****

****

**YAPIM BİLGİLERİ**

“*Emoji Filmi*”akıllı telefonunuzun içindeki daha önce hiç görülmemiş gizli dünyayı gözler önüne seriyor. Mesajlaşma uygulamasının içine saklı Textopolis tüm sevilen emojilerin telefon kullanıcısı tarafından seçilmeyi umarak yaşadığı hareketli bir şehirdir. Bu dünyada, filtresiz doğmuş ve birçok ifadeyle coşan enerjik emoji Gene hariç bütün her bir emojinin tek bir yüz ifadesi vardır. Diğer emojiler gibi “normal” olmaya karar veren Gene marifetli en iyi arkadaşı Beşlik’ten ve kötü şöhretli şifre kırıcı emoji Kaçak’tan yardım ister. Beraberce, Gene’i düzeltecek kodu bulmak için, her biri kendi içinde çılgın ve eğlenceli birer dünya olan uygulamalar aracılığıyla, telefonda destansı bir serüvene çıkarlar. Fakat telefonu tehdit eden daha büyük bir tehlike belirdiğinde, artık tüm emojilerin yazgısı, sonsuza dek silinmeden önce dünyalarını kurtarmak zorunda olan bu sıradışı arkadaşların elindedir.

Columbia Pictures bir Sony Pictures Animation yapımı olan “*Emoji Filmi*”ni sunar. Bu animasyon filmini Tony Leondis yönetti. Michelle Raimo Kouyate’nin yapımcılığını üstlendiği “*Emoji Filmi*”nin senaryosu Tony Leondis, Eric Siegel ve Mike White’ın, hikayesi Tony Leondis ve Eric Siegel’ın, müziği ise Patrick Doyle’un imzasını taşıyor. “emoji”™ lisansla kullanılan emoji company GmbH’e ait tescilli bir ticari markadır.

**FİLM HAKKINDA**

İnsanlar hiç daha fazla irtibatta olmamışlardı. Akıllı telefonlar aracılığıyla birbirimizle temasımız hiç kopmuyor; dünyanın dört bir yanındaki insanlarla her an irtibat halindeyiz. Ve basit bir icat sayesinde, artık, aramızda dil, sınır, deniz gibi engeller olan insanlarla da iletişim kurabiliyoruz…

… ne de olsa,  ne demektir herkes bilir.

Sony Pictures Animation, “*Emoji Filmi*”yle sizleri cep telefonunuzun gizli dünyasında neşeli bir serüvene çıkartıyor.

“Emojiler kendimizi ifade edecek zamanımız olmadığında ya da ifade edecek sağduyuya sahip olmadığımızda veya ifade etmeye korktuğumuzda kendimizi anlatmamıza yardımcı oluyor” diyor filmin yönetmeni-ortak yazarı Tony Leondis ve ekliyor: “Annemden kalp gözlü bir emoji aldığımda, bunun aslında *bir anlamı var*;beni gülümsetiyor. Bu teknoloji dünyasında, insan kalbi bağ kurmanın bir yolunu buldu.”

Yapımcı Michelle Raimo Kouyate ise şunu söylüyor: “Herkes emoji kullanıyor; bunlar bizim günlük hayatımızın bir parçası. Her gün muhatap olduğunuz ama üzerinde hiç kafa yormadığınız bir dünyada geçen animasyon filmlerinden her zaman keyif alırım.”

*“Emoji Filmi”*nin merkezinde Alex isimli ergen bir çocuğun telefonu –sürpriz olmasa gerek– vardır. Ve telefonun merkezinde de, bütün emojilerin yaşadığı Textopolis bulunmaktadır. “Textopolis tek bir amaca, Alex’in iletişimine yardım etme amacına hizmet eden tıkış tıkış ve telaşlı bir topluluk” diyor Leondis ve ekliyor: “Sabah kalkıp işlerine gidiyorlar; her bir emojinin oynaması gereken başlıca ve çok önemli bir rolü var.”

Tüm emojiler bir anlam taşımalıdırlar; ifade etmeleri gereken tek bir duygu olmalıdır. İçlerindeki his ne olursa olsun, Gülen’in her zaman gülmesi, Ağlayan’ın (Crier) az önce piyango kazanmış bile olsa ağlaması ve Noel Ağacı’nın Noelimsi olması gerekir.

Ama işte bir de Gene gibi bir emoji vardır; mümkün olan her duyguyu ifade ederek doğmuş bir emoji. Bu da Gene için yolunda gitmeyen her şeyin nedenidir.

“Yalnızca tek bir duygu ifade eden emojilerle dolu bir dünyada, her duyguyu ifade eden bir emoji tehdit oluşturacaktır” diyor Leondis ve ekliyor: “Bizim dünyamızda da farklı olmanın bazen diğer insanları tehdit etmesi bir tesadüf değil.”

Kouyate ise şunları kaydediyor: “Gene’in bana gerçekten hitap eden yönü kendisini arızalı olarak algılaması –farklı değil, arızalı– ve bir şekilde tamir edilebileceğini düşünmesi. Kendini “düzelttirmek” için çıktığı bu yolculukta, aslında hiç de bozuk olmadığını fark ediyor; onu farklı kılan şey aynı zamanda güçlü de kılıyor. Filmin çok büyük bir metaforu bu; ve bence evrensel bir his.”

Gene, arkadaşı Beşlik’le birlikte, şifre kırıcı emoji Kaçak’ı aramaya koyulur çünkü Kaçak onu düzeltebileceğine söz vermiştir, yeter ki Bulut’a ulaşabilsinler. Elbette, bu serüven Gene’i değiştirir ama beklediği şekillerde değil.

“Gene kendinden şüphe eden biriyken, kendini kabul eden, farklılıklarını kutlayan biri hâline geliyor” diyor Leondis ve ekliyor: “Farklılıklarımızı kutlamak gerçekten önemli bir şey, özellikle günümüzde her zamankinden fazla.”

Gene’in yolculuğu gerçek dünya sorunları içermektedir. Alex hoşlandığı kıza cep mesajı göndermek için cesaretini toplamaya çalışmaktadır ve eğer doğru emojiyi seçmezse şansını sonsuza dek kaybedebilir. Gene’in yolculuğu telefonda arızaya neden olunca, Alex tek çözümün telefonu içindeki herkesle birlikte silmek olduğuna inanmaya başlar.

“Gene ile Alex’in yolculukları birbirlerine ayna tutuyor” diyen Leondis, şöyle devam ediyor: “Kendini bir kıza anlatmaya çalışan ama duygularını dile getirecek kadar özgür hissetmeyen bir oğlan söz konusu. Gene’de ise tüm ifadeler mevcut ama ona bunları bastırması söylenmiş. Bu yüzden, o da duygularını nasıl ifade edeceğini bilmiyor.”

Gene’in yolculuğu onu dünyanın en popüler uygulamalarından bazılarına götürür: Candy Crush Saga, Dropbox, Instagram, Just Dance, Spotify, Twitter, WeChat, YouTube ve daha birçoğuna. Üç emoji yönlerini Bulut’a çevirmişken, her bir uygulama kendi içinde benzersiz bir dünyaya dönüşür. Crackle, Facebook, Shazam, Snapchat ve Twitch gibi uygulamalar da filmde kendine yer bulur.

“Candy Crush’tan geçerken Gene silinme tehlikesi yaşıyor ki bu onun en büyük kabusu” diyor Kouyate ve ekliyor: “Just Dance uygulamasına da gidiyoruz. Gene’in burada kendini hakikaten ifade etmesi gerekiyor. Spotify’a gittiğimize ise, Gene farklı türde müzik akışlarının üzerine biniyor. Sonra YouTube’a gidiyoruz ve burada dört bir yanlarındaki ekranlarda binlerce video oynuyor. Instagram’de ise fotoğraflar 360 derece olarak hayata geçiyor.”

“Herkesin günlük hayatında çok büyük yer tutan bu dünyaların içinde oynamak gerçek bir ayrıcalıktı” diyen Leondis, şöyle devam ediyor: “Seçtiğimiz her uygulamanın Gene’e meydan okuması ve onu duygusal yolculuğuna devam ettirmesi gerekiyordu. Ayrıca, bu uygulamaların bir çocuğun telefonunda mutlaka bulunacak, çok tanınmış ve ilginç uygulamalar olmaları şarttı. İletişimi ve kendini farklı hisseden küçük kahramanımızı konu alan hikayemizin macerasını cep telefonu uygulamalarıyla işte böyle bütünleştirdik.”

**KARAKTERLER HAKKINDA**



Textopolis’te, her surat emojisi tek ama tek bir ifadeye sahipken, **Gene** tek bir ifadeye değil, BÜTÜN ifadelere sahiptir! Duygularının filtresi yoktur; ne hissediyorsa gösterir! Komik, sevimli, uyumsuz ve iyimser Gene bu kadar farklı olmamayı diler. Topluma uyum sağlayarak ebeveynlerini gururlandırmaya kesinkes karar verip, kendini tek ifadeli bir emojiye dönüştürmek amacıyla Alex’in telefonunun dünyasında tehlikeli bir yolculuğa koyulur. Fakat bu yolculukta, Gene kendi ifadesini kucaklamanın daha güçlü bir seçenek olduğunu keşfeder…

****

**Beşlik** size her an çak yapmaya hazır, üzerinde surat bulunan açık bir avuç emojisidir! Dilinden düşürmediği slogan ne midir? “Çak” tabii! O, aşırı bir özgüven saçan çok artist bir emojidir. Beşlik eskiden bir Gözde ve çok saygın bir ünlüyken, kısa süre önce yerini yeni bir Gözde’ye kaptırmıştır… Yumruk Tokuşturma Emojisi’ne. Beşlik geri plana atılmayı kabul edememekte ve yeniden popüler olmayı istemektedir. Fakat Gene’le birlikte çıktığı macera dolu yolculuk onun şunu fark etmesini sağlar: Gerçek bir tek dostunun bile olması popüler olmaktan önemlidir.

**Kaçak** mavi saçlı, sıkı bir şifre kırıcı emojidir. Alaycı ve süper zeki Kaçak’ın yeniden programlayamayacağı bir şey yoktur. O, bir gün Telefon’u bırakıp Bulut’ta yaşamayı hayal etmektedir. Bulut şifre kırıcının kendi hayatını kendi kurallarıyla yaşayabileceği efsanevi bir dünyadır. Kaçak, Gene’le tanıştığında, onu Bulut’a erişmek için kullanabileceğini anlar ama Gene için beklenmedik şekilde duygular beslemeye başlayınca planları şaşar…

**Gülen** ilk emoji ve Textopolis’in patronudur. Şen şakrak ve neşelidir; yüzünde daima kocaman bir gülümseme vardır ama inanılmaz kötü kalplidir. Gülen tüm ifade emojilerinin tek bir basit kurala bağlı kaldığından emin olmak ister. Bu kural sadece ama sadece bir tek ifadenizin olmasıdır. Gülen, Gene’in birden fazla ifadesi olduğunu öğrendiğinde onun silinmesini sağlamak için bir haçlı savaşına girişir! Kurduğu mükemmel topluluğu Gene’in yerle bir etmesine izin vermeyecektir.

Ve bir de… **Kaka** var. Kaka en popüler emojilerden biridir ve bu konumunu çok ciddiye alır. Üst sınıfa mahsus aksanı, tuvalet kağıdından papyonu ve aşırı parfüm sıkmasıyla tanınan Kaka, kendiyle gurur duymakta ve alay konusu olduğunu fark etmemektedir.

**Alex** olmasa, Textopolis dünyasındaki hiçbir şey mümkün olmazdı. Alex ergenlik çağında bir delikanlıdır ve telefonu onun iletişim kurmasına yardımcı olan emoji kahramanlarımızın yuvasıdır. Alex hoşlandığı bir kıza mesaj atmak için cesaretini toplamaya çalışmaktadır. Doğru emojiyi gönderemezse, şansını sonsuza dek yitirebilir. Gene’in yolculuğu Alex’in telefonunu bozunca, Alex tek çözümün telefonu… içindeki herkesle birlikte… silmek olduğuna inanmaya başlar.

**YAPIM HAKKINDA**

Leondis, “*Emoji Filmi*”nin görüntüsü ve tasarımı için, yapım tasarımcısı Carlos Zaragoza’ya başvurdu. Zaragoza ve Leondis filmin nihai görüntüsüne ulaşmak için Görsel Efektler amiri David Alexander Smith’le yakın bir çalışma içine girdi. “Bu filmde sektörün en iyi sanatçılarından bazılarıyla çalıştık; hepsinin başında Carlos ve Dave vardı ve hepsi olabilecek en iyi filmi yapmaya hakikaten baş koydular” diyor Leondis.

Karakterlerden telefon dünyasına kadar, perdede görünen her şeyin bütün görüntülerini yaratmaktan sorumlu sanat departmanının başı olan Zaragoza, animatörlerin emojiler için ilhamı en eski referanslarda bulduğunu belirtiyor, sanıldığı gibi güncel referanslarda değil: “Sonuçta nesnelere, yiyeceklere, notalara hayat veriyoruz. Dolayısıyla, benim için, bu filmdeki çalışma 1930’ların kısa animasyonlarına bir dönüştü; o kısa filmlerde her şey animasyondu; nesneler canlıydı. Benim en sevdiğim animasyon dönemlerinden biridir bu. Bu yüzden de, o tür bir çalışma yapmaktan mutluluk duydum.”

Zaragoza önündeki en büyük zorluğun 300’den fazla emojiye –emojiler mevcut en basit tasarımlar arasında yer alır– üç boyutlu olarak hayat vermek ve ifade kazandırmaktı. “Emojiler grafik tasarımlar, ikonlar, resimyazılardır” diyen Zaragoza, şöyle devam ediyor: “Onları bir konsept temsil etmek için kullanıyoruz ama pek karmaşık değiller. Oysa hikayemiz için, birçok farklı duyguyu yansıtabilecek karmaşık bir karaktere ihtiyacımız vardı. Bir karakterin ne hissettiğini göstermek çok önemliydi. Dolayısıyla, grafik görüntüyü korurken onları çok çeşitlendirmek zorundaydık.”

Smith, “Hemen hemen her şeyi hayata geçirebilecek harika bir animasyon ekibimiz var” diyor. Ve bu iyi bir şeydi çünkü tam olarak öyle yapmaları gerekiyordu. “Tost makineleri, itfaiye vanaları, dur tabelaları, her türde tuhaf şeyleri hayata geçirirken, her birine eşsiz bir karakteristik katmayı başardılar. Fakat en zoru ana karakterlerin çoğunun küre şeklinde olmalarıydı. Küreleri nasıl anime edersiniz? Bu oldukça zorluydu” diye ekliyor Smith.

Yapım ekibi, Gene gibi bir emojiyi hayata geçirmek için –doğuştan gelen emoji özelliğini kaybettirmeden ona yüz ifadeleri vermek için– basitten başlayıp karmaşığa doğru ilerlediler. “Sıradan bir emoji gibi görünen çok basit bir grafik tasarımla başladık” diyor Zaragoza ve ekliyor: “İfade ve duyguda sınırlamaların ne olduğunu tam olarak görmek istedik. Buradan yola çıkarak, tasarımı daha çok yönlü, daha üç boyutsal, daha hareketli ve anime hâle getirmeye yöneldik.”

Daha sonra, yapım ekibi, Gene’de bir adım daha ileri gidip, onu eşsiz kıldı. Tasarımcı bunu şöyle açıklıyor: “Onu daha kompleks yapabilmek için gözlerinin görünümünü, ifadesini inceledik ve ardından onu daha özel kılmak için bedeninin iç kısmının görünümüne yöneldik. Çok katmanlı bir sistem geliştirdik. Dışı mikrodokusuyla çok yumuşak, yarı saydam bir yüzey. İçini ise onu elektronik göstermek için vokselledik; yani üç boyutlu piksellerle donattık. Ayrıca, bedenine fazladan bir ışık partikül katmanı ekledik. Bu katmanı Gene’in hikayedeki duygusunu ifade etmek için ihtiyaç duyduğumuz şekilde açtık ya da kapadık: Gene mutluyken dış katman daha parlak, üzgün olduğunda ise daha sönük.”

Beşlik de bu tasarım anlayışına bir diğer güzel örnek oluşturuyor. “O sadece bir el ikonu, gerçek bir el değil” diyen Zaragoza, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Aynı zamanda, dövüşmesi, koşması, atlaması, akrobasi yapması gereken komik bir adam. Tasarım, animatörlerin ve karakter tasarımcılarının incelemelerinin bir bileşimiydi. Bu sayede ortaya pek çok açıdan bir insan kadar karmaşık görünümlü bir karakter çıkardık.”

Smith ise şunu ekliyor: “Animatörler Beşlik’in parmaklarını fazladan uzuvlar gibi hareket ettirmekte çok başarılı oldular. Bu parmakların hepsini her şekilde, hatta kol ve bacak olarak bile kullandılar. Her karakter için neler yaptıklarına sadece bir örnek bu: Karakterleri eşsiz kılacak özellikleri bulup onlarla oynadılar.”

Bu doğrultuda, animatörler karakterlerin ifade ayrılıklarını bulmak için sürekli olarak özel öğeler aradılar. “Her zaman şunları soruyorduk: ‘Bu emojinin özelliği nedir? Onun nesini öne çıkarabiliriz?’ Ve sonra buna odaklanıyorduk. Örneğin, Coffee Cup her zaman kafein kafasına sahipti” diyor Smith.

Zaragoza’nın ekibi telefonun içindeki dünyanın görünümünden de sorumluydu. Bu dünyada, Textopolis’in yanı sıra, Gene, Beşlik ve Kaçak’ın serüvenleri boyunca içlerinden geçtikleri farklı uygulamalar vardı. “Bir filmi tasarlamanın eğlenceli yanı sıfırdan başlayıp daha önce var olmayan, gerçek dünyamızda olmayan bir şey tasarlamaktır” diyor yapım tasarımcısı ve ekliyor: “Müthiş bir tasarım ekibinin başında olduğum için şanslıydım. Onlar gerçek birer hikaye anlatıcı. Herhangi bir bireysel tasarım hikayenin anlatımına katkı sağlıyor.”

Smith ise, “Telefonun içine girme fikri hoşuma gitti çünkü yaratıcılık için muazzam bir fırsat olduğunu biliyordum: Genişletebileceğimiz çok yer ve daha önce hiç görmediğimiz görüntüler yaratma fırsatı vardı. Her bir uygulama başka ve her bir karakter de oldukça farklı. Bunu Alex’in dünyasındaki gerçek dünyaya harmanlayabilirdik” diyor.

“Tasarımda, bazen izleyicilerle bağ kurmak için onlara aşina bir şeyi hiç görmedikleri bir şekilde sunarsınız. Bizim Textopolis’te yaptığımız şey buydu” diyen Zaragoza, şöyle devam ediyor: “Textopolis bir şehir gibi duruyor ama gerçeküstü, absürt bir yer. Her şey bir ikon, bir emoji gibi görünüyor: Binalar, taşıtlar, tabelalar, nesneler… Eğlenceli ve güzel ama aynı zamanda farklı olan biri için de şehir bir tuzak, altından bir kafes gibi görünüyor. Bu fikirle biraz oynadık, yuvarlak her şeye köşeler, grafik sadelik ve cazip renkler verdik.”

Cep telefonunuzun içindeki gerçeküstü, absürt şehir için, Melekler Şehri’nden daha iyi bir ilham kaynağı olabilir mi? “Los Angeles’a ilk geldiğimde, Hollywood tepelerinin zirvesindeki Griffith Gözlemevi’ni ziyaret ettim. Güneş batarken, şehrin ışıkları yanmaya başladı: Büyülü bir şey gibi, önünüzde sonsuzluğa uzanan bir ışık ağı görüyordunuz. Textopolis için ilham kaynağım buydu; sonsuz olacaktı ve her şey çok keskin bir ızgara planına oturtulacaktı” diyor tasarımcı.

Fakat tepelerdeki ünlü görüntü Los Angeles’ın sunduğu tek ilham kaynağı değildi. Şehri ziyaret etmiş olan herkes bilir ki burası sokak düzeyinde de çok yaratıcı ve sıradışı tabelalarla doludur. “Şapkaya ya da dev bir donata benzeyen devasa tabelalar vardır” diyen Zaragoza, şöyle devam ediyor: “Los Angeles’ın cazibelerinden biri bu; mimarisi dev boyutlu nesneleri andırabilir. Sözünü ettiğim konsept bizim filmimize mükemmel uydu.”

Smith ise şunu ekliyor: “Carlos, Textopolis’in, ikonik – kelimenin gerçek anlamıyla ikonlardan yapılmış–, çok sade ve görsel olmasını istedi. Bunu modellemek kolaydı. Zor olan ise o ikonik tasarımı alıp ayırt edilebilir hâle getirmekti. Ona derinlik vererek bunu başardık. Ona doku kazandırıp, biraz şeffaflık verdik; nesneleri içlerinden ışık geliyormuş gibi, sizin telefonunuza aitlermiş gibi gösterdik. Karmaşık malzemelerle beslediğimiz bu ikonik görüntü bizim için bir meydan okumaydı.”

Karakterler Textopolis’in dışında yol almaya başladıklarında, bir dizi uygulamanın da içinden geçerler. Bunlar çoğumuzun her gün kullandığı uygulamalardır: Candy Crush Saga, Dropbox, Instagram, Just Dance, Spotify, Twitter, WeChat ve YouTube.

“Her bir uygulamanın farklı ve benzersiz görünmesi ve aynı zamanda telefonun birer parçasıymış hissi vermeleri gerekiyordu” diyen Smith, şöyle devam ediyor: “Dolayısıyla, duvar kağıdının üzerindeyken, uygulamalar arasında gezinirken, uygulama kutularının kendileri içlerini görebileceğiniz eşsiz tasarımlara sahiptiler: Her bir küpte, farklı bir şey görebilirseniz. Bir uygulamanın içine girdiğinizde, her birinin çok farklı bir görünümü var.”

Film için yaratılmış kilit uygulamalardan biri olan korsanlık uygulaması Gene ile Beşlik’in kötü şöhrete sahip şifre kırıcı Kaçak’ı bulmak için gittikleri yerdir. Karakterlerin o dünya için korku ve yabancılık hissetmelerini sağlamak amacıyla burası ile Textopolis arasında tezat yaratmak çok önemliydi. “Her şey çarpık, her şey keskin” diyor Zaragoza ve ekliyor: “Keskin köşeler, açılar, biraz Alman dışavurumculuğu. Burası kaotik bir yer; biz bunu yansıtmak için şekil, renk ve ışık tasarım öğelerini kullanmak istedik.”

Uygulamalardan bazılarının aşina bir ayarı olmakla birlikte, diğerleri beyaz bir sayfaydılar. “Bu projenin eğlenceli yanlarından biri hiçbir referansı olmayan ve bazı çok soyut konseptleri sıfırdan tasarlıyor olmamızdı” diyen Zaragoza, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Örneğin, Spotify bir müzik dünyası; burayı hem müzik gibi hem de coğrafyası olan gerçek bir dünya gibi nasıl gösterebilirsiniz? Karar kıldığımız konsept şöyleydi: Müzik nehirler gibi görünecek ve nehirler yeryüzü örtüsünü yaratacaktı: Şelaleler, dağlar, göller, her şey müzikten yapılmış olacaktı.”

Candy Crush için, karakterlerin bu oyunu oynayacakları başından itibaren açıktı. Smith şunları söylüyor: “Pek çok insan o oyundaki grafiklerin ne olduğu konusunda gayet iyi bir fikre sahip. Dolayısıyla, bununla oynadık. O dünya şekerlemelerden yapılmıştı, hatta küçük çimleri bile. Sonrasında Candy Crush arayüzünün nasıl bir şey olacağı üzerinde kafa yorduk ve örneğin şekerlemelerin düştüğü alana cam düzlemler ekledik.”

Just Dance’de, yapım ekibinin önünde emoji karakterleri dans ettirmek gibi daha da büyük bir zorluk vardı. Ekip bu yüzden bir uzmana başvurdu: YouTube’da 10 milyon abonesi ve 1,5 milyardan fazla kez izlenmiş videoları olan muazzam başarılı Matt Steffanina projenin Koreografi amirliğini üstlendi.

Steffanina şunları kaydediyor: “Hikayede, emojilerden ikisi dans edebiliyor, bir tanesi ise gerçekten zorlanıyor; burada konu, uygulamanın içinden geçebilmek için dans vasıtasıyla birlikte çalışmaları.” Bir emoji gibi nasıl dans edersiniz; özellikle de kalçalarınız ve omuzlarınız yoksa? Koreograf bunu şöyle yanıtlıyor: “Kendimi bacaklarım küçük birer sopaymış gibi hayal ettim ve ‘hayır, bu hareketi yapamam’ dedim. Zorluklar çok fazlaydı; yüzünüzü bile ellerinizin üzerine indiremiyorsunuz. Bir ileri bir geri gidip durduk ve sonunda ortaya çıkardığımız şeyde karakterlerin hareketleri inanılmaz gerçekçi göründü.”

Beşlik, bir el olduğu için, başka türlü bir özel koreografi gerektiriyordu. “Önce dansı kendimin yapıp açıkladığı, ardından yakın çekimde elimle aynı dansı yaparken kaydettiğim sekanslar gönderiyordum. Karakterin ne yapmasını istediğimi göstermek için kendi elimin üzerinde ayrıntıları anlatıyordum” diyen Steffanina, ayrıca, filmin temasını –kendini ifade etmenin değeri ve önemi– dans sekansları aracılığıyla pekiştirmenin yollarını da bulduğunu belirtiyor: “Filmin ana hareketi Emoji Pop: Gene ellerini aşağı indirip her seferinde yüz ifadesini değiştirerek, kendisinin farklı bir yönünü gösteriyor. Bu, sırf bir hareketten ibaret değil, daha büyük bir mesaj.”

Steffanina, ayrıca, filmin finaldeki dans partisi sekansının da koreografisini yaptı. “Filmde tüm farklı emojilere yer vermemiz gerekiyordu” diyor koreograf ve ekliyor: “Kaka, Ballroom Girl’le dans ediyor. Patlıcan, Solucan dansı yapıyor. Gene breakdance yapıyor. Aslında ilham için eski disko görüntülerine başvurdum. O eski filmlerde dans sekanslarını izlerken kendinizi çok iyi hissederdiniz. Ben de bu sekansı bir ev partisi ya da dans atışması olarak düşündüm.”

Filmin zirve noktası karakterlerin güvenlik duvarına gelmesiyle gerçekleşir; burası hepsini aradıkları koda götürecek olan geçittir. “Güvenlik duvarı yarattığımız en büyüleyici ortamlardan biriydi; kocaman bir ateş duvarıydı” diyor Smith ve ekliyor: “Onu diğer dünyalarla bağlantılı kılmak için, güvenlik duvarını vokselden –üç boyutlu piksel– yaptık.”

Çok sayıdaki benzersiz çevre ve filmde yer alan karakterlerin miktarı –film için 250’den fazla farklı emoji sıfırdan yaratıldı– yüzünden yapım daha da zorlu hâle geldi. Fakat yönetmen Leondis için bu, o kadar çok miktarda eğlence ve ödül demekti: “Ekibimiz beklentilerin çok üzerine çıktı. Sony film yapmak için harika bir yer. Umudum o ki bu müthiş renkli karakterleri ve dünyaları yaratırken aldığımız keyif filmi izlerken izleyiciye de ulaşacaktır.”