

YETİŞKİNLERE YÖNELİK BİR ÇİZGİ FİLM: MISIR PRENSİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA

Nilüfer ÖCEL*

A Study On An Animation For Adults: Prince of Egypt

Sometimes we all feel childish and want to listen to some fairy tales. It can be said that all the programmes on TV and never ending romantic or science fiction series are of these type. This childhood nostalgia is perhaps the source of all the legends and recycling stories. On one hand, these legends are adult made for children, but on the other hand they are made up for adults. Using the same characters or the same main events, changing some details new legends are built for the next generations. Each generation hands it down to the others with some changes. So, the recycling of the texts and legends continues forever.

Some of these texts have the main concepts such as love, hate, sorrow, regret, happiness, query, justice, etc. A piece of all makes up a new text. Changing the quantity of the ingrediants makes it appropriate for different ages, cultures and tastes. New concepts are produced within these texts. And these new concepts stick to these texts and become a part of it. Whenever the text recycles the related concepts recycle, too.

In the following text some similarities and differences of animated texts for children and for adults are analysed. A questionnaire is given to the inspectors of the film the Prince of Egypt. The answers to the questionnaire are considered to enlight the qualities of an animation for adults. From Cinderella to Peter Pan, from the Sleeping Beauty to Snow White all the adult made text for children include superstitious believes and actions. We see the similar qualities for the text made for adults. Animation is also a way of conducting these believes in the most

* Öğr.Gör., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV ve Sinema Bölümü

suitable way. The good and bad characters of the film are also questioned. What is the best for everyone? What do the participants feel during their watch? How do they handle the question of belief? Does the God in the film resemble their God in real life? Such questions are included in the questionnaire and the answers are interesting.

Zaman zaman hepimiz çocuklaşır, biraz masal dinlemek isteriz. TV'deki pembe ya da diğer renkli diziler, bilim kurgu filmlerin ve tüm söylencelerin kaynağının da içimizdeki bu çocuğa masallar anlatma tutkusundan kaynaklanmakta olduğu söylenebilir. Bir yandan bakıldığında yalnızca yetişkin merkezli imiş gibi görünen bu söylenlerin temelinde benzer kurgularla üretilmiş, nice farklı fantazilerle süslenmiş, farklı anlatıcılar ve bakış açıları kullanılarak aktarılmış yapılar bulunmaktadır. Üretenler de yetişkindir yetişkin olmasına da kimi zaman alıcıların çocuklar da olabileceği düşünülür, bu söylenlerin onlar yardımı ile de kuşaklar boyu sürdürülmesi planlanır. Böylece ürün ya da anlatı devinimini sürdürecektir.

Anlatıların temel olarak ele aldığı bazı kavramlar vardır. Sevgi, nefret, üzüntü, pişmanlık, mutluluk, acı, erdem, adalet, merak, huzur gibi kavramlar anlatılarda farklı biçimlerde yinelenir. Bu anlatılar aracılığı ile oluşturulan ve anlatı süresince yaşanan bu kavramların karşılıkları gerçek yaşamda yoksa, oluşturulur, varsa perçinlenir. Kavramın devinim geçirdiği durumlarda da yan anlamlarla bu kavram zenginleştirilir. Örneğin anlatıda geçen değişik bir sevgi anlayışı, farklı bir yaşam tarzı, bu türde kavramları bulunmayan ancak benzer kavramları olan izleyiciler için bu kavramların devinimi anlamına gelecektir.

Çocuklar tüm kavramları gerek sözel, gerekse görsel anlatılar yolu ile edinirler ve geliştirirler. Benzer şekilde yetişkinlerin de anlatılar yolu ile farklı kavramların farkına vardıkları ve bunlara karşı olumlu ya da olumsuz tepkiler geliştirdikleri durumlar vardır. Özellikle çocuklara yönelik filmlerde ne tür kavramların devindiği önemli bir sorundur. Çünkü, olumsuzluk içeren kavramların sık devinimi, bir biçimde bireyin yaşamında yerini alacağından ve toplumun yaşamını etkileyeceğinden bunların olabildiği kadar aza indirgenmesi savunulmakla birlikte şiddet, öfke, öc gibi kavramlar özellikle çocuklara yönelik anlatılarda oldukça sıkça bulunmaktadır.

Bir kısım eğitimci ve çocuk uzmanları çocuğun, gerçek yaşamdaki bu duygulara ve kavramlara bu anlatılar aracılığı ile bir anlamda hazırlandığını öne sürse de, diğerleri gerçek yaşamda nasıl olsa karşılaşılacak olan bu olumsuz kavramların çocuğun dünyasına ne kadar geç girerse çocuk açısından o denli iyi olacağını savunmaktalar. Kötü ya da zararlı diye tanımlanabilecek bu kavramların belirgin bir sayıda ve özenli bir biçimde çocuğun karşısına çıkması, onun bu kötülüklerden arınmasını sağlayabilir ancak, bunları tutum ve davranış olarak benimsemesine de sebep olabilir. İster düşsel ister gerçekçi olsun, çocuğun yaşamında belli bir devingenlik kazanan bu yapılar çocukları etkilemektedir. Yine bir kısım eğitimciler çocuğun olabildiğince gerçekçi anlatılarla beslenmesinin doğru olacağını savunurken, diğerleri de yaşamda gerçeğin yeterince bol olduğunun, bu yüzden anlatılarda olsun çocuğa biraz düş gücü aşılmasının ve mutluluk adına olmazların olur kılınmasının gerekliliğinin altını çizmektedirler.

Aslında yapılan araştırmalar, çocukların anlatıları oldukça gerçekçi bir biçimde ele aldığını, düş ile gerçeği, olası olan ile olmayanı birbirinden çok net bir biçimde ayırdığını kanıtlamakta. Zaman zaman anlatılar ile gerçek yaşam arasında paralellikler ve köprüler kuran çocuklar, zaman zaman da bu geçişlerin imkansızlığının bilincinde olduklarını belirtmekte.

Bir açıdan bakıldığında çocuklara yönelik anlatılar ile yetişkinlere yönelik anlatılar arasında biçimsel olarak belirgin farklar bulunmadığı gözlemlenebilir. Yalnızca biraz daha çocuksu olabilmek için anlatıların bazı ayrıntıları gizli tutulabilir ya da altı özellikle çizilebilir. Anlatı başladığı anda çocuğun ona gösterdiği ilgi, çocuğun da bir devinim içine girmesini sağlar. Bu öylesine büyümlü bir devinimdir ki, çocuk bu döngüden hiç çıkmak istemez. Aynı döngüyü defalarca yinlemek ister, bunun içindir ki sözcüğü sözcüğüne bildiği bir masalın bile bir kez daha anlatılmasını ister. Bunu, kimi zaman anlatımın olaylarını kafasında tam bir sıraya koyabilmek, neden-niçin ilişkisini kurabilmek için ister, kimi zaman da sadece anlatıdan daha önce almış oldu tadı bir kez daha alabilmek uğruna ister.

İnsanlığın yüzyıllardır uğruna nice savaşlar verdiği din ve inanç konusu ise masallarda, çocuklara yönelik söylenlerde genellikle somut olarak yer almayan bir konudur. Anlatı kendi içinde tutarlı olmak zorundadır. O durum, o ortam içinde o anlatı bir şey ifade eder. Bazı eylemler yalnızca o anlatı için geçerlidir, olabilir. Çocukların anlatıdaki

olayları ve kavramları yetişkinler gibi görmedikleri bir gerçek, kaldı ki inanç gibi soyut kavramlar söz konusu olduğunda onların zihinlerinde oluşabilecek bir kavram günlük yaşamda genellikle somut bir özde bulamaz kendine. Bu yüzden söylenlerde genellikle sihirli, büyü, gerçek dışı ortamlar sunulur çocuklara. Her ne kadar inanılır olmasa da, gerçekte olmadığını bile bile inanır çocuklar bu doğüstü güçlere, hatta anlatı içinde özellikle bunların olmasını ister. Uyuyan Güzelden, Çizmeli Kediye, Peter Pan'dan Cinderella'ya dek evrensel söylenler hep doğüstü güçler ve eylemler içeren ve nesillerden nesillere aktarılan söylenlerdir.

2000'li yılların başlangıcı sayılan günümüzde geçmişe duyulan özlem ve geçmişin yeniden değerlendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Daha önceden ele alınmış, işlenmiş konular bir kez daha gündeme getirilmekte, "nostalji albümleri" çıkarılmakta ve tüm anlatılar bir kez daha anlatılmaktadır. Bu yeni anlatımlar sırasında anlatılar zaman zaman biçim ve içerik değişikliğine de uğramaktadırlar. Teknolojinin de katkısı ve giderek yaygınlaşan "sanal dünyalar" ile düş dünyası ile gerçek birbirine geçmekte, anlatıların çocuklara ya da yetişkinlere yönelik olması gibi ayrımlar da ortadan kalkmaktadır.

Yapılan araştırmalar ve oluşturulan denek grupları üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda özellikle batı dünyasında "çizgi filmlerin" çocukların dünyasında çok fazla yer tuttuğu kanıtlanmış durumdadır. Okula gittikleri süre içinde, okul dışında kalan boş zamanlarının yarısından fazlasını televizyon izlemeye ayıran ve büyük bir çoğunlukla çizgi filmleri seçen çocuklar açısından bakıldığında, çizgi film gerçek yaşamda uygulamaya ya da yaşamaya fırsat bulamadıkları oyunları, deneyimleri, sevinçleri ve korkuları içeren bir kaçış niteliği taşımaktadır. Bu düşünlülük öyle boyutlara varmıştır ki, sonuçta eğitimciler bile, çocuğa yeni bir şeyler öğretmek için çizgi filmi araç olarak eğitim izlencelerine yerleştirmişlerdir. J.R.R. Tolkien, insan aklının, aslında var olmayan şeylerin anlksal görüntülerini yaratma becerisine sahip olduğunu belirtmektedir. Çizgi film, sadece düşlenebilen bu görüntülerin yalnızca anlksal canlandırılmasını değil, somut bir şekilde ekran üzerinde yansıtılmasını da sağlar bu yüzden de gerçek kahramanları olan filmlerden çok daha fazla yakındır çocuğa. Onun düş gücünü harekete geçirir, gerçek dünyanın yanı sıra bir düş dünyasının varlığını vurgular ve her fırsatta çocuğu bu dünyaya konuk eder. Ayrıca çizgi filmler, çocukların kavram geliştirmelerine ve bu kavramlar

arasında ilişkiler kurmalarına sebep olur. Bir açıdan bakıldığında çocukların duygularını da yönetmektedir çizgi filmler. Çocukluktan başlayarak yaşamın temel kavramları olan merak, öfke, sabır, ödül, ceza gibi kavramlar çizgi filmlerde geniş yer tutar, farklı biçimlerde devinerek, çocukla birlikte yaşamın içine girer.

Çizgi filmler, çocukların olduğu kadar yetişkinlerin dünyasında da oldukça fazla bir yer tutmaktadır. Gerek çocukların zararlı iletiler almalarını engellemek ve onları denetlemek kaygısı ile olsun, gerekse çocukla birlikte birşeyleri paylaşmak adına olsun, günümüz yetişkinlerinin de en az çocuklar kadar çizgi filme düşkün olduklarını öne sürmek olasıdır. Çocuklukları televizyon karşısında geçen küçükler, yetişkin olduklarında da bu eski alışkanlıklarından kolay kolay kopmamaktadır. Gerçekte, alım gücünün teknolojinin gelişimine paralel olarak arttığı ve artık her eve birden fazla televizyon ve çözücü girebildiği bir zaman diliminde bu etkilenimin biraz azaldığından da söz etmek olasıdır. Artık yetişkinler için ve çocuklar için onların istek ve beğenileri doğrultusunda filmlere ve programlara öncelik veren interaktif kanalları olan televizyonlar söz konusudur. Bu yüzden çocuk ve yetişkin tek bir yayın kanalına ya da televizyona mahkum edilmeksizin, özgür bir şekilde seçimlerini yapabilme olanağı bulunmaktadır. Bu durumda yetişkin ve çocukların program paylaşım düzeyi azalmakta, herkes kendi odasında farklı seçimlerinin keyfini yaşamaktadır. Ancak söz konusu televizyon değil bir başka iletişim kanalı olan sinema olduğunda çocuklarla yetişkinlerin yine aynı yerde buluşmaları söz konusu olmaktadır. Buluşmanın ötesinde, kendi başına sinemaya gidebilecek yaşa gelmemiş çocuklar için bir zorunluluktur bu paylaşım.

Çocuklarını sinemanın büyüülü atmosferine teslim eden anne-baba için de böyle bir paylaşım zaman zaman hem çocuk hem de yetişkin açısından onaylanan bir davranış olmaktadır. Günümüz sinema teknolojisi ile, genellikle çocuklara yönelik olan filmler Türkçe dublaj ile sunulabilmekte bu da çocuğun anlamasını kolaylaştırmaktadır. Sinemadaki Çizgi Filmlerin çocuklar kadar yetişkinlerin de ilgisini çektiği bir gerçek. Ancak, bunlardan bazılarının çocuklara yönelik olmadığı da doğru. Çizgi film üreticilerinin sinema izleyicileri için çizgi film üretmeleri yeni bir olay değil. Üstelik, her çocuğun yanında anne ya da babadan birinin, zaman zaman her ikisinin birden olacağı, hatta ailedeki tüm çocukların bu keyifli seyre katılacakları da düşünülecek

olduğunda bu filmlerin çok da karlı olabilecekleri görülmektedir. Sinemadaki Çizgi filmler asla sıradan bir film olarak kalmamakta, çeşitli reklam yolları ile oyuncak, kitap, anı ya da süs eşyası gibi nesnelere dönüşmekte, bu tür oluşumlar da en az filmin kendisi kadar, hatta ondan daha fazla gelir sağlamaktadır.

1999 Haziran ayında İstanbul sinemalarda gösterime giren "Mısır Prensi" filmi de gerek çizgi film olması nedeniyle, gerekse eylemleri ve anlatımı ile çocuklara yönelikmiş gibi görünmektedir. Filmde devinim, değişim ve dönüşüm olgusu da pek çok örnekle karşımıza çıkmaktadır. Ancak, bu film, diğer çizgi filmlerden öte bazı özellikler taşımakta ve daha yakın bir incelemeyi gerektirmektedir.

Diğer çizgi filmlerde olmayan özellikler taşıması nedeni ile "Mısır Prensi" ilgili bir izleyici araştırması düzenlenmesi düşünülmüş, konu ile ilgili gerçekleştirilen ankete verilen yanıtlar değerlendirilmiştir. Anketlere yanıt veren 41 kişiden alınan bilgiler aşağıdadır.

Film İzleyicisinin Kimliği

Ankete katılanların yaş dağılımı, bir anlamda, izleyicilerin yaş dağılımını yansıtmaktadır. Bu oranlara bakıldığında, genel içinde 20-30 yaş arasındaki izleyicilerin sayısı 20'ye ulaşmaktadır. Bunun yanı sıra, yaş 20'nin altında olan izleyicilerin sayısı 6'da kalmakta, 30-35 yaşlarındaki 10 kişilik grup da dikkat çekmektedir. 35 yaşın üzerinde bulunan yalnızca 5 izleyici bulunmaktadır. Bu sonuçlardan da gözlemlenebileceği gibi, çizgi film olmasına karşın "Mısır Prensi" filminin izleyici kitlesini çocuklar değil, genç ve orta yaştaki izleyiciler oluşturmaktadır.

Ankete katılanların yaş dağılımı		
Yaş	Katılan	% Oran
11	1	% 2.43
13	1	% 2.43
15	1	% 2.43
18	2	% 4.87
19	1	% 2.43
20	5	% 12.19
21	1	% 2.43
22	2	% 4.87
23	2	% 4.87
24	1	% 2.43
25	1	% 2.43
26	3	% 7.31
28	3	% 7.31
29	1	% 2.43
30	1	% 2.43
31	4	% 9.75
32	2	% 4.87
33	1	% 2.43
34	1	% 2.43
35	2	% 4.87
40	1	% 2.43
46	1	% 2.43
50	1	% 2.43
56	1	% 2.43
60	1	% 2.43
	41	%100

Bu durumda ankete katılanlara yöneltilen, filmin kimlere yönelik olduğu sorusu da aslında kendiliğinden yanıtlanmış olmaktadır. İzleyicilerin büyük bir kısmı, % 55.45'i filmin gençlere ve yetişkinlere

yönelik olduğunu belirtmiş, % 44.63'ü filmin 18 yaş altındakilere yönelik olduğunu ifade etmiştir. İzleyicilere bu filmin kimlere yönelik olduğu sorulduğunda % 14.28'i bu filmin 7-12 yaş arası çocuklara, % 30.35'i 12-18 yaş arası çocuklara, % 32.14'ü gençlere, % 23.31'i ise yetişkinlere yönelik olduğunu belirtmiştir.

İzleyicilerin cinsiyeti söz konusu olduğunda ise ankete katılanların dağılımında kadın ve erkeklerin bu filme eşit derecede ilgi gösterdikleri sonucunu çıkarmak olasıdır.

Ankete katılanların cinsiyet dağılımı şu şekildedir.

	Adet	% Oran
Erkek	20	% 48.78
Kadın	21	% 51.22
	41	% 100

Eğitim durumu açısından bakıldığında izleyicilerin, % 7.3'ünün ilkokul, % 7.3'ünün ortaokul, % 21.95'lik bir bölümünün lise mezunu olduğu görülmektedir. Üniversite mezunu izleyici oranı % 56.09, master yapmış izleyici oranı ise % 7.3 olarak saptanmıştır.

İzleyicilere filmi kiminle izledikleri sorusu yöneltilmiştir. Bu önemlidir, çünkü, zaman zaman filmin seçiminde önemli bir unsur olabileceği gibi, izleme niteliğini ve alımlamayı da etkileyebilecek önemli bir unsur olarak karşımıza çıkabilmektedir.

	Erkek	Kadın	Toplam
Filmi kiminle izlediniz?			
Tek başına	%10	% 7.3	% 17.3
Annesi ile	% 2.5	% 2.43	% 4.93
Eşi ile	%10	% 9.75	% 19.75
Sevgili/sözleşmesi ile	% 17.5	% 7.3	% 24.8
Nişanlısı ile	% 2.5		% 2.5
Erkek kardeşi ile	% 2.5		% 2.5
Kız arkadaşı ile	% 2.5	% 12.19	% 14.69
Erkek arkadaşı ile	% 2.5	% 2.43	% 4.93
Kız ve Erkek arkadaşları ile		% 2.43	% 2.43
Çocukları ile		% 7.3	% 7.3
Eşi ve çocukları ile		% 2.43	% 2.43
Diğer		% 2.43	% 2.43

Anket sonuçlarına göre izleyicilerin büyük bir bölümü filmi sözleşmesi,/sevgilisi ya da eşi ile izlemiştir (% 24.5). Birlikte izledikleri kişi ile arasında arkadaşlık bağı bulunanlar ise ilginç veriler sunmaktadır. Sonuçlardan erkek ve bayan izleyicilerin birlikte izleyecekleri kişilerin seçiminde farklı davrandıkları görülmektedir. Erkeklerin % 2.5'i ile Bayanların % 2.43'ü, toplam içinde % 4.93, erkek arkadaşları ile birlikte film izlemişlerdir. Erkeklerin % 2.5'i ile Bayanların % 12.19'u kız arkadaşları ile film izlemişlerdir. Erkekler açısından kız arkadaş seçiminin erkek arkadaşlarla eşit olduğu gözlenirken, bayanlar açısından kız arkadaş seçiminin % 83.37 olduğu görülmektedir. Erkek izleyicilerin genellikle erkek kardeş (% 2.5) ya da arkadaş ile izlemeyi seçtikleri, bayanların ise çocukları ve arkadaş grubu ile izlemeyi seçtikleri de görülmektedir. Filmi tek başına izleyenlerin oranı % 17.3'tür. Filme annesi ile gelenlerin oranı % 4.93 olarak ortaya çıkarken, babası ile izleyen bir gruba rastlanmaması çok ilginçtir. Anne-babası ile filmi izleyen grup olarak % 2.43'lük bir oran karşımıza çıkmaktadır. Kız kardeşi ile film izlemeye giden ne erkek ne de bayan grubu bulunmaktadır.

İzleyicilerin filme geliş sebepleri de farklıdır. Filme tavsiye üstüne gelen % 33.33'lük bir grup çoğunluğu oluşturmaktadır. Filmin tanıtımını görüp gelen % 22.22'lik bir grup ile filmin gazetelerde ilanını görüp gelen % 8.88 oranında bir bilinçli izleyici grubu da ikinci grubu oluşturmaktadır. Filme çizgi film olduğu için gelen % 15.55'lik bir grubun yanında, tesadüfen gelen % 8.88'lik ve arkadaşları geldiği için gelen % 4.44'lük bir grubun da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Anne babası getirdiği için gelenlerin oranı %2.22, diğer sebeplerle filmi izleyenlerin oranı % 8.88'dir.

Filme geliş sebebi	% Oran
Çizgi film olduğu için	% 15.55
Tavsiye üstüne	% 33.33
Gazetelerde ilanını görüp	% 8.88
Filmin tanıtımını görüp	% 22.22
Anne-babam getirdiği için	% 2.22
Arkadaşlarım geldiği için	% 4.44
Tesadüfen	% 4.44
Diğer	% 8.88

Çizgi Filmin Etkileyciliği

Bir çizgi filmin yetişkinlerin nasıl etkilediği sorusu ile, yetişkinlerin çizgi film hakkındaki düşünceleri saptanmaya çalışılmıştır. İzleyicilerin yalnızca %7.40'ı çizgi filmin kendisini etkilemediğini, % 1.85'i ise çizgi film olması nedeniyle inandırıcı olmadığını belirtmektedir. % 5.55'i ise çizgi filmin kendilerini olumsuz etkilediğini düşünmektedir. Bunun yanı sıra çizgi filmin kendilerini olumlu etkilediğini düşünen izleyici oranı % 31.48'dir. Bunların dışında, filmin, çizgi film olmasının filmin öyküsünün inandırıcılığını arttırdığını

belirten % 9.25 izleyici oranı, düşsel bir dünyayı yansıtmakta çizgi filmin daha etkili olduğunu düşünen % 22.22'lik bir izleyici oranı ve filmdeki sahnelerin görsel açıdan ancak çizgi film ile aktarılmasının uygun olduğunu düşünen % 11.11'lik bir izleyici oranı da düşünüldüğünde, yetişkinlerin çizgi filmde epeyce hoşnut olduklarını söylemek yanlış olmaz. İzleyicilerin yalnızca % 3.70'lik bir bölümü gerçek karakterlerin yer aldığı bir filmi tercih edeceğini, % 7.40'ı ise çizgi filmin çocuklara uygun olduğunu düşündüğünü belirtmiştir.

Filmin izlenmesi sırasında izleyicilerde ortaya çıkan duygular saptanmaya çalışılmış, bu amaçla sorulan sorulara tek bir duygu çeşidi işaretleyen yanıtlarla, karışık duyguların bir arada hissedildiğini belirten yanıtlar alınmıştır.

Çizgi Film Duygusallığı

Film sırasında hissedilen duyguların filmin yapısı ile ve katılanların niteliği ile ilgili olduğu bilinmektedir. Bu film sırasında hissedilen duygulardan en yoğunu sempatidir. Bu yanıtlara göre en çok yaşanan duygular, sırasıyla, Sempatî, Adalet, Heyecan, Üzüntü ve Burukluk'tur. Bu duyguların karışık bir biçimde verilmesi durumda Adalet duygusu ile Üzüntü eş değerde ön plana çıkmaktadır. Ardından Heyecan ve Huzur duyguları gelmektedir. Öfke, kızgınlık, özenti gibi diğer duygular ise % 4.93 oranında ortaya çıkmaktadır.

Sempatî, % 16.04

Adalet, % 12.34

Heyecan, % 11.11

Üzüntü % 11.11

Burukluk % 9.87

Merak % 8.64

Huzur % 8.64

Acı % 4.93

Sevinç % 4.93

Mutluluk % 3.7

Keder % 2.46

Sıkıntı % 1.23

Filmin dili ve altyazılı olması hakkında

Çocuklara yönelik olan diğer çizgi filmlerin aksine, Mısır Prensi orijinal seslendirmesi ile ve Türkçe altyazılı olarak vizyona girmiştir. Bunun en önemli nedeninin filmin müziğinin ödül alması olduğu düşünülebilir. Bunun yanı sıra film içindeki ilahi türü bazı sözlerin çevrimindeki güçlükler de göz önünde bulundurulabilir. Çizgi film izleme düzeyindeki çocukların yabancı bir dildeki filmi izlemeleri bir yana, altyazıları da düzgün bir biçimde okuyup, takip edip görüntü ile birleştirmeleri onlar için yaşlarının üzerinde bir beceri ve oldukça karışık bir işlemler dizisi gerektirmektedir. Kaldı ki, yetişkinlerin bile bu alanda zorlandıkları söylenebilir. Filmin anlamlandırılmasında en önemli unsurlardan biri olan dilin sesler değil de yazılar aracılığı ile izleyicilere aktarılmış olması, filmin çocuklara yönelik olmadığını en iyi göstergesidir. Ankete katılan izleyicilerin, filmin Türkçe altyazılı olması hakkındaki düşünceleri şöyledir.

Filmin Türkçe altyazılı olmasının filmi anlamayı zorlaştırdığını söyleyen izleyici oranı % 7.31'dir. Bu eleştiriyi erkek ve kadın izleyicilerde eşit olarak görmekteyiz. Filmin altyazılı olmasının böyle bir zorluk yaratmadığını söyleyen izleyicilerin oranı ise % 56.09'dur. İzleyicilerin % 7.31'i filmin altyazılı olmasının anlamayı biraz % 2.43'ü ise oldukça fazla oranda etkilediğini söylemektedirler.

Film müziğinin etkileyciliği

Filmin müziğinin ödül kazanmış olması, izleyicilerin ilgisini doğrudan ya da dolaylı olarak bu yöne çekmiştir. İzleyicilerin müzikle kurdukları bağlantıyı saptayabilmek için, duygulu, hüzünlü, filmle uyumlu, ilginç ve canlı betimlemeleri kullanılmıştır. İzleyicilerin bir kısmı bunların filmde tek tek unsurlar olarak algılanmış, bir kısmı da birbiri ile karışık olarak algılamıştır. Film müzikleri ile ilgili olarak tek betimleme yapan izleyicilerden, film müziklerini filmle uyumlu bulan izleyici oranı % 24.39'dur. İzleyicilerin % 12.19'u film müziklerini hüzünlü, % 9.75'i ise duygulu bulduklarını ifade etmişlerdir. % 4.87'si ilginç, % 2.43'ü de canlı ve kıpır kıpır bulduklarını söylerken, % 4.87'si yabancı dilde olduğu için anlamadıklarını belirtmişlerdir.

Film müzikleri hakkında karışık duygular hissedenlerin %24.39'u filmin müziklerini duygulu ve filmle uyumlu olarak

nitelendirmiştir. İzleyicilerin % 9.5'i film müzikleri için duygulu ve hüzünlü tanımlamasını benimserken, % 4.87'si hüzünlü ve filmle uyumlu olduğunu, % 2.43'ü ise duygulu, hüzünlü, filmle uyumlu ve ilginç olduğunu belirtmiştir.

Renklerin etkileyciliği

Mısır Prensi filminin çizgi film olması nedeni ile renklendirmesi gerçek filmlerden farklıdır. Düşsel bir dünyayı canlandırmakta kullanılan çizgi film, renklendirme açısından da bir o kadar özgürdür. Yine de renklerin gerçeğine uygun bir biçimde kullanıldığını ifade etmek gerek. Filmin anlatımında belirgin bir rol oynayan renkler, izleyicileri de olumlu ya da olumsuz bir biçimde etkilemektedir. Bu filmin renklerinin izleyicileri nasıl etkilediklerini ortaya çıkarmak amacıyla sorulan soruya izleyicilerin % 61.9'luk bir oranı filmin renklerinin kendilerini olumlu etkilediğini, % 2.38'lik bölümü ise olumsuz etkilediğini belirtmiştir. İzleyicilerin % 23'lük bölümü ise filmin renklerinden etkilemediğini ifade etmektedir.

Renklerin hangilerinin daha belirgin bir biçimde izleyicilerin aklında kaldığı sorusuna verilen yanıtlar da iki grupta toplanmaktadır. Birinci grupta yalnızca tek bir rengin etkinliğini belirten izleyici yanıtları bulunmaktadır. İkinci grupta ise, renklerin etkinliğini renk öbeği olarak belirten izleyici yanıtları bulunmaktadır.

Bu yanıtlara göre tek olarak akılda kalan en belirgin renk %34.48'lik anımsanma oranı ile "mavi" olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunu, % 20.68'lik bir oranla kırmızı ve kahverengi eşdeğerde daha sonra da % 10.68 ile sarı renk izlemektedir. Siyah rengin % 6.89'luk bir oranla etkileyici renkler arasında yer alması şaşırtıcıdır. Son sıraları ise % 3.44 ile beyaz ve % 3.44 oran ile diğer renkler almaktadır.

Renk öbeği olarak karşımıza çıkanlar arasında ise mavi %29.62'lik bir oranla yine birinci sırada yer almaktadır. İkinci olarak %22.22'lik bir oranla kahverengi, daha sonra %20.37'lik oranla kırmızı ve % 12.96 oranla sarı renkler görülmektedir. Her iki grup arasında renk sıralaması üst sıralarda değişmezken, beyaz rengin renk öbeğindeki oranı % 5.55 olarak karşımıza çıkmaktadır. Siyah renk ise % 3.70'e yükselmektedir. Yeşil rengin tek başına hiç anımsanmayıp renk öbeği içinde % 3.70 oranında yer alması oldukça şaşırtıcıdır.

Filmin beğenilen unsurları

Bir film izlendiğinde izleyici üzerinde oluşan etki, filmi oluşturan nice etkenin bir bileşenidir. Bu etki, tek tek unsurlara kesin olarak ayrılamasa da izleyici filmdeki hangi unsurun ya da unsurların kendisini etkilediğini bilebilir. Ankete katılan izleyicilere filmin beğenilen unsurları ile ilgili düşünceleri sorulduğunda, % 15.03'ü filmin çiziminden etkilendiğini, % 12.78'i renklerinden % 12.03'ü görüntüsünden ve % 11.27'si de konusundan etkilendiğini belirtmiştir. Filmin konusunun etkileyicilik oranı % 11.27, öykünün etkileyicilik oranı ise % 9.77 olarak belirlenmiştir. Öykü ve müziğin etkileyicilik oranı eşit olarak (% 9.77) karşımıza çıkmaktadır. Filmin yansıttığı kültürden etkilendiğini söyleyen izleyici oranı % 6.01 iken, filmdeki insanların yaşam biçiminin de % 2.25 oranında etkileyici olduğu saptanmıştır. İzleyicilerin % 5.26'sı filmde inanç yönünden etkilendiğini dile getirmiştir. Filmdeki öykünün geçtiği yer ve zamandan etkilenme oranı % 4.51 olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin karakterlerinin etkileyicilik oranı ise % 3.75 olarak saptanmıştır. Filmin genel olarak seslendirmesi izleyicilerin % 3.00'ünü etkilemiştir.

Çizgi film ve inanç

Mısır Prensi, çocuklara yönelik diğer çizgi filmlerin pek fazla değinmediği bir konuyu ele alan, inanç sorununu irdeleyen bir film olarak karşımıza çıkar. Sıradan bir film konusunun dışında, dinsel ve tarihsel bir konuyu ele alan filmdeki inanç unsuru hakkında görüşleri sorulan izleyicilerin % 31.37'si filmdeki inanç unsurunu inandırıcı bulduklarını ifade etmişlerdir. % 27.45'i ise bu inancı düşsel bulduklarını dile getirmişlerdir. Filmdeki inanç unsurunun kesinlikle kanıtlarla desteklenmiş olduğunu belirten izleyicilerin oranı % 13.72'dir. Toplam olarak bakıldığında filmin ele aldığı inanç unsurunu inandırıcı bulanların oranı % 45.09'a ulaşmaktadır. İzleyicilerin toplam olarak % 54.91'i de filmdeki inanç unsurunu düşsel, gerçek dışı, masalsı ya da çocuksu bulduklarını ifade etmişlerdir. Filmdeki inanç unsurunu düşsel olarak niteleyenlerin oranı % 27.45 iken, % 15.68 oranında masalsı, % 5.88 oranında gerçek dışı, % 1.96 oranında çocuksu bulduğunu ifade eden izleyicilerin yanında filmdeki inanç unsurunu farketmeyen izleyicilerin oranı % 1.96'dır.

Filmdeki Tanrı Unsurları

Filmdeki inanç unsurunun yanı sıra filmdeki Tanrı unsuru da gündeme gelmektedir. Filmde Musa'ya çeşitli iletiler veren ve insanları yönlendiren bir Tanrı unsuru bulunmaktadır. Filmdeki Tanrı unsurunun gerçek yaşamdaki Tanrı ile ne derece özdeşleştiğini bulabilmek amacı ile görüntülerdeki ipuçlarından da yola çıkarak bir nesnelere ve kavramlar dizgesi oluşturulmuş, izleyicilerin, filmdeki Tanrı kavramını bu dizgedeki hangi unsurlarla özdeşleştirdiği saptanmaya çalışılmıştır. Bu bölümde de yanıtlar tek birimler halinde olabildiği gibi, karışık birimler öbeği halinde karşımıza çıkabilmektedir. Sonuç olarak izleyicilerin %32.07'si filmdeki Tanrı'yı inandığı Tanrı ile; % 24.52'si ise kutsal bir güç ile özdeşleştirmektedir. Buradan hareketle, filmdeki inanç unsuru ile Tanrı unsurunun birlikte değerlendirildiği, inanç unsurunun inandırıcılığını kabullenenlerin, filmdeki Tanrı unsurunu da gerçek yaşamdaki Tanrı ile bağdaştırdığını söylemek olası. İzleyicilerin %7.54'ünün filmdeki Tanrı unsurunu ses, ateş, intikam ve Musa'nın asası ile, % 5.66'sının kan ile, % 1.88'inin müzik, renk, su ve ölüm ile özdeşleştirdiği görülmektedir.

Filmdeki Tanrı'nın nasıl bir kavramı çağrıştırdığı sorusuna diğer sorulardan çok daha geniş yayımlı yanıtlar gelmektedir. Bu, bireylerdeki Tanrı kavramı çağrışımlarının farklı etkiler yapmasından kaynaklanıyor olabilir. İzleyicilerin % 15.31'i Tanrı'yı yol gösterici olarak tanımlarken, % 14.41'i koruyucu olduğunu, % 12.61'i emredici, %11.71'i ise herşeyi izleyen olduğunu belirtmektedir. İzleyicilerin %9.00'u Tanrı'yı cezalandıran, % 8.10'u yardım eden, % 6.30'u vaad eden, 4.5'si düzenleyici, % 4.5'i intikam alan, % 3.6'sı ikna edici, % 3.6'sı ödüllendirici ve % 3.6'sı mutluluk veren, % 2.70'i rahatlatıcı bir güç olarak tanımlamıştır.

Anlatının aktarımı konusunda

Söylencelerin nesilden nesile aktarılması nasıl değerlendirdikleri sorusuna karşılık, izleyicilerin % 44.64'ü olumlu %21.42'si de gerekli bulduğunu belirtmişlerdir. İzleyicilerin % 17.85'i

böyle bir aktarımın bilgilendirici olduğunu ve % 7.14'ü mantıklı olduğunu düşündüğünü ifade etmiştir. İzleyicilerin % 3.57'si bu aktarımı olumsuz değerlendirdiğini, % 3.57'si mantıksız bulunduğunu, % 1.78'i de gereksiz gördüğünü belirtmektedir.

Film ve art alan bilgisi

Sinemaya gitme ve kitap okuma alışkanlığı ile ilgili bir ipucu olabilmesi için, izleyicilere filmle ilgili kitap okuyup okumadıkları sorulmuştur. Günümüzde, Mısır tarihi ve yöneticileri ile ilgili araştırmalar oldukça yoğunlaşmıştır. Bu konuda yapılan araştırmaların sonuçları, genele filmler, kitaplar yolu ile duyurulmaktadır. Özellikle Ramses dönemine yönelik çok sayıda kitapla tanışarlardan kaçının sinemada böyle bir konuyu ele alan Mısır Prensi filmi izlediği ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Ankete katılanlar arasında Ramses kitaplarından herhangi birini okuyarak filmi izlemeye gelen izleyici oranı % 19.51 olarak, kitap okumayanların oranı ise % 80.48 olarak saptanmıştır.

Film ve reklam ilişkisi

İzlenen filmin izleyicide yeterince kalıcı olmasını sağlamak amacıyla özellikle çocuk izleyiciler hedeflenerek filmle ilgili çok yönlü tanıtıma girişen film yapımcıları, genellikle çocuklara yönelik oyuncak, kitap, boyama kitabı ya da filmin karakterlerinin basılı olduğu fincan, tabak, T-shirt gibi nesnelerin satışına yönelmektedir. Zaman zaman çeşitli filmler için çıkarılan rakamlar, bu tür ürünlerin filmin kendisinden daha fazla gelir getirdiğini göstermektedir. Mısır Prensi filmi de bir çizgi film olmasına karşın, çocuklara yönelik olarak filmle ilgili hiçbir tanıtıcı bilgi ve etkinliğe yönelinmemiştir. Yetişkinlere yöneltilen, "Filmin karakterlerinin oyuncaklarının size ya da çocuğunuza verilmesini ister misiniz?" sorusunu izleyicilerin % 56.09'u "evet" olarak yanıtlamıştır. İzleyicilerin oyuncak beklentileri ise kuzu, koyun, Musa, Ramses, Firavun, Musa'nın karısı ve kızkardeşi şeklindedir.

Film Karakterleri ile Özdeşleşme

İzleyicilerin film seçimlerinde özdeşleşme çok önemli bir yer tutar. İzleyici içinde özdeşleşebileceği bir karakter bulunan filmlerden hoşlanır, kendisi ya da yakın çevresi ile ilgili görmediği filmlere ilgisini ise kısa sürede yitirir. Yapılan çalışmalar, özdeşleşmede çocukların birden fazla karakter seçebileceğini, seçilen karakterin de bireyin cinsiyeti ile ilgili olduğunu, erkeklerin genellikle erkek karakterlerle, kızların ise kız karakterlerle özdeşleşme eğiliminde olduklarını ortaya koymuşlardır. Yapısı gereği çocuklara pek fazla yönelik olmayan bu çizgi filmde, yetişkin izleyicilerin hangi karakterlerle özdeşleştiklerini ortaya çıkarmak amacı ile sorulan sorulara verilen yanıtların büyük bir çoğunluğu, kadın-erkek ayrımı olmaksızın Musa ile özdeşleşme eğilimini ortaya koymaktadır. Anket sonuçlarına göre, katılanların %68.29'u filmdeki herhangi bir karakterle özdeşleşme eğilimindedir. Ankete katılanların % 31.70'i si hiçbir karakterle özdeşleşmek istemediğini belirtmiştir. İzleyicilerin % 2.43'ü canlı bir karakter olmayan ancak film sırasında sıkça görünen Sfenks ile özdeşleşmek istediğini belirtmiştir. Genel kanının aksine, bu film izleyicileri arasında özdeşleşmede cinsiyet ayrımı pek görünmemektedir. Erkek karakterlerle özdeşleşen 11 erkek, 7 kadın izleyiciye karşılık, kadın karakterlerle özdeşleşen 3 erkek, 8 kadın izleyici bulunmaktadır. Yalnızca 1 izleyicinin erkek ya da kadın olmayan nötr bir karakterle, sfenks ile özdeşleşmesi dikkat çekicidir.

İzleyicilerin

% 26.82'si Musa ile,

% 12.19'u Musa'nın kardeşi ile,

% 9.75'i Ramses ile,

% 7.31'i Firavunun eşi ile,

% 4.87'si Musa'nın eşi ile,

% 4.86'sı Firavun ya da Ramses ile,

% 2.43'ü Firavun ya da Musa ile

% 2.43'ü Ramses ya da Musa ile özdeşleşmek istediklerini belirtmişlerdir.

Özdeşleşme söz konusu olduğunda uzmanlar, izleyicilerin her zaman iyi karakterler ile özdeşleştiklerini, bunun izleyiciyi rahatlattığını ve etik olarak da belli bir arınma sağladığını ifade etmekte. Filmdeki karakterlerin iyi ve kötü olarak sınıflanması kimi kez olası değildir. Çünkü filmin döngüsü boyunca iyi görünenler kötüye, kötü görünenler de iyiye dönüşebilir. Ancak, bazı karakterler de film boyunca yalnızca iyi ya da kötü olarak kalabilirler. Mısır Prensi filmi için izleyicilerin hangi karakterleri iyi ya da kötü olarak değerlendirdikleri saptanmaya çalışılmıştır. Bu soruya verilen yanıtlardan, izleyicilerin tümünün saf iyi ya da saf kötü olarak gördükleri karakterler belirlenmiştir. Yanıtlara göre izleyicilerin % 90.32'si Musa'yı iyi bir karakter olarak belirlerken, % 9.67'si onun kötü olduğunu belirtmiştir.

Anket sonuçlarına göre filmdeki Musa karakteri saf iyi değildir. İzleyicilerin % 9.67'si Musa'nın kötü olduğunu düşünmektedir. Anketteki çarpıcı sonuçlardan biri de Ramses ile ilgilidir. İzleyicilerin % 58.06'sını onun iyi olduğunu düşünürken % 35.48'i kötü olduğunu belirtmektedir. Bebeklerin kıymandan geçirilmesine neden olduğu düşünülen Firavun için de izleyicilerin % 25.80'lik bir bölümü iyi demekte, % 58.06'sı ise onu kötü olarak kabul etmektedir. Musa'yı kurtararak onu oğlu gibi yetiştiren firavunun eşi için ise % 77.41 oranındaki izleyici iyi, % 12.90 oranındaki izleyici ise kötü demektedir. Musa'nın kardeşinin de benzer şekilde % 64.51'lik iyi oranına karşılık % 6.45'lik bir kötü payı bulunmaktadır. Filmdeki tek saf karakterin Musa'nın eşi olduğu söylenebilir. İzleyicilerin % 80.64'ü onun iyi olduğunu düşünmekte, kötü olduğunu düşünen hiçbir izleyici bulunmamaktadır.

Filmdeki karakterlerin iyilik ve kötülük oranları ile izleyicilerin onlarla özdeşleşme oranları birlikte göz önünde bulundurulduğunda, karşımıza şöyle bir tablo çıkmaktadır. İyiden kötüye doğru bir sıralama olduğu gibi Musa, Musa'nın eşi, Firavun'un eşi, Musa'nın kardeşi, Ramses, Firavun sırası izlenmektedir. Özdeşleşme sırası ise daha değişiktir. Musa, Musa'nın kardeşi, Ramses, Firavun'un eşi, Musa'nın eşi, Firavun ve sfenks.

İzleyicilerin iyi'den kötü'ye doğru yaptığı sıralama göz önünde bulundurularak gözden geçirilen özdeşleşme şemasında en iyi ve en kötünün sıralamasında özdeşleşme açısından hiçbir değişim olmadığı görülmektedir. Diğer bir deyişle izleyiciler en çok en iyi karakterle

özdeşleşmek istemekte, en kötü ile özdeşleşen birey sayısı en alt düzeyde bulunmaktadır. Ancak ara sıralara geçildiğinde durumda farklılaşma görülmektedir. Bir yandan, en kötüye en yakın karakter durumunda olan Ramses, özdeşleşilen üçüncü karakter niteliği taşımaktadır. En iyiye en yakın olan Musa'nın eşi ise özdeşleşme sırasında beşincidir. Bu açıdan bakıldığında, özdeşleşmede göz önünde bulundurululan sıralamanın kahramanların iyilik oranlarına göre yapıldığını söylemek çok zor. En iyi ve en kötüler dışında listede alta ya da üste kaymalar olabilmektedir yargısı pek yanlış olmasa gerek.

Yan karakterler

Çocuk filmlerinde genellikle insan kahramanların yanında onlara eşlik eden, yol gösteren, akıl veren, komik hayvan karakterler bulunmaktadır. Çizgi film olması nedeniyle çocuklara yönelik bu özellikler Mısır Prensi filminde de bulunmaktadır. İzleyicilerden filmde gördükleri beş hayvanı yazmaları istenmiştir. Yetişkinlerin filmde gördüklerini en çok anımsadıkları hayvan deve olmuştur. Bunu sırasıyla köpek, koyun, keçi, koç, at ve balık izlemişlerdir. Ankete katılan izleyicilerin genellikle tür belirttikleri gözlenmiş, çok daha az sayıda izleyicinin daha özel sınıflamalara gittiği görülmüştür. Örneğin izleyicilerin büyük bir kısmı "balık" diye genellemeye gitmiş, filmde gördüğü köpekbalığı, yunus ve balina diye özelleştiren izleyici sayısı oldukça düşük olarak bulunmuştur. Anket sonuçlarına göre filmdeki hayvanlardan anımsananlar şöyledir: % 15.29 deve, % 14.11 köpek, %14.11 koyun, % 9.41 balık, % 8.82 at, % 7.64 yılan, % 6.47 inek, % 3.52 timsah, % 2.94 eşek, % 2.35 çekirge, % 2.35 kuğu, % 1.17 su aygırı, % 0.58 kurbağa, % 0.58 kaz, % 0.58 ördek, % 0.58 bit.

Filmle ilgili tavsiyeler

İzleyicilere filmle ilgili düşünceleri sorulduğunda, % 39.02'si filmin mutlaka izlenmesi gerektiğini belirtmiş, % 36.58'i izlenebilir olduğunu ifade etmiştir. İzleyicilerin % 19.51'i filmi zamanınız varsa görün, % 4.87'si de izlemesiniz de olur diye nitelendirmektedir.

Bu anket, ankete katılanlar, anketin uygulanış biçimi ve sonuçların yorumlanması yalnızca bu filme özgüdür. Farklı durumlarda ve uygulamalarda farklı sonuçlar alınabilemesi olağandır. Ancak anketin

belirgin sonuçlarına kısaca göz atmak gerekirse, en önemli sonuç, artık çizgi filmlerin yalnızca küçükler için olmadığıdır. Büyüklerin de çizgi filme önem verdiği, bunu yeterince hassas bir biçimde duyumsadığı, dünyasında buna yer ayırdığı, bunu inanç gibi önemli ve yaşamsal konuları irdelemek amacıyla kullanabildiğidir. Filmdeki yetişkin imgelerinin ve düşünce biçiminin çok yoğun olduğu görülmektedir. Tarihsel, dinsel, etik ve düşünsel boyutları ile bu film yetişkin izleyici grubunu hedeflediği gibi, oldukça etkisi altına almış görünmektedir.