

**YAPIM BİLGİSİ**

Michelangelo, Donatello, Leonardo ve Raphael bu yaz April O’Neil (Megan Fox), Vern Fenwick (Will Arnett) ve ekibe yeni katılan, hokey maskeli kahraman Casey Jones (Stephen Amell) ile birlikte daha büyük ve daha kötü kişilerle savaşmak üzere sinemalara geri dönüyorlar. Süper kötü Shredder nezaretten kaçtıktan sonra, dünyayı ele geçirmek için şeytani bir planı devreye sokmak üzere çılgın bilim adamı Baxter Stockman (Tyler Perry) ve iki ahmak fedai Bebop (Gary Anthony Williams) ve Rocksteady (WWE Superstar Stephen “Sheamus” Farrelly) ile güçlerini birleştirir. Kaplumbağalar, Shredder ve yeni ekibiyle başa çıkmaya hazırlanırken kendilerini benzer amaçları güden, daha da büyük bir kötüyle; kötülüğüyle nam salmış Krang’le karşı karşıya bulurlar.

Paramount Pictures ve Nickelodeon Movies sunar. Bir Platinum Dunes yapımı. Bir Gama Entertainment / Mednick Production / Smithrowe Entertainment Yapımı, Ninja Kaplumbağalar: Gölgelerin İçinden. Filmin yönetmeni Dave Green (*Earth to Echo)* **,** yazarları Josh Appelbaum & André Nemec (*Ninja Kaplumbağalar, Görevimiz Tehlike: Hayalet Protokolü*) ve yapımcısı Michael Bay (gişe rekortmeni *Transformers* serisi, *Ninja Kaplumbağalar*), Andrew Form, Brad Fuller, Galen Walker ve Scott Mednick. Sorumlu yapımcılar; Denis L. Stewart, Grant Curtis, Eric Crown ve Napoleon Smith III, André Nemec ve Josh Appelbaum. Oyuncular Megan Fox, Will Arnett, Laura Linney, Stephen Amell, Noel Fisher, Jeremy Howard, Pete Ploszek, Alan Ritchson ve Tyler Perry. Oyuncu kadrosunda ayrıca Brian Tee, Stephen “Sheamus” Farrelly, Gary Anthony Williams, Brittany Ishibashi ve Jane Wu da yer alıyor.

**YENİBİR BOYUT**

Yapımcı Andrew Form şunları söylüyor; “Hikayemiz gerçek hayatta ve filmde ilk filmin bittiği yerden başlıyor. 2014’te Ninja Kaplumbağalar filminin açılış gecesinde Paramount’ın devam filmine yeşil ışık yaktığını duymuştuk. Bir rüyanın gerçek olmasıydı.”

Yapımcılar ikinci filmde New York şehrinin yerel olarak yıkımından küresel yok olmaya geçerek ve filmde henüz yer almamış fanların favorisi olan karakterlere zemin hazırlayarak işi büyütmeleri gerektiğini biliyorlarmış.

Form şöyle devam ediyor; “Bu kadar geçmişi olan bir film serisini aldığınızda kullanacağınız çok şey vardır. Ama aynı zamanda daha önce anlatılmış hikayelerin aynısını anlatmak da istemezsiniz. Film serisini her zaman yeni tutmak isteriz.”

Ortak ve yapımcı Brad Fuller şunları ekliyor, “Fanları dinledik ve hiç çekinmediler. İlk filmden sonra bize ikinci filmden ne beklediklerini tam olarak anlattılar. Aynı noktadaydık. İlk filmde eklemeye çalıştığımız ama uygun biçimde uyarlayamamıştık. Bu yüzden bu sefer onları eklemek önceliğimiz oldu. Bu filmde ilk kez Baxter Stockman, Krang, Bebop ve Rocksteady ‘yi bir filmde göreceğiz. O karakterlere hayat verilmesine yardım emek çok heyecanlıydı.

Yapımcılar, hayatı boyunca Ninja Kaplumbağa süper fanı olan 32 yaşındaki Dave Green’i yönetmen olarak seçmişler. Green, hikayeye rehberlik yapmak için geniş Kaplumbağa bilgisini kullanmış ve filmi diğer ölümüne fanlar için filme ince referanslar yerleştirmiş.

Green şunları söylüyor; “Nesillerce sadık Kaplumbağa hayranları var. Bu filmi yönetmenin keyiflerinden biri de insanların sevdiği küçük detayları ve bilgileri sunma fırsatıydı. Tüm çizgi romanları, çizgi filmleri inceledik ve her yinelemede satır aralarına dikkat ederek orijinal filmleri izledik. Setleri, set dekorasyonunu, kostümleri ve hatta karakterlerin duruşlarını Kaplumbağa mirasından ödünç aldık. Herkes için bir şey var.”

Green şöyle devam ediyor; “Daha çok Kaplumbağa merkezli bir hikaye. Kaplumbağaları bireysel olarak tanımak için daha fazla zaman harcadık. Birbirleriyle ilişkilerini inceledik. Ama film hala ailenin gücünü ve birlikte çalıştıklarında ailenin neler yapabileceğini konu alıyor. Bu aile parçalandığında ekip olduklarındaki gibi başarılı olmuyorlar.”

Fuller şöyle anlatıyor “Dave, karakterlere ve kardeşler arasındaki ilişkiye önem verdi. Filmin o bölümü başarılı olursa her şeyin yerli yerine oturacağını düşündük.”

“Her genç, olduklarından başka biri olmak istedikleri bir anı yaşar.” diyor Green. “Aynı zamanda kendilerini kabullenmeyi öğrenirler. Bu da bu filmin duygusal çizgisidir. Bu fırsat verildiğinde Kaplumbağalar başka bir şey mi oluyorlar yoksa kendileri gibi mi oluyorlar? Onları benzersiz ve güçlü yapan şeyin farklılıkları olduğunu öğreniyoruz. Bana göre bu gerçekten mantıklı.”

Kaplumbağalar kendi varoluşsal güvensizlikleri içinde çalışırken Shredder, tehlikeli bir savaş makinesi olan Teknodrom’u Dünya’ya getirmek için kötü komutan Krang ile bir ekip oluşturur.

Green şöyle anlatıyor; “Krang, başka bir boyuttan. Bu yüzden mutantları da insanları da değiştirebilen mor sıvı da dahil çok çeşitli çılgın, tehlikeli, yeni teknolojilere sahip. Kaplumbağalar daha önce hiç böyle bir şeyle karşılaşmamışlar ve bu onları hem fiziksel hem de duygusal açıdan zorlar.”

**GÖLGELERİN İÇİNDEN**

Kahramanlarımızın şehri kurtarmasının üzerinden neredeyse bir yıl geçmiş ve Ninja eğitimlerinde (ve geleneksel görünümlerinde) dikkat çekmemeyi sürdürmüşler. Bu arada April O’Neil (Megan Fox) kılık değiştirmiş, Shredder (Brian Tee) ile bağları olma ihtimali olan, parlak ve saygı duyulan bilim adamı Baxter Stockman’ı (Tyler Perry) soruşturmaktadır.

Form şunları söylüyor; “Sanırım April hep masanın arkasındaki haberci olmak istemiştir. Ama sokaklarda olmanın, haber yapmanın ve kaplumbağalarla çalışmanın heyecanından vazgeçebilir mi bilmiyorum. İşini seviyor ama kaplumbağalarla olan ilişkisini daha çok seviyor. Neredeyse beşinci kaplumbağa oldu.”

İlk film, April’ın hırsına odaklanmıştı. Ama bu filmde kaplumbağalarla ilişkisi ve onların aile olarak hayatta kalması önceliği oldu.”

Green şunları söylüyor; “Megan, kaplumbağaları oynayan çocuklarla inanılmaz bir bağ kurdu. Kameralar kayıttayken bile sürekli şakalaşıyorlar, gülüyorlar, oyunlar oynuyorlar. Gerçekten Megan’ın kardeşleri gibiler.”

Sadece ismi olan kaplumbağalar olarak rollerini tekrarlayan oyuncular; dörtlünün sabırlı, disiplinli lideri Leonardo rolüyle Pete Ploszek, dik başlı asi Raphael rolünde Alan Ritchson, teknoloji tutkunu mucit Donatello rolüyle Jeremy Howard ve hayatını insan bir ergen olarak yaşamayı arzu eden, zapt edilmez, eğlence sever Michelangelo rolüyle Nobel Fisher.

“Bana göre oyuncular canlandırdıkları karakterlerle eş anlamlı olmuşlar. Bitmiş çekimleri gördüğümde Noel’i, Alan’ı , Jeremy’yi ve Pete’i görüyor ve duyuyorum.” diyor Form. “Animasyon performansta her birini görüyorum. Bu kaplumbağaları başkalarının canlandırdığını düşünemiyorum.”.

Gölgelerin İçinden Leonardo canlandırmasında Plozsek’e yeni meydan okumalar sunmuş. Ploszek şunları söylüyor; “Leo, güçlü bir ahlak pusulasıyla yetiştirilmiş. Ama en çok da siyah veya beyaz olan kararları verirken çok ilginç oluyor. Kanalizasyonun dışındaki hayat hakkında daha önce hiç düşünmemiş. Dış dünyaya katılma fırsatı sunulduğunda karşı çıkıyor. Çünkü bağı koparmak istemiyorum.”

Green şöyle anlatıyor; “Başka gençleri yöneten bir genç olmak zordur. Özellikle de hepsinin güçlü kişilikleri varsa. Leo, sadece grubun dengesini sağlamak istiyor. Ama kardeşler arasında kontrolden çıkmış bazı sırlar var. Neyse ki Splinter, kendisine iyi bir liderin farklılıkları kabullendiğini ve güçlerini hatırlatıyor.”

Leonardo’dan farklı olarak Raphael de dış dünyaya ilk gidişten sonra geçen aylarda kişisel gelişim adına pek fazla bir kişisel gelişim yaşamamış.” Diyor Ritchson. “Mizacı değişmedi. Hiçbir zaman hayatta payına düşenden memnun değil.”

Ritchson şöyle diyor; “Dürüst olmam gerekirse ben Raph gibi değilim. O bir şeyleri fazla düşünmek istemiyor çünkü kararsızlık hareketsizliğe yol açabilir. Hiçbir şey yapmamak yerine yanlış adımı atmayı tercih ediyor. Bu felsefede daha hızlı oluyorsunuz. Bunu anlayabiliyorum.”

Onu son gördüğümüzden beri Donatello ekibin gizli barınağını ve ulaşımını sebatla geliştirmiş. “Donnie çok meşguldü.” diyor Howard, “Bu filmde tam bir laboratuvarı var. İki kat fazla güvenlik ekranı ve bir pet projesi var. Gösterişli bir şekilde dekore ettiği bir New York şehir temizlik kamyonu var. İçinde bir kanepe, birçok büyük ekran TV, rögar kapakları fırlatan bir top, dışında da robotik bir kol bulunuyor. Tek sorun hiçbirini test etmemiş. Bu yüzden neyin çalıştığından tam olarak emin değil.”

“Green şunları söylüyor; “Donatello, erdemli, mantıklı biri. Ama karakteri aynı zamanda izleyiciye çok fazla bilgi verme görevini de üstleniyor. Jeremy sadece apayrı bir dil olabilen teknolojik konuşmalarda değil aynı zamanda o anları doğru miktarda doldurmak konusunda da çok iyi. Her zaman neden söz ettiğini bilmiyor olabiliriz ama tehlikeleri her zaman anlıyoruz.”

Howard, beyaz perdedeki kardeşlerinde daha fazla duygu ve derinlik görmekten memnun olmuş. “Bu çocukların birbiriyle kavga edip sinirlendiğini ve ailelerin yaptığı şeyleri yaptıklarını görmek heyecan vericiydi. Her birini neyin sinirlendirdiğini görüyoruz.”

Fisher da Michelangelo rolüne döndüğü için heyecanlanmış. Mikey, grubun ruhu ve kalbi. Herkesin iyiliği düşünen çok saf bir karakter. Eğlenceli biri ama aynı zamanda onları bir arada tutan yapıştırıcı görevinde.”

Filmin başında Michelangelo, Cadılar Bayramı töreninin ve mutant kaplumbağanın New York halkına karışmasına olanak verme özgürlüğünün keyfini çıkarıyor.

Fisher şunları söylüyor; “Mikey, ‘normal’ olmanın nasıl bir şey olduğunun tadına varıyor. Çılgın bir kostüm içindeki bir insanmış gibi davranıyor. Ama öyle olmadığını biliyor. Farklı göründüğünü biliyor ve kabul edilme mücadelesi bu filmin ana teması haline geliyor.”

Kaplumbağaların kanalizasyon faresi Sensei’leri Splinter bu beklenmedik kimlik krizlerinde onlara rehberlik etmek üzere yanlarında.

Green şunları söylüyor;” Splinter’ın ebeveynlik tarzı bu filmde biraz değişik. Daha az disiplinci, kendi hatalarını yapmalarına izin verme konusunda daha istekli. Çünkü Kaplumbağaların başarısız olmasına izin vermenin onlara ne yapacaklarını söylemekten daha önemli bir ders olabileceğini biliyor.”

Dış dünyanın kahramanlıklarını öğrenmeye hazır olmadığına karar veren kaplumbağalar, fırsatçı dostları Vern Fenwick’in (Will Arnett) övgüleri kabul etmesine izin veriyorlar.

Arnett şöyle anlatıyor; “Vern, New York’u kurtarmayı üstlenmek üzere seçiliyor. Bu da hayatını değiştiriyor. Vern’i ilk gördüğümüzde bir Knick maçında saha kenarında süper modelle birlikte oturuyor (Alessandra Ambrosio), şöhretinin tadını çıkarıyor. Ama yaklaşan tehlikeyi gördüğünde olaya dahil olma ihtimali ilk filmde olduğundan daha düşük.”

Green ise şunları söylüyor; “Vern, ilgi odağı olmayı seviyor. Kahraman olmanın zaferinden hoşlanıyor. Durumun tüm avantajlarını kullanmış ve Manhattan’ın sunduğu her şeye erişim anahtarına sahip. Kaplumbağalar bu duruma biraz bozuluyor. Kıskanıyorlar ve ilginin birazını istiyorlar. İkisi arasındaki zıtlığı izlemek ise çok eğlenceli.”

Arnett şunları söylüyor; “Vern’in ne hissederse söylemesini seviyorum. Bazı durumlarda mantığın ve sınırlamanın sesi oluyor ve April’ı ve kaplumbağaları planlarının çılgınca olduğu konusunda uyarıyor. Ama günün sonunda Vern sadık bir dost.”

“Will’in yaptığı her şeyde bir incelik var. Vern’in küstahlaştığı anlarda bile Will’in performansı karakterin derin öz güven eksikliğini aynı anda görmenize olanak veriyor. Vern, sadece kahraman olarak adlandırılmanın yeterli olmadığını öğreniyor. O unvanı gerçekten hak etmesi gerekir.”

**YENİ ARKADAŞLAR, YENİ DÜŞMANLAR**

Shredder’ın polis nezaretinden kaçmasından sonra kaplumbağalar, hapishane memuruyken hokey maskeli bir düzen kurucuya dönüşen Casey Jones (Stephen Amell) ile dost oluyorlar.

Tüm dünyada Arrow fanları tarafından tanınan Stephen Amell, anti kahramanları canlandırmaya alışkın.

“Bıçağın kıyısında, sinir krizlerine alışkın bir karakteri oynamayı seviyorum. Ama o aynı zamanda eğlenceyi seven biri. Benim kişiliğime, oynadığım diğer karakterlerden biraz daha yakın.”

Amell şöyle anlatıyor; “Casey’le filmde karşılaştığımızda dedektif olma amacı olan bir hapishane memuru. Hokey sopası taşıyan bir düzen kurucu olmak istemiyor. Ama buna zorlanıyor.”

Fuller, Casey’nin Ninja Kaplumbağalar karmasına eklemeyi düşündükleri ilk karakter olduğunu söylüyor. “April’a bir engel koymak istedik. April ile Casey arasındaki elektrik de çok hoş. Ekibimize farklı bir boyut katıyor.”

Casey’nin April için potansiyel olarak duygusal ilgi duyacağı biri olacağını biliyorduk. Hatta April, Casey ve sınırlarda dolaşan Vern arasında bir aşk üçgeni bile kurabilir. Ayrıca aksiyonla ve mizahla başa çıkabilen ve aynı zamanda tamamen çekici olabilen birini istedik. Yani kısaca Stephen. Megan ve Stephen ile bir deneme yaptık ve Stephan’ın Casey Jones olduğunu hemen anladık.”

Arnett, Amell’in oyuncu seçimini bambaşka bir nedenden türü takdir ediyor; “Ekipte bir Kanadalı daha olması güzeldi.”

Laura Linney, Jones’un patronu, suçlulara karşı da düzen kuruculara karşı da aynı oranda sabırsız olan, ciddi Polis Şefi Rebecca Vincent’ı canlandırıyor.

Linney şöyle anlatıyor; “Fantastik yaratıkları duyduğunda hayran olmuyor. Onlara güvenmiyor ve onlarla karşılaştığında gözlerine inanamıyor.”

Casey’nin amiriyle ilişkisine gelince Linney şunları söylüyor; “Casey’le ilgili her şey onu rahatsız ediyor. Küstah ve beceriksiz olduğunu düşünüyor ama Casey yanıldığını kanıtlıyor.”

Green şunları söylüyor; “Laura’nın performansı filmin gerçekliğini artırıyor. O olmasaydı gerçekliği olmayacaktı. Bana göre ise bana oyuncularla çalışma konusunda çok şey öğreten muhteşem bir öğretmen.”

Yapımcılar rol için Linney’e ilk gittiklerinde senaryoyu büyük bir peynirli pizza eşliğinde teslim etmişler.

Form şunları söylüyor; “Hemen yanıt almadık. Belki de pizzanın iyi gitmediğini düşündük.”

Ama ertesi gün Linney’nin boş pizza kutusu ile bir kutu gazozun yanında bayılmış gibi göründüğü bir fotoğrafla birlikte bir mesaj almış.

Form gülümseyerek şunları söylüyor; Şanslıydık. Sete geldiğinde büyüleyiciydi.”

Linney şunları söylüyor; “Böyle bir filmi yapmada çok tazeleyici bir şey var. Eğlenme izni var ve bu çok güzel. Artık bir çocuğum olduğu için onu 25 yaşından önce şoke etmeyecek filmlerinden bir tanesini izleyebilmesini istedim.” diyerek espri yapıyor.

Linney gibi Tyler Perry de oğlunun eğleneceği bir filmde rol almak istemiş. Serinin hayranı olan Perry, Shredder’ın pek değer verilmeyen müttefiki Baxter Stockman’ı canlandırması teklif edildiğinde hemen kabul etmiş.

Perry şunları söylüyor; “Karakteri hakkında en sevdiğin özelliği bütün işi yapması ama tamamen görmezden gelinmesi ve yeterli görülmemesi. Güçsüz bir çocuk olarak büyüdüğüm için bununla bağ kurabiliyorum. Bu yüzden hemen heyecanlandım. Daha da çıldıran çılgın bir bilim adamını oynama fırsatı çok eğlenceliydi. Çok da kötü biri olarak başlamıyor ama en kötülerden biri oluyor.”

İlk filmde Baxter Stockman’ın yer aldığı bir sahnemiz vardı.” diyor Fuller. “Hangi sahne olduğunu söylemem ama ilk filmde kesinlikle kağıt üzerinde vardı. Karaktere karşı her zaman için güçlü bir sevgi besliyorduk. Bu yüzden bu hikayeyi geliştirirken düşündüğümüz tek oyuncu Tyler Perry oldu.”

Pery, karaktere yürüyüşünden sesine, ürkek hareketlerine kadar kendi başına bir kişilik vermekten keyif almış. Perry karakterini kağıtta olduğundan çok daha öteye taşımış.

Green şunları söylüyor; “Tyler Baxter’ın görünüşte oldukça mütevazı ve ciddi biri olsa da doğuştan sahip olduğu küstahlık ve gurur yönlerini ortaya çıkarmış.”

“Tyler bu karakteri sahiplendi. Gözlükleri taktı ve Baxter Stockman’a dönüştü. İnanılmazdı.” diyor Form.

Yapımcı şöyle devam ediyor; “Sete geldiğinde insanlar dikkatlerini veriyor. O bir efsane. Kariyerinde elde ettiği başarı eşsiz. Bu yüzden bir sahnede veya anda memnun olup olmadığımızı sorduğunda gülüp ‘Sen bize söyle!’ diyorduk.”

Fanların favorisi Krang, mor sıvısıyla filmdeki çatışmaya neden olan bedensiz uzaylı beyni, Industrial Light and Magic’deki görsel efektler ustaları tarafından hayata geçirilmiş.

Görsel efektler –ortak süpervizörü Robert Weaver şunları söylüyor; “İlk Krang tasarımını çizgi romana dayandırdık. Sonra deniz yaşamından bazı etkileri aldık. Gözleri siyah burunlu köpekbalığına benziyor. İçinde biraz da jelatinimsi çirkin balık özellikleri de var. Michael Bay’in onu android sunucu evine girip çıkan, rahatsız edici bir şekilde büyük yapma fikri vardı.”

Görsel efektler süpervizörü Pablo Helman şunları söylüyor; “Krang’in epey ürkütücü olan büyük bir android bedeni var. Ama tüm o donanımın altında sadece bir beyin. Güçlü ama savunmasız.”

Krang’in mor sıvısı, serinin ikonik kötü karakterleri, sette sevgiyle “Ahmaklar” olarak adlandırılan Rocksteady ile Bebop’ın yaratılmasında yardımcı olmuş. Stephen Farrelly ve Gary Anthony Williams, mutasyona uğrayarak antropomorfik gergedana (Rocksteady) ile bir yaban domuzuna (Bebop) dönüşen basit sokak serserilerini canlandırıyorlar.

WWE’de “Sheamus” adıyla altıncı yılını kutlayan Farrelly, küçükken güreşleri izlemiş ve süperstarlarından bir olma hayalini kurmuş. Aynı şekilde bir gün en sevdiği animasyon karakterlerinden birinin kendisi olacağının farkında olmadan Ninja Kaplumbağaları da her hafta sonu izlemiş.

Farrelly şunları söylüyor; “Bunun bir parçası olmak inanılmaz. Çizgi filmin büyük hayranıydım. Özellikle de kötü karakterlerin. Tüm karakterlerde çok fazla derinlik var. Neler olduğundan haberleri olmayan Bebop ve Rocksteady bile Shredder’a her şeyden çok engel oluyorlar.”

Farrelly, 2014’deki filmi izlemek için ilk sırada olanlardan biriymiş. Ama o zamandan beri daha fazla kötü karakterin çıkması için sabırla beklemiş. Rocksteady rolünün seçmelerine atlamış demek hiç abartı olmaz.

Farrelly şunları söylüyor; “Gerçekten de arabaya atladım ve Tampa’dan Orlando’ya gittim. Mohawk stili saçım vardı. Onu boynuz gibi sivrilttim. Karakterler ilgili hatırladığım aletlere benzeyen her şeyi aldım ve diyaloğu mümkün olduğunca karaktere benzetmeye çalıştım. Andrew Form, filmde yer almak isteyip istemediğimi sorduğunda ‘Tabii ki. Çıldırdınız mı? Nereye gideyim? Nereden başlayayım?’ dedim. Böyle bir fırsatı nasıl geri çevirirsiniz? Hayalim gerçek oldu.”

Gary Anthony Williams da 80’lerin çizgi filminin hayranıymış.

“Ninja Kaplumbağalar'ı izlemek için fazla büyüktüm ama bunun önemi yoktu. Kankam Jerry’yle birlikte bütün bölümleri izledik. Her kardeşin farklı olmasını seviyordum. Favorim Donatello’ydu. Aygıtlarını ve beyin gücüne sahip olmasını seviyordum.” diyor, eskiden başarılı öğrenciler listesinde yer alan oyuncu.

Williams şöyle devam ediyor; “Rol için mücadele verdim. Başta çok daha büyük, kaslı birini aradıklarını sandım. Ama Michael Bay, komedi ve doğaçlama kabiliyeti arıyormuş. Doğaçlama da benim işim.”

“Bebop, dünyanın en zeki adamı değil. İkisi de değil. Ama Bebop ve Rocksteady , birbirini kardeşçe seviyor. Söz konusu kötü şeyler olunca ellerinden geleni yapmak istiyorlar. Böyle aptal bir dinamiği oynuyoruz.”

Farrelly şunları ekliyor; “Rocksteady, umursamaz büyük bir çocuk gibi. Ben çok fazla iri, kaslı, çok laf yapan ama arkası boş adamla çalıştım. Bence Rocksteady ve Bebop da öyleler. Gerçekten Shredder, yani asıl adam olmak istiyorlar. Ama bir sonraki adımı nasıl atacaklarını bilmiyorlar. En zeki, en detaycı lideri düşünün. Şimdi tam zıddını düşünün. İşte size Rocksteady ve Bebop.”

Williams ve Farrelly, ekibin favorileri olmuşlar ve sette olmadıkları günlerde boşlukları hissedilmiş.

"Stephen ve Gary durmak bilmiyor. “ diyor Baxter’ın korkak ikilisinden Tyler Perry. “Durmuyorlar. Gary’yle ilk tanıştığımda İngiliz mi Bronxlu mu bilmiyordum. Her türlü aksanı yapıyor, komik hikayeler anlatıyordu. Karşılıklı atıştıklarında gerçekten harika.”

Green şunları söylüyor; “Onları ayrı ayrı işe aldık. Ama artık ayrılmaz bir bütünler. Birlikte ritimleri inanılmaz. ADR (animasyon karakterler için kayıt) yaptık. Stüdyoya birlikte girmek istediler. Her zaman senaryodaki replikleri okurlar ama sonra onları serbest bıraktık ve kayıt yaptık. O seanslardan sonra kurguya zengin malzemelerle döndük.”

Deneyim ne kadar eğlenceli olsa da her iki oyuncu da rollerini ciddiye almışlar. Farrelly şunları söylüyor; “Söz konusu ikonik karakterler olduğunda her zaman bir baskı vardır. Karakterler değişir ve onları ilk kez insan formunda gördüğünüzde tam da animasyon çizgi filmdeki gibi olmazlar. Ama biz yine de Rocksteady ile Bebop’ı hayata geçirmeye çalıştık. Biraz daha boyut kattık.”

Karai’yi canlandıran Brittany Ishibashi, Bebop ile Rocksteady’yi Shredder ile Ayak Takımı’nı işlerini yapmak için tutulan kas gücü olarak görüyor. “İri ve güçlü olabilirler. Ama çok fazla bakıma ihtiyaçları var. Ama gülmemek için çok uğraşırken kötü adamı oynamak zor. Bunlar komik insanlar. Gary’yle olunca espri üstüne espri geliyor.”

Dans, dövüş sanatları gibi geçmişe sahip Ishibashi daha önce hiç “kötü adam”ı canlandırmamış.

Şunları söylüyor; “Karai’nin görev ve onur konularında çok fazla sorunu var. Baş kahramanlarımızın karşı tarafında duruyor. Ama ben Karai’yi her zaman sevdim. Özellikle de küçükken. Çünkü ismi Japonca’da “baharatlı” demek. Her zaman kontrol sahibi olan ve işleri bitiren güçlü bir kadın.”

Aktris, oyuncu dağılımını okurken kısaca “kadın piyade” yazıyormuş.

“Oyuncu seçimine ‘Lütfen Karai ol, lütfen Karai ol’ diyerek gittiğimi hatırlıyorum. Ama rol o olmasaydı da sadece filmde yer almak istiyordum. İzin verselerdi kahve için bile denerdim!”

Karakteri kötü olsa da Ishibashi, Kaplumbağalarla özdeşleşiyor .”Herkes onlarda kendinden bir parça görebilir. Çocukken hep Leonardo olurdum çünkü ben en büyük kardeştim. Lider olmam mantıklıydı.” diyor.

Bu haineler galerini bir araya getirmekten sorumlu kukla ustası, kötülüğüyle ünlü Ayak Takımı Clan lideri Shredder.

Brian Tee şöyle anlatıyor; “Shredder, işin beyni. Mükemmel bir kötü karakter. Fan olarak Bebop and Rocksteady, Baxter Stockman, Karai ve Krang gibi bütün karakterleri dahil ettiğimiz için mutluyum. Bütün efsane karakterler bir filmde.”

Tee özellikle kostümünü sevmiş ve karaktere bürünmesine yardımcı olduğunu düşünüyor. “Kostüm işin en sevdiğim yanlarından biriydi. Shredder’ın kimliğinin dışarıdan görülen bildirimi. Parlak, deri ve samuray tarzında. Kaskı son derece önemli çünkü Shredder’ı hep o maskeyle görüyorsunuz. Kostümü gücü temsil ediyor. Çocukken sahip olduğum Shredder kostümünden sonra büyük bir adım olduğu ortada.”

"Bir karakter üzerinde çalışırken içten dışarı doğru çalışırım.” diyor Tee. “O kostümü giyince Shredder’ın varlığı sergileniyor. Duruşu, hali ve özünü yaratmak için belirli bir biçimi benimsiyorsunuz. Birçok çocuk gibi ben de Shredder’ın o maskenin altına neye benzediğini merak ederek büyüdüm. Yani şimdi bu karakterin yüzü olmak biraz gerçeküstü.”

Green şöyle söylüyor; “Brian anlamlı, sessiz bir şiddete sahip. Başını çevirip bakar ve seti sustururdu. Kendisini taşıma şekli çok güçlü, duruşu, en küçük hareketi bile herhangi bir diyalogdan daha çok şey ifade ediyordu. Bir odayı gerçekten komuta ediyordu.

"Shredder, herkesin tamamen korktuğu biri olmalı. Ama Karai’yle bir sevgi/nefret ilişkisi var. Karai en iyi piyadelerinden ve genelde güvenebildiği biri. Ama o bile onu yüzüstü bırakmış. Shredder için herkes elden çıkarılabilir.”

Tee kamera önünde tehdit edici olsa da o ve minyonları set dışında birbirine bağlıymış. Tee, Ishibashi, Williams ve Farrelly, zamanlarının çoğunu birlikte geçirmiş, iyi arkadaş olmuşlar ve karakterlerinin kötü niyetli bağlarına katkıda bulunmuşlar.

Ishibashi “Hep kötü adamlar, her zaman.” diyerek espri yapıyor.

**DÖVÜŞ KOREOGRAFİSİ**

Söz konusu Ninja Kaplumbağalar olduğunda yürürlükte olan sözcük aksiyondur. Ama film yapımcıları her çarpışmanın arasına mizah serpiştirmek konusunda titiz davranmışlar. Yönetmen Green’in dediği gibi; “Eğlence enerjisi. İzleyicinin Kaplumbağaların her zaman tehlikede olduğunu hissetmesi çok önemli. Ama en ciddi veya en korkunç anlarda genelde sizi gerilimden uzaklaştırmak için anı keserek bir espri koyuyoruz. Jojo bu konuda harika.”

Akrobasi koordinatörü, sette Jojo olarak bilinen Jonathan Eusebio 2014 filmi için dövüş sahnelerini tasarlamış. Bu kez antrenmanlara ve filmdeki aksiyonun büyük bölümüne yardım etmesi için dövüş sanatları uzmanı Jon Valera’yı getirmiş.

Eusebio ve ekibi aksiyonu planlamaya ve çalışmaya bir depoda başlamış. Oyuncular yerine dublörleri kullanarak sahneleri kaydederek yapımcılara aklındakilerle ilgili bir fikir vermiş. Eusebio ve Valera, notları aldıklarında programlarını gözden geçirip çekimlere hazırlanmak üzere yeteneklerle çalışmaya başlamışlar.

“Devam filmlerinin en zor yanı ister aksiyonun büyüklüğü ister hikayenin karmaşıklığı konusunda her zaman orijinali yapmaya çalışmaktır. Biz orijinalde yapmadığımız şeyleri denedik ama aynı zamanda kaplumbağaların arkadaşlığındaki eğlenceyi ve mizahı da koruduk. Önceki filmdeki geribildirimleri dinledik. Hayranlar bu kez çok daha büyük ve daha iyi bir film bekleyebilir.”

Eusebio, ilk filmde kaplumbağaları canlandıran oyuncuları eğittiği için Fisher, Ploszek, Howard ve Ritchson, devam filmindeki yeni hareketleri öğrenmeye başlarken belli bir temele sahipmiş.

“Çocuklar bu filmde daha sık görünüyor olsa da aslında ilk filmden daha az antrenman yaptılar.” diyor Eusebio. “İlk filmde oyuncunun hareketlerini ne zaman kullanacakları, dublörün hareketlerini ne zaman kullanacaklarına dair bir öğrenme eğrisi vardı. Nasıl daha etili olabileceğimizi ve aynı zamanda programlama açısından nasıl zaman tasarrufu yapabileceğimizi çözdük. Akrobasi ve efektler, kaplumbağalar için aksiyon hareketlerinin büyük bölümünü halletti.”

Eusebio’nun ekibi önceki filmdeki çalışmalarında Fox’la bir steno iletişim yöntemi geliştirmiş. “Megan, yoğun işlere girmekten korkmuyor ve her zaman elinden geldiği kadarını yapmaya hazır.”

Eusebio ve Valera, film için oyuncu Stephen Amell ile önemli bir prova dönemi geçirmiş. TV dizisi Arrow’daki deneyiminin hareketleri hızlı bir şekilde yardımı olduğunu söylüyorlar.

Stephen’in Casey Jones versiyonun aksiyonu Arrow’daki Oliver Green /Green Arrow karakterinden farklı ele alması bilinen bir karardı.” diyor Eusebio. “Casey, Green Arrow’dan farklı olarak profesyonel bir dövüş sanatları uzmanı değil. Hareketleri daha büyük ve o kadar ince değil. Yöntemsel ve iyi planlanmış bir tasarım kullanmak yerine dövüşleri kazanması ve durumlardan çıkışı tesadüfi oluyor.”

Söz konusu Casey’nin takipçilerini iğnelerken tehlikeli kaçış rotasından paten kayarak geçtiği büyük bir akrobasi sahnesi olduğumda Amell aksiyonu kendisi sergilemek konusunda kararlıymış.

Form şunları söylüyor; “Bir gün Stephen bana baktı ve “Paten kayabildiğimi biliyor musun?” dedi. “Hokey oynadığını biliyordum ve arabaların arasından geçeceğini, hareketli araçlar tarafından kovalanacağını söyleyerek onu uyardım. Bana ‘Bana paten getirin’ dedi. Biz de getirdik. Gerçekten kayabiliyor. Stephen işlerini başkasının yapmasını istemedi. Bu yüzden hemen hemen tüm tehlikeli sahnelerde gaz pedalındaki ayağından, direksiyondaki ellerine, dövüşlerden kalabalık bir otoparkta zikzaklar çizmeye kadar hep Casey’yi görüyorsunuz, hepsi Stephen.”

Green, Shredder ile Karai'nin Ayak Takımının Ninja kökenlerine dönmesini istemiş. “Onları köklerine döndürmek, kaplumbağalar gibi ninjutsu yeteneklerini kullandırmak istedik. Eusebio daha önce Brian Tee ile birlikte çalışmış. Bu yüzden Shredder’ın aksiyon hareketlerinde önceden bir strateji mevcutmuş.

Eusebio şöyle anlatıyor; “Brian her zaman çok iyi bir fiziki durumda gelir. Yaptığı her şeye sessiz bir derinlik katar. Shredder’ın vücut dilinden hep haberdardı ve o anlamda akrobasi departmanına başvurdu.”

Karai hakkında da şunları söylüyor; “Brittany’nin dans ve dövüş sanatları geçmişi var ve Megan’la dövüşünde koreografiyi kolaylıkla yapabildi. Çalışmaya hazır geldi. Akrobasi ekibiyle çok antrenman yaptı. Aksiyon geçmişi yoktu. Bu yüzden ona kamera önünde dövüşmenin temellerini öğretmemiz gerekti. Bir dövüş hareketini taklit etmekle bir hareketin arkasında yatan niyet iki farklı şeydir.”

Stephen Farrelly ve Gary Anthony Williams da Shredder’ın iki yardımcısı olarak aksiyondan paylarına düşeni almışlar.

"Stephen’ın profesyonel güreşçi olarak deneyim o sahneler için oldukça yardımcı oldu. Yıl boyunca dövüşmeye alışkın ve fiziksel bir şey yaptığı zaman kontrolü çok iyiydi. Bence Gary’yi çok iyi canlandırdı. Kas gücü, Gary’nin yüksek enerjisine iyi uydu.” diyor Eusebio.

Bebop ve Rocksteady etrafta dolaşıp dururken Farrelly, Williams’ı masumca dürterek veya iterek Williams’ı uçuruyormuş.

Farrelly şunları söylüyor; “Göğsüne vurmaktan sakınıyordum. Bazen unutuyordum ve ringde yaptığımız gibi sanıyordum. Normal insanlar için tamamen farklı bir dünya.”

**YAPIM TASARIMI**

İlk filmin sonunda kaplumbağaların ini yıkılmış, Splinter ve çocuklar evsiz kalmıştı. Bu da film yapımcılarına ini ve kaplumbağa arabasını yeninden tasarlama ve büyütme fırsatı verdi. Her iki mekanda daha önce aşırı büyük sürüngenler için biraz kısıtlayıcı olduğunu kanıtlamıştı.

Daha önce Titanic ve Avatar gibi dikkat çeken filmlerde görev alan yapım tasarımcı Martin Laing, devam filmi için tasarımların tasarımcı Neil Spisak’ın orijinal filmdeki tasarımlarına rakip olması gerektiğini biliyordu. Kaplumbağaların çizgi filmleriyle ve 1990’lardaki filmlerle büyüyen Laing, o materyallere ve yüzyılın başında New York’ta inşa edilen yeraltı sistemi ile mimari araştırmalara başvurmuş.

Laing, konseptlerini resmederek başlamış. Sonra tasarımlarını kaplumbağaların yeni tarzları konusunda kendi fikirleri olan yönetmen Dave Green ile paylaşmış. Oradan yapımcılar Andrew Form ve Brad Fuller ile görüşmüşler. Daha sonra da kendi fikirlerini ekleyen ve son onayları veren Platinum Dunes kıdemli ortağı ve yapımcı Michael Bay’e sunmuşlar.

“Dave çok görsel biri. Gerçekten bir ekip olarak çalıştık. Çok ortak bir çabaydı.” diyor Laing.

Hem in hem de kaplumbağa kamyonu, Park Slope Brooklyn’deki Brooklyn silah deposunda yapılmış. New York Milisleri 14. alayını barındıran bina ilk olarak 1893’de yapılmış ve yıllar içinde ABD Ordu’sunun farklı bölümlerine ev sahipliği yapmış, aynı zamanda sahne alanı olarak da görev yapmış.

İnşaat koordinatörü Ken Nelson ve ekibinin ini tamamlamak için 14 haftaları varmış. Alanı, her yapının boyutlarını ayırmak için planlarını yerde belirterek hazırlayarak başlamışlar. Daha sonra Nelson inin zeminin oluşturacak farklı platformları, sıra dışı bir hendekle birlikte yerleştirmeden önce, sıra ışık teknisyeni Tommy Prate’in yapı alanının üstünde havada, 15 metre yükseklikte büyük bir ışıklandırma ızgarasını uçurmasına gelmiş.

Nelson şunları söylüyor; “Bu sette iki amaçlı görev yapan beton kullandık. Ayrıca New York’un kanalizasyon sistemine benziyor ve çok sağlam. Sette kullanılacak herhangi bir tür vinç için kendimize alan bırakmak istedik. Bu yüzden zeminin belli ağırlık şartlarına uygun olması gerekiyordu. Yer, duvarlar ve tünellerle birlikte gölge ve ışıkla oynama olanağı sunan ve böylece ini sonsuza dek devam ediyormuş gibi gösteren çok güzel bir dokuya sahip.”

Laing şöyle anlatıyor; “İnin 15 yaşındaki biri için eğlenceli bir insan mağarası olmasını istedik. Kanalizasyonun yaşanabilir olması için davetkar olması gerekiyordu. Renkleri ve detayları kullandık ve sette çekim yapmaya başladığımızda neler olacağını herkesin bilmesini sağladık. Çünkü inşa etmek için sadece 10 haftamız vardı. Yani bir tür yarıştı.”

“Patlamada yok edilmeyen her şeyi yeni ine getireceklerini düşündük.” diyor Debra Schutt, kendisi daha Laing’in taslaklarını bile görmeden 2 hafta önce planlamaya ve alışverişe başlamış. “Coğrafi olarak çalıştım ve New York’a gelmeden önce Philadelphia, Scranton, Connecticut ve New Jersey’nin aşağı bölgelerinde alışverişe başladım. Mimari hurdalıklara gittik.”

“Kaplumbağalar o kadar güçlü ki her şeyi kaldırabiliyorlar ve her şeyi her yere götürebiliyorlar.” diyor. Ayrıca kanalizasyonda yaşayan mutantların eşyalarını nereden aldığına dair yıllardır süregelen gizem için de makul bir açıklama sunuyor. “Bence Donatello Internet üzerinden, paranın elden ele iletilmek zorunda kalmadığı teknoloji işleri yaparak para kazanıyor. Eminim internetten bir şeyler sipariş ediyorlar ve artık dünyasını yeni bilgisayarlarla tamamen geliştirmiş.”

Laing şunları söylüyor; “Kaplumbağaların her birinin inde bir parmak izi var. Her biri için farklı bir alan yaratmaya çalıştık. Leo, en büyük kardeş ve biraz üstün. Yatağının yanında “Girilmez” yazısı var. Donnie’nin odası bir dizi bilgisayarla birlikte harika teknolojilerle dolu. Dikkatli bakarsanız ne zaman bir şey düşünse duvara karaladığını görüyorsunuz. Raph ve Mike bir ranzayı paylaşıyor. Ama Raph daha büyük. Bu yüzden üst ranzayı o alıyor. Kas geliştirmek istiyor bu yüzden ağırlıkları her yerde. Mikey de en küçükleri bir bateri seti ile gitarı var. 10 metrelik duvarlar inşa ettik ve görsel efektlerin bilgisayarda üretilen karakterleri mümkün olduğunca harmanlaması için gerçek görünmesine çalıştık.”

İnde bir yemek odası (üzerinde Mikey’nin yazılarının olduğu sandalyelerle birlikte), özel silah odası, zen meditasyon odası, otopark ve çalışma tezgahı, ileri teknoloji gözlem operasyon merkezi ve laboratuvar ile Splinter’ın komuta gözlemleri için merkezi, yükseltilmiş bir alan bulunuyor.

Kaplumbağaların yeni inindeki en etkileyici eklemelerden biri de yaşam alanıyla çalışma alanlarını iki bölen, sığınaklarının ortasına kadar gelen, çalışan su kayağı olmuş.

Özel efektler süpervizörü J. D. Schwalm, çeşitli hızlarda akması ve çekilmesi gereken su kayağı özelliğinin yönetilmesine yardım etmeleri için Kanada şirketi Rain for Rent’e (büyük kasırga yıkımlarından sonra su boşaltım işinde uzman olan) başvurmuş. 25 santimlik sekiz borudan ve silah deposunun dışında kurulan birkaç dayanıklı pompadan oluşan bir sistem kullanan özel efektler ekibi, belli bir sahne için gereken hıza bağlı olarak bir, iki veya bütün pompaları birden çalıştırarak suyu kaydıraktan aşağı gönderebiliyormuş. Kullanılan pompa sayısı artıkça su daha hızlı akıyor, daha büyük bir çalkalama etkisi oluyormuş.

Nelson’ın ekibi, su kaydırağının tabanını sağlayarak ve kaydırağın altındaki bölüme pencereler dahil ederek ve elektrik teknisyenlerinin ışık sistemini set zemininin altında hareket ettirip çalıştırmasına olanak veren platformu sağlayarak özel efektler ekibine destek olmuş.

Nelson şunları söylüyor; “Uyumadığımız geceler oldu. Ama kusursuz çalıştı. Bütün ekibin bunu bu kadar kısa sürede bir araya getirmesi oldukça etkileyiciydi.”

Söz konusu kaplumbağaların ulaşım aracını yaratmak olduğunda sanat departmanı çıtayı yükseltmiş. Çünkü akıllarında olan şey başka hiçbir arabanın yapacağı şeylermiş.

Laing şöyle anlatıyor; “Geceleri gizlilik içinde hareket etmeleri gereken ninjalar oldukları için fazla dikkat çekmeyecek büyük bir arabaya ihtiyacımız vardı. Peki, New York’ta gece ne olur? Bütün çöp kamyonları dışarı çıkar. Kaplumbağaların araya karışmaları için daha iyi bir yol var mı?”

Yeni in gibi kaplumbağa arabası da bir gencin insan mağarası versiyonu gibi tasarlanmış. Kamyonun için 25x80 santimlik, hareket edebilir bir iskelet üzerinde, kameraların, ekibin ve büyük kabuklar taşıyan oyuncuların kolay erişimi ve hareket kabiliyeti için çıkabilen duvarlarla bir sette inşa edilmiş.

Laing şöyle anlatıyor; “Donnie, muhteşem bir teknisyen ve içlerindeki en iyi geri dönüşümcü. Çöpte bulabildiği ve yer üstünde toplayabildiği her şeyi kullanarak mobil kaplumbağa komuta merkezini yaratıyor.”

Schutt ve ekibi kamyon setini her gencin ihtiyacı olan eşyalarla; Form’un isteği üzerine bir kanepeyle, bir portakal ezme makinesiyle, ekibinin kendileri için yarattığı bir video oyunla, monitörlerle, bir televizyonla ve özel kaplumbağa boyutunda koltuklarla donatmış.

Schutt'un ekibi ayrıca ayrı bir parça olan kamyonun ön kısmının dekorasyonundan da sorumuymuş. Gerçek araçlara uyması için satın alınmış ve daha sonra setin ön tarafına kaynak yapılmış.

Birkaç keski ve hızlı hayal gücüyle Laing, sette çekim yapmadan önce sabahın erken saatlerine kadar sette geçirmiş ve tüm düğmeleri ve kolları etiketlemiş.

Green şöyle anlatıyor; “Düğmelerle, kollarla ve basmak istediğiniz butonlarla dolu bir oyun parkı. Beş veya elli yaşında olanız fark etmez. Çok çekici.”

Görüntü süpervizörü Graham Kelly, koordinatör Bobby Griffon ve ekipleri, Mack motorları ve otomatik şanzımanlı Mack Cabover’ın 90’ların aşlarına ait modellerinden birkaç gerçek kamyon yapmışlar.

Griffon şunları söylüyor; “Çöp kamyonlarının dibindeki çöp sularından dolayı gerçek çöp kamyonları kullanmadık. Çöp kamyonlarının üzerinde çalışmak hoş olmaz. Ama belki kaplumbağalar sever. Bizim kamyonlarımız şasesi kalkan, sıkıştırıcılı ve ön tarafı kepçeli çöp kamyonlarının karışımı. Sürecin tamamını hazır etmek 10 kişinin dört ayını aldı. İlk adım, şaseye kalkan bir kutu eklemek oldu. Sonra sağlam bir tavan ekledik. Arka tarafa sıkıştırıcıyı koyduk ve ön tarafa kolları yerleştirdik. Ardından hepsini boyadık ve ışıkları yerleştirdik. Son adım dışarıdaki çubuklar ve egzoz oldu. Kamyonlar saatte 100 km hızla gidebiliyor ama o noktaya ulaşmak biraz zaman alır.”

Orijinal Mack kamyonlarıyla aralarındaki tek fark, birinin 30 santim daha uzun olmasıymış. Ekip bu farkı da uzun kamyonu ikiye bölüp fazlalığı iskeletten çıkararak ve tekrar kaynak yaparak halletmiş.

Form, egzoz sisteminde alev efekti istemiş. Bunun için de egzoza deliklerin açılması ve Schwalm’ın efekt ekibinin içinden propan hortumları geçirmesi gerekmiş.

Kamyon, filmdeki başka bir sürprizi de barındırıyormuş. Green şöyle anlatıyor; “ Yakından bakın. Donnie’nin icatlarının özelliklerini göreceksiniz. Tıpkı kamyonun arka eğiminin kaplumbağanın kabuğuna benzemesi gibi.

TCRI, Baxter Stockman'ın laboratuvarı sanat departmanı için bir başka önemli set olmuş. Laing, camla kaplanmış, tamamen beyaz bir set hayal etmiş. Nelson’a göre çekimi yapmak zor, inşa etmek daha da zor imiş.

Şunları söylüyor; “Temiz, parlak çizgileri ve sert köşeleriyle modern mimari zor olabilir. Özellikle de laboratuvarın içinde çok fazla aksiyon yaşanırken. Ki bu da bir şeyleri nasıl yaptığımız konusunda önemli bir rol oynar. Koreografiden o sahnelerle ilgili bilgiyi çekimlerinden sadece birkaç hafta önce alabildik. Bu yüzden kısa sürede neyin ayrılacağı, neyin ayrılmayacağı konusunda karar vermemiz gerekiyordu.”

Sonunda beyaz pleksiglastan alçak tavan ile parlak muşamba zemin kullandık.” diyor Schutt. “Başta görüntü yönetmeni Lula (Carvalho) ve patronu Jay (Fortune) yukarıdan gelebilecek ışık sızmaları konusunda fazla heyecanlı değillerdi. Ama sonra iyi bir fikir olduğunu fark ettiler çünkü pleksiglas, tavanın parlamasına neden oldu. Tek sorun, setin çok sıcak olmasıydı çünkü çok iyi bir havalandırma yoktu. Ama çok iyi görünüyordu!”  
 *American Chopper'dan* Paul Teutul, Jr., motosiklet yapımı konusunda 15 yıl deneyimli biri ve Bebop ile Rocksteady’nin özel tasarım motosikletlerinin yapımı ile görevlendirilmiş. “Bireyler, kurumlar ve hatta yardım dernekleri için çok fazla motosiklet yaptım. Ama daha önce hiçbir film için yapmamıştım. Bu yüzden böyle bir fırsata atladım.”

New York’un 190 km. kuzeyinde yaşıyor ve yapımcılarla tanışmak ve karakterlerin en güncel görüntülerini almak üzere şehre gelmiş.

Teutul şunları söylüyor; “Telefon geldiğinde onları araştırmak zorunda kaldığımı itiraf etmeliyim. Sonra şu aptal, aşırı büyük tipler olduklarını hatırladım. Rocksteady’nin 2.5 metre, Bebop’ın ise 2 metre kadar olması gerekiyordu. Yani ikisi de çok büyük. Neyse ki motosikletlerin her zaman aşırı büyüktür ve sınırları zorlarlar.”

Teutul, her motosikleti ek bombalarıyla, Rocksteady’nin motosikletinde ananaslarla, Bevbop’ınkinde beyzbollarla, ayrıca çiviler, oklar, zincirler, levyeler, alüminyum dişler ve hatta gergedanlar yaban domuzunun renklerine uyacak arduvaz grisi ve pas kahverengisi gibi özel renklerle donatmış.

Şöyle anlatıyor; “Motosikletlerin karakterlerini yansıtmasını istedim. Yani sanki kendi motosikletlerini yapmış gibi görünüyorlar. Çok agresif, çok ağır, hafif askeri görünümleri var. Ama çok abartılı olsalar da çok fonksiyoneller.”

**MEKANLAR**

Oyuncu kadrosu ve ekip, yapıma 27 Nisan 2015’de New York’da başlamış. Madison Square Garden, Grand Central İstasyonu, Times Meydanı, Amerikan Doğal Tarih Müzesi, Central Park, Bryant Park gibi mekanlarda çekimler yapılmış. Ayrıca Manhattan Köprüsü, Chrysler Binası, NASDAQ genel merkezi, Circle Line Gezi Gemisi ve Liberty Adası’nda Özgürlük Anıtı’nda, adada gece çekim yapan ilk film olmuş, çekimler yapılmış. Birçok sokak sahnesi ana yollarda ve ayrıca küçük, gizli sokaklarda gerçekleşmiş.

Yapım şirketi ayrıca Jane’s Carousel olarak bilinen 1922 yılında inşa edilen restore edilmiş 42 atlı, tahta atlıkarıncadan oluşan Brooklyn Köprüsü Atlıkarıncasında, Brooklyn Silah Deposu’nda yapılan sahnelerde (Kaplumbağa ini ve Kaplumbağa kamyonu) ile Hollywood’un doğusundaki setlerde (Baxter’ın laboratuvarı) de zaman geçirmiş.

İkinci Ekip, Kensington Otoyolu’nda 4 km boyunca açılıştaki önemli aksiyon sahnesini çekmek üzere Buffalo’ya gitmiş. İki hafta boyunca 33. Yolun yüksek duvarlı bir bölümünde Ayak Takımı’nın Shredder’ı polis nezaretinden kaçırma sahnesini çekmişler.

Ana çekimlerin tamamlanmasından aylar sonra küçük bir hava birimi, ILM’nin görsel efektler ekibiyle birlikte Brezilya’nın güneyine giderek ilk filmdeki dağ kovalamaca sahnesi gibi alkışları hak eden filmin en büyük set bölümünü çekmişler. Orijinal filmden farklı olarak Form ve Fuller, tamamen animasyon kullanmak yerine gerçek coğrafya görüntüleri ve bilgisayar karakterleriyle set çekimlerini bir arada kullanmakta kararlıymış.

Nefes kesen Iguazu Şelalesinde, Brezilya ile Arjantin sınırında çekim yapan bu küçük ekibin başında ILM görsel efektler süpervizörü Pablo Helman, 2,5 kilometre boyunca uzanan kayalıklar üzerinden yüksekliği 80 metrelere kadar çıkan şelaleleriyle gerçek hayattaki mekanın güzelliklerini ve tehlikelerini yakalamış.

Helman şunları söylüyor; “Iguazu Şelalesinde iki hafta boyunca havadan, karadan ve tekneden çekim yaptık. Olabildiğince pratik bir şekilde çekim yapmak istedik. Böylece ILM çekimlerimle eşleşen hızları yaratabilecek, kaplumbağaların fotoğrafik gerçekliğini verebilecekti.”

Filmin diğer özellikleri gibi yapımcıların emri yine “Büyük Oyna!” olmuş ve özel efektler süpervizörü J.D. Schwalm, emre cevap vermiş ve Helman ile ve ikinci ekip yönetmeni, son iki Hızlı ve Öfkeli filminde cesur tehlikeli sahneleriyle bilinen Sprio Razatos ile birlikte çalışarak çok daha göz alıcı efektler yaratmış.

Schwalm, filmde, Ayak Takımı’nın Shredder’ın polis nezaretinden kaçmasına yardım ettiği ilk kovalamaca sahnesinde kullanılan özel bir mavi patlama yaratmışlar. Ekip işe Buffalo’ya gidecek olan 14 arabaya toplar yerleştirerek başlamış. Oraya gittiklerinde, film ekibinin sıra dışı piroteknik ihtiyaçlarına alışkın olmayan yerel itfaiye müdürlüğüyle toplantılar yapmışlar.

Razatos, Schwalm’ın aynı anda birkaç arabayı, belli yörüngelerde aynı yükseklikte takla atmasını istemiş.

Schwalm şöyle anlatıyor; “Ayak Takımı Shredder’ın polis eskortuna yetiştiğinde Razatos, bütün bombaların aynı anda patlamasını ve konvoyu yok etmesini istemiş. Böylece Ayak Takımı motosikletlerle giderek Shredder’ı hapishane arabasından alabilecekti. Arabaları üçlü gruplar halinde birbirlerinden ayrı yönlere, geriye doğru ve birbirlerine doğru takla attırdık.”

Filmde daha sonra Rocksteady, bir sahnede Casey Jones’u kovalıyor ve 20 arabanın birbiri ardına, domino etkisiyle takla atması gerekiyormuş. Green ve Razatos, Manhattan 94 nolu iskelesinde dar bir alan seçerek Schwalm’a keyif alacağı bir meydan okuma sunmuşlar.

“Arabaların dalga etkisiyle takla atmasını istiyorlardı. Bu yüzden oturup bazı eski YouTube videolarını izledik. Araba gibi büyük ve ağır objelerin nasıl takla attığını görmek istedik. Bana Rusya’daki karları ve buzu küreyen güçlü yük trenlerini hatırlattı.” diyor.

Şöyle devam ediyor; “Bilgisayarda bazı modeller yaptık ve önce denemeler yaptık. Tasarımımızı bir Chevy Suburban’ın önünde inşa ettikten sonra da saatte 65 km hızla 10 arabaya çarptık. En büyük endişemiz binada ortasında boylu boyunca uzanan beton kolonlar ve 7 metrelik tavandı. Arabaları 6 metreden yukarıda takla attıramayacaktık ve 65 km’den hızlı gidemeyeceklerdi. Aksi takdirde kolonlara çarpacaklardı.”

Schwalm'ın ekibi önce sahneyi açık bir otoparkta deneyerek uygun bir tampon alan sağlamışlar ve sonra iskelenin daha kısıtlı alanında daha rahat olmuşlar. Yapım ekibinde ayrıca iskelenin sağlam olduğundan emin olmalarını sağlamak üzere zeminini, tavanı ve temelini denetleyen bir mühendis bulunuyormuş.

Schwalm şöyle anlatıyor; “20 arabaya öyle takla attırmak tek çekimlik bir işti. Ve çok fazla araba kullanacaktık. Yani ikinci kez yapmak zorunda kalırsak başımız dertte demekti. Bütün arabaların kusursuz biçimde yerleştirilmesi, birbirlerine bağlanması ve hazır edilmesi 2 saat sürdü. Bir tanesi bile bir sulama aletine, bir elektrik jeneratörüne falan çarparsa işimiz bitmişti. Neyse ki tek çekimde başardık.”

Schwalm'ın favori sahnesi, Casey ile April’ın bir otoparka giderken polisten kaçtıkları küçük bir sahneymiş. Arabaları Dodge Challenger, birkaç bariyerden atlamış ama polis araçları o kadar da şanslı değilmiş ve bariyerlere çarpmış.

Sahne basit ve spontan görünse de çekimleri çok daha karmaşık olmuş. Schwalm ve akrobasi sürücü ekibi sahneyi en küçük detayına kadar planlamış. Arabanın hızını ve nitrojen topunun arabayı havaya uçurduğu zamanı (arabanın 90 derecede ne kadar süre kaldığını etkiliyor) ayarlamaları ve son olarak da arabanın, Schwalm’ın ekibinin çelikten dev I profil ile güçlendirdiği otopark kapısına çarpma gücünü kontrol etmeleri gerekmiş.

“Sprio ile çalıştığınızda zor olacağını biliyorsunuz. Ama o çok profesyonel ve istediği şeyi tam olarak anlatıyor. Bunu her gün yaparım.” diyor.

**GÖRSEL EFEKTLER**

Yönetmen Dave Green filme ilk başladığında ILM görsel efektler süpervizörü Pablo Helman, kendisine ilk filmde kullanılan teknolojiyi gösteren büyük bir power point dersi vermiş. Sette çekilen hareket yakalama teknolojisi ile animasyonla birlikte sahnede çekilen hareket yakalamanın karışımı. İkinci filmde yapımcılar kamerayla mümkün olduğunca fazla çekmeye kararlıymışlar.

"Pratik öğeler, gerçek mekanlar, gerçek oyuncularla, aksesuarlarla ve araçlarla her karenin yoğunluğuna bir doku ve yoğunluk katıyor.” diyor Form. “New York şehrinin gerçekliğini veya Iguazu şelalesinin gücünü ve yoğunluğunu taklit edemezsiniz. Pratik zemini, ışık detayı ile birlikte kullanmak animasyonu güçlendirir ve ILM de olağanüstü sanatı teknolojiyle bir araya getirme konusunda en iyisi.”

"Kevin Martel ve ekibi, söz konusu oyuncunun canlı performansını eğip bükme ve küçük bir şeyler ekleme konusunda çok yetenekli ve tutkulular.” diyor Green. “Gözdeki bir parıltı ya da gülümseyişteki bir eğri, performansı yeni bir seviyeye çıkarıyor.”

İlk filmden alınan izleyici geri bildirimlerinde kaplumbağaların genel görünümüyle ilgili yorumlar da varmış. Bazı hayranlar kaplumbağa tasarımlarının fazla kötü veya ürkütücü göründüğünü söyledikten sonra yapımcılar bazı değişiklikler yapmış. Dişlerini ve çene çizgilerini yumuşatmışlar. Bandanalarının kesimlerini değiştirmişler.

Helman şöyle anlatıyor; “Kaplumbağalar büyüdü ve biraz değişti. Genel tasarımları çok ince bir şekilde değişti. İlk filmde çalışırken çok şey öğrendik. Karakterlerini keşfettik, onları nelerin çekici kıldığını keşfettik ve performans yakalama teknolojisindeki gelişmeler karakterlerin son hallerinin oyuncuların performanslarına çok daha sadık olmalarını sağladı.”

Oyuncu kadrosunun teknolojiye olan aşinalığı karaktere bürünmelerini kolaylaştırmış.

Noel Fisher şunları söylüyor; “Bu filmde Mikey’yi oynamak çok daha kolaydı. Kaplumbağaların resimlerini görmek önemli ama karakterinizi ve inanılmaz detaylı yüz ve vücut hareketlerini izlemek bambaşka bir deneyim.”

Jeremy Howard şöyle anlatıyor; “İlk filme dönüp burada nasıl gülmüşüm, şurada nasıl kızmışım veya ağzımı nasıl açmışım diye izliyorum ve kendime karakterin anlatmasını istediğim şey bu mu diye soruyorum. Kaşlarımı kaldırırsam veya bir yüz ifadesi yaparsam bilgisayar görüntüsünde tuhaf olabileceğini ve o anda aktarmak isteyeceğim bir şey olmayacağını bilmek çok yardımcı oldu. Oyuncu olarak hissettiklerinizle bilgisayarda üretilen yüze aktarılan veya ifade edilen arasında çok ince bir çizgi var.”

Pete Ploszek şunları söylüyor; “Bütün o hareket yakalama kıyafetleri ikinci bir deri gibi oldu. İnsanların kaplumbağaların bir kenardan mı atladığını, kaydıraktan mı kaydığını veya atladığını bildiğini sanmıyorum. Hesabını yapmak zorundaydık çünkü ILM oranlara ve alanlara önem verir. Bu sefer bu kaplumbağalara haklarını vermek konusunda çok büyük bir avantaja sahiptik.”

Alan Ritchson şunları söylüyor; “Bu noktada hareket yakalama kıyafetlerine alışkınız. Artık vücudumuzun görünmez bir parçası gibi oldu. Ama New York sokaklarında daha fazla zaman geçiriyoruz. Bu da herkesin izlemesi için çok hoş ama kaldırımda tuhaf, gri pijamalar içinde dururken biraz komik hissediyorsunuz. İkinci seferde bile hala aptal gibi hissediyordum.”

Fox şöyle söylüyor; “İlk filme başladıktan iki gün sonra hareket yakalama kıyafetlerini görmemeye başladım. Oyuncuların kişilikleri o kadar güçlü parlıyor ki başlarının üstündeki tuhaf kameralara dikkat bile etmedim.”

Bebop ve Rocksteady, ILM ekibine benzersiz zorluklar sunmuş.

Görsel efektler ortak süpervizörü Robert Weaver şunları söylüyor; “Bu karakterlerle gerçekten çok uğraştık. Öncelikle çok büyüklere. Bu yüzden sürekli ölçekleri düşünüyorduk. İkincisi, arka ayaklarının üzerinde de dört ayakları üzerinde koştukları gibi doğal görünmelerini istedik. Üçüncüsü, oyuncuların karakteristik özelliklerini korumak için hiç durmadan çalıştık.”

Hem Farrelly hem de Williams, hareket yakalama konusunda deneyimli bir şekilde gelmişler. İkisi de daha önce video oyunlarında yer almış.

Farrelly şunları söylüyor; “Hiçbir şeyin ringde giymek zorunda olduğumuz formalardan daha sıkı olabileceğini sanmıyorum. Güreşe ilk başladığımda çok utanıyordum. Benim için yepyeni bir dünyaydı. Ama yıllar içinde kalabalık önünde rahat hissetmeye başlıyorsunuz. Bu yüzden hareket yakalama kıyafetiyle gerçekten örtülü oluyorsunuz.”

Williams şunları söylüyor; “Teknoloji son birkaç yılda %100 değişti. Eskiden her tarafınızda masa tenisi topları olurdu. Ama artık birkaç üçgen oluyor. Bu filmde başta etrafımızda ütü tutarak dolaşan birine benzeyen tam bir vücut taraması yaptık. Her santimimizi kaydetti. Büyücülük gibi bir şey.”