept Artist Aaron Sims sollte das Aussehen der Schimpansen in *Prevolution* illustrieren. Ein entscheidender Faktor der Vorproduktion, da Sims' Zeichnungen den Animatoren bei Weta als visueller Wegweiser für ihre spätere Arbeit dienen würden; zudem gaben seine Illustrationen den Stil für die Gemeinschaft der Affen vor. Eine der grundlegenden Fragen war deshalb, ob Caesar als weiterentwickelter, intelligenter Affe, der von einer Schimpanse geboren wurde, an der man das ALZ-112-Virus erprobte, überhaupt menschlich wirken sollte?

»Wir haben mit einigen wirklich gruseligen Entwürfen herumexperimentiert«, erinnert sich Sims. »Denn wenn wir uns Affen ansehen, akzeptieren wir sie als das, was sie sind – genauso ist es bei einem Menschen. Doch wenn man beides miteinander vermischt, wird einem beim

Anblick ganz unbehaglich zumute.« Einen frühen Entwurf, der einen Schimpanse mit einer eher menschlichen Nase zeigte, fand Sims besonders verstörend. »Sobald man anfängt, das Knorpelgewebe an dieser Stelle zu verändern und menschlicher zu machen, wirkt es irgendwie falsch. Wir erkannten schon früh, dass der Gestaltungsprozess der Affen teilweise darin bestand, sie intelligenter als gewöhnliche Affen erscheinen zu lassen, schließlich machten sie gerade einen Schritt in der Evolution. Wir brauchten gut und gerne hundert Anläufe, bis wir endlich von dem Gruseligen wegkamen und etwas hatten, das wie ein Schimpanse aussah, jedoch auch ein gewisses menschliches Element aufwies. Wir stellten fest, dass das menschliche Element durch die Augen vermittelt wird. Alles Übrige wurde fast unverändert beibehalten, abgesehen davon, dass wir die Schnauze ein wenig verkürzten, damit sie nicht so weit vorsteht wie bei einem echten Schimpanse. Letztlich sah es richtig cool aus. Weta leistete hervorragende Arbeit dabei, diesem Erscheinungsbild Leben einzuhauchen, und Andy Serkis war genau die richtige Wahl dafür. Ich hatte wirklich das Gefühl, dass sich alles wie ein Puzzle zusammenfügt.«



HINTER DEN KULISSEN VON

RISE OF THE PLANET OF THE APES

PLANET DER AFFEN:
PREVOLUTION



DIE EVOLUTION BEGİNNT

Entscheidend, um *Planet der Affen: Prevolution* auf die Kinoleinwand zu bringen, war die Entwicklung der Performance-Capture-Technik – dem Aufnehmen und Übertragen aller Bewegungen eines Schauspielers auf eine animierte Figur. Motion Capturing, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers durch Marker, befestigt an bestimmten Körperstellen, aufgezeichnet werden, um die Daten dann in eine Computerumgebung zu übertragen und hernach darauf aufzubauen, gab es schon seit Längerem. Doch bisher hatten erst zwei Filme – *King Kong* und *Avatar* – diese Technik auch bei Gesichtsmuskeln angewendet, was dieser »ganzheitlichen« Methode die Bezeichnung »Performance Capture« einbrachte. Allerdings hatte keiner der Filme diese Technik direkt am Set eingesetzt, und es wurde auch noch nie zuvor versucht, Performance-Capture-Darstellungen Seite an Seite mit den menschlichen Figuren aufzunehmen.

»Das war für diesen Film und für Weta der große Schritt nach vorn«, erklärt Rupert Wyatt. »Wir setzten die Performance-Capture-Technik direkt am Set ein. Wir arbeiteten nicht separat mit den Schimpansen-Darstellern auf einer Greenscreen-Bühne und mit menschlichen Figuren am Drehort, um dann beides zusammenzufügen. Alle interagierten ständig miteinander.«

Die Vorteile dieser Methode waren von Anfang an offensichtlich. »Als es darum ging, wie wir Andy Serkis und James Franco [Will] zusammenbringen, gab es viele Diskussionen darüber, wie wir die Szenen vom technischen Standpunkt aus umsetzen sollten«, erinnert sich Wyatt. »Allerdings wurde schnell deutlich, dass wir von dieser Seite keine Probleme befürchten mussten. Wir gingen an die Szenen genauso heran wie an alle anderen, und drehten sie auch so. Der einzige Unterschied bestand darin, dass Andy Schimpansenlaute von sich gab statt menschlicher Sprache.«

Rechts: Rupert Wyatt arbeitet am Drehort mit Andy Serkis und James Franco. »James Franco war außergewöhnlich«, sagt Serkis. »Ihm wurde schnell klar, dass wir als Schauspieler interagieren. Ich glaube, der Performance-Capture-Anzug irritierte ihn lediglich ganz zu Anfang ein bisschen, am allerstenen Drehtag.«





GEN SYS

Claude Paré, der Produktionsdesigner, bekam die Aufgabe, jeder Szene einen eigenen Stil zu verleihen. Einer seiner ersten Entwürfe war das Set von Gen Sys, jenem Laborkomplex, in dem Will das ALZ-112-Virus erschafft. Für die Geschichte und für das Produktionsteam war Gen Sys ein wichtiger Ausgangspunkt, da sich hier ein Großteil der Handlung abspielen würde. Die Außenaufnahmen fanden am British Columbia Institute of Technology in Vancouver, Kanada, statt,

während die Laborräume komplett im Studio gebaut wurden.

»Das Labor war ein einziges, großes Set, in dem sich die Käfige der Affen, der Korridor und der Untersuchungsraum befanden«, so Wyatt.

»Im Grunde ließ ich für Gen Sys im Studio einen riesigen Betonklotz gießen«, erklärt Paré. »Und alles wurde direkt ins Set eingefügt: Sämtliche Verkleidungen dienten dazu, Kabel, unsere Beleuchtungsanlage und dergleichen zu verstecken.«





Um die Dreharbeiten zu erleichtern, ließ sich Paré verschiedene Methoden einfallen, bestimmte Teile des Sets so zu gestalten, dass sie sich einfach bewegen ließen. Für die Szene im Konferenzraum, in der Caesars Mutter Bright Eyes Amok läuft, kreierte der Produktionsdesigner ein elegantes und zugleich hochfunktionelles Set.

»Der Tisch hat die Form eines Gitarrenplektrons«, erklärt Paré, »besteht jedoch aus fünf Teilen, sodass wir

die Kamera darum herum und näher ans Geschehen heranbewegen konnten. Der Raum ist exakt gegensätzlich geformt; ebenfalls wie ein Plektron, aber anders ausgerichtet. Sämtliche Bildschirme, die man sieht, sind visuelle Effekte.«

Zudem halfen diese Bilder dem Regisseur dabei, dem Filmstudio zu zeigen, wie und was er drehen wollte – eine Vorgehen, das man »Prävisualisierung« (Pre-Visualization)

nennt. Diese Pre-vis ermöglichen es, vor dem Filmen einer Szene genau festzulegen, was darin passiert, und können aus Konzeptbildern wie diesen, Storyboards und auch aus einfachen Computeranimationen bestehen.

»Beinahe jedes Element des Sets wurde sorgfältig prävisualisiert, was Fox traditionell gern macht«, erklärt Wyatt. »Richtig eingesetzt, ist es ein gutes Werkzeug, um alle auf den gleichen Stand zu bringen.«



GEN  SYS

Wyatt bat darum, das Gen-Sys-Set so offen wie nur möglich zu gestalten. »Ich wollte viele Blickachsen«, erklärt er dazu, »damit wir uns in einem Raum aufhalten und in den anderen hineinschauen können. Es gibt da eine ganz spezielle Sequenz, in der Will ins Labor kommt und feststellt, dass wieder mit Affen experimentiert wird, und Will und Jacobs (David Oyelowo) gehen durchs Labor und unterhalten sich dabei. Das wurde in einer einzigen Aufnahme gedreht, also musste auch das Set in einem Stück sein.«

Claude Paré griff diese Idee auf und setzte sie um. »Jede einzelne Wand besteht aus Glas, weil ich so möglichst viel Tiefe hinzufügen konnte«, erzählt er. »Ich verwendete ausschließlich recht kühle Farben wie z. B. Blau, weil ich wollte, dass das Labor, in dem die Affen untersucht werden, kalt und unmenschlich wirkt.«



Oben: Eine frühe Konzeptstudie vom Inneren der Gen-Sys-Labors.