

L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE – La tecnologia

Di Joe Utichi

Nel 1968 l'avventura fantascientifica del PIANETA DELLE SCIMMIE aprì il pubblico al pianeta Terra di un lontano futuro, in cui le scimmie erano la specie dominante e gli esseri umani ridotti a sottoclasse in schiavitù.

Nel 2011, si assisterà alla genesi di questo cambiamento di status, se consideriamo che L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE racconta la moderna rivolta di un gruppo di scimmie intellettualmente avanzate e decise a rivendicare il comando sul pianeta. Il regista Rupert Wyatt crea una nuova svolta su un franchise che da 43 anni affascina e appassiona il pubblico.

Ma l'ambientazione di un film del PIANETA DELLE SCIMMIE al giorno d'oggi ha posto produttori e regista del film di fronte ad una sfida interessante: come ci si può aspettare che degli scimpanzè trasmettano tutte le emozioni necessarie a rendere credibile la scimmia protagonista de L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE?

"Tutti gli altri film del franchise trattano di scimmie che si sono evolute nel corso di oltre 3000 anni, perché l'originale PIANETA DELLE SCIMMIE era ambientato a più di 3000 anni a partire da oggi", spiega il regista Rupert Wyatt. "Trattavano di una civiltà che si era già evoluta in modo tale che quelle scimmie parlassero e fossero degli animali sociali e hanno ricreato un mondo che si adattasse a questa realtà. Questa storia è molto più sulle scimmie così come le conosciamo oggi. Non avremmo mai potuto fare realisticamente ciò che Rick Baker o i precedente make-up artists hanno fatto in altri film delle scimmie, cioè travestire e truccare gli attori da scimmie. Non avrebbe mai potuto funzionare. Se avessimo fatto così, si sarebbe avuto stilisticamente l'intento sbagliato".

La sfida, allora, è diventata trovare un modo nuovo e attuale di rappresentare le intelligentissime scimmie. "Avevamo due opzioni," Wyatt continua. "La prima era quella di utilizzare scimmie vere, una possibilità che era scartato per diversi motivi, non ultimo il fatto che non ci sembrava di poter ottenere tutto quello che desideravamo e di far recitare le scimmie nel modo che precisamente volevamo. L'altra opzione era utilizzare la tecnica della Computer Generated Imagery o CGI. "

I produttori si sono così serviti della neozelandese WETA DIGITAL, la compagnia specializzata in effetti speciali digitali, divisione del colosso cinematografico del regista Peter Jackson e portabandiera per la creazione di personaggi in film quali la trilogia del SIGNORE DEGLI ANELLI e KING KONG.

"Quando hai l'opportunità di lavorare con la Weta e con quello che riesce ad ottenere con la tecnologia del motion capture lo fai senza neanche pensarci", dice Wyatt. "Siamo all'alba di un'epoca nuova in questo campo e stiamo usando questa tecnica per raccontare un'intera storia sull'alba di una nuova civiltà, il che è davvero eccitante".

Joe Letteri della Weta, che ha vinto quattro premi Oscar per il suo lavoro nella trilogia de IL SIGNORE DEGLI ANELLI e per AVATAR di James Cameron, dice che L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE si è presentato come una nuova sfida che era semplicemente troppo eccitante da rifiutare. "Per Avatar, James Cameron ha creato un mondo completo di fantasia che nessuno aveva mai sperimentato prima", spiega. "La sfida con L'ALBA

DEL PIANETA DELLE SCIMMIE era molto diversa, e per certi versi, ancora più difficile. Abbiamo applicato alcune delle tecnologie che abbiamo sviluppato per AVATAR per creare un mondo vero e proprio nel quale si può riconoscere la San Francisco di oggi. Ogni elemento - le scimmie, le ambientazioni – doveva sembrare realistico perché ci si muove dentro una storia basata sulla realtà e non pura fantascienza ".

Letteri riconosce a Rupert Wyatt il merito di avere avuto la fiducia necessaria per portare questa tecnologia in un mondo nuovo. "Rupert ha instillato in tutti noi l'idea di portare delle scimmie realistiche nel mix," dice. "Così, abbiamo iniziato da zero. E' un approccio rivoluzionario alla serie de IL PIANETA DELLE SCIMMIE perché stiamo mostrando i primati per come li conosciamo. Stiamo dando loro un ulteriore livello di intelligenza e alcune sfumature umane ".

Per realizzare il personaggio principale, lo scimpanzé Cesare, Wyatt si è rivolto ad un veterano del motion capture come Andy Serkis, che non solo ha creato il Gollum oscuro e contorto per IL SIGNORE DEGLI ANELLI, ma ha già esperienza delle scimmie per aver interpretato, nel 2005, il ruolo di protagonista nel remake di King Kong di Peter Jackson.

La decisione di "reclutare" Serkis aveva tanto, se non di più, a che fare con il suo talento non solo come attore, ma anche per la sua familiarità con la performance capture. "Non avevo mai lavorato con Andy prima che iniziasse questo film", dice Wyatt. "E oltre ad essere uno dei migliori ragazzi che si possano conoscere, lui è anche uno di quegli attori che ha la capacità di attirare l'attenzione su di sé. Ha una voglia incredibile di lavorare, e sprona anche gli altri a farlo lavorare di più ".

L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE ha reso evidenti i progressi del motion capture che sono stati realizzati da quando, dieci anni fa, Serkis portò Gollum sullo schermo per la prima volta. Dice Joe Letteri: "Come con AVATAR, abbiamo utilizzato vestito e copricapo per catturare le espressioni facciali degli attori e ottenere l'intera gamma delle loro interpretazioni. Ma qui, per la prima volta, abbiamo usato la tecnica come una parte integrata della performance live action e, quindi, eliminato le barriere tra effetti visivi e live action. "

Mentre Wyatt lavorava agli ultimi ritocchi a L'ALBA DEL PIANETA DELLE SCIMMIE prima della sua uscita, ha dichiarato "E' notevole quello che abbiamo ottenuto: non solo in termini di natura fotorealistica di ciò che si può ora creare, ma anche in termini di velocità e di efficienza del numero di scatti, e di esperienza di questi ragazzi. Joe Letteri mi ha detto che quando abbiamo iniziato eravamo anni luce avanti a KING KONG rispetto a dove potevamo arrivare. La Weta ha davvero tirato fuori qualcosa che possa realmente ingannare l'occhio su ciò che è reale e ciò che non lo è. "