الخصائص الفنية والدرامية لكتابة سيناريو سينما الطفل

Technical and dramatic characteristics of writing a children's cinema script

د/بوطولة أمينة [1]*

جامعة صالح بوبنيدر قسنطينة-3-كلية الفنون والثقافة الجزائر

amin.aboutoula@univ-constantine3.dz

تاريخ الاستلام: 2023/02/03 تاريخ القبول: 2023/03/29 تاريخ النشر: 2023/06/26

ملخص:

إن فن الكتابة لسيناريو الطفل يختلف في أسلوبه عن الكتابة الدرامية الموجهة لفئة الكبار أو البالغين لأن الطفل يحتاج إلى لغة مبسطة خالية من التعقيد وسهلة وفي نفس الوقت موحية بالمعاني والقيم الأخلاقية والجمالية والفنية والصور التي تساعده على إنماء مخيلته وترتقي بذوقه وتصحح سلوكاته وتصرفاته وذلك عن طريق التوحد مع الشخصيات الدرامية السوية، فعلى كاتب السيناريو للسينما الموجهة للطفل أن يكون واعيا وملما ودارسا لشخصية الطفل الذي يتعلم بالتلقائية ويكره النهي والأوامر والطرق المباشرة، فالدراما أفضل طريقة يمكن عن طريقها أن تبث المثل العليا.

الكلمات المفتاحية: السيناريو، الطفل، السينما، الخصائص الفنية، الكتابة الدرامية.

Abstract:

The art of writing for a child's script differs in its style from dramatic writing directed at the adult or adult category because the child needs a simplified language that is free of complexity, easy and at the same time suggestive of moral, aesthetic, artistic and image meanings and values that help him develop his imagination, elevate his taste and correct his behaviors and behaviors by uniting with normal dramatic characters, the screenwriter of the cinema directed to the child must be conscious, knowledgeable and a student of the personality of the child who learns spontaneously and hates prohibitions, orders and direct ways, Drama is the best way in which it can broadcast ideals

Keywords: Technical characteristics. Cinema, Child, Drama, Writing, Screenplay

* المؤلف المرسل: أمينة بوطولة الإيمايل amina.boutoula@univ-constantine3.dz.

مقدمـة:

تعد السينما ترجمة لواقعنا الحياتي المعاش، وأيضا لتخيلاتنا المتوهمة فهي تشمل على كل ما هو واقعي بالإضافة إلى كل ما هو متخيل أو متوهم أيضا فإن مشاهدي السينما الذين يأتون إليها وجوها مختلفة وأعمار أو ثقافات قدرات عاطفية وذهنية مختلفة أيضا قد قوبل بأشكال متنوعة ومتعددة كي ترضي أو تحاول إرضاء جميع الأذواق والاتجاهات، فكل منا يبعث عالمه المادي الملموس بالإضافة إلى خبرات لم يعشها بعد ويتمنى تحقيقها فيتخيلها في عالمه الذي يصنعه لنفسه، حين الهرب من قسوة الواقع أو طمعا في المستقبل، وبالنسبة للطفل فهو يعيش الواقع بكل تفاصيله داخل الأسرة وفي المدرسة، بين الأصدقاء إلى جانب أن الطفل منذ نعومة أظافره يعيش عالما آخر من خلال لعبه الإيهامي وفي مرحلة متقدمة ينسج عالما خياليا من القصص والروايات التي يقرأها، متخيلا أماكن الأحداث والأبطال وحتى أدق التفاصيل ويفعل هذا أيضا حتى بألعابه وهذا ما يجعل عقله وإدراكه وإحساسه أكثر مرونة وثراء، وعلى الرغم من أن السيناريست أو كاتب السيناريو والقصة والمسرحية، يستخدمون جميعهم تقنيات وفنيات مختلفة في الكتابة أو التأليف، إلا أنهم يتشابهون في جوهر الأمر من حيث اهتمامهم بعملية الصدق الفني **artistic truth**، لأن هذا المتلقي الصغير له عالمه الخاص والحساس الذي يشترط على كاتب السيناريو أن يراعي عدة أمور في ذلك، فما هي خصائص الكتابة السينمائية لسيناريو الطفل؟ وما هي الشروط التي ينبغي مراعاتها في كتابة وترتيب أحداث مرئية، مثيرة وجذابة تشد الطفل وتمتعه وفي نفس الوقت توجه سلوكه توجيها سليما وصحيحا بعيدا عن الأوامر والنهي لأن الطفل لا يتعلم بالطرق الصارمة والمباشرة وإنما العكس وخصوصا عن طريق التسلية واللعب؟

الطفل والدراما

يعرف أرسطو الدراما بأنها محاكاة لفعل الحياة وليست الحياة نفسها وإذا أمعنا الفكر في كلمة محاكاة **imitation**، سنجدها اشتقت من الفعل **imitât**، أي يحاكي أو يقلد، لكن عندما يقرنها أرسطو يفعل الحياة، فهو ينفي عنها كونها تقليدا عشوائيا للحياة، فتظل محاكاة للفعل نفسه أو بمعنى آخر مسرحة الأفعال والتصرفات والأحداث **Dramatisation**، تلك التي ربما تغيب عنا خلال زحمة الحياة وسرعتها، رتابتها وملها.

– ولكون الدراما منطقة، يحكمها قانون الضرورة والاحتمال **Necessity and probability** بعيدة عن الملل والسأم والأحداث العشوائية بالمقارنة مع الحياة التي تعج بالمواقف المتناقضة في أن واحد، حيث تختلط الأمور قد تداخل، لا منطق يحكم التصرفات والعلاقات، لا بدايات يبدأ منها أو نهايات تضع حدا للأحداث، فإن الحاجة تبدو ماسة لإعادة تقديم فعل الحياة عن طريق مسرحته، وإعادة تقديمه بما يسمح للمنطق أن يحكم العلاقات

خلال التصرف الإنساني، فعندما ننظر إلى عالم الطفل نجده، محبا مقلدا، يجيد التقليد منذ نعومته، وفي فترة أبكر أصوات الطيور والحيوانات التي يقلد أصواتها بتلقائية ومحبة، حيث إن أهم ما يميز مرحلة الطفولة المبكرة، هو ميل الطفل إلى التقليد والمحاكاة لسلوك الآخرين وتصرفاتهم وأعمالهم وأقوالهم فالطفل يقلد حتى أثناء لعبه الراشدين في حركاتهم وخاصة الشخصيات التي يميل إلى تقمصها وهذا التقليد يكسب الطفل في الواقع مهارات وقدرات عقلية وجسدية مختلفة كما يزيد من حصيلته اللغوية في الوقت نفسه. (إريك، 1982، صفحة 181 الحياة في الدراما)

ويفرق ماكسين ماكسويني **Maxine McSweeny**، بين عمليتي المحاكاة والتقليد لدى الطفل، عندما يوضح أن الطفل الصغير عندما يحاول ربط حذائه كي يتعلم ذلك وحده، فإن ذلك لا يعتبر دراما، ولكنه إذا حاول ربط حذائه مقلدا جدته وهي تربط حذاءها فإنه يمارس الدراما ويحاكي فعل الحياة، إن الأطفال يكونون سعداء جدا عندما يتقمصون أو يقلدون أشخاصا آخرين. **(McSweeny, 1974)**

إن هذا المثال يوضح أن الدراما أمر طبيعي في نظرة الإنسان خلال معايشته لفعل الحياة وليست بعيدة بالتالي عن الواقع، حيث إن الحياة، درامية ولكن دراميتها لا يمكن تحديدها وتقديمها دون الابتعاد عن الطرق المألوفة في سير الحياة، فالدراما بذلك تبدو كما لو كانت قطعة أو صورة مصغرة مقتطعة من الحياة ولكنها واضحة ومحددة لأنها كما يقول إريك بتلي: "أن الدراما تقدم العلاقات الإنسانية، ما يفعله الناس بعضهم لبعض ولا شيء غير ذلك" (إريك، 1982، صفحة 181، الحياة في الدراما)

إن الدراما عبر الشاشة والصورة المرئية ستساعد الطفل على تخطي حاجزي الزمان والمكان والدخول إلى عالم التخيل إلى جانب عالمه الواقعي، حيث توجد أماكن بعيدة نائية – الجبال، الغابات، تحت البحر والمحيطات، كل ذلك يساعد على التعلم وإعطاء الآراء وبهذا تسهم الدراما إسهاما واضحا في العملية التربوية التعليمية، كما تسهم الدراما في مجال العلاج النفسي أيضا ويتم ذلك عن طريق ما يسمى بالسيكودراما **psychodrama**، ويحدث ذلك بإدخال مواد جديدة متفهمة لنفسية الطفل كالأشياء التي لا يحبها بصورة ترغبه فيها، مثل عدم حبه للمدرسية أو خوفه من الظلام أو الوحوش أو بعض الحيوانات، فيتم عرض ذلك أمامه على الشاشة من خلال الدراما وعن طريق البطل الذي يحبه، فيجعله ذلك يعيد النظر فيما لا يحبه، محاكاة لبطله الذي لا يخاف الوحوش أو الظلام وكذلك من الممكن أن تستخدم الدراما في دفع الخوف عن الطفل الذي يخاف الظلام، حيث يقوم المقربون له باللهو واللعب وتمثيل الأدوار المحببة له خلال فترة الليل قبيل نومه مما يجعله لا يخاف بقية حياته، فيصبح الظلام بالنسبة له شيئا عاديا. (منصور، 1984، صفحة 151 أسس علم النفس العام)

– إن كل من السينما والتلفزيون يستطيعان أيضا تخفيض حدة التوتر والمخاوف عند الأطفال الذين يخافون الكلاب والقطط، ويتم ذلك بعرض أفلام سينمائية محببة ترغبهم في هذه الحيوانات الأليفة، وقد أجريت تجارب عدة أثبتت صحة هذا الكلام، فقد أدرك ديزني أهمية ذلك عندما جعل الحيوانات المختلفة أبطالا لقصصه أو محبين لأبطالها، وتشارك الدراما كعلاج نفسي عندما يفرغ المرضى كبارا وصغارا شحناتهم الانفعالية عن طريق تقمصهم لأحد الأدوار التي يودون أداءها في الحياة، أو يعيدون مواقف مرت بهم وسببت لهم ألما نفسيا، وذلك بانفعالات صريحة وردود أفعال تنفس عن مشاعرهم الغاضبة المكبوتة، مما يساعد على سرعة شفائهم وهي طريقة حديثة من طرق العلاج النفسي وفي الواقع، فإن ذلك يعمل على تفريغ شحنات غضبهم وإراحتهم كجزء من حل المشكلة.

– ولهذا تعد الدراما جزء من حياة الأطفال وإحساس طبيعي في كيانهم ووجدانهم وقد أشار إلى ذلك أرسطو بقوله: "إننا مطمئنون إلى أن هذا الفن لو انقرض يوما لاخترعه مرة أخرى للأطفال من ذوي السنتين والثلاثة، فالأطفال في هذا العمر، إذ يقطعون الأمل من أنهم كبار فعلا وحجما، يصبحون كبارا بالمحاكاة "، وبالتالي ممثلين، لاعبين في الكوميديا الإنسانية ويمكن اعتبار هذا كما اعتبره الكثيرون، جزءا من العملية التربوية. (إريك، 1982، صفحة 181)

لقد نبه أرسطو إلى أهمية الدراما في العملية التربوية، وهي أهمية توجه نظر القائمين على العملية التعليمية للدراما، ليس باعتبارها متعة في ذاتها فقط وإنما كمشارك في العملية التربوية التعليمية والتي سيكون لها أثر كبير على أطفالنا، حيث يتعلم الطفل أنواعا من السلوك عن طريق المشاهدة والملاحظة، حتى وإن لم تظهر كاستجابة سريعة للطفل فإنها سوف تختزن لحين ظهورها فيما يعد ويوجد الكثير من النماذج السلوكية في السينما والمسرح والتي يكون لها تأثير كبير على سلوكهم، حيث توضح لهم أنواع السلوكات التي يرغبون فيها، وغالبا ما تعكس هذه النماذج التي تتميز بها ثقافة معينة.

الخصائص الفنية والدرامية لسيناريو الطفل:

إن سيناريو الأحداث المقدم للطفل ينبغي أن يمتعه وذلك من خلال تقديم أحداث وقعت بالفعل، بالإضافة إلى أحداث متوقعة عن طريق تغلب أبطالها على المصاعب التي تقابلهم وليس بانتهاكها لحرمة القانون، وإنما من خلال عملية الصراع الموجودة بها، ومدى أثارها بالنسبة للطفل فقصة الفيلم هي تلك الأحداث المرئية المرتبة، المتسلسلة تسلسلا زمنيا و مكانيا، حسب منهج يضعه كاتب السيناريو، فيجب ان تعرض القصة موضوعا أو مشكلة رئيسة (صراعا) إلى جانب بعض الموضوعات الفرعية الرئيسة أو الثانوية التي تريد من

تأثير الموضوع الرئيسي وتبرزه، ذلك الموضوع أو القصة لها بداية ونهاية، تؤدي عن طريق شخصيات يراها المشاهد ماثلة أمامه، نابضة بالحياة والحركة، يرى انفعالاتها الداخلية و الخارجية عن طريق الصورة المعروضة ويسمع حوارها الخارجي بينها وبين الشخصيات الأخرى، بجانب مونولوجها الداخلي الذي يسمعه المتفرج والذي ينقل أحاسيسها ومشاعرها في أزمنة و أمكنة بعينها، إنه الفيلم المكتوب على الورق أو ما يعرف بالسيناريو.

فكاتب السيناريو ينبغي أن يكون ملما بلغة الصورة وكيفية التعامل مع دلالاتها وإيحاءاتها ورموزها، بجانب تعامله مع لغة الحوار أيضا، وهي أدوات يجب أن يعيها تماما إذا أراد أن يتعامل بصدق مع متفرجيه ومع شخصياته وعند الحديث عن الموضوعات التي ينبغي أن تتحدث عنها قصة الفيلم المقدم للطفل نسوق كلام (Eugene Vale)، حيث يقول في معرض حديثه عن القصة بوجه عام: "أن الأمر يبدو مستحيلا في إيجاد قواعد عامة بخصوص المادة القصصية الرئيسية، إن القصص كثيرة ومتنوعة تنوع الحياة نفسها وإذا كان كل شيء ممكنا أن يتخيل حيث لا توجد قيود على الخيال فبالتالي كل شيء من الممكن أن يحكي ويقال، لذلك فالتنوع أمر مطلوب في القصص، حتى لا تكون مملة متشابهة ولهذا ينبغي أن تكون مختلفة عن بعضها طالما أن الموضوع الرئيسي في حكاية القصة هو الإنسان وأفعاله. (Vale، 1998، صفحة 220)

فإذا كان التنوع يصبح حتميا في اختيار المادة القصبة الفيلمية بشكل عام فإن هذا التنوع يصبح مطلبا رئيسيا واضحا عند الكتابة للطفل الذي يتطلع إلى الجديد ونشد التغير باحثا عن كل ما هو مبهر ومثير، وكذلك عنصر التشويق يكون مطلبا رئيسا سواء كان الفيلم خياليا، أو واقعيا أو مزيجا من الاثنين معا، أو فيلما تعليميا يحوي معلومات وحقائق علمية نرتبها للطفل، أو حيث تناول حكايات خيالية أو أسطورية أو قصة أصلية أو مقتبسة، وينبغي الإشارة إلى أن الأساطير المعاد تقديمها للطفل من خلال الفيلم السينمائي، تحمل مضامين أخلاقية مفيدة له، فالأساطير تعتبر مادة جيدة لكونها القصة عن طريقها نشرح أو نفسر الحضارة أو الثقافة أو نفهم بعض المفاهيم من واقع الطبيعة، كما ينبغي على كاتب السيناريو حين الشروع في كتابته وتوجيهه للطفل مراعاة أن يبني السيناريو على عناصر التشويق والإثارة والمغامرات المثيرة، المشكلات والزمان والمكان، كي تمتع الأطفال بطريقة ما من خلال أحداثها. (Vale، 1998، صفحة 220)

فالسيناريو يجب أن تكون أحداثه مثيرة وجذابة، تشد الطفل وتربطه بخيط خفي لأحداثها تجعله يتابعها متابعة جادة منذ البداية، يثور يتنفس الصعداء، يتألم، يضحك، يرتعد خوفا ...إلخ

كل ذلك يعمل على توهج القصة ويدفع عنها الملل والسأم الذي قد يشعر به الطفل من جراء رتابة أحداثها وعدم توهجها وعندما نبحث عن أي الأفلام أشد حبا للأطفال سوف نندهش لكونهم يحبون رؤية جميع الأفلام ومن هذا المنطلق يقع العبث على كاتب السيناريو في اختيار فكرته التي سيبني عليها قصته والسيناريو الذي سوف يكتبه، حيث أنه غالبا ما نسب القوة السحرية للفكرة الخلاقة التي تتوهج في ذهن كاتب السيناريو والتي تنمو من تلقاء نفسها بعد ذلك.

إن كاتب السيناريو عليه أن يفهم لغة الأطفال ومزاجهم ويستخرج الطفل من ذاته ويتعامل مع الأحداث عند كتابتها بروح الطفل بالإضافة إلى كونه يعلم جيدا مزاج الطفل النفسي واهتماماته ليستطيع تقديم الأمثل والأكثر فائدة له. (أسماء،إبراهيم،أبوطالب، 2002، صفحة 102)

تختلف عملية رسم الشخصية خلال الفيلم السينمائي عن الشخصيات في جنس الرواية والقصة والمسرحية، ففي القصة أو الرواية يخبرنا الكاتب من خلال السطور بما تفعله الشخصية، وما تفكر فيه وما تشعر به من أحاسيس مختلفة في حالات مختلفة، وفي المسرحية يعطي الكاتب المسرحي لشخصياته الفرصة كي تخبرنا جهارا بما تفكر به وتشعر به وهو ما تفعله الأوبرا أيضا أم رسم الشخصية في سيناريو الفيلم السينمائي فإن الأمر يختلف تماما فكاتب السيناريو يجعل الشخصية هي التي تخبرنا من خلال تصرفاتها ما الذي تفكر فيه أو تشعر به ولذلك تنمو الشخصية على الشاشة في وقت تصير جدا بالمقارنة مع سابقتها بالإضافة إلى أن شخصيات الشاشة مركزة وهو مالا يعطي المجال لوجود شخصيات غير مهمة أو غير ضرورية. (أسماء،إبراهيم،أبوطالب، 2002، صفحة 102)

إن لغة الصورة السينمائية، تجعل المعاني أكثر قربا وإيحاءا وتجعل تصرفات الشخصية أكثر وضوحا للمشاهد، بما للسينما من إنجاز في رسم بدايات الأحداث في نهايتها، فإنها تحتاج ليس فقط للأحداث القوية كاحتياجها للأزمنة وبالتالي الأمكنة المرتبطة بالأحداث الرئيسة متجاهلة ما عداها، بل أيضا تحتاج إلى الشخصيات الرئيسية التي تلعب دورا بارزا في الأحداث، فإذا كانت الشخصية في الواقع مشوشة، وسلوكها ودوافعها يصعب تتبعها بدقة، ورغباتها غير واضحة المعالم، فإن شخصيات الشاشة تبدو خلاف ذلك، إن كاتب السيناريو يقع عليه عبئ رسم الشخصية محددة الأهداف والدوافع، واضحة الرغبات منذ البداية وخلال وقت محدد هو وقت العرض السينمائي، فعملية رسم الشخصية خلال السيناريو ومعرفة أهدافها الداخلية التي تعتبر في نفس الوقت أهدافا شخصية، بالإضافة إلى الأهداف الخارجية وهي هدف العقدة، فهذه الأهداف الداخلية والخارجية تحتوي صراع العواطف **emotional conflict** التي تكون متكافئة في نفس الوقت، حيث إن الشخصية خلال الأحداث من الممكن أن تجبر على انجاز هدف ما، في حين هي تستند هدفا أخر مختلفا أو متعارضا وذلك من شأنه أن يؤجج الصراع بين الأهداف الداخلية والخارجية التي تعتبر بحق روح الدراما الشاشة لأن شخصيات الشاشة موجودة لكي تخدم هدفها الشخصي الداخلي بالإضافة إلى تحقيق الهدف المادي المرتبط بالقصة، أنها أشبه بآلة للدفع والتي تدفع القصة أو الحكاية في اتجاه الحل أو النهاية، ولذلك لابد من اختيارهم بعناية شديدة ورسمهم بصورة دقيقة. **(SUTHERLAND, 1981, p. 195)**

ففي الفيلم المقدم للطفل ينبغي أن تكون الشخصيات المرسومة واضحة الصفات والأهداف والخصائص، لا أن تكون شخصيات باهتة غير واضحة أو على النقيض شخصيات معقدة المشاعر، مستعصية الفهم لا يدركها الطفل، أو يفهم مشاعرها وطبيعة الصراع الدائر بينها، وكلما كانت الشخصية داخل الفيلم متنوعة ومتباينة تبيانا واضحا، كان فهم الطفل لها أوضح ومدعاة لفهم أوجه الخلاف بين الأنماط المختلفة.

وتبدو مهمة كاتب السيناريو في ألا يجعل شخصياته ملفقة، مفتعلة، عرضة للظروف والمصادفات، حتى في أثناء كتابته لعمل خيالي، فلابد أن تكون تلك للظروف مقنعة وأن لا تكون شخصيات سلبية إتكالية، نهبا للظروف حتى لا تنمي في الطفل صفة التقاعس والاعتماد على الحظ وإنما تكون إيجابيته تتصرف بمنطقية وتبذل قصارى جهدها في سبيل بلوغ هدفها، وتنمو الشخصية طوال الأحداث كنتيجة لتصرفاتها، فالشخصية لابد لها من سمة واضحة أو جوهرية تبرزها وتميزها عن غيرها إلى جانب سمات أخرى تزكي تلك السمة الرئيسة وتبرزها حتى لا تكون أحادية الجانب، كما أن تغير الشخصية خلال نموها في الأحداث يعطي الطفل ثراء في التفكير وامتدادا فيما وراء أفكاره وذاته هو، إلى أخذ رأي المحيطين به وذلك من شأنه أن يمثل دفعة أكيدة لنموه، فهو يعلمه كيف يكون مرن التفكير ويفتح أمامه أفاقا جديدة، واحتمالات متنوعة للموقف، مما يساعده على التعلم من المواقف المختلفة التي تعرض أمامه.

بنية الصراع الدرامي لسيناريو سينما الطفل:

ولأن شخصيات الشاشة تسجد الصراع الموجود داخل السيناريو بالإضافة إلى كونها تسجد النماذج المختلفة الموجودة في الواقع، لذلك يجب انتقاؤها بعناية شديدة وإلا فلن يبدو الصراع واضحا أو ذو قيمة تذكر، لذلك يبدو التنوع مطلبا رئيسا، فلا بد من تنوع رسم هذه الشخصيات بقدر تنوعها في الحياة الواقعية، وبقدر تنوع المادة السردية التي هي هدف الإنسان ومتعته في النهاية، لأن الصراع الذي تخوضه الشخصيات وبالتالي تقوم بتجسيده خلال الفيلم السينمائي، ينبع أساسا من تعارض الأهداف والرغبات والدوافع المختلفة وبذلك يكون الفعل **Action** هو روح الشخصية، والأفعال المختلفة للشخصيات هي تلك النوافذ التي ينفذ بها خلال عقولها ومشاعرها وأفكارها حيث تعكس تصرفاتها الداخلية وتظهرها للمشاهد ولذلك فإن الحكاية تستمد من قدرة الشخصيات على المشاركة في الصراع وتأكيده. (SUTHERLAND، 1981، صفحة 196)

– وينقسم الصراع في الدراما السينمائية إلى أربعة أنواع:

صراع مع الأخر، صراع مع الذات، صراع مع البيئة، صراع ضد القوى الخارقة، ويبدو الأمر واضحا في الصراع المقدم للطفل خلال السيناريو والذي لابد أن ينبع من خلال الشخصيات ومن بيئتها المعروفة تماما

للطفل أو المجهولة بينما صفاتها وسماتها تكون معروفة له حتى يستطيع معايشة الأحداث وتفهم أسباب الصراع الذي يكون فيلم الطفل صراعا واضحا بين الشر و الخير بوجه عام، كذلك ينبغي أن تكون الشخصية الشريرة والطيبة وهو ما تجسده الشخصيات من خلال الصراع المرئي: "الصراعات الداخلية الموجودة بين الشخصيات لا بد أن تكون مرئية وواضحة في السينما عن طريق العلامات والدلائل الخارجية، عكس الرواية التي تأخذ صفحات عدة تتجول في النفس البشرية، فالشخصية المحورية أو البطل **protagonist** و **antagonist** هما اللذان يدور الصراع بينهما تكون القوتان متكافئتين، مما يزيد من تأجج الصراع ونموه إلى جانب الشخصيات الثانوية التي تقدم أحداثا فرعية تزكي الحدث الرئيسي، كما سبق القول وتبرزه وتعتبر صورا أخرى للبطل وللخصم بيد أن تلك الشخصيات الثانوية لابد أن تكون محددة مميزة منذ البداية حتى يستطيع الطفل التعرف عليها دونما لبس أو غموض.01

ولذلك عندما يتم رسم شخصية البطل فلابد من أن هذه الشخصية يجب أن تدهش الأطفال بأفعالها وجرأتها وإصرارها على تحقيق أهدافها لان الأفعال العادية لا تشد الطفل إليها، فهو يحتاج إلى أفعال عظيمة فيها الكثير من المغامرات والمفاجآت وتحدي الصعاب ومصارعة الشر الأشرار، فلا بد من أفعال ملموسة يؤديها البطل في نضاله من أجل المجتمع ومكافحته الشر ومساعدة الصالحين والضعفاء. (جون كونجر،بول موسن،جيروم،كيجان، الصفحات 65-67)

طبيعة الحوار السينمائي الموجه للطفل:

ليس هناك شك في أن الحوار الجيد يضيف كثيرا إلى قيمة الفيلم السينمائي ولذلك تكمن أهميته في كونه طبيعيا مقنعا، فلا ينبغي استخدامه بإسهاب، أو عن طريقة مبالغ فيها، لأن المشاهد يستطيع ان يفهم ذلك من خلال المعاني البصرية التي يراها خلال الصور المعروضة أمامه ومقارنته بالمصرح يبدو حوار الصورة أكثر طبيعة، فعلى حين يضطر ممثلو المسرح عن طريق الكلام للكشف عن أنفسهم، سواء بالإيجاد، أو التوقف، او تأكيد الحديث أو من خلال طريقة الحديث نفسها واختلاف طريقة التعبير. **(Danial, 1966, p. 99 film an anthology)**

صحيح أن الصورة تقدم تعبير في حد ذاتها وهي التي تتمتع بها الوسائل المرئية من سينما وتلفزيون عندما تصبح للابتسامة والدموع أ والغضب أو الخيانة والغدر و الوفاء معنى مرئيا، يبلغ به المشاهد عبر الصورة دونما الحاجة إلى الكلمة، ولكن للكلمة وظيفة مهمة عبر الصورة سواء للكشف عن داخل الشخصية والحوار الداخلي، أو عن طريق الحوار الخارجي بين الشخصيات بعضهما البعض، فهنا تفسح الشاشة المجال

للكلام، عندما يكون هو الطريقة الوحيدة لإبلاغ المتفرج شيئا ضروريا لا تستطيع الصورة إبلاغه به لأن الحوار يتصل بحاجات الشخصيات، أمالها، أحلامها، لذلك يجب أن تقوم بتوصيل المعلومات أو الحقائق المتضمنة في الحكاية إلى المتفرجين بالإضافة إلى أنه يعمل على دفع الأحداث للأمام بالإضافة إلى كونه يفصح عن الصراعات بين الشخصيات بعضها البعض وداخل الشخصيات نفسها والحالات العاطفية والصفات المميزة للشخصية. (أبوهيف،عبدالله، 1991، صفحة 45 الأطفال والسينما)

وللحوار في السينما أربعة وظائف أساسية هي:

01- إعطاء المعلومة بطريقة جيدة تلقائية، بحيث لا يعوق تدفق القصة وانسيابها.

02- الإفصاح عن العواطف والمزاج النفسي المشاعر المختلفة للشخصيات بطريقة متصاعدة للأحداث.

03- دفع الأحداث للأمام ولكن بطريقة لا تجعله متقدما على الحبكة، كذلك يجب أن يدمج الصوت داخل الصورة ولا يكون منفصلا عنها، كي يخلق عملية التشويق عن المد والجزر للانتباه.

04- تحديد شخصية المتحدث والمخاطب، عن طريق إظهار شخصية كل منها وخلفيته الثقافية ووضعه الاجتماعي والجسماني والنفسي هذه هي وظائف الحوار السينمائي، فإذا ما وعاها كاتب السيناريو تماما وفهم شخصياته، فسوف يجعلها تنطق ما يبدو مفهوما من قبل المتفرج وإذا لم يفهم الكاتب شخصياته ويعرف مميزاتها وسماتها المختلفة فلن يستطيع بالتالي الإفصاح عما بداخلها وبالتالي لن يكتب حوارا جيدا. (بيرتون،أ،ج، 1966، صفحة 102 التمثيل في المدارس)

كذلك يجب أن يحتوي السيناريو على معايير وقيم مختلفة، ثبت للطفل تحمل ملامح مجتمعه وهويته القومية ويتحقق هذا عن طريق إعطاء الطفل لغة ومفردات في متناول فهمه، فالحوار الذي يكتسب للطفل يجب أن يكون أكثر سهولة ويسر نتيجة مصاحبة الكلمة للصورة بطريقة طبيعية يوضح كل منهما الأخر، فالكلمة تصاحبها الحركة والإشارة والتعبير الإيحائي كل ذلك من شأنه أن يجعل الحوار في متناول فهم الطفل هذا بالإضافة إلى أن كاتب السيناريو يكتب صورا (أي عن طريق الصور) بالإضافة إلى كتابته للكلمات التي يقولها الناس والتي تساهم في تجديد خبراتهم العاطفية، وهي موهبة لم يولد بها ولكن يستمدها من قراءاته المتنوعة بالإضافة إلى موهبة اكتشافه للكلمات ومعانيها المتعددة.

- إن الكتابة للطفل تعتبر أولا وأخيرا مسألة إحساس بروح الطفل وتفهم حاجاته وكلما كانت اللغة المقدمة له عبر الحوار واضحة المعاني غير ملتوية أو تحمل أكثر من معنى يستعصى عليه فهمه، كان ذلك مدعاة لفهم معانيها المختلفة، إلى جانب مراعاة كونها ضمن خبراته وبيئته وواقعه الحياتي المعاش.

المشاركة العاطفية emotional involvement:

إن كاتب السيناريو يرينا فقط ما يود إرساله لنا، ولذلك ينبغي أن تكون القصة مفهومة واضحة، وأحداثها ليست أسرع أو أبطأ مما ينبغي، حتى لا يضيع بالتالي عنصر التشويق **Suspens** والتوقع **Prediction** اللذان يدفعان الأحداث إلى الأمام ولذلك فإن أهم ما يضمنه كاتب لسيناريو فيلمه هو المعرفة العالمية **Universal knowledge** وأكثر الخبرات المتعارف عليها بين البشر جميعا هي العواطف التي تكون متشابهة عند كل منا، والتي يستطيع المتفرج تقييمها بسهولة، ويقيس عليها مشاعره، ومن ثم يستطيع فهمها. (**Vale**، 1998، صفحة 233)

وأقصر الطرق إلى فهم الطفل للقصة هو تضمينها الأحاسيس والعواطف البشرية وذلك من شأنه النفاذ إلى وجدان الطفل ومخاطبته، ولذلك فإن على الكاتب الذي يريد أن يقدم خبرات عاطفية للطفل، عليه أن يقدم له موضوعات إنسانية سامية بطريقة طبيعية تلقائية، ولأن دراما الشاشة أو الصور مرئية أحداثها، فإن الطفل يرى بوضوح المشاعر والعواطف والأحاسيس التي تعتري الشخصيات، وتعرف العاطفة بأنها "استعداد وجداني مركب وتنظيم مكتسب لبعض الانفعالات نحو موقف معين، تدفع صاحبها للقيام بسلوك خاص، بمعنى أنه إذا تجمعت عدة انفعالات حول موضوع واحدة فإنه ينتج عن ذلك عاطفة معينة تدفع صاحبها للقيام بسلوك خاص بها تجاه هذا الموضوع". (منصور، 1984، صفحة 155)

وتوجد عواطف نحو الموضوعات الجمعية كالعاطفة تجاه الأسرة، أو عواطف نحو الموضوعات المجردة وهي عادة ما تكون صفات موجودة في الشخصية كالأمانة والشجاعة والصدق والكرم والعدل والحكمة ومثل تضمين هذه العواطف داخل السيناريو وجعل شخصيات السيناريو خاصة البطل يتحلى بها سوف توجه الطفل توجيها سليما، لأن الطفل سيتعاطف مع البطل الصادق الشجاع في الصفات الحميدة ويستشعر بآماله وطموحاته وسيتألم بالتالي لآلامه وأحزانه وبالتالي سوف يفهم القصة السينمائية ويفهم أيضا الرسالة الموجهة إليه وسيتعاطف مع شخصيات ويكره أخرى، إن الفهم العاطفي لأحداث القصة من قبل الطفل سوف يسمح بالتوحد **identification** أي توحد الطفل مع شخصية البطل التي يعاني من مشكلة ما تتطلب مواجهة حاسمة مع القوى المضادة أو التي تواجهه.

ميكانيزم التوحد identification:

إن التوحد هو حلية من حيل التوافق تتم على مستوى لا شعوري ودون أن يعي الفرد أنه يقوم بعملية توحد وفي هذه الحالة يتمثل الفرد ويندمج داخل ذاته دوافع واتجاهات وسمات، ويقدم يوحين فال (**Eugene Vale**)،

مثلا ليوضح مصطلح التوحد بذكر فرقتين من كرة القدم في مباراة لا يعرف المتفرج كلا فريقيها، فإن درجة الإثارة لن تكون مماثلة إذ كان هذا المتفرج يعرف أحد الفريقين، أو من بلده، كذلك لو أن معركة دارت بين شخصين غريبين عنا، فإن الأمر لا يعنينا بنفس الدرجة التي لو كان أحد الشخصيتين قريبا لنا أو جارا و ما يعنيه يوجين "**Eugene Vale**" هو أن عملية التوحد هذه التي تحدث من قبل المشاهد في الحياة الواقعية تحدث أيضا على الشاشة، وذلك عندما يرى المتفرج ان كفاح ونضال شخصية ما في الفيلم هو بمثابة كفاحه ونضاله هو، فالمتفرج لن يتوحد إلا مع الأشخاص الذين يتوافقون معه في ميوله ورغباته، طموحاته وآماله. (**Vale**، 1998، صفحة 235)

– إن ميكانيزم التوحد يحدث خلال مشاهدة الفيلم وذلك عندما يسقط الطفل مشاعر الشفقة والفزع على بطله أو الشخصية التي يتوحد بها، وكأن التوحد في ضوء هذا المعنى ركيزة أساسية لوظيفة الدراما، وهذا كله بمثابة تنبيه لكاتب سيناريو الطفل بتضمين الشخصيات الدرامية لفيلمه صفات سلوكية ترغب الطفل في احتوائها، وتستثير شعورهم ليتوحدوا بها سواء أكانت نماذج واقعية أو خيالية، المهم أنها تحتوي على صفات إنسانية يفهما الطفل ويشعر بها ويعيشها بأحاسيسه و ديناميات شخصيته ومن ثم يتوحد مع هذا النموذج أو البطل الذي يشعر أنه هو الذي يعاني ويناضل ويتألم تبعا لألمه تعبا لألمه أو يسر لسروره.

دراسة تطبيقية لسيناريو فيلم سلاحف النينجا:

تدور أحداث سيناريو الفيلم الكرتوني (سلاحف النينجا). لسنة 1994 من إنتاج والت كوبيك **Walt Kubiak**، وإخراج بل ولف **Bill Wolf** حول هاماتو يوشي الذي كان يعيش في اليابان ويعمل مدرسا لأساليب القتال في مدرسة متخصصة إلى جانب معرفته بفنون المصارعة وبدافع الحقد يخطط أحد تلاميذه ويدعى "أورو كي ساكي" للتخلص ن قيادته بوضع خنجر في قميصه، وحركته هي تأدية انحناء الاحترام لمدرسه (سان ساي) خاصة بعد أن نزع الحنجر ممسكا إياه بيده، مما جعل معلمه يعتقد أنه أراد قتله، محملا بالعار يذهب لأمريكا ويضطر للعيش في مجاري نيويورك متخذا من الفئران أصدقاء له، يحدث مصادفة بعد سقوط أربع سلاحف صغيرة من إناء كان يلعب به طفل، لينضموا للمجموعة، كما سقط أيضا من خلال بالوعات المجاري (نيتروجين نشط) يتحول كل من يلمسه إلى الحيوان الذي يتعامل معه، وهكذا يتحول "هاموتو يوشي" إلى فأر لأنه كان على صلة بالفئران ويطلق على نفسه "سبلندر" أي "الأسباب الواضحة" وتتحول السلاحف لبشر بسبب تعاملهم معه، ويطلق عليهم أسماء فناني عصر النهضة المحببين له: مايكل أنجلو، رفاييل، دوناتلو، ليوناردو، ثم يقوم بتعليمهم فنون النينجا.

– يبدأ نشاط سبلندر والسلاحف إثر حادثة تعرضت لها الصحفية "أبريل أونيل" عندما كانت تغطي موضوعا خاصا بالوفاة الغامضة لعلماء شركة عن طريق رجل يدعى "شريدر" الذي يعيش في المدينة فسادا مقتادا عربته الآلية، وذهب السلاحف لنجدتها ومعهم سبلندر الذي يفاجأ بأن شريدر هو نفسه الشرير "أورو كي ساكي" والذي يهزم هزيمة ساحقة بعد أن حل المدرسة في "اليابان" إلى جيش للجريمة، يعثر الشرير "شريدر"، على مخلوق هلامي "كران" ليس له جسد، كان مجرما سابقا للحرب، أترى للأرض عن طريق (البعد إكس) ويمتلك قوة كهربائية هائلة تكفي لتدمير الأرض، ليدخله شريدر داخل جسد ألي ويحاول الاثنان معا تدمير "السلاحف" و"سبلندر" بمساندة شخصين آخرين متحولين لخرتيت وخنزير ولكنهم يفشلون، فيتوجهون جميعا للبعد إكس في إحدى المجرات، ويعود "شريدر" للأرض بعد إعطاء كران وعدا بالقضاء نهائيات على السلاحف ثم كوكب الأرض كله، وتتصدى السلاحف بقيادة سبلندر لشرهم، عندما يحولون آلات المدينة لآلات تخريبية كالسيارات التي تسير من تلقاء نفسها أو عندما يسلطون الغريبة التي تحاول الانقضاض على السلاحف، أو بتجنيد أشخاص آخرين يرتدون ملابس مشابهة للسلاحف ويعيشون في المدينة فسادا ولكن السلاحف تتصدى لهم في النهاية مع الفأر سبلندر.

التحليل:

إذا نظرنا للمضمون الذي يقدم للطفل من خلال هذا الفيلم، سوف نلاحظ خلوه من أية مضامين توجد له، متمثلة في معلومات مفيدة أو سلوكيات يحتذى بها الطفل، ويكتسبها لتصبح فيما بعد سلوكياته هو، وإذ كانت الفكرة الرئيسية للفيلم هي الصراع بين الخير والشر، أي بين شريدر الذي يجسد الشر و سبلندر والسلاحف يمثلون الخير، فعندما نتوقف قليلا نرى بأن سبلندر فأر متحول مثل باقي أصدقائه السلاحف، هذا التحول الغريب الذي أراد صاحب فكرة الفيلم تقديمه وكأنه نوع من الخيال العلمي، رغم أنه لا يمت للخيال العلمي بصلة، ولكنه ضرب من العبث، حيث تم التحول لأسباب غير مفهومة تدعو للتعجب والدهشة، كذلك شخصية المخلوق "كران" ودخوله داخل جسد ألي جديد يعتبر مدعاة للتوقف والتساؤل بدافع الحيرة والاندهاش.

– إن الفيلم في مجمله لا يقدم جديد للطفل، وإنما يشعره بالاغتراب من جراء هذا العالم الذي لا يمت لعالم الفانتازيا أو عالم الخيال العلمي بصلة والذي يظهر الفأر و اللاحق على أنهم حماة البشرية والمدافعين عنها.

وتتمثل خطورة الفيلم في أنه يقدم للطفل أدوات العنف، من الخنجر، السيوف للعصي، للسلاسل، والحبال للالتحام والتشابك الجسدي الدائر بين المتحاربين بما يمثل خطورة عليه حيث لا يجني في النهاية سوى التحذيرات والتوعد والضربات والركلات والمصارعة والعنف مغلفا بالإبهار الذي يعجب الصغار ويشدهم.

كذلك فكرة تقديم فناني عصر النهضة وانتحال السلاحف لأسمائهم لشيء يدعو للأسف والحزن، فهل يتم تقديم هؤلاء الفنانين بهذه الطريقة كما ان الجو المصاحب للأحداث في الفيلم يجري داخل بالوعات المجاري وهذا أمر مقزز يدعو للاشمئزاز ويتم ترويض الطفل على هذه الحياة إلى حد جعل هذه الأماكن مهيأة ومجهزة للعيش وهذا بمثابة خداع للطفل الذي يتوقع منا الحقيقة، أو الخيال بأجوائه الرائعة، ولكن ليس داخل بالوعات المجاري العفنة.

إن مثل هذه النوعية من الأفلام التي تعرض داخل الشاشات للطفل دون احتوائها على مضامين وقيم موجهة له أو شخصيات تصلح للتوحد معها، تعتبر تهديدا للطفل بالإضافة إلى افتقاد الفيلم إلى القصة ذات الوحدة العضوية والتي تمت الإستعاضة عنها بحلقات منفصلة لمغامرات السلاحف ووعد مقدم للطفل مسبقا بفوزهم الساحق.

– دراسة تحليلية لسيناريو فيلم مغامرو القوة (أمريكي 1995): القصة لـ: أرني أولسن **Arne Olsen** وجون كامبس **Gohn Kamps** وسيناريو أرني أولسن **Arne Olsen** وإخراج بريان سبايسر **Brayan spicer** من إنتاج حاييم صابان **Haim Sabin** وسوزان تود **Suzanne Todd** .

تدور أحداث الفيلم حول مجموعة من العمال، بحيث يقومون برفع غطاء لبالوعة مجاري يبدو غريبا في شكله، فتندفع منها بيضة كبيرة الحجم تصدر شعاعا كهربائي لكل من يحاول لمسها، مما يصيب الجميع بالذعر خاصة عندما يتعرض احدهم لمس كهربائي يفقده الوعي، فتهرع الشريرة ريتا القادمة من كوكب أخر ومساعدها الشرير "لورد زد"، الذي يقوم بكسر البيضة التي ينتظران خروج الكائن الشرير منها مدة ستمائة عام على حد قول ريتا، فيندفع سائل مقزز رخو بنفسجي اللون من البيضة ويتشكل ليصبح شخصية الشرير القبيح "إيقان أوز" الذي يتوعد العالم أجمع بالتدمير فور خروجه من البيضة، يهرع المراهقون الستة لمحاربته تنفيذا لأوامر الطبيب (زوردون) الذي يخبرهم بأن تخليص العالم أجمع من شرور "إيقان" متوقف عليهم، ويقوم الشرير "إيقان" بتخليق كائنات بنفسجية اللون، للتخلص منهم جميعا وتقوم أيضا بتدمير معبد "زوردون" وسلب القوة منه فيشرف زوردون على الهلاك منتظرا الموت.

يهرع الشباب لتلمس القوة من كوكب أخر، كي يعيدوا زعيمهم للحياة من جديد، فيلقون متاعب عدة ولكن عن طريق الحسناء دوليسا التي تمنحهم قوة النينجيتي **Ningetty** المقدسة، تستطيع تحويل كل منهم إلى

حيوان نينجيتي مقدس، وهكذا يمنح إيقان قدرة التحول إلى دب، و روكي إلى قرد، و بيلي إلى ذئب وكيمبرلي لطائر الكركي وأدم إلى ضفدع وأخيرا تومي إلى نسر وتقوم دوليسا بوداعهم بعد أن تتحول هي الأخرى إلى بومة وتخبرهم بالتوجه إلى بلد المحاربين "انجيل جروف" حيث يقومون بمحاربة شخصيات أسطورية هم حراس المبنى الأسطوري فيستعطون هزيمتهم واقتحام البوابة التي تفتح من تلقاء نفسها ويظهر داخلها مثلث مضيء هو القوة العظمى يأخذونها عائدين إلى المدينة، في هذه الأثناء يكون الشرير "إيقان أوز" قد نجح في تدمير المدينة ويوجه العمدة عن طريق التلفزيون نداءا بإخلاء، المدينة من سكانها فورا.

يحاول فريد وباقي الأطفال منع أبائهم الذين أصبحوا تحت سيطرة الشرير إيقان أوز من الذهاب لإلقاء أنفسهم من طوق الجبل تنفيذا لأوامر الشرير وتدور معركة حامية بين المتحولين من جهة والشرير إيقان أوز من جهة أخرى، حيث ينجح المتحولين في استدراجه بعيدا عن المدينة فيقوم بالاصطدام بأحد المذنبات ويتحطم، وينجح المتحولون في إنقاذ المدينة كلها،م ثم يقومون بإصلاح المعمل وإنقاذ "زور دون" وإعادته للحياة عن طريق أشعة تخرج من أجسادهم وبالتالي يعود كل شيء لسابق عهده وتنقذ المدينة بأسرها بفضل هؤلاء المتحولين.

التحليل:

يعالج الفيلم موضوعا سبق أن تناولته أفلام عدة وهو حرب النجوم **Star wars** ومحاولة السيطرة على العالم من خلال صراع الكواكب وهي بالطبع فكرة تحوي صراع الخير ضد الشر، حيث تمثل مجموعة الشباب المتحولين وقائدهم "زوردون" الجانب الخير، مقابل الشرير "إيقان أوز" ومخلوقاته الممسوخة المقززة، لينتصر الخير في النهاية ويكسب الجولة بانتصاره على الشر ومناصريه.

ولكن الشيء المخيف حقا هو كم العنف داخل الفيلم، الصراخ والضجيج والقتال مختلف الأسلحة والتوتر الذي يحدثه لدى المشاهدين من الأطفال وتحفيزهم لمواجهة العنف بالشراسة والقسوة واستعراض القوة.

وإذا كان للأطفال دور في هذا الفيلم تحت قيادة الطفل فريد، فإن دوره مقحم به فقط كحظ متميز للأطفال، فبدأ وكأنه منسلخ، بعيدا عن جو العنف البشع الموجود في الفيلم، رغم انه ضعيف.

لا يوجد بالفيلم أي قيمة تذكر يمكن توجيهها للطفل سواء كخيال علمي، أو أحداث إنسانية، أو معان تربوية نبيلة، أو نماذج يتوحد معها، سوى الصرخات والقفزات والتوتر والغضب والتوعد ...إلخ.

حيث تحولت الشاشة إلى ساحة لتجسيد العنف وتسليط الإشعاعات الضوئية التي تنبعث من الآلات والأيادي والأجسام.

باختصار الفيلم خال من أي مضامين تذكر ليخرج الطفل لمشاهد بعدها صفر اليدين إلا من شحنة العنف والتوتر المفزع، الذي يختزنه الصغير إلى حين، أو محاولا تقليده في الحال، ولكن الأمر الذي يدعو للتساؤل و الوقفة الحاسمة هو لماذا تصر السينما على تقديم هذه النماذج الضارة للأطفال الذين أصبحوا يعشقونها ويقومون بتسجيلها على أشرطة الفيديو لمشاهدتها دوما، فإذا كانت المسألة ينظر إليها كمصدر للتكسب ممن يعنيهم الأمر فهذا يحتاج لوقفة جادة اتجاه هذه النماذج الوافدة واتجاه مثيلاتها من أفلام الكاراتيه والكونغ فو، التي تمتلئ بها دور العرض و التي يعمل الطفل على تقليدها دون الإحساس والشعور بخطورتها.

1. الإحالات وقائمة المراجع:

1. أبوطالب أسماء،إبراهيم،. (2002). *فن الكتابة السينمائية والتلفزيون لأطفال*. القاهرة، مصر: المصرية العالمية للنشر لونجمان.
2. إريك بنتلي. (1982). *الحياة في الدراما* (الطبعة 03). (جبرا، إبراهيم جبرا، المترجمون) بيروت لبنان: المؤسسة العربية للدراسات والنشر.
3. بيرتون،أ،ج. (1966). *التمثيل في المدارس*. (محمد عسكر، المترجمون) القاهرة،مصر: مؤسسة سجل العرب.
4. جون كونجر،بول موسن،جيروم،كيجان. *سيكولوجية الطفولة والشخصية*. (ترجمة أحمد عبد العزيز سلامة، جابر عبد الحميد جابر، المترجمون) القاهرة، مصر: دار النهضة العربية.
5. طلعن منصور وأخرون. (1984). *أسس علم النفس العام*. القاهرة، مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.
6. عبدالله أبوهيف،. (1991). *الأطفال والسينما*. اللاذقية: – دار المنارة للدراسات والترجمة والنشر.

7. Danial talbot .(1966) .Film an anthology first thus editions, usa, publisher university of california; first thus edition (january 1, 1966),
8. Mcsweeny maxine .(1974) .Creative children's theatre for home, school, church, and playground .London: a. S. Barnes.,
9. Sutherland zena .(1981) .Children & books sixth edition .U.s.a ،usa: scott foresman and company
10. Vale.(1998) . Eugene technique of screen and television writing 1st edition.