****

**Yapım Bilgileri**

Şirinler’e bambaşka bir yaklaşım getiren, tamamı animasyon olan “Şirinler: Kayıp Köy”de, gizemli bir harita, Şirine’yi ve en yakın arkadaşları Gözlüklü, Sakar ve Güçlü Şirin’i heyecanlı ve nefes kesici bir maceraya sürükler. Dört Şirin beraberce sihirli yaratıklarla dolu Yasak Orman’daki gizemli bir kayıp köyü, büyücü Gargamel’den önce bulmak zorundadırlar. Kahramanlarımız, aksiyon ve tehlike dolu bu renkli serüvende, Şirinler tarihinin en büyük sırrını keşfederler!

Columbia Pictures; LStar Capital ve Wanda Pictures işbirliğiyle, bir Kerner Entertainment Company yapım olan Sony Pictures Animation filmi, “Şirinler: Kayıp Köy”ü sunar. Kelly Asbury’nin yönettiği filmin yapımcılığını Jordan Kerner ve Mary Ellen Bauder Andrews; yönetici yapımcılığını ise Raja Gosnell ve Ben Waisbren gerçekleştirdi. Stacey Harman ve Pamela Ribon’ın yazdığı senaryo, Peyo’nun çalışmalarına ve karakterlerine dayanıyor. “Şirinler: Kayıp Köy”ün müziği Christopher Lennertz’a, Görüntüleri ve Animasyonu Sony Pictures Imageworks Inc.’e ait. Filmde Meghan Trainor’ın seslendirdiği “I’m a Lady” adlı şarkı da yer alıyor.

**FİLM HAKKINDA**

“Şirinler: Kayıp Köy”de –Şirinler’in tamamı animasyon ilk BY (Bilgisayar Yapımı – CGI) macerası– yapımcılar Şirinler’in klasik, sihirli görünümünü yeniden keşfetmek için çizim tahtasına geri döndüler. Daha önce hit filmler *Shrek 2* ve *Gnomeo and Juliet*’i de yönetmiş olan, filmin yönetmeni Kelly Asbury, “Şirinler’in gerçekte nasıl göründüğünü bulmak için ilk çizgi romanları inceledik, ve film için, Şirinler’in kökenini onurlandıran bir görsel tarz belirlemek adına Peyo’nun çalışmalarını gözden geçirdik” diyor ve ekliyor: “Her bir mekanı, Şirinler’in görünümünü ve tasarımını, mantar evlerini, renkleri nasıl algıladığımız önemliydi.”

Yapımcıların Şirinler’i Yasak Orman’ın canlı, heyecanlı ve tehlikeli dünyasına götürdüğü film eğlence yüklü. Asbury’ye göre, “Burası daha önce hiç deneyimlemedikleri bir diyar; çok güzel ama sürprizlerle, tehlikelerle ve eğlenceyle dolu. Yusufçuklar gerçek ateş üfleyen, eğlenceli ve mutlu birer ejderhalar, ta ki siz onları öfkelendirene kadar. Güzel görünümlü ve kokulu çiçekler, dikkatli olmazsanız sizi yiyecektirler. Öpen bitkiler size öpücüklerle saldıracaktırlar.”

Şirine rolüyle orijinal seslendirme kadrosunun başını çeken, birçok platin plak ödüllü süperstar Demi Lovato ise şunları söylüyor: “Film Şirinler’e yeni ve zekice bir yaklaşım getiriyor. Şirine; Güçlü, Gözlüklü ve Sakar Şirin’le bir ekip oluşturarak, Yasak Orman’ın ötesinde başka Şirinler olup olmadığını öğrenmek için bugüne dek hiçbir Şirin’in deneyimlemediği kadar büyük bir maceraya atılıyor. Eğer orada başka Şirinler varsa, Şirin ekibinin onları bulması gerekiyor.”

Asbury, Şirin Köyü’nün tanıdık dünyası ile film için yeni yaratılmış dünyaların tamamının aynı özgün ilham kaynağına sahip olduğunu söylüyor: 1958’de Şirinler’i yaratmış, Peyo diye anılan Belçikalı sanatçı Pierre Culliford. “Peyo’nun çalışmalarında neşe ve hafiflik var. Onun çizim şekli zahmetsiz görünüyor” diyen Asbury, şöyle devam ediyor: “Yasak Orman ve Kayıp Köy için, izleyicilerin Şirinler’le ilk kez deneyimliyormuş gibi hissedecekleri bir duygu yaratmak istedik, ama yine de Şirinler dünyasının bir parçası olduğu da hissedilmeliydi. Daha koyu renkler, daha derin renkler, zengin gölgeler, bol bol yeşillik, sıradışı renkli bitkiler, karanlıkta ışıldayan bitkiler, hayvanlar, böcekler –tüm bu şeyler farklıydı– ama Peyo’nun şekilleri ve anlatım diline sahiptirler.”

Yapımcılar film için mizahı da yeniden düşündüler. “Farklı türde espriler kullanmak yerine, yetişkinlerin ve çocukların mizaha beraberce gülmelerini istedik, tıpkı Peyo çizgi romanlarında olduğu gibi” diyor Asbury ve ekliyor: “Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd, Laurel ile Hardy, Üç Kafadarlar… herkes bu tür şakalara ve bu tür mizaha güler. İşte bizim de filme katmaya çalıştığımız şey buydu –yeni bir çizgide ama zamandan bağımsız.”

Elbette, film her ne kadar komik olsa da, Şirinler daima uyum ve huzurun zamandan bağımsız fikirlerini temsil etmiştirler. Yönetmen bunu gözden kaçırmadı: “Filmin asıl mesajı ekip çalışması. “Herkesi tek bir vücut gibi bir araya getirmek, deyim yerindeyse, bireysel ve beraberce bütün Şirin Köyü’nün çabasını gerektirir. Burada konu birbirinin farklılıklarını kabul etmek ve genelin iyiliği için birbirini tamamlamak. Bence bu evrensel ve günümüzde de geçerliliğini koruyan bir mesaj.”

Yapımcılar Şirinler’i hayata geçirmek için dünyanın dört bir yanından birçok yetenekten yardım aldılar –ve Şirinler uluslararası bir çizgi film olduğu için, söz konusu sanatçılar karakterleri tamamen animasyon köklerine geri döndürmeye istekliydiler. “Bu filmin yapımına yardım eden sanatçılar ve teknisyenler, Şirinler 80’lerin ortasında daha Amerika’ya gelmeden önce Şirinler izlemekten keyif alan uluslararası bir ekipti” diyor Asbury ve ekliyor: “Şirinler’e özel bir sevgi besliyorlar ve filmin o çizgi filmlere bir saygı duruşu niteliğinde olmasını, Peyo’nun çalışmalarının bütününe sadık kalmasını istediler.”

Aslında, diyor Asbury, filmin karakter tasarımcısı Patrick Mate, Peyo’nun özgün çalışmasının enerjisini yakalamakta o kadar başarılıydı ki nihai onayı aldı. “Patrick, karakterleri tam bir doğrulukla yakalayabildi –öylesine doğru bir şekilde ki, Peyo’nun kızı Veronique Culliford, Patrick’in çizimlerini gördü ve ağlamaya başladı çünkü babasının özgün tasarımlarına çok yakındı” diyor Asbury ve ekliyor: “İnsan daha fazla ne isteyebilirdi?”

Böylece, yeni bir film için, yapımcılar, Peyo’nun belirli özelliklerine odaklanarak yeni üç boyutlu tasarımlar yarattılar: Birleşen gözler, kafa şeklinden ve çeneden bağımsız olarak hareket eden ağızlar, yüzden fırlayan ve şapkalarının üzerine taşan kaşlar. Esasen bütün Şirinler aynı tasarıma sahip oldukları için, animatörler için işin zorluğu ve eğlencesi karakterleri performans aracılığıyla ayrıştırmaktı. “Pozlar, tavırlar ve birkaç aksesuar sayesinde, karakterler arasında, Peyo’nun yaptığı şekilde, farklılık yaratabildik” diyen Asbury, şöyle devam ediyor: “Bu incelikli farklılıkları yaratmak ve böylece yepyeni karakterler elde etmek çok eğlenceliydi.”

Kötü adamlar –bahtsız kötü kalpli büyücü Gargamel ve şaşırtıcı şekilde sadık kedisi Azman– da, yine Peyo’nun özgün çalışmasına dayanarak, tamamen animasyon bir yeniden tasarıma kavuştular. Asbury bu konuda şunları söylüyor: “Azman’ın gerçek bir kedi ya da Gargamel’in gerçek bir insan gibi görünmesini istemedik. Peyo tarafından çok güzel bir şekilde yapılmış o çizgi film hissinin öne çıkmasını istedik –ve bu filmdeki kilit pozlardan pek çoğu doğrudan Peyo’nun çizgi romanlarından. Gargamel’in komik ve beceriksiz ama aynı zamanda inandırıcı ölçüde hain ve tehlikeli olması gerekiyordu. Azman muhtemelen filmin en zeki karakteri; ondan hoşlanmıyorsunuz ama komik bir karakter; ve Gargamel’den nefret ediyor ama bir nedenle onun sağ kolu. İnsanlığın en büyük sorularından biri bu: Gargamel ve Azman neden birlikteler?”

Yeni karakterler bile Peyo’nun oturttuğu yapı taşlarına dayanıyordu. “Yeni karakterlerimizin hepsi –Gözlüklü Şirin’in temelde bir akıllı telefon gibi hareket eden evcil hayvanı Şipşak Böcek, Fosforlu tavşanların ışıltısı, irili ufaklı tüm böcekler, kelebekler, tırtıllar, salyangozlar– Peyo’nun çizgi romanlarının şekillerinden ve tasarım stillerinden türetildi” diyor Asbury.

**ŞİRİNE**

Şirine hayatının tamamını Şirin Köyü’nde geçirmiştir... her gün aynı 99 oğlanla. Fakat şimdi, o ve en iyi arkadaşları daha önce hiçbir Şirin’in gitmediği bir yere gitmek üzeredirler… Yasak Orman’dan geçip Kayıp Köy’ü bulmak için yola çıkarlar –ve Şirinler tarihinin en büyük gizemini bulurlar. Bu, Şirine’nin hayatının macerası olacaktır.

**GÜÇLÜ ŞİRİN**

Güçlü Şirin günde iki kez spor salonuna giden biridir ve bunu bilmenizi kesinlikle sağlayacaktır. Ama tam da onun çetin ceviz olduğunu düşündüğünüz anda, size biraz yufka yürekli olduğunu gösterir.

**GÖZLÜKLÜ ŞİRİN**

Herkesin tanıdığı bir gözlüklü zeki vardır: Akıllının önde gidenidir ama sosyal becerileri biraz zayıftır. Yine de, arkadaşları kendilerinin onun için ne kadar önemli olduğunu bilirler ve bunun karşılığını verirler. Ve bıçak kemiğe dayandığında, hiçbir Şirin sorunu çözmek için Gözlüklü’den daha yaratıcı ve daha iyi bir fikir bulamaz.

**SAKAR ŞİRİN**

Sakar Şirin çok yardımseverdir… ama bir o kadar da beceriksizdir. Başkalarına yardım etmeye ya da elinden gelen katkıyı sunmaya her zaman isteklidir, üstelik evde kalması çok daha iyi olabileceği halde. Neyse ki, iyi niyeti ve merakla kocaman açtığı gözleri, yaptığı sakarlık her neyse onu affettirmeyi başarır ve sonunda hepimizi çok etkiler.

**ŞİRİN BABA**

Nazik ve sıcak Şirin Baba’nın en büyük kaygısı Şirinler’in ve çok sevdiği Şirin Köyü’nün güvenliği ve esenliğidir. Şirinler’in lideri ve köyün babası olarak, belirli bir düzeyde kontrol ve düzeni korumaya çalışır. Ancak 99 Şirin oğlan ve Şirine’ye göz kulak olmanın zor olduğunu düşünüyorsa, bir de onların ergenlik çağına geldiklerinde olacakları düşünse iyi eder.

**GARGAMEL**

Aynı ölçüde tehlikeli ve ahmak olan Gargamel, Şirinler’in kendini dev aynasında gören, üstünlük taslayan, ikonlaşmış düşmanıdır. Hayatta tek isteği dünyanın en güçlü büyücüsü olarak takdir ve saygı görmektir ama karşısındaki en büyük engel inanılmaz kabiliyetsizliğidir.

**AZMAN**

Azman, büyücü Gargamel’in kötü kalpli sağ koludur. İğrenç bir sokak kedisi olabilir ama çoğu zaman odadaki en zeki varlıktır. Tabi bütün gün Gargamel’le aynı odada olunca, bu pek de zor değildir…. Azman ve Gargamel, yaşlı bir evli çift gibi, sürekli olarak didişirler ama Azman kendini çok güçlü sanan büyücünün sadık ve güvenilir yandaşı olmaya devam eder.

**MONTY**

Monty film için yaratılmış yeni bir karakter. “O, Gargamel’in şahini; uçup keşif yaparak, Gargamel için Şirinler’in yerini buluyor” diyor Asbury ve ekliyor: “Monty tamamen yetersiz; kuş kadar beyni yok ama Gargamel onu asil bir doğan ya da kudretli bir kartal olarak görüyor. Şimdi, Gargamel’in çok öfkeli bir kedisi ve çok aptal bir kuşu var.”

**ŞİPŞAK BÖCEK**

Şipşak Böcek sıradan bir uğur böceği değil, Gözlüklü Şirin’in sağ koludur. Ses hafızası ve GPS yol tarifi gibi teknik becerileri sayesinde bir akıllı telefona eşdeğerdir. Şipşak Böcek fotoğraf çekebilir ve hatta küçük bacaklarıyla çamuru mürekkep gibi kullanarak fotoğrafları basabilir. Burada tek bir temel fark vardır: Şipşak Böcek sadece bir aygıt değil, bir dosttur.

\*\*\*

Yasak Orman’dan sağsalim geçtikten sonra, Şirin ekibi, birden bire, mızraklı, tuhaf maskeler takmış yaratıkların saldırısına uğrar. Kapana kısılmışlardır! Ama o sırada fark ederler ki aradıkları Şirinler’i ve Kayıp Köy’ü (aslında burası Şirin korusunun ağaçlarının üzerine saklanmış bir köydür) bulmuşlardır. Üstelik hepsi bu da değildir: Yeni Şirinler de vardır.

“Bu Şirinler isimlerini yaptıkları işten değil, doğadan almışlar” diyor Asbury ve ekliyor: “Tek bir iş yapıp onda uzmanlaşmaları beklenmiyor; birçok şey yapabiliyor, farklı şeyler deneyebiliyorlar.”

**ŞİRİNANA**

Şirinana, aynı anda hem barışçıl hem de acımasızdır. Her şeyi yapabilen savaşçı Şirinler yetiştirmiş, özgüvenli ve nazik bir liderdir. Yaptığı her şeyi tüm kalbiyle yapar. Asbury’ye göre, “Şirinana Şirin korusunun lideri ve anası; yani Şirinbaba’nın dengi. Şirinana’nın Şirinler’i yaratıcı olmayı ve ilgilerini çeken her şeyi incelemeyi öğrenmiş. Şirin Köyü ve Şirin korusu aynı ölçüde başarılı ama birbirlerinden çok farklılar.”

**ŞİRİNFIRTINA**

Şirinfırtına aklı başında, çok çetin bir savaşçıdır ve Şirine ile oğlanların neden Şirin korusuna geldiklerinde hemen sorgulamaya başlar. Korumacı yapısı onun bu yabancılara güvenmesini zorlaştırır. Fakat sert kabuğunun altında altın gibi bir kalbi vardır ve özünde ailesi ve arkadaşları için her şeyi yapacak bir kızdır.

**ŞİRİNTOMURCUK**

Şirintomurcuk bir odayı muazzam enerjisiyle aydınlatan bir kızdır; dakikada bir kilometre yürüyüp, bir ton konuşmaktadır. Bugüne kadar tanıyıp da sevmediği tek bir Şirin olmamıştır ve herkesi tatlı mı tatlı, neşeli kişiliğiyle şaşkına çevirir. Onun için bardağın yarısı dolu değildir, bardak dolup taşıyordur.

**ŞİRİNZAMBAK**

Şirinzambak Kayıp Köy’ün hazır cevap ve mantıklı üyesidir. Size her şeyi – kimse sormadığında bile– olduğu gibi söylemekten ya da sorunluluk almaktan çekinmez.

**ŞİRİNMELODİ**

Şirin korusunun bir diğer üyesi olan Şirinmelodi en doğru anda güçlü bir şarkı patlatabilir. “Meghan Trainor bizim için bir şarkı yazdı: Eğlenceli, cılvıl cıvıl, dansa uygun, Meghan Trainor’ın imzası olan tüm özelliklere sahip bir şarkı. Filmin mesajına uygun olarak, şarkının konusu da kişinin olduğu haliyle gurur duyması” diyen Asbury, şöyle devam ediyor: “Meğer Meghan müthiş bir Şirinler hayranıymış. Anlattığına göre, bir şarkıya ihtiyaç duyabileceğimizi öğrendiğinde, şarkıyı bir gecede yazmış. Meghan son derece coşkuluydu ve o sevgiyi şarkıya ve Şirinmelodi rolüne yansıttı.”

**YAPIM HAKKINDA**

Kelly Asbury “Şirinler: Kayıp Köy”ü yönetirken, izleyicilere klasik animasyon hissi yaşatmayı ama aynı zamanda da kendi çocukluğundan bazı hisleri uyandırmayı hedeflediğini söylüyor: “Animasyon stilimiz 1940’ların animasyon stiline dayanıyor: Fazlasıyla çizgi film havasında, canlı ve neşeli; karakterler de eziliyor ve esniyor. Tüm karakterlerde elastiki ve zıp zıp bir nitelik benimsedik. Animasyon amirimiz Alan Hawkins bunu keşfetmemde bana yardımcı oldu, araştırma yaptı ve elde ettiği bilgileri animatörlerle paylaştı. Bir animatör için bu karakterleri nihayet bilgisayarda hayata geçirmekten, onları eski tarzdaki animasyon fillerinde olduğu gibi hoplatıp zıplatmaktan daha eğlenceli ne olabilir?”

Fakat Asbury filmin aynı zamanda yepyeni bir dünyaya girme fırsatı sunduğunu, çocukken kendisinin de tam olarak bunu deneyimlediğini sözlerine ekliyor: “Çocukken, Viewmaster’ıma tırmanıp o dünyada oynamak isterdim. Sanırım filmdeki en büyük etkilerden biri buydu; filmin üç boyutlu olmasına karar verdiğimizde, gerçek değil çizgi film gibi bir dünya yaratmak istedim. Bir gerçekliği olmalıydı ama bu gerçeklik yükseltilmeli ve daha önce izlediğimiz hiçbir şeye benzememeliydi. Film nihayet Viewmaster’ımın içine tırmanma fırsatı sundu.”

Bu bileşim –klasik tarzın, Viewmaster hassasiyeti sayesinde, üç boyutluyla bileşimi– tüm yapım tasarımına yansıdı. O vizyonu hayata geçirmenin ilk adımı Peyo’nun özgün iki boyutlu çizgi romanlarına dönüp, onları aslına sadık bir şekilde üç boyutlu animasyona taşımaktı.

Belki de Peyo’nun özgün çizimlerine geri dönmenin getirdiği en büyük zorluk Peyo’nun istisnai ölçüde cazip Şirin karakter tasarımlarını üç boyuta aktarmaktı. Bu görev karakter tasarımcısı Patrick Mate’e verildi. Kendisi bu karakterlerle büyümüş bir Fransız’dı. Mate, Peyo’nun Şirinler’i yaratırken etkilendiği Belçika çizim tarzını yakalamak kadar, tasarımlarda Şirinler ruhunu yakalamanın da kendisi için heyecan verici olduğunu söylüyor. Şirinler sevimli ve çok aile dostu karakterler. Çok özel bir Şirinler evreni var, dolayısıyla insanların böylesine sevdikleri bir şeyi değiştirmek istemiyorsunuz.” Mate çizdiği çeşitli eskizlerle animatörlerin karakterlerin performansını yakalama şeklini, karakterlerin tavırlarının ve kişiliklerinin hayata geçirilişini belirlemeye yardımcı oldu.

Fakat Peyo’nun karakterleri çiziş şeklinden ötürü, animatörlerin film karakterlerini temelden yaratması gerekti. “Gözleri birbirinin üzerine biniyor. Şaşırdıklarında ya da heyecanlandıklarında, kaşları şapkalarının üzerine çıkıyor; ve ağızlarını kocaman açtıklarında çeneleri hareket etmiyor, kafalarının şekli aynı kalıyor” diyor animasyon amiri Alan Hawkins. Bu tasarımları korumak standart bir yüz “düzeneğinin” –animatörlerin bir karakteri hayata geçirmek için kullandıkları kontroller– kullanılamaması anlamına geliyordu; dolayısıyla, yapımcıların tamamen yeni bir düzenek inşa etmesi gerekti. (Olumlu yanından bakılacak olursa, Şirinler’in çoğu aynı tasarımı takip ettikleri için, pek çok kez çoğaltılan tek bir düzenek yeterliydi.)

Hawkins, “Animatörler Rainn Wilson’ın okumalarında buldukları her türlü eğlenceli şeyi kullandılar. Rainn’in seslendirdiği Gargamel karakteri filmdeki en komik esprilerden bazılarını yapıyor. Onun Azman’la karşılıklı oynayışı çok eğlenceliydi; aptalca bir şey söylüyordu ya da Azman onun bilmediği bir şeyi biliyordu. Gargamel de Şirinler’le aynı bazı kuralları paylaşıyor: Güçlü bir üç çeyreklik bakış açısı ve başında nadiren karmaşık açıların görülmesi.”

Şirinler’in dünyası da Peyo’nun özgün çizimlerinden büyük ölçüde etkilendi ve yapım tasarımcısı Noelle Triaureau’nun yönetimindeki ekip tarafından uyarlandı. Triaureau’ya göre, iki boyutlu çalışan Peyo, animatörlerin sahip olmadığı bazı avantajlara sahipti: “İki boyutluda bazı şeylerden yırtabilirsiniz –perspektif, farklı açılardan anatomi– ama bunlar üç boyutluda doğru görünmez. Bu yüzden, sanat dünyasının temel kurallarından bazılarını kullanarak –üst üste oturtma, çerçeveleme ve kompozisyon– Peyo’nun tarzını yaratmak için yaptıklarından esinlendik” diyen yapım tasarımcısı, şöyle devam ediyor: “Örneğin, Peyo’nun yaptığı ilk şeylerden biri köye yukarıdan bir bakış. Böylece, Şirinler’den uzun boylu olduğunuzu hissediyorsunuz. Bir diğeri ise derinlik yaratmak için üst üste bindirme: Peyo ön planda bu çerçeveleme araçlarını kullanmıştı ve sonra tepeleri ve patikaları üst üste bindirmişti. Biz de filmimizde bunu sık sık yaptık.”

Asbury ise şunları söylüyor: “Mobilyaları aşırı büyük yaparak, Şirinler’in dünyasına samimi bir his verebildik; her şey onlar için biraz fazla büyük. Gargamel’in dünyası da, aksine biraz minyatür görünüyor: Her şeyde biraz tuhaflık var ve çocukça bir boyuttalar. Bu da o dünyayı cazip ve eğlenceli kılıyor; hiçbir şey pek gerçekçi değil.”

Yapımcılar Şirin Köyü ile Gargamel’in kalesi arasındaki zıtlıkları mümkün olduğunca vurgulamak için çaba sarf ettiler. “Şirinler Köyü’nde, renkler ve şekillerden ötürü bir zararsızlık ve güvenlik hissi var; Gargamel’in ininde, açılar ve gölgelerin yarattığı adeta Alman ekspresyonizmi havası hakim –sürprizlerle dolu bir dünya ve bir sonra ne olacağını bilmiyorsunuz” diyor Asbury.

Ford, Gargamel’in inine bu Alman ekspresyonizmi görüntüsü vermenin –duvarlara yansıtılan gölgeler de dahil olmak üzere– her zaman bir meydan okuma olduğunu ama bununla daha önce de karşılaşmış olduklarını belirtiyor: “‘*Hotel Transylvania*’da da, hatta ‘*Open Season*’da benzer çekimler yaptık. Böyle bir sahnede, kamera arkasında –izleyicilerin asla görmeyeceği–özel bir Gargamel bulunuyor. Bunu sırf gölge yansıtmak için gerçekten çılgın bir poza sokuyoruz.”

Efekt animatörleri de işe dahil oldular. Hawkins bunu şöyle açıklıyor: “Çizgi romanlarda, birine ne zaman vurulsa –özellikle Gargamel’e– Peyo, bizim ‘Peyo yıldızı’ adını verdiğimiz etki çizgileri çizerdi. Bir kırmızı bir sarı yıldız ve kıvrımlı bir çizgi, vs.. Animatörler olarak, ilk yaptığımız şeylerden biri bunu animasyona aktarmayı denemekti. Biraz riskli bir iş çünkü Şirinler dünyasının geri kalanı çok tutarlı görünüyor. Dolayısıyla, bir şeyin gökten düşmüşçesine belirip sonra ortadan kaybolmasının nasıl görüneceğinden emin değildik. Ama Kelly buna bayıldı. Mike Ford ve ekibi de bunları o gerçekçi tasarım dünyasına harmanlamayı başardılar; stilize olsa da anlamlı oldu.”