

ŽELVY NINJA

O PRODUKCI

**"Žijte, umírejte, bojujte... jako bratři. Pamatujte si, nic není silnější než rodina."
- Mistr Tříška**

Když na New York dopadá temnota, obyvatelé města potřebují hrdiny -- a dostanou je v podobě nejnepravděpodobnějšího kvarteta bojovníků se zlem, kteří kdy pomohli lidstvu: kurážní ale vytrvalí plazi, tým známý jako Želvy Ninja. Houževnaté sladkovodní želvy vstupují do 21. století čerpajíc z bezmezné popularity postav stvořených komiksovými spisovateli Peterem Lairdem a Kevinem Eastmanem, které po desetiletí fascinují diváky všech věkových kategorií.

Kriminalita a strach se šíří ulicemi a Trhač spolu se svým d'ábelským Foot klanem nyní ovládají vše, počínaje politiky a konče policisty. Budoucnost se zdá temná, jen dokud naše čtveřice štvanců, kteří jsou výsledkem nepovedeného vědeckého experimentu, nevyleze z kanálů a definitivně se chopí údělu maskovaných ochránců. Želvy Ninja, čelící Trhačovi a jeho d'ábelským plánům na ovládnutí New Yorku, se spojí s nebojácnou reportérkou April O'Neil (Megan Foxová) a jejím duchaplným kameramanem Vernem Fenwickem (Will Arnett), aby společně zachránili obyvatele města.

Paramount Pictures a Nickelodeon Movies uvádějí *Želvy Ninja* od Platinum Dunes Production, Gama Entertainment /Mednick Productions/ Heavy Metal Production. Film režiséra Jonathana Liebesmana (*Wrath of the Titans, Hněv Titánů*) natočený podle scénáře Joshe Appelbauma & André Nemece (*Mission Impossible: Ghost Protocol*) a Evana Daughertyho produkovaný Michaellem Bayem (série velkofilmů *Transformers*), Andrewem Formem, Bradem Fullerem, Galenem Walkerem, Scottem Mednickem a Ianem Brycem. Výkonnými producenty byli Denis L. Stewart, Eric Crown, Napoleon Smith III a Jason T. Reed. Ve filmu hrají Megan Fox, Will Arnett, William Fichtner, Danny Woodburn, Abby Elliott, Noel Fisher, Jeremy Howard, Pete Ploszek, Alan Ritchson a Minae Noji.

ŽELVÍ SÍLAS OBNOVENA!

Jedineční hrdinové s krunýři se vracejí jako nová generace Želv Ninja vylézající z New Yorkských kanálů. Objevují se ve svěží inkarnaci, která slučuje želví drsný, podzemní původ s rozpustilým smyslem pro humor a činí z nich světově nejoblíbenější akční hrdiny... s výkřikem *cowabunga* vpadají do akčního dramatu, jenž kombinuje rozsáhlé bitvy s nejmodernějšími vizuálními efekty.

Nový akční film vyprávějící příběh o tom, jak se želváci narodili v laboratoři a stali se nerozlučnými bratry, přichází na plátna pod záštitou megaproducenta Michaela Baye. Bay se proslavil kasovními trháky, naposledy přeměnil dětskou hračku do série *Transformers*. Navazujíc na ohlas animovaného, televizního seriálu Nickelodeonu se Bay spojil s jeho produkčními partnery z Platinum Dunes Andrewem Fornem a Bradem Fullerem a navrátil je na stříbrná plátna s produkcí určenou současnému publiku.

Nakonec dali dohromady tým filmových tvůrců, mladých herců a více než 400 digitálních umělců, které spojovala snaha propojit herce a kulisy reálného světa s fascinující představou mluvících, bojujících želvích zachránců.

Původní Želvy přišli z ničeho v roce 1983, kdy si t. č. neúspěšní tvůrci komiksů Peter Laird a Kevin Eastman začali přeposílat sérii divoce nápaditých návrhů želv v neobvyklých formách: v maskách a se starobylými zbraněmi ninjů. Zpočátku to byla jen legrace, ale nemohli popřít, jak zábavné a živé tyto postavy byly -- a byly zcela jiné než duševně rozpolcení a úzkostlivý superhrdinové tehdejší dekády -- a oni jim nemohli odolat.

Brzy jim nemohli odolat ani jiní. Nedlouho potom, čtyři Želvy nádherné pojmenované po renesančních mistrech - Leonardo, Raphael, Donatello and Michelangelo - zaznamenali široce diskutovaný debut v komiksovém sešitu s názvem: Teenage Mutant Ninja Turtles. Laird a Eastman si museli půjčit peníze, jen aby mohli vytisknout první 3 tisícový náklad, ale na druhé vydání měli hned předobjednáno 15 000 výtisků.

Původní komiks se odehrával v černém inkoustem ilustrovaném světě plném zla. Želváci prošli dalším vývojem, když se v roce 1988 zrodil úspěšný a populární dětský seriál následovaný v roce 1990 prvním dlouhometrážním filmem. Začali se profilovat jako výstřední osobnosti jako např. pizzožraví mládenci s neuctivými sklony... a želvománie byla v plném proudu. Děti všech věkových kategorií jich neměly nikdy dost stejně jako videohry s nimi, jejich postavičky dav okamžitě vykoupil.

Když se Bay, Form a Fuller -- spolu s producenty Galenem Walkerem a Scottem Mednickem a výkonnými producenty Denisem L. Stewartem a Jasonem T. Reedem – pustili do modernizace franšizy, rozhodli se zkombinovat obě linie želvích příběhů: sloučit původní drsnost a akci s komediálností a

kamarádstvím, díky kterým ji zbožňovali mladí i staří.

Fuller řekl: "S tímto projektem jsme chtěli uspokojit generace stávajících fanoušků a zároveň získat nové. Je tam ponurost a napětí, které předtím nebyly u želv zvykem. Ale rovněž jsme se snažili zachovat humor, což je to, o čem naše želvy jsou.

Současné zásadní pokroky snímání nám umožňují oživit Želvy na plátně fantasticky realistickým způsobem -- nebo obrazově co nejrealističtěji, jak každý očekává u 450 liber vážícími vzpřímených plazů pochodujících po (a pod) New Yorkem. A navíc výtvarníci také chtěli, aby Želvy byly osobitější než kdy předtím.

Form říká: "Cítili jsme, že tento film by měl být hlavně a především o postavách želvích mutantů. Vnímáme vzrušující, stále se zdokonalující se technologie a zalíbila se nám představa, že želváci budou moci dělat úžasné věci, o kterých by mohli před dvaceti lety jen snít. Ale stejnou měrou jsme chtěli divákům zprostředkovat čerstvé zkušenosti, co jsou vlastně Želvy zač. No a konečně bylo naším cílem vyprávět skutečný příběh o čtyřech velice těsně spjatých bratrech a vzniku rodiny."

Najít tu pravou rovnováhu mezi příběhem, osobnostmi a technologií není snadné, a tak si producenti přizvali Jonathana Liebsmana, originálního mladého režiséra známého pro stylovou akčnost z *Battle: Los Angeles*, *Wrath of the Titans* a *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning*.

"Jonathan měl zkušenosti s počítačově vytvořenými postavami, ale navíc dokázal, že umí udělat akci tak, aby vypadala reálná," říká Fuller. "Ty akční sekvence, které vytvořil pro *Battle: Los Angeles* byly skvělé a my jsme doufali, že i Želvy by mohli působit takto realisticky."

Liebesman přišel s úžasným nápadem jak udělat želvy skutečně přitažlivé. "Myslím si, že nejdůležitější je, že jsou zábavné. To je nejpodstatnější." vysvětloval. "Druhá jejich podstatná vlastnost je, že skutečně jsou mutanti - a i já jsem vždycky chtěl vidět, jak se to přihodilo. Třetím bodem je atraktivita podívané na velké želvy, dost silné na to, aby mohli být ninjitsu super hrdiny. A to bylo něco, co jsme měli možnost realizovat ve filmu jako první."

Začal tím, že vytvořil pro každého želváka přehled povahových rysů související s obecně platnými kulturními odkazy. Leonarda propojil s pevnou vůdčí postavou Toma Hankse ve filmu *Zachraňte vojína Ryana*. Raphael má předobraz v Clintu Eastwoodovi ze spaghetti westernů Sergia Leoneho, Michelangelo v lakonické komice Billa Murraye v *Lovcích duchů* a Donatello ve Spockovi, milovníkovi logiky ze *Star Treku*.

Liebesman přibližuje svůj přístup slovy: "Při znovuobjevování Želv jsme se pokusili více soustředit na ně jako na osobnosti, ale současně jejich rysy malinko přehnat a vykreslit je v trochu temnějších barvách. Náš záměr byl udělat je legrační a drsné zároveň."

Liebesman musel řídit obří tým herců a velký technický štáb, aby mohl dosáhnout svého záměru. "Ale stálo to za to," jak sám říká. "Je podivuhodné kolik lidí se podílelo na oživení jedné želvy - herci,

animátoři, rendeři z postprodukce a mnoho dalších - ale výsledek budí mnohem živější dojem.

V podtextu Liebesmanovi práce bylo vytvořit něco víc než dechberoucí efekty s želvami: chtěl zdůraznit nezlomitelné pouto, které činí želváky skutečnými a pravými hrdiny. Will Arnett hrající kameramana Verna Fenwicka vysvětluje, co udělalo nové Želvy takovými, jaké jsou: "V tomhle filmu mají Želvy vyhraněné povahové rysy, které jsou snadno rozpoznatelné a jasně odkazují na jejich pubertácký věk. A co já mám na našich *Želvách Ninja* nejraději, je věčný příběh o rozpadu rodiny a znovuoobnovení rodinných pout. "

SKRYTÁ TVÁŘ RODINY NINJŮ

Od samého začátku byla podstatou práce na nových *Ninja Želvách* jejich nová podoba. Nejzákladnější bylo uchovat charisma a komický duch těchto vylepšených obojživelníků, který prosvítá skrze nové vrstvy a spojuje mutantskou mytologii s filmařinou 21. století. Každý člen rodiny Ninjů přináší vlastní a jedinečné dovednosti a přístup.

Leonardo:

Pojmenovaný po italském vizionáři, vynálezci a malíři Leonardu Da Vinci, Leonardo je rozvážný, klidný, zenový mistr želv, je ten kdo pocituje zodpovědnost nejstaršího bratra. Navíc je Leo šest stop a pět palců velký a třímá svůj železný katana meč se smrtící přesností.

Leo byl vždy nejserióznějším a nejdisciplinovanějším ze čtyř bratrů a to již od počátku prvního TMNT komiksového sešitu. Leo je novým vtělením toho, kdo zápasí se zodpovědností, jenž většině teenagerů nepřísluší: zachraňovat svět a zároveň chránit bezpečnost mladších bratrů! Převezme zodpovědnost, když Mistr Splinter odchází a slouží jako náhradní otec rodiny. A když se ujímají ninjovské části jejich dědictví, nikdo netrénuje tak tvrdě jako Leo. Je z něj hrozivý protivník pro kohokoliv, kdo ohrožuje jejich bratrstvo.

Raphael:

Jmenovec italského mistra freskových výmalb, známého jako otec renesančního stylu Raphaela, není žádný slaboch. Mezi svými bratry má pozici odbojného, zlobivého chlapce, proslulého nejen krutě vyhlížející rudou maskou a vidlovitou *sai* zbraní, ale také jeho unáhlenými názory. Raphael zkráceně Ralph je z rodu těch, kdo dříve jednájí a teprve potom pokládají otázky. Přes jeho bouřlivou povahu je ale oddaným bratrem stejně jako oni jsou oddáni jemu.

V původním komiksu měl Raphael vždy horkou hlavu, ale postupem času se stal chytrolínem bratrského kvarteta. Je nebojácný a jeho bojové schopnosti slouží vždy ku prospěchu bratrstva Želv, když bojují s ďáblem.

Michelangelo:

Nejmladšímu z želvích bratrů propůjčil své jméno nenapodobitelně jasnozřivý italský malíř a sochař Michelangelo. Svobodomyšlný a nezkrotný milovník legrace "Mikey" užívá oranžovou masku, v boji točí nunčaky a mezitím, co požívá pizzu, chrlí surfařský žargon.

Protože nejvíce připomíná originální kresby od Kevina Eastmana, mnozí ho považují za prvního Želváka.

Od počátku historie komiksových sešitů, TV seriálů a filmů, Michelangelo se stal vtělením srdce bratrstva a tvůrcem mnoha jejich chytlavých bonmotů, především jejich nejčastěji citovaného "Cowabunga!". Bez ohledu na obtížnost situace, ve které se Želvy nacházejí, Mikey nikdy neztrácí elán. Je v srdci velkým dítětem a odtud plyne jeho B-boy (breakdance) stylizace a rozverný humor, který neztrácí ani v bitvě.

Donatello:

Přezdívaný podle florentského sochaře, který zanechal nesmazatelnou stopu v dějinách světového umění, Donatello je technickým mozkiem čtveřice. Se šesti stopami a osmi palci je nejvyšší, v boji užívá fialovou masku a dřevěnou hůl bo a jeho bystrá mysl nikdy nespí.

V původním komiksu je Donatello vyobrazen jako nejchytřejší z Želv, vystupuje jako nikdy neustávající technologický vynálezce, chlápek, který vymýšlí nejtroufalejší TMNT vychytávky a přístroje. Donatello je zrcadlem skvělých malých šprtů, kteří řídí 21. století. Donatello je zkušený hacker, který se bez problémů infiltruje do jakéhokoli kamerového systému.

Mistr Tříška:

Posledním členem pestré rodiny Želv je Mistr Tříška, někdy je nazýván jen Tříška. Moudrý, ale zmutovaný hlodavec, který se stal *senseiem* a adoptivním otcem Želv a který je zasvěcuje do učení Ninjů. Byl částí mytologie Želv Ninja od raných komiksů, a i když je starší krysák malé postavy, nikdo se nevyrovná jeho rozsáhlým znalostem. Když se věci zhorší, Tříška je připraven obětovat se.

PŘÁTELÉ ŽELV A NEPŘÁTELÉ NINJŮ

I když se Želvy Ninja pokoušejí proklouznout stokami a temnotou potají, jsou objeveni dvěma lidmi, kteří se stanou klíčovými pomocníky při jejich pokusech o záchranu města z Trhačových spárů: reportérkou April O'Neil s jejím parťákem, kameramanem Vernem.

Bylo nezbytné najít ty správné herce, kteří podrží lidskou část příběhu. Tvůrci filmu věděli, že April musí hrát někdo, kdo přinese nejen velkou přitažlivost, ale i odvahu, díky níž bude mladá a zvědavá reportérka skvěle ladit se Želvami.

To bylo nedlouho předtím, než se obrátili na jednu z nejžhavějších mladých žen dnešní

generace: Megan Fox se objevila mj. v kasovních trhácích *Transformers* a *Transformers: Pomsta poražených* Michaela Baye.

"Pro April O'Neil jsme zvolili archetyp dívky v nesnázích a přizpůsobili jsme ji speciálně pro Megan, která do této role přináší svou báječně cílevědomou povahu," říká Liebesman. "April je postava, která toho musí hodně dokázat. Je krásná, ale všichni o ní pochybují. Takže jsme potřebovali herečku, která jí mohla dát pocit toho, že je v ní víc, než se na první pohled zdá. Nakonec se z ní stane opravdový člen rodiny a hrdinka Želv.

Megan Fox vyrostla, stejně jako spousta lidí její generace, na Želvách Ninja, a nemohla se dočkat, až ožijí nanovo. "Jsem jejich obrovská fanynka a vážně jsem tuhle roli chtěla," vzpomíná. "Nikdy předtím jsem nebyla tak vzrušená kvůli účasti ve filmu."

Část tohoto vzrušení pocházel z toho, že si pamatovala, jak Želvy přitahovaly všechny typy dětí. "Miluji to, že každá Želva znázorňuje jinou povahu. Myslím si, že jedním z důvodů, proč byly tak populární, bylo to, že každý si našel svého oblíbence, a většinou to bylo proto, že byl tomu člověku podobný. Je to skvělé." říká.

Když April zjistí, že Želvy existují myslí si, že bude mít skvělý článek, ale záhy se zaplete do jejich plánů na pomoc obyvatelům New Yorku. I Megan Fox si zamilovala Aprilin smysl pro spravedlnost.

"Pro mě je taková Johanka z Arku - někdo, kdo dělá vše co může, aby dosáhl dobra," říká.

Megan Fox si také užila spolupráci s Liebesmanem, který řídil složité a náročné natáčení. "Jonathan je velice analytický a byl tím filmem zcela pohlcen!"

Přemýšlel o tom dnem i nocí, což je to, co chcete. Neustále přemýšlel o tom, jak udělat každý moment co nejlepší, a inspiroval tak každého, aby si podal co nejlepší výkon."

Protihráčem Megan Fox je Will Arnett, který si zahrál jejího věrného fotografa. Tento komik je znám díky nápadným rolím v *'Arrested Development'* a cenou Emmy oceněném filmu *'30 Rock'*. Arnett říká o postavě Verna: "Je to zkušený chlápek, který toho mnoho viděl. Byl svědkem spousty věcí a teď je zcela spokojen s tím, že jen pomáhá s malými zakázkami."

Když April začne sledovat tohoto sólokapa, jeho pocit je "To už všechno znám. Teď chci akorát svoji výplatu." Ale když se spojí s Želvami, je po jejím boku, připraven pomoci."

Jako otec dvou mladých chlapců, kteří jsou oba horliví fanoušci nickelodeonského animovaného seriálu, Arnett byl vzrušen představou své účasti ve světě Želv Ninja - a účinkováním ve své první akční roli.

"Myslím, že jsem trochu podcenil, jak fyzicky náročné to bude. Ale být tak akční, byla skvělá zábava," připouští. "Dělal jsem věci, o kterých jsem si nemyslel, že je kdy budu dělat, jako skákání přes kulisy a pády pod palbou a s explozemi kolem. Je to určitě vzrušující způsob, jak strávit den.

Další vzrušující stránkou této práce byla šance pracovat ve dvojici s Megan Fox. "Megan kolem sebe opravdu šíří atmosféru velkého letního trháku. "

Ona může vstoupit do toho typu světa, který je vzhůru nohama a všechno je tam přehnané, hýbe se to rychlostí blesku, kde zdi vybuchují a věci se rozpadají, a ona se prostě stane částí toho všeho a to velice přitažlivým způsobem."

Liebesman byl uchvácen jejich chemií. "Jsme velice šťastní, že jsme dostali Willa Arnetta, který je skvělý komediant, do naší party," říká režisér. "Je úžasně vtipný. Mohl jsem jen spustit kameru a jeho výstup byl vždy až nechutně dokonalý. "

Stejně důležité jako najít Želvám spojence bylo obsazování jejich úhlavního nepřítele - miliardáře Edrica Sackse a jeho kriminálního druhého já jménem Trhač.

Aby měl moderní padouch vše, co má mít, tvůrci filmu si přizvali všestranného herce Williama Fichtnera, jehož rozmanitý seznam nedávných filmových titulů obsahuje Neill Blomkampův epický sci-fi příběh *Elysium*, komedii *Date Night* *Shawna Levyho* ale také *Bayovy Pearl Harbour* a *Armageddon*.

"Will je skvělý a velice seriózní herec," říká Brad Fuller. "Spíš než aby vymýšlel pro scénu něco bláznivého, zvolil více realistický přístup a to bylo skutečně zajímavé. Opravdu vypadá jako jedna z těch velkých mediálních osobností, které žijí v New Yorku."

Jako mnoho jiných i Fichtner měl vlastní pouta k Želvám. Vzpomíná si, že jeho syn měl postavičky Želv Ninja, a když řekl svému synovci, že zvažuje roli v novém filmu, kluk mu doporučil: "Strýci Bille, tohle musíš vzít."

Když se do role ponořil, byl okouzlen Sacksem a jeho rozpolcenou osobností. "Eric Sacks je komplexní osobnost," říká Fichtner, "a to, jak se jeho život kříží s Apriliným je základ fascinujícího příběhu. Během filmu zjistíme odkud Sacks přišel a co ho udělalo tím, kdo je."

Mimo April, Želvích Ninjů, Splintera a Shreddera, rozpoznají dlouhodobí fanoušci Želv i další známé postavy - mnoho z nich uvedených v jiném světle. Mezi nimi je Karai, Shredderova pravá ruka, hraná americko-japonskou herečkou Minae Noji ("*General Hospital*") anebo prudký editor novin Burne Thompson, který prodělal reinkarnaci do ženské postavy Bernadette Thompsonové, hrané se stejnou bombastičností Oskarovou herečkou Whoopi Goldberg.

Whoopi Goldberg se nadšeně zúčastnila natáčení. "Chtěla jsem pracovat na Želvách od té doby, co dcera byla dítětem. Jediné co chtěla, bylo, abych byla v jejich prvním filmu, ale nebyla jsem dotázána. Skoro o 25 let později, kdy je moje dcera babičkou, já budu ve filmu s Želvami Ninja. Obě jsme z toho nadšené."

VELKÝ A MOCNÝ OOZE: POKROK V DIGITÁLNÍM FILMOVÉM NATÁČENÍ /PRŮLOM V MOTION CAPTURE

S hotovým obsazením byla produkce o jeden krok blíže k znovuzrození Želv Ninja. Další krok měl být ten nejtěžší: spojení živých herců s technologií. Aby mohli vyrobit co nejzřetelnější Želvy Ninja, co kdy byly, výtvarníci si vybrali velice vysokou úroveň foto-realistické počítačové animace - takové jako v *Transformers* Michaela Baye.

"Jedna z věcí, které obdivuji na filmech Michaela Baye, zvláště u *Transformers*, je to, že jde tak daleko, jak jen to je možné. Myslím si, že nejlepší přístup k vizuálním efektům je ten, který v záběru pořád ponechává co nejvíce reality," říká Liebesman. "Takže bylo důležité, abychom v obraze stále měli herce hrající Želvy stejně jako kaskadéry, kteří přidali bojové umění, takže animátoři mohli poté sladit svou práci s realitou spíš než s představitostí."

Producenti od počátku mířili vysoko a rozhodli se pro pozici supervizora vizuálních efektů získat Pabla Helmana z Industrial Light & Magic, který pracoval na filmu *Battleship* a navíc na v USA očekávaném uvedení čtvrté verze MoCap - počítačem generované grafiky, které je nejnovějším vylepšením obrazového realismu na dosud nevídanou úroveň. "Nové speciální kombinézy a technologie z ILM nám umožnily přenést hraný materiál do animace, tak opravdově, jak to doposud nebylo možné," poznamenal Liebesman.

Helman byl rád, že byl vybrán stát se pastýřem Ninja Želv v současné hi-tech době. "Nemohl jsem odolat výzvě," vysvětluje. "Film představuje ideální spojení počítačově generovaného obrazu s hraným natáčením - je to jako manželský svazek vědy a umění."

Helman od počátku věděl jaké reakce u diváků vyvolat. "Chceme, aby publikum sledovalo Želvy a

přemýšlelo - "Jak tohle dokázali?". "Jedna z věcí, na niž jsme se soustředili, bylo natáčení nejjemnějších, skoro neviditelných emocí, které jsou silou zezadu pohánějící vývoj tohoto základního propojení mezi postavami a diváky."

K zachycení takových emocionálních nuancí bylo třeba pohroužit tvůrčí tým do hlubin lidského nitra a tyto poznatky nakonec přenést do tváří želv. To si žádalo nové inovace mj. složitý systém zasazení maličkých kamer s velkým rozlišením na předek helmy každého herce. Ty mohly snímat i ty nejmenší pohyby tváří a očí, soustředit se i na nepatrné mrknutí či kmitavý pohyb jazyka. Ty pak byly přeměněny do stovek terabitů kódovaných informací pro animátory, kteří si s nimi mohli pohrát.

Dodat postavám více než přirozenou živost pomohly nové snímací mo-cap obleky, které si herci oblékli. Ty se jakoby vetřely do herecké akce a umožnily dosáhnout daleko přirozenějšího snímání pohybu, než tomu bylo dříve.

Přípravy zabraly celé měsíce před skutečným natáčením -- všichni - Ritchson, Ploszek, Fisher, Howard and Woodburn podstoupili komplexní skenování tváře a celého těla, které umožnilo ušít jim snímací obleky a helmy přímo na míru.

Poté, herci hrající želvy a Woodburn s nimi, postoupili dennodenní dvouhodinovou schůzku věnovanou nanášení bílého prášku na obličej a VFX snímacích bodů, jenž pomohly ještě lépe prozkoumat jejich výrazivo. Před spuštěním kamery byly k hercům přidělaný nejen helmy, ale také super lehké želví krunýře, které dodaly jejich akci a pohybům opravdovost.

Herci ztvárňující želvy si museli na celé toto náčiní zvykat, ale v konečném důsledku jim pomohlo ponořit se hlouběji do světa Želv Ninja. Ploszel vysvětluje, "Trvalo nám naučit se používat a mít na tváři snímací body a na hlavě helmu s připevněnou kamerou, stejně jako sžít se s pohybem, který byl omezen krunýřem na zádech. Ale upřímně řečeno, vyplatilo se to. Tato filmová technologie je pokroková a my jsme si užívali pocit, že jsme součástí něčeho tak speciálního."

Ústřední herci milovali interakci s ostatními aktéry, naproti tomu nenáviděli ubíjející rutinu počítačového snímání: mluvit se značkou označenou tenisákem. Megan Fox říká: "Je zcela rozdílný svět, když můžete hrát s nějakým protihráčem. Alan, Pete, Noel a Jeremy byli úžasní pohromadě a bylo fantastické mít proti sobě živoucí, dýchající a reagující lidi, protože právě to je situace, v níž herec snáze nachází skvělé okamžité nápady."

Producent Andrew Form dodává: " Systém, který jsme užili, byl pro každého hrozivě náročný. Nejdůležitější bylo, že jsme mohli natáčet v reálných lokacích a herci mohli hrát jeden s druhým. Megan hrající April mohla hledět do Leových očí a reagovat skutečně spontánně - i když věděla, že jeho postava bude později přetransformována do 6 stop a 5 palců obrovské želvy, kterou diváci uvidí na plátně.

K vypoodobnění Želvích Ninjů napomohlo mnoho různých přeměn. Závratnou výšku technici

docilovali pomocí podložek, na kterých herci stáli nebo obutím s vysokými podrážkami, oční bulvy jim lepili nahoru na hlavu a tím dosáhly zvýšené polohy očních linek. Tyto přeměny ve výsledku složily podobu Želv.

Tim Harrington supervizor animace z Industrial Light & Magic pracoval pro ILM celou dekádu na produkcích pohybujících se mezi *Star Wars* a *The Avengers*. Ale šance zkusit si smíchat reálné prostředí s digitálními postavami pro něj byla vzrušující. Dal se do práce spolu s týmem 60 talentovaných animátorů. "Specialitou tohoto projektu je, že Želvy Ninja jsou tak zakotveny v realitě," řekl. "Po natáčení s herci, jsme jim mohli zesílit jejich údery, udělat jejich otočky dvakrát tak rychlé, kopy daleko vyšší, což jim dodalo podobu superhrdinů."

Harrington rád sledoval vyvíjející se kouzla. "Byl to famózní proces. Herci nám věnovali DNA postav, jejich srdce a duši. Armáda našich umělců a animátorů potom přišla a vyšlechtila podobu obřích Želv do finální, přitažlivé podoby. "

Harrington byl nejvíce ze všeho fascinován výsledky snímání obličejů, jež poskytly jeho týmu materiál pro 750 záběrů mluvících Želv. "Myslím, že diváci budou unešení," uzavírá.

A přídavkem k Želvám Ninja byla postava Třísky, nad níž zůstává rozum stát. "Tříška byl velice složitá postava, protože on je v porovnání s nimi tak maličký. Navíc má velice, velice dlouhý čenich a proto byla výslovnost slov velkým oříškem," vysvětluje Helman. "Chtěl jsem, aby budil dojem skutečného Mistra, a lidé byli schopni se s ním identifikovat - a to je složité, přeci jen je to krysa! Krysy nemají zorničky a tak je složité poznat kam koukají, a to je také důvod proč vlastně nevíme, co si vlastně myslí. Abychom zdůraznili jeho projev, využili jsme pohybu fousků a nosu."

Helman se svým týmem také vytvořili mnoho plně integrovaných prostředí, mj. také Trhačův úkryt, což je několikapatrové bludiště laboratoří, modliteben a tělocvičen, kde má své místo konečná konfrontace.

Velkou výzvu představovala pro Harringtona choreografie bojových scén v dojo. "Inscenovat sekvence bojových umění bylo superkomplikované," poznamenává. "Potřebovali jsme mít kameru pod kontrolou, takže jsme neanimovali jen postavy ale také kameru a způsob snímání záběrů."

Helman považuje za skutečný úspěch technického provedení, to jak úspěšně zachytili hloubku kamarádství Želv Ninja. "Mými oblíbenými momenty jsou ty nejosobnější scény, ve kterých můžete skutečně rozpoznat, jací hrdinové jsou," říká. "Mám rád scénu, kde se Želvy po nočním dobrodružství snaží zalézt do svého doupěte a vy můžete jednoduše rozpoznat, jak jeden druhému rozumí, ale potom dojde k nedorozumění, jak to tak u bratrů bývá! To zachycuje, jak mytologickou polohu, tak lidství Želv Ninja."

NINJA AKCE - ŽELVÍ STYL

Zatímco se Pablo Helman soustředil na technologickou stránku, filmoví tvůrci věnovali stejnou pozornost vytvoření vnitřní podoby fyzických akčních scén a zajišťovali, aby každý pohyb Želv byl strhující.

Výzbroj byla klíčem. "Raphael má jeho kosy scythes, Leo bojuje s katanami, Mikey má jeho nunčaky a Donnyho nástrojem v boji je hůl bo," vysvětluje Jonathan Liebesman. "No a pak tu máme Foot klan hochů, kteří mají úžasnou výzbroj, jejíž pomocí mohou knokoutovat i Želvy Ninja. Trhač má také nevídanou zbrojní výbavu. Je mistrem v boji s ninjitsu, a přidali jsme mu obrněný mechanický oblek s elektro magnetickými čepelemi, které může vrhat a stahovat zpět.

Tuto výbavičku měli v mysli režisér druhého štábu David Leitch (*TRON: Legacy, Jupiter Ascending*) a koordinátor bojových scén Jonathan Eusebio (*The Avengers, Wolverine*), když spolupracovali na sekvencích vzpírajících se gravitaci. Jde o tvrdě údernou bitvu plnou bojového umění.

Says Leitch říká: "Nejdůležitější věcí v této akční sekvenci bylo využít bojové akce k bližšímu poznání charakteru jednotlivých postav. Takže Donatello používá svou výzbroj "donatellovsky", Michelangelo tam vnáší svou divokost a bláznivé vlastnosti nunčaků, Raphael bojuje jako velká mlátička s obrovským nasazením a Leo je ten nejdisciplinovanější bojovník s jasným, osobním etickým kódem. Tyto atributy přinášejí specifický pohyb a odráží se v každé sekundě bojové scény."

Eusebio vyrostl na komiksech a sledování Želv v televizi a tak byl věrně oddán začlenění jejich autentické Ninja tradice. "Osobitý bojový styl Želv připomíná skutečné japonské tradice. Ty jsme ale smíchali s mixovaným bojovým uměním a zcela současnými způsoby boje," vysvětluje. Stejně jako celý film i choreografie balancuje mezi ušlechtilou a komickou rovinou.

Herci museli zapomenout na své běžné životy, protože byli zapsáni do ninja vojenského campu, kde strávili zdokonalováním bojových dovedností a studiem kódu Ninjů 24 hodin denně, 7 dní v týdnu.

Alan Ritchson, který hraje Raphaela byl ohromen, jak rychle se proměnil z úplného zelenáče v bojovníka se schopnostmi Ninjů. "Měli jsme k dispozici jedny z nejlepších mistrů bojových umění, kteří nás naučili jak se pohybovat." Během měsíců jsme stále více zdokalovali naše schopnosti a získávali větší a větší jistotu. A znenadání v určitém bodě, jsme byli schopni dělat úžasně pohyby, i když jsme vlastně moc nevěděli, jak se nám to přihodilo. Tím, že jsme prošli výcvikem společně, stala se z nás tak trochu rodina."

Zatímco herci trénovali, Leitch a Eusebio vyhledali takové parkúrové umělce jako Jeremyho Marinase a Anise Cheurfa a veterány bojových umění a kaskadéry jako Jona Valeru, účastníka soutěží MMA (mixované bojové umění) Daniela Hernandezze a Daniela Grahama – všichni jsou opravdoví umělci

pohybu, kteří jsou schopni povznést naše bojové scény na zcela novou úroveň. Liebesman je nazval "jedněmi z těch nejhbitější, nejetletičtějších a nejdovednějších kaskadérů, které jsem kdy viděl."

Když přišlo na choreografii poslední bitvy mezi Třískou a Trhačem, Eusebio si uvědomil Třískovu jedinečnou tělesnost. Dal bojovému stylu čtyřnohého hlodavce, který je také Ninja Mistrem, zvířecost. "Musela tam být nějaká skvělá akce se Sprinterem," říká Brad Fuller, "a tito chlápci ji dodali."

Megan Fox se také účastnila akčních scén. Trénovala s Eusebiem a jeho týmem a vybrala si pár zabijáckých kickboxerských čísel do klíčové scény.

Část té nejlepší akce ve filmu se odehrává během sněhové honičky, když Shredderovi přísluhovači honí April, Verna a kluky, kteří se jim snaží rychle uniknout. Tohle požadovalo specializovanou sněhovou jednotku, která byla vedena akčním režisérem Danem Bradleyem, který dohlížel na ambiciózní akční sekvence v bourneovské sérii, spolu s kaskadérským koordinátorem Scottem Rogersem (*Oz The Great And Powerful*). Dále byla pro tu scénu klíčová práce Oskarového vedoucího speciálních efektů Burta Daltona (*The Curious Case of Benjamin Buton*).

Sněhová jednotka sestoupila k jezeru Tupper v Adirondacks, kde chtěla strávit tři dny filmováním pyrotechnických akcí podél klikatých horských cest. Nedaleký nefunkční ski areál sloužil jako kulisa pro akci, v níž traktor trailery Humvees a SUV závodily dolů ze stráně a raketami poháněné granáty vybuchovaly kolem nich. Tato odvážná sekvence si vyžádala řidiče Jima Wilkeye a Dannyho Wynands, kteří opakovaně sjížděli kopec a otáčeli se o 270° s dvaceti pěti tunovými obřími tahači. Jeden z návěsů byl sestaven tak, aby byl 35 stop dlouhý - pravděpodobně nejdelší track na světě, vážící 25,000 liber - sestavený speciálně pro spektakulární skok ze sněhového úbočí.

"Sněhová honička byla skutečnou výzvou," potvrdil Fuller. "Bylo těžké uvěřit, že jdeme natáčet želvu letící v Hummeru, ale po dokončení to byl fantastický pocit."

ŽELVÍ DOUPĚ A NEW YOURK

I když Želvy žijí v jakémsi podzemním, utajeném světě, je tento film hodně newyorský. Odehrává se snad na každém rohu Manhattanu, putuje z Čínské čtvrti směrem na South Street Seaport a dále k Upper Eastside. To bylo zachyceno dynamickou kamerou kameramana Lula Carvalho, který mimo jiné natáčel novou verzi snímku *Robocop*.

Úspěšný vedoucí výpravy Neil Spisak známý svou prací na sérii *Spider-Man*. Jeho hlavní prací mělo být skryté doupe Želv - domov a velicí centrum v jednom - v dávno zapomenuté stanici. Vytvořil rozsáhlou dekoraci velkou 3 000 čtverečních stop s místnostmi pokrytými graffiti a taggy, skatebordovou rampou,

meditační místností, stěnou z radiomagnetofonů a místností plnou monitorů odkud Donatello monitoruje město. V pravdě "želví estetika" dekorace spočívá v kombinaci vyhozených materiálů, hi-tech výzbroje a japonských dojo prvků s typicky domácím nepořádkem od uvolněných teenagerů.

"Jestli budete mít čtyři pubertáky žijící v kanálech, tak tohle je příklad, jak to tam bude vypadat," říká Liebesman. "Neil vytvořil svět, který je jejich osobním, privátním bunkrem. A jestli svět vybuchne, můžete tam dole žít, jak dlouho vám bude libo - a určitě tam bude dost pizzy!"

Brad Fuller řekl o designu: "Pocítovali jsme a bylo pro nás nevyhnutelné přijít s něčím, co lidi může ohromit. Neil přišel s úžasnou vizí, kterou jsme si zamilovali. On a jeho umělecké oddělení přišli na to, jak by mohlo vypadat nejužasnější možné místo, kde tyto ještě děti mohou žít.

Andrew Form dodává: "Je to obrovský, zábavný a kreativní svět, kde mohou želvy trénovat a hrát si."

Scéna byla navržena držitelkou Oscara a ceny Emmy Debrou Schuttovou ("*Boardwalk Empire*"), jako Želví domov naplněný věcmi nalezenými na bleším trhu spolu s nábytkem, který vypadá jako postavený ze sesbíraných odpadků. Krabice od pizzy se proměnily v sofa a prvky z dětského hřiště se změnilly v postele.

Každý kousek Želvího doupěte zanechává nezapomenutelný dojem. Megan Fox vzpomíná, "Design byl okouzující s odkazy na 80. léta a vůbec moderní dobu. Vtip toho prostředí vdechoval do naší práce život." Will Arnett dodává "Byl jsem ohromen detaily. To nebyla jen fasáda, ale plně funkční svět, kde si kluci opravdu mohou hrát a také trénovat. Úžasné."

Všechny detaily ze světa želv - ty které byly přepečlivě postaveny i ty vytvořené v počítači, podtrhovali to, co filmaři potřebovali: lehce zmutovanou překroucenou realitu. Více než cokoli jiného chtěl Liebesman, aby se Želvy Ninja nakonec dotkly a oslovili lidské diváky.

"Na co jsem nejvíce hrdý, je vřelost a šarm, který si želváci projevují navzájem, ta jejich bratská a rodinná sounáležitost," shrnuje. "Akční sekvence dopadly neuvěřitelně, ale úroveň, pro níž skutečně zajímáš o tyto postavy, je jasným důkazem toho, že ve filmu funguje, jak herecká akce živých aktérů, tak vizuální efekty, které dodala produkce Industrial Light & Magic. Největší úspěch je to, že uvěříš té realitě a že to byly skutečné Želvy, koho jsi sledoval na plátně!"

TOP 10 INFORMACÍ

- První komiksový sešit s Želvami Ninja se stal hitem v roce 1984. Debut byl zamýšlen jako jedno číslo komiksu napsaného Kevinem Eastmanem a Peterem Lairdem, kteří si půjčili na vydání peníze od Eastmanova strýce. Ale to se změnilo v pouhý začátek....
- V roce 1988, v období první Želvománie se začalo s výrobou TV animovaného seriálu, který následovaly videohry, prohlídky a v roce 1990 dlouhometrážní film. TMNT hračky se výborně prodávají, umístily se těsně za G.I Joe a postavičkami ze Star Wars.
- Další fáze Želvománie začala v roce 2012 spolu s novým počítačově animovaným seriálem z Nicklodeonu. Byl to okamžitý hit s 12 miliony diváků hned při prvním vysílání.
- Celosvětově sledovalo seriál 100 milionů diváků.
- Od vydání hry Fall v roce 2012, bylo prodáno přes 10 milionů postaviček TMNT akčních hrdinů.
- V roce 2014, FILA začala prodávat jejich první TMNT tenisky, které byly prodány po internetu během patnácti minut
- Každý měsíc mají TMNT stránky (Nick.com) více než 1 milion návštěvníků
- Průzkumy ukázaly velice těsný rozdíl v oblíbě mezi fanoušky Michelangela a Raphaela. Naproti tomu Leonardo a Donatello mají stejně nadšené příznivce.
- Uvedení hybridní počítačově animované verze TMNT na plátna kin v roce 2014 vyžadovalo práci více než 400 animátorů v postprodukci, která následovala plnohodnotné živé natáčení