# التحطيب كأحد ملامح الهوية فى السينما المصرية

# (Altahtib) as one of Duel of sticks Features of identity in Egyptian Cinema

د/ إسلام عز العرب
أكاديمية الفنون

**Dr. Eslam Ezz el Arab**
**Academy of Arts**
Dr.eslamezzelarab@gmail.com

**الملخص**

تعتبر السينما الروائية آلية من آليات الثقافة، ولعل الهوية تقوم بالأساس على خلفية ثقافية مما يستدعى تثمين كل الزاد الثقافى الذى تمتلكة الأمة، وتوارثته عبر الأجيال، وترسخ فى اللاوعى الجمعى للأمة، ليكون بمثابة العناصر المؤسسة لهوية جمعية موحدة قادرة على إذابة مختلف عناصر المجتمع فى بوتقة موحدة، يشعر من خلالها كل فرد بإنتمائه للجماعة ويدافع عنها ويسعى لتحقيق مصالحها، وتعد الأفلام التى تحمل بعض عناصر التراث الشعبى أحد أدوات تشكيل وتنمية وإثراء الثقافة فى المجتمع المصرى من خلال نشر وترويج رسائل غير مباشرة من حيث تقديم الأفكار التى تحمل التأويل والمضامين المركبة .

إنطلاقا من ذلك يهدف البحث إلى الكشف عن الكيفية التى تفاعلت بها السينما المصرية مع أحد ملامح الهوية متمثلة فى لعبة "التحطيب" التى تعبر عن تراثنا الإبداعى وثقافتنا وطابع حياتنا، كما يمكن لنا أن نلتمس ملامح خصوصية المجتمع المصرى ، بما فيه من عادات وفنون وغيرها ، قد تناولتها السينما المصرية كملمح يؤكد على وجود الخصوصية فى المجتمع المصرى وهو ما يعكس خصوصية الشخصية لتميز هذه الأشكال الفولكلورية عن غيرها من أشكال الفولكلور لدى شعوب أخرى .

و"التحطيب" فن من الفنون المصرية المستمدة من الأصول الفرعونية القديمة الذي تستخدم فيه العصا في المبارزة ، وكان طقساً يومياً عند الفراعنة ، وفي العصر الحديث ، أصبحت تقدم خلال الأفراح داخل الريف المصري والصعيد كنوع من أنواع التراث الشعبي . وتتميز لعبة التحطيب بدقة الآداء وجماليات الحركة وخفتها والحبكة الفنية فيها ، وقد عكست السينما المصرية فى الكثير من الأفلام عن وجودها فى المجتمع المصرى بشكل جلى فى جميع إحتفالات الزواج والموالد ....وغيرها.

**الكلمات المفتاحية:**

السينما و الهوية – الثقافة الشعبية – لعبة العصا – التحطيب – الخطاب السينمائى- الصورة السينمائية

## مشكلة البحث :

تكمن مشكلة البحث فى رصد تناول بعض عناصر الثقافة الشعبية متمثلة فى لعبة " التحطيب " أحد أهم الألعاب الشعبية فى المجتمع المصرى كأحد ملامح الهوية فى سياق درامى مرئى فى المنتج الفنى الذى قدمته السينما المصرية فى الكثير من الأفلام السينمائية.

**ويمكن صياغة مشكلة البحث فى التساؤلات الآتية :**

1- ما هى الكيفية التى يتم بها توظيف " لعبة التحطيب " كأحد عناصر الهوية فى السينما المصرية ؟

2- كيف يحقق الخطاب البصرى فى تناول لعبة التحطيب داخل السياق الفيلمى فهماً وإدراكاً لأبعادها الرمزية بما يتوافق مع ثقافة المجتمع ونمط وخبرة الجمهور المصرى ؟

**أهداف البحث :**

1- يهدف البحث إلى رصد لعبة التحطيب كأحد ملامح الهوية المصرية وتأثيرها فنياً على مقومات الفيلم السينمائى .

2- الكشف عن كيفية تناول لعبة التحطيب فى الخطاب السينمائى وأثرها فى تعزيز الهوية المصرية .

**فروض البحث :**

1- إن توظيف لعبة التحطيب كأحد عناصر ورموز الثقافة الشعبية يحقق الأصالة للفيلم المصرى .

2- إن توظيف لعبة التحطيب فى الخطاب السينمائى بما يناسب مع الواقع الثقافى داخل السياق الدرامى يعمل على تعزيز الهوية المصرية .

**المنهج :**

حرصت الدراسة على الإستعانة بالمنهج الوصفى التحليلى

**والأدوات :**

أ. جمع المادة العلمية الموثقة المثبتة من المصادر والمراجع المذكورة .

ب. الأفلام ( عينة الدراسة )

**حدود الدراسة**

يتناول البحث تناول لعبة التحطيب كأحد عناصر الثقافة الشعبية تطبيقاً على عينة الأفلام المختارة .

(1950 – 2018 ) ( إبن النيل – الحرافيش – إسكندرية كمان وكمان – الجزيرة 1 )


## Abstract:

Novel Cinema is instrument of culture mechanism, the dignity depends on cultural background which recalls the cultural heritage of every nation within many generations concentrate into unconscious of the notion as principal element of unified accumulated dignity has ability to melt different factors into unified formula fascinated by every individual belongs to certain society with defense for justification of as interest, the movies presents some elements of popular heritage as one instrument of configuration of society culture in Egypt by promoting, spreading of indirect massages, ideas express recitals and compound contents.

This study aims to arrive to fascinating cinema of Egypt by one of dignity feature of Altahtib which express innovating heritage and real culture at our society in special features of the Egyptian community with its habits, traditions, arts, folks within cinema of Egypt ascertains specific, confidential feature at this community which reflects privacy of character in folkloric styles as different from folks of other peoples.

Altahtib is Egyptian art comes from ancient phaoronic origins by Altahtib as daily style in age of pharos, at modern age, this habit use din celebrations of country side, upper Egypt, districts of south as type of popular heritage.

This game is distinguished by accurate performance, coordinated movement and technical finish, the Egyptian cinema expressed its items at many movies appeared at celebrations of marriage, birth, other ceremonies.



**Keywords:**

**Cinema and the dignity – popular culture – popular games – play of sticks –Altahtib – cinema speech – cinematic scene.**

## Study problem:

-In regard to some factors of popular culture in Altahtib as popular game into Egyptian community as feature of dignity as visual items within technical production presented at many cinematic films.

**Study problems in following questions:**

1 -What is the function of Altahtib as one of dignity factors in Egyptian cinema?

2 -How can visual speech justify the understanding of its symbolic extensions agreed to community culture and experience of Egyptian audience?

**Aims of study:**

1 -Displaying of Altahtib as Egyptian identity feature and technical efficiency into cinematic speech.

2 -Discovery of cinema speech by using of Altahtib and its traces in consolidation of Egyptian identity

## Assumptions of study:

1 -Good usage of sticks strike duel as one of folkloric culture justifies originating of Egyptian movie.

2 -Trace of sticks duel into cinematic speech which suit, conform to cultural realism within dramatic style excels the Egyptian dignity.

## The methodology:

This study depends on analytic, descriptive method.

The instruments:

- a. Collecting of scientific, documented material from sources, references.
- b. Films "sample of study"

## Study limits:

-Altahtib as factor of popular culture applied on chosen movies sample.

(1950- 2018 ) Ibn El Nil - Harafeesh - Alexandria Kaman wakaman - Gezira "1"

**مقدمة:**

إن فن السينما له قدرة كبيرة على التوثيق بالصورة والصوت والحركة للحدث الإجتماعى والسياسى والفكرى، فالفيلم السينمائى وثيقة إجتماعية مهمة تساهم فى رسم قوانين حركة وديناميكية المجتمع وفهم طبيعة العلاقة الجدلية بين الإنسان والمجتمع . " وعند تناول السينما من مدخل ثقافى سنجد ان الوضع الثقافى فى مصر يحتم علينا أن نبدأ من زاوية الثقافة الشعبية بإعتبارها التكوين الثقافى الذى يشكل البنية التحتية، والأساس الذى يستند إليه البناء الثقافى فى المجتمع المصرى . وأصحاب الثقافة الشعبية هم الكتلة الرئيسية التى وجه إليها منتجوا السينما أعمالهم، على الأقل بحثا عن أوسع الأسواق للتوزيع . ومن ثم فأن مدخلا فلكلوريا قد يسهم فى إلقاء مزيدا من الضوء على وضع السينما المصرية ويجعلها أكثر قدرة على فهم العوامل المؤثرة فى مسارها (1) ".

إن الإهتمام الذى أولته بعض أفلام السينما المصرية بـــ " التحطيب " كعنصر أساسى فى الفيلم ، يمدها بخصوصية إجتماعية ، لتسهم فى بلورة صورة عامة لهذا المجتمع من خلال تلك الألعاب الشعبية التى تحاكى مظاهر حياة هذا الشعب لتعكس خصوصية الشخصية المصرية ، كما تلعب دوراً لا يمكن إغفاله لأنها تؤمن

الحفاظ على جودة صورة ما ونشرها ، ثم تساعد على نشر الثقافة، وتبرهن على الإختلاف والأصالة ، فهى وسيلة مثلى لتقديم صورة مجتمع لدى مجتمعات أخرى ولكل واحد منها نظرته للهوية وكيف يراها من خلال السينما.

## مشكلة البحث :

تكمن مشكلة البحث فى رصد تناول بعض عناصر الثقافة الشعبية متمثلة فى لعبة " التحطيب " أحد أهم الألعاب الشعبية فى المجتمع المصرى كأحد ملامح الهوية فى سياق درامى مرئى فى المنتج الفنى الذى قدمته السينما المصرية فى الكثير من الأفلام السينمائية.

**ويمكن صياغة مشكلة البحث فى التساؤلات الآتية :**

1- ما هى الكيفية التى يتم بها توظيف " لعبة التحطيب " كأحد عناصر الهوية فى السينما المصرية ؟

2- كيف يحقق الخطاب البصرى فى تناول لعبة التحطيب داخل السياق الفيلمى فهماً وإدراكاً لأبعادها الرمزية بما يتوافق مع ثقافة المجتمع ونمط وخبرة الجمهور المصرى ؟

## أهداف البحث :

1- يهدف البحث إلى رصد لعبة التحطيب كأحد ملامح الهوية المصرية وتأثيرها فنياً على الخطاب السينمائى .

2- الكشف عن كيفية تناول لعبة التحطيب فى الخطاب السينمائى وأثرها فى تعزيز الهوية المصرية .

## فروض البحث :

1- إن توظيف لعبة التحطيب كأحد عناصر ورموز الثقافة الشعبية يحقق الأصالة للفيلم المصرى .

2- إن توظيف لعبة التحطيب فى الخطاب السينمائى بما يناسب مع الواقع الثقافى داخل السياق الدرامى يعمل على تعزيز الهوية المصرية .

## المنهج :

حرصت الدراسة على الإستعانة بالمنهج الوصفى التحليلى

## الأدوات :

أ- جمع المادة العلمية الموثقة المثبتة من المصادر والمراجع المذكورة .

ب- الأفلام ( عينة الدراسة )

## حدود الدراسة

يتناول البحث تناول لعبة التحطيب كأحد عناصر الثقافة الشعبية تطبيقاً على عينة الأفلام المختارة .

(1950 – 2018 ) ( إبن النيل – الحرافيش – إسكندرية كمان وكمان – الجزيرة 1 )

## مفهوم الهوية:

تعد الهوية الحضارية لأمة من الأمم هى القدر الجوهرى والثابت والمشترك بين أفراد هذه الأمة ، وهى السمات العامة التى تميز حضارة وثقافة هذه الأمة عن غيرها من الحضارات والتى تجعل للشخصية القومية طابعا تتميز به عن باقى القوميات الأخرى ، وذلك لما تمثله من رموز وعادات وتقاليد وقيم خاصة بها.

إن الهوية هى مجموعة الصفات التى تلازم شيئاً أو شخصاً ما ، وهذا مايشير إليه القول فى مفهوم الهوية بانها حقيقة الشخص المتضمنة صفاته الجوهرية ، والتى تميزه عن غيره ، وتجعل له ذاتاً مستقلة. (2)

ويرتبط مفهوم الهوية إرتباطاً كبيراً بالثقافة الشعبية حيث تعرف الثقافة بانها كل ما انتجه الإنسان من فكر وعلم وفن وأدب ونظم وعادات وقيم وتقاليد وأدوات وأساليب ووسائل ، وتمثل الثقافة الشعبية كل ما ينتقل بين الأفراد والأجيال بشكل عفوى عن طريق المشافهة والتقليد والملاحظة، وتعبر عن جميع العواطف والمشاعر المشتركة بين عامة الشعب وتنتقل الثقافة من خلال رموز التراث الشعبى .

## الثقافة الشعبية والهوية :

توجد علاقة عميقة بين الهوية والثقافة فأن ينجز مخرج سينمائى فيلماً ، بإعتبار السينما مجال واسع من المجالات الثقافية ويعبر من خلاله عن وجود إنسانى ، فهو حتماً يحاول إبراز الهوية من خلال استعماله لعدة رموز.

إن الرموز المستوحاه من الثقافة الشعبية هى العنصر الأهم فى تكوين الهوية الجماعية للشعب ، وهى الجزء الأهم فى الحفاظ على هذه الهوية وضمان إستمراريتها، وفى تعزيزها وتثبيتها ، وذلك لعدد من الصفات تتوفر فى الثقافة الشعبية.

إن الحديث عن مفهوم الثقافة بهذا الشكل الذى يلامس فيه جملة من العناصر كالعادات ، الفنون ، العرف ، التقاليد ، والمعتقدات .. وغيرها والتى ترتبط أساساً بمفهوم الهوية يجعلنا نقول بأن الثقافة قد تكون بمثابة وجه آخر لمفهوم الهوية ، وهذا التعبير الذى توظفه لإبراز هذه العلاقة القائمة ما بين الثقافة والهوية. والثقافة ليست مجموعة من الأفكار ولكنها نظرية فى السلوك بما يرسم طريق الحياة إجملا، وبما يتمثل فيه الطابع العام الذى ينطبع عليه شعب من الشعوب ، وهى الوجوه المميزة لمقومات الأمة التى تتميز بها عن غيرها من الجماعات، بما تقوم به من العقائد والقيم واللغة والمبادىء والسلوك والمقدسات والقوانين والتجاذب .

فالثقافة الشعبية فهى من صنع عامة الشعب، نابعة من روح الشعب ومن شعوره وضميره ، لها إنتشار واسع بين عامة الناس وهى أسهل على الإستعمال والفهم والحفظ ، تعبر عن العواطف والشعور الشعبى ، وهى تنتقل عبر الزمان والمكان من مجموعة إلى أخرى ومن جيل إلى جيل بعفوية وبساطة عن طريق المشافهة والمحاكاة والتقليد . وكثير من رموزها مادية ظاهرة ملموسة تسهل التعبير عن هوية صاحبها ببساطة ووضوح ، مثل الملابس الشعبية والألعاب الشعبية والعادات والتقاليد والموسيقى .. وغيرها ومثال أفلام الدراسة توضح لنا ان عناصر الثقافة الشعبية، ومكوناتها ، أداة فعالة فى توصيل الأعمال السينمائية وتواصلها مع جمهورها ، فهى تمثل التركيب الأساسى فى البنية الثقافية للجمهور الذى تتوجه إليه السينما .

وعليه يمكننا أن نقول بأن للتراث أثراً ما على سلوك الفرد والجماعة كيفما كان ذلك الأثر ، وكيفما كانت طبيعته سلبية أو إيجابية ، وتبعاً لخصوصية هذا التراث وإرتباطه بالفضاء الجغرافى والتاريخى فسيفرز خصوصية ما على مستوى سلوك هذه الجماعة ، ومن ثم يلون ثقافتها وهويتها بخصوصية ما. وغير بعيد عن هذا المفهوم نجد ما إصطلح عليه بالفولكلور " هو العلم الشعبى المأثور ، والشعر الشعبى ، وعلى ذلك يجعل

الفولكلور متضمنا كل الأشكال المأثورة التى تستخدم الكلمة أداة لها ، والتى خلقها الناس سواء كانوا بدائيين أم متحضرين بالإضافة إلى المعتقدات الشعبية و العادات والرقصات وفنون التشخيص الشعبية .(3)

والهوية تعبر عن سمات خاصة بجماعة دون غيرها ومجموع السلوكيات وردود الأفعال التى تميز أفراد الجماعة وكذا علاقة أفرادها فيما بينهم وتأكيدهم على إنتمائهم للجماعة من خلال تبنى هذه السمات العامة التى تميز الجماعة من مكونات يحددها ثقافة الجماعة ، الرموز والعادات والتقاليد ، اللهجة أو اللغة أو القيم . فالملامح الحقيقية للهوية ، هى التى تنتقل بالوراثة داخل الجماعة وتظل محتفظه بوجودها وحيويتها بينهم والتى تتمثل فى ( التراث الثقافى ) .

بذلك نجد أن تراث الشعب المصرى بما فيه فولكلوره يساهم فى تلوين ثقافة المصريين بخصوصية مميزة ، سواء ما تمثل فى العادات والتقاليد والأعراف بما فيها الأخلاق العامة أو ما إنعكس على المستوى المادى مثل الأزياء والفنون الأخرى .

يمكننا أن نلمس خصوصية الشعب المصرى، فى مجمل إنتاجه الفنى، والرقصات والألعاب الشعبية والتى تحاكى مظاهر حياة هذا الشعب ، ولعل الرقصات والألعاب والأغانى ما يعكس خصوصية هذا الشخصية لتميز هذه الأشكال الفولكلورية عن غيرها من أشكال الفولكلور لدى شعوب أخرى .

## السينما والهوية :

إرتبطت السينما المصرية منذ الوهلة الأولى لظهورها بجمهور عريض واستطاعت فيما بعد أن تجذب جمهوراً أكثر إتساعاً وتنوعاً على المستوى الإجتماعى والمعرفى وعلى المستوى الجغرافى ، وحققت لها جمهوراً مصرياً وعربياً يشمل كل الدول العربية ، تمثلوا فى الملايين من المشاهدين الذين لا علاقة لهم بعالم الكتب والجامعات والأجواء والأوساط الفنية والثقافية ، مما جعلت ثقافتهم وذهنياتهم على إرتباط كبير بمضامين تلك الأفلام ،" إن تاريخ الصورة فى الفيلم المصرى ، لا بد انه مؤثر سلباً أو إيجاباً وعاكس تجلياته فى بقية مكونات الثقافة المصرية ، بل العربية أيضاً ، بحكم طبيعة التأثير السينمائى إجتماعياً وثقافياً ، وبحكم تكاملية الفنون والآداب داخل إبداع السينما وتكامليتها معها أيضاً " . (4)

إن الخصوصية الثقافية لأهل المنطقة ، وما تعلق بتراثهم وتقاليدهم وأعرافهم وبيئتهم إلى غاية ألبستهم التى تلونت بهذه الخصوصية المحلية عن غيرها التى ينتمى إليها هذا المجتمع ، ما هى إلا مؤشرات تؤكد أن لسكان المنطقة خصوصية ما ، قد تجسدت ماديا على مستوى هذا التراث المادى والروحى بشكل عام ، وما ذلك إلا دليلا يحيلنا بدوره على ما يمكن أن تكون عليه هذه الهوية المحلية من خصوصياته .

إن هوية الجماعة مرتبطة إرتباطا وثيقا بتاريخها ، ولا يمكن أن نتصور هوية خارج البعد التاريخى للجماعة ، والتاريخ أيضا له تأثيره فى توجيه سلوك الجماعة بالشكل الذى يحدد ملامح هويتنا ، إنطلاقاً من المرجعيات الفكرية والعقدية التى يحتفظ بهما تاريخها . فالتاريخ عنصر هام من عناصر الثقافة والتراث وهو أساس من أسس تكوين الهوية لاى شعب أو امة ن فهو سجل لنشأة الشعب وتكوينه ونضجه ، ويحوى قائمة باعماله وإنجازاته وبكبواته وإنتصاراته ، وهو مخزن الخبرات والتجارب ، وثبت لما هو به الشعب من من فترات القوة وفترات الضعف ، ومن التغلب على الآخر والتبعية له .

ويعتبر طرق موضوع الهوية على مستوى السينما من الموضوعات الحساسة نظراً لما تتمتع به الصورة من تأثير مهول على مستوى المتلقى فى وقتنا الحاضر ، بالإضافة إلى الإنتشار الذى تتميز به وسط شرائح

الجماهير الواسعة " لأن عرض الفيلم ، غير محدد أو مشروط بزمان أو مكان . السينما تتميز بسعة جماهيرها ، وتجاوزها لكل الحدود ، فهى كونية من حيث انها تتحول إلى آليه للتواصل فى أعمق معانية ، هى فى واقع الأمر أداة للتعبير ، عن معيش الإنسان ، وعن مشاكله ، وأزماته . (5)

## ملامح الهوية فى الخطاب السينمائى :

تعد الصورة إحدى أهم وسائل التعبير عن الأفكار والمفاهيم وخلجات النفس الإنسانية، وقد أصبحت الصورة السينمائية فى الآونة الأخيرة نظراً لما طرأ عليها من نماء إرتقائى فى تقنياتها وإنتاجها وإخراجها بإمتلاكها تقنيات دقيقة يمكن لنا توضيح خبايا لا تظهر فى ظاهرها، تفوق فى قوة تأثيرها اللغة الأدبية وإن كانت تحمل أدباً عالياً.

وتتجلى ملامح الهوية فى الصورة السينمائية بإعتبارها قيمة ثقافية وفنية ، فكل صورة تمر على الشاشة هى علامة ثقافية ومصدر إستقبال وتأويل وتحمل دلالات ومعلومات من خلال ما يتضمه خطابها البصرى من مكونات وعناصر ثقافية ورموز وعادات ومعتقدات ولغة وحتى اللهجات والديانات والأزياء ....وغيرها.

**ويتعرض الخطاب البصرى فى الصورة السينمائية لملامح الهوية من خلال عدة عناصر أهمها :**

- **الأيدلوجية :** فلكل مجتمع أفكاره وسياساته وعاداته وتقاليده التى تحكمه سواء رضى عنها أو تبرء منها، ويعتريها التغيير بين الحين والأخر وحسب ما يتطلبه العصر. فالفكر السائد بالأمس قد يرفض اليوم.

- **المنظر :**

" المنظر هو الزمان والمكان اللذان تجرى فيهما حكاية الفيلم . " ومع أن المنظر قد يبدو غالبا غير مقحم أو مسلما به ، فإنه أحد المقومات الجوهرية فى أية حكاية وبهذا يسهم اسهاما كاملا للغاية فى إنماء موضوع الفيلم أو تأثيره الأجمالى . وبسبب علاقاته التبادلية المعقدة مع سائر عناصر الحكاية مثل الحبكة والشخصية والموضوع والصراع والرمزية، يجب أن يحلل المنظر بعناية فى ضوء تأثيره على الحكاية التى تروى . وبسبب وظيفته المهمة على مستوى بصرى خالص ، يجب أيضا أن يعتبر عنصرا سينمائيا قويا فى حد ذاته . (6)

- **المنظر ومشابهة الواقع :**

من أجل وظائف المنظر وأقربها طبيعية هى خلق " مشابهة للواقع أو الحقيقة " تعطى المتفرج إحساسا بزمن حقيقى ومكان حقيقى وشعورا باطنيا بالتواجد هناك . ولأن المخرجين يقرون بالاهمية العظمى التى ينهض بها منظر أصيل موثوق به فى جعل الفيلم قابلا للتصديق . فهذه اللقطات التى يقدمها لنا صانعوا الفيلم تحيل المتلقى على ثقافته الشعبية ، وتعلن عن السياق العام الذى يجرى فيه الأحداث ، والبيئة التراثية التى تنشط فيها شخصيات الفيلم .

- **الأزيـــــاء :**

تُعد الملابس أحد ملامح الهوية فى الصورة السينمائية ، فعن طريق الملابس يمكن لنا أن نتلمس زمكانية المشهد أو البيئة ، كما أن للزى وظائف عدة ، فوظيفة الزى للشعوب أكثر من حماية الجسد إذ يحمل معنى العادات والمعتقدات ، فللزى دلالة طقسية تنقل الإنسان إلى عالم غير العالم الذى يعيشه فالملابس لها القدرة فى الحكم على الشخصية وعلى البيئة المحيطة. فالزى التقليدى جزء لا يتجزأ من تراث الأمة ، وهو مظهر من مظاهر الهوية الجماعية للامة " تشكل الأزياء واللغة بالإضافة إلى بعض السلوكيات هوية أصلية للكثير

من الأقوام التى ترفض التخلى عنها رغم إنتفاء الحاجة لها ، وتصبح كتراث قومى لبعض المجتمعات ، تسعى فى ديمومته والتمايز به عن الآخر .

- **الديكور والإكسسوارات :**

يؤدى الديكور الذى يتحرك فى فضائه الإكسسوارات دورا فى التعبير عن الهوية فى الصورة السينمائية ، فضلاً عن قدرتها على نقل المعانى والمضامين ، فديكورات الأبنية والقصور تتميز عن الأبنية البسيطة فى المدينة أو المنازل الريفية ، حيث يتحرك الديكور داخل السياق الفيلمى، فى حين يكون للإكسسوارات دور المفصح الكاشف عن المضامين الخفية داخل بنية الفيلم.

**الموسيقى :**

لا يقل تأثير دور الموسيقى حين ترافق المشهد عن تأثير الملابس فى التأكيد على الهوية فضلاً عن تأثيرها فى الحدث الدرامى ، فالموسيقى تتيح للمتلقى شيئاً من الحرية فى التفسير حين توظف داخل السياق الفيلمى.

- **اللغات واللكنات :**

اللغات واللكنات تنقلنا بشكل مباشر إلى البلد الذى يتحدث تلك اللغة ، ويمكن أن تنقلنا إلى البيئة والعادات والتقاليد التى تحكم المنطقة التى تستخدم هذة اللكنة أو تلك.

- **الألـــــوان :**

تعد الألوان من ضمن العناصر التى تحمل تشفيراً ، فلكل لون دلالته ضمن ثقافات الشعوب كما أن له بعده النفسى الذى يستخدم قوة إشارية مؤثرة تفصح عن دلالته ضمن السياق الفيلمى.

**التحطيب كأحد ملامح الهوية المصرية :**

يُعد التحطيب نمط رياضة مصرية قديمة ، منذ الفراعنة ، الذين أطلقوا عليه مسمى المبارزة السلمية ، وركزوا على الإهتمام به وتعليمه للأجيال ، إلى أن رسخ فى الوعى المجتمعى لديهم ، كطقس ثابت ، تحكمه قواعد وأصول . فالعبة التحطيب هى لعبة فردية وليست لعبة جماعية، بقصد إظهار المهارة والرشاقة وسرعة الخاطر وللقوة وللدفاع عن النفس، يلعبها المصريون فى مختلف القرى والمحافظات فى المناسبات الأفراح والأعياد والموالد ... وغيرها.

" وتعود جذور فن التحطيب إلى مصر القديمة ، حيث وجدت نقوشات على المعابد الفرعونية ، والعصاة التى إستخدمها قدماء المصريين كانت مصنوعة من نبات البردى المعجون حتى لا تسبب إصابات بالغة للاعبين وبمرور الوقت تغير نوع العصاة من الشومة الغليظة وحتى عصاة خفيفة من الخيرزان . ( شكل 1 )

وتصور النقوش المصريين القدماء وهم يمارسون التحطيب، وكانوا يؤدونها كنوع من التدريب للقتال وقت الحروب ، وللتسلية فى فترات السلم ، وكانوا ينزعون نصل الحراب ويتدربون بالعصا على فنون الدفاع والهجوم ، وبمرور العصور باتت تلك اللعبة موروثاً شعبياً توارثته الأجيال ، ربما يختلف فى محافظات عن أخرى ، إلا أنه يظل تقليداً أصيلاً يساعد على التقارب والتماسك الإجتماعى ، ويمارسه الناس فى المناسبات الإجتماعية والإحتفالات الدينية ، خاصة فى الصعيد يعتبرونه وسيلة لترسيخ قيم الشجاعة والوفاء ، لا أداة للعنف أو القمع .

وتصنف لعبة التحطيب التى يُطلق عليها فى صعيد مصر " غية الرجال " كفن إجتماعى من الدرجة الأولى ، يؤدى وظائف نفسية وإجتماعية ، ووسيلة فعالة لتفريغ الطاقة بشكل سلمى ، حيث لا مجال للثأر فى ممارسة التحطيب ، فهى تجسيد للمروءة والشهامة والمنافسة التى لا تعرف الخصومة ، فرغم إعتمادها على فكرة القتال بما يعنيه من هجوم ودفاع ، وإنتصار وخسارة، فإنها تعكس معانى إنسانية جيدة مثل روح الجماعة، والدفاع عن الكرامة ، وإحترام الآخر .

يعتبر التحطيب أحد الألعاب الشعبية فى الصعيد التى ترمز فى مجملها لنفس القيمة وهى البطل الشعبى " إبن النيل " فى مواجهة التحدى وتحقيق الإنتصار ليس للذات بل للجماعة بأكملها صحيح أن التحطيب لعبة بالأساس لكنها إنعكاس لمفاهيم المجتمع ورؤيته للكون ، فكل جماعة من قرية أو مركز تأتى لتشجيع لاعبها وإعلان انتصاره باعتبارها الفئة التى تستحق هذا النصر إنه صراع أبطال ممثلين لجماعات وهنا الجوهر المشترك الذى يجعل لعبة التحطيب جزءا جوهرياً من المجتمع لايمكن فهمه بعيداً عن ظروف هذا المجتمع الحضارية التى تعيننا فى النهاية على فهم وتفسير عاداته وتقاليده وفنونه وآدابه . (7)

كما نجد وجود حلقات التحطيب بشكل جلى فى الموالد الكبيرة ، حيث يجتمع المحطبون من كل المحافظات ، ويؤكد الشكل الإحتفالى للعبة التحطيب المضمون الدرامى .

حيث يجتمع اللاعبون فى دائرة حدودها الجمهور ، مما تجعل مشاركة الجمهور هامة وأساسية ." لا عرض بدون جمهور، وهذا الجمهور يمثل وحدة الأذواق المؤقته وفى كلمة واحدة يمثل التجاوب الجماعى الذى يميز الدراما عن غيرها من صور الفن الاخرى ، ومن هنا يجب ألا نعتبر الجمهور مجرد شاهد سلبى بل ينبغى إعتباره عنصراً إيجابياً خلاقاً فى الدراما ، وعلى الرغم من ان التحطيب فى حد ذاته ليس ضرباً من ضروب الصراع إلا استنهاض الهمة على الأداء تحتاج إلى جمهور يعامل الاداء على نمط من الصراع المبرز لجوانب المهارة العضلية والحركية والصفات النفسية الأخرى التى يحتاجها المنتصر فى اللعبة . (8) كما تشكل الموسيقى عنصراً أساسياً فى لعبة التحطيب حيث تستخدم الآلات الشعبية كالمزمار والطبل البلدى ، وهذه الآلات لها طابعها الخاص والمتميز. فالموسيقى المصاحبة للعبة التحطيب دور كبير فى إدخال البهجة على الجمهور الذى يشاهد المبارزة بين اللاعبين فى عرض للقوة والفتوة وتعتبر عنصر جمالى مؤثر يرفع من قيمة اللعب والإستمتاع به كعنصر تكميلى كالموسيقى التصويرية فى السينما .

إن الحديث عن شكل الإحتفالات فى المجتمع المصرى يرافقها دائما الأغانى والموسيقى الشعبية ، وكذلك اللعب والرقص ، فنحن بصدد الحديث عن لعبة التحطيب والتى شاهدناها فى العديد من أفلام السينما المصرية.

## لعبة التحطيب كما ظهرت فى السينما المصرية :

إن الصورة السينمائية أو المشاهد فى الأفلام المصرية التى تحمل بعض عناصر الثقافة الشعبية تحيل على الهوية الجماعية للأمة ، إن هذه اللقطات لا شك أن تحيلنا على الفولكلور المصرى متمثلاً فى لعبة التحطيب والتى تمارس فى المناسبات المختلفة كالأفراح والأعياد والموالد .. وغيرها

ويمكـن لنـا القـول أن الكـادر أو الصـورة ذات الـدلالات ، ومالهـا مـن تـأثير علـى المشـاهد قـد تبـوح للمتلقـى بأفكـار قـد يكـون لهـا إرتبـاط مـا بعناصـر الهويـة ، وتبعـا لهـذه الرسـالة التـى تبثهـا ومـدى قـوة تأثيرهـا ودرجـة إقناعهـا، فخطـاب الصـورة أشـد تـأثيراً وأكثـر إقناعـاً مـن الخطـاب اللغـوى . " يمكـن القـول أن الصـورة الفيلميـة هـى وحـدة سـينمائية دالـة ، وهـى زاويـة مفصـلية فـى تحديـد منحنـى القصـص أو السـرد السـينمائى ، لأنهـا تجعـل مـن الفيلم بنية سردية واضحة المعالم ، ونظام قصصى موحد المغزى .

## لعبة التحطيب وإرتباطها بعـادة الزواج :

إن مظاهر إحتفالية الزواج والمناسبات المختلفة كما ظهرت فى السينما المصرية فى كثير من الأفلام ماهى إلا شكلاً من أشكال عادات وتقاليد المجتمع المصرى ، وبإعتبار التقاليد والقيم والأعراف بشكل عام ، تُعد جزءاً من الثقافة الشعبية التى ترتبط بدورها بمفهوم الهوية ، فإن إنعكاس هذه العناصر وفق السياق الذى طرحت فيه ، تعد محاولة لتثمين هذا الموروث الشعبى من خلال تركيز الفيلم على إبراز الجوانب الإيجابية منها ، وبالتالى تكون دعماً لعناصر الهوية المصرية ، وإلى جانب ذلك فقد وظف بعض الأغانى الشعبية أثناء اللعب . ولعل توظيفها يعتبر شكلا من أشكال تعبير مضمون الفيلم عن الثقافة الشعبية ، ومن خلالها عن هوية الأمة ، والتى تعد فناً شعبياً بإمتياز.

ويُعـد فـيلم " إبـن النيـل " عـام 1951 للمخـرج يوسـف شـاهين ، هـو أول فـيلم ظهـر فيـه " التحطيـب " وذلـك ضـمن المشـاهد المرتبطـة بإحتفاليـة الـزواج . ولأن الفـيلم يرصـد حيـاة المجتمـع الريفـى داخـل مصـر مـن خـلال عاداتـه وتقاليـده حـرص شـاهين أن يظهـر تلـك اللعبـة المرتبطـة بحيـاة وواقـع المجتمـع المصـرى ، كمـا قـدمها شـاهين فـى العديـد مـن أفلامـه : صـراع فـى الـوادى – النـاس والنيـل – الأرض – إسـكندرية كمـان وكمـان . كونهـا واحـدة مـن تراثنا الشعبى المصرى . وكما هو موضح فى ( شكل 2 )

**صورة من فيلم " إبن النيل " ( شكل 2 )**

## الخطاب البصرى فى فيلم إبن النيل – 1951 :

إن الصـورة الأولـى للفـيلم تعبـق برائحـة التـراث ، وعناصـر الثقافـة الشـعبية، التـى تحيـل علـى الهويـة الجماعيـة للأمـة ، مـن خـلال اللقطـات التـى تحيلنـا علـى الفولكلـور المصـرى ممـثلاً فـى" لعبـة التحطيـب" التـى تمـارس فـى الإحتفـال بـالزواج وغيرهـا مـن المناسـبات . فهـذه اللقطـات التـى قـدمها لنـا المخـرج ، تحيـل المتلقـى علـى ثقافتـه الشـعبية ، وتعلـن منـذ البدايـة عـن السـياق العـام الـذى تجـرى فيـه الأحـداث ، والبيئـة التراثيـة التـى تنشـط فيهـا شخصـيات الفـيلم . بهـذا يمكننـا القـول بـأن الفـيلم قـد تعـاطى بشـكل إيجـابى مـع ثقافـة الجماعـة وعاداتهـا وتقاليـدها وهو ما يمثل ركائز مهمة بالنسبة للهوية .

### لعبة التحطيب وإرتباطها بالقوة وفرض السيطرة

نجد فى فيلم " الحرافيش " عام 1986 للكاتب الكبير نجيب محفوظ وإخراج حسام الدين مصطفى . قدم لعبة التحطيب "بشكل مختلف وهو أن " الفتوة " سلاحة هو النبوت ، ويستمد قوته من عضلاته ومجموعة من الأتباع والقوة البارعة على إستخدام " النبوت " ، كما نجد فى هذه الفترة كانت تلك الصراعات التى تنشأ على من يحكم كان يحسمها من يجيد لعبة " التحطيب " وتكون المبارزة وسط جموع أهل المنطقة أو الحارة ليباركوا فتوة حارتهم ويتبعونه لأنه سيصبح من يحكم المنطقة بقوته ومهارته . ( شكل 3 )

**صورة من فيلم " الحرافيش " ( شكل 3 )**

### الخطاب البصرى فى فيلم الحرافيش-1986

وظف المخرج لعبة التحطيب فى سياق جّدى ، إرتبط بالقوة ، وكذلك اللباس الخاصة بشخصيات الفيلم ، قد عبر عنه المخرج بصريا بشكل إيجابى يستوجب خبرة وثقافة الجمهور ، لما يتمتع به أفراد هذه البيئة .

### لعبة التحطيب وإرتباطها بالموالد والمناسبات :

فى فيلم " إسكندرية كمان وكمان " للمخرج يوسف شاهين عام 1989 قدم فيه " لعبة التحطيب " فى إحدى إحتفالات الموالد . ولأن شاهين يعلم بقيمة اللعبة لدى المجتمع المصرى وجمهور السينما ودلالاتها من تجسيد للمروءه والشهامة والمنافسة التى لا تعرف الخصومة ، ولإنها تعكس معانى إنسانية مثل روح الجماعة والدفاع عن الكرامة ، وإحترام الآخر . ( شكل 4 )

**فيلم " إسكندرية كمان وكمان " ( شكل 4 )**

## الخطاب البصرى فى فيلم إسكندرية كمان وكمان- 1989

قدم المخرج شكلا من أشكال الفولكلور المصرى ، والتى عبر عنها بصرياً فى سياق الإحتفالات الشعبية بأحد الموالد التى رصد لنا المشهد قد تنوعت ما بين " التحطيب " والأغانى والشكل العام للإحتفال .

ونجد أن شاهين الممثل يلعب بالعصا " التحطيب " ويبارز أحد شباب الصعيد ليؤكد مهارته الشخصية فى اللعب والرقص ، مؤكداً أن التمثيل فى السينما واقع حقيقى ، وإنه مازال قادراً على العطاء، كما أنه يمتلك هذا الفن الإجتماعى المتمثل فى " لعبة التحطيب " .

## لعبة " التحطيب " مابين الشكل الإحتفالى وفرض السيطرة

جاء فيلم " الجزيرة 1 " عام 2007 للمخرج شريف عرفة ظهرت فيه " لعبة التحطيب " ليجمع ما بين ماهو إحتفالى ، وما هو رمزاً للقوه والحكم والسيطرة . وذلك من خلال الإحتفال الذى أقامه الأب لعودة إبنه " منصور " بعد إتمام دراسته الجامعية ، ولأن التحطيب أحد مظاهر الإحتفالات المختلفة فى صعيد مصر ، نجد المشهد الذى يجمع بين بطل الفيلم " أحمد السقا " وباسم سمرة " أحد ابطال الفيلم ، والذى كان يحلم بأنه سيتولى مقاليد الجزيرة بعد أخيه الأكبر " محمود ياسين " ولكنه فوجىء بإعلانه أمام الحضور من أهل الجزيرة بتولى " منصور " مقاليد الأمور بالجزيرة ، مما أثار غصبه . فجمع المشهد أمام الجمهور ما بين اللعب كأحد المظاهر المتعارف عليها فى مثل هذه المناسبات وبين إثبات من الأقوى والأفضل بتولى مقاليد الأمور بالجزيرة ، فأخذ اللعب شكل آخر تحول إلى عراك وأن من سينتصر هو الأقوى ويستحق أن يحكم . ( شكل 5 )

**صورة من فيلم " الجزيرة 1 " ( شكل 5 )**

## دلالة الخطاب البصرى فى فيلم الجزيرة (1) – 2007

عبر الفيلم بصرياً بشكل قوى وواضح عن مضامين المشاهد التى قدمها ، إلا أننا نود أن نشير إلى توظيف الزى التقليدى فى الفيلم ، بإعتباره العنصر الاكثر دلالة فى الفيلم والمتعلق بالتراث والتقاليد فى صعيد مصر ، ومن خلالها يرتبط بشكل أو بآخر بهوية الجماعة .

إن الخطاب البصرى للفيلم يتطابق تماماً مع ما عبرت عنه تلك المشاهد، من خلال بعض عناصر الثقافة الشعبية، بالإضافة إلى عناصر فنية أخرى ترتبط أساساً بالصورة ، كمبدأ التشكيل الذى يقصد به كيفية توزيع العناصر التى يحتويها المشهد ، أو ما يعرف بالكادر وهو المكافىء لما نعبر عنه بالصورة ، سواء أكانت هذه العناصر ديكورات أو ممثلين أو مناظر طبيعية .

ويمكن القول أن الكادر أو الصورة وهى الصورة الأولى فى اللقطة الفيلمية أو المكون الأول لبنية اللغة أو النسق الفيلمى، تُعبر عن الدلالات والرموز من خلال ما تحتويه ، فهى الوحدة الأولى للتأثير على المشاهد . (9)

فقد وظف المخرج الزى التقليدى بكل ما يحمله من رمزية، تحيل على ثقافتنا الشعبية وهويتنا وأصالتنا ، والتى تعد جزء من تراث الأمة .

من خلال هذه النماذج من الأفلام التى تناولت لعبة " التحطيب " وركزت على إظهارها على مستوى التعبير البصرى من خلال عناصر الثقافة الشعبية بشكل من أشكال هوية الجماعة ، والتى تتجلى فى أحداث الفيلم . إن هذه العناصر تمثل الثقافة الشعبية التى عبرت عنها الأفلام ، وماهذا التعبير إلا دليلاً على مدى إرتباط الأفلام بواقع المجتمع وتعبيرها عنه ، الذى يعد فى ذات الوقت تعبيراً عن هوية المجتمع من خلال تلك الألعاب التى يمارسها داخل جماعته .

ولقد عّبر الخطاب البصرى لأفلام الدراسة عن العديد من الرموز ، سواء ما يتعلق بالمنظر أو الأيدلوجية أو الزى التقليدى ( الجلباب ) أو السلوك ، أو أسلوب الحياة ....وغيرها من العناصر المتعلقة بالتراث والتقاليد ، وهى فى مجملها تحيلنا على ثقافتنا الشعبية التى تمثل ركنا مهما من أركان الهوية المصرية ، وبالتالى يمكننا القول بأن الخطاب البصرى قد تفاعل إيجابياً مع ملامح الهوية المصرية.

## نتائج الدراسة

1- عملت أفلام الدراسة على توظيف لعبة " التحطيب " بأشكالها المختلفة لتعكس من خلالها نمط وأسلوب حياة المجتمع المصرى، من مختلف المدن فكان الأثر فى توظيفها فى أفلام الدراسة تعمل على إحداث تأثير فى نفوس المتلقين و التعريف بالثقافة الشعبية، وإرتباطها بالبيئة بشكل كبير فى خلال الخطاب السينمائى .

2- عبر الخطاب البصرى لأفلام الدراسة عن لعبة التحطيب كأحد رموز المرجعية الهوياتية للمجتمع المصرى وهذا يحيلنا على ثقافتنا الشعبية التى تمثل ركناً مهماً من أركان الهوية الجماعية للأمة .

3- أكد الخطاب البصرى فى إرتباط لعبة " التحطيب " بعادة الزواج لتعزيز عناصر الثقافة الشعبية غير المادية ، كالألعاب والرقص والأغانى الشعبية والعادات المتعلقة بإحتفالية الزواج والمناسبات ، التى تحيل على الهوية الجماعية للأمة ، والبيئة التراثية التى تنشط فيها شخصيات الفيلم . كما قدمت الأفلام لعبة التحطيب لتعكس بذلك خصوصية وثقافة المجتمع المصرى، فى طريقة الإحتفال، حيث ترتبط إرتباطاً وثيقاً بمفهوم الهوية الجماعية .

4- إن تناول لعبة " التحطيب " فى السينما المصرية ، لها دلالاتها التى تحيلنا على تراثنا وتقاليدنا من تجسيد للمروءه والشهامة والمنافسة، ولإنها تعكس معانى إنسانية مثل روح الجماعة والدفاع عن الكرامة ، وإحترام الآخر وتمثل هذه اللعبة قيمة لدى المجتمع المصرى وجمهور السينما.

## التوصيات :

1- يجب على القائمين على صناعة السينما تقديم أعمال فنية تمثل المجتمع المصرى بشكل صحيح ، وإختيار الموضوعات التى تعبر عن هويتنا وأصالتنا، كما سبق فى أفلام هامة أثرت به المجتمع المصرى والعربى .

2- على الرغم من الإتفاق على حرية الإبداع ، إلا أن على المبدع السينمائى مراعاة إستخدام الرموز والدلالات التى تساعد على وصول المعنى بدون أن تلاقى أى إعتراض من قبل المشاهد ، نتيجة لإختلاف معانى تلك الرموز والدلالات عن عاداته وتقاليده وثقافته الشعبية التى إعتاد عليها .

**مصادر الدراسة**

1- فيلم إبن النيل – 1951

1. Film Ebn Al Nile - 1951

2- فيلم الحرافيش – 1986

2. Film Al Harafish - 1986

3- فيلمإسكندرية كمان وكمان -1989

3. Film Iskendria Kaman w Kaman -1989

4- فيلم " الجزيرة 1 " – 2007

4. Film Al Gezira 1 -2007

## المراجـــع


**1-** حـواس، عبـد الحميـد : "*أطيـاف وظـلال أوراق عـن العلاقـة بـين السـينما والمـأثور الثقـافى*" - الهيئـة العامـة لقصور الثقافة – 2000

- Hawas Abd Al-Hamid :*'atyaf wzilalawraqean alalaqabain al cinema w al-maethur althaqafi*– alhaieaaleamaliqusur althaqafa – 2000

**2-** خضر ، لطيفة إبراهيم : "*دور التعليم فى تعزيز الإنتماء*"-عالم الكتب - القاهرة - 2000

- khadr , Latifa 'Ibrahim: *dour altaelimfitaeziz alentima'a* - ealam alkutub–alqahira – 2000

3- مرسى ، أحمد : "*مقدمة فى علم الفولكلور* " - عين للدراسات والبحوث الإنسانية والإجتماعية - القاهرة - 1995

- Morsi , 'ahmed: *moqadma fi elim al folklour* - eanlildirasat w albuhuthal-ensaneia walejtimaeia - alqahira - 1995

**4-** ثابت ، مدكور: "*فرضياتى لإكتشاف السينما المصرية*" - دار شركة الحريرى للطباعة - بيروت – 2005

- Thabt, Madkour:*fardiatyliktishaf al cinema almisriea*–darsherkait alharirililtebaea - bairut – 2005.

**5-** النحاس، هاشم : "*الهوية القومية فى السينما العربية دراسة إستطلاعية مستقبلية*"- مركز دراسات الوحدة العربية - بيروت – 1976

- Al Nahas, hashim: *alhawiea alqawmiea fi al cinema alarabiea, dirasat estitlaeia mustaqbliea* – markazdirasat alwahdaalarabiea - bairut – 1976.

6- م.بوجز، جوزيف: "*فن الفرجة على الأفلام*" - ترجمة وداد عبد الله – الهيئة المصرية العامة للكتاب – 1995

- M.Bujz ,juzif : *fan al fourgaeala al aflam* - tarjamitwedadabdallah - alhaieaal-eamalilkitab – 1995.

7- محسب ، حسام : "*التحطيب دراسة ميدانية تحليلية*" – مجلة الثقافة الشعبية – العدد التاسع – 2010

Muhsib ,husam: *al-tahtibdirasatmaidanieatahliliea* - mejalat althaqafa alshaebiea– aleadad altasie– 2010.

8- المرجع السابق.

- Al marjie al sabiq

9- البطريـق ، نسـمة : "*الدلالـة فـى السـينما والتليفزيـون فـى عصـر العولمـة*" - دار الغريـب للطباعـة والنشـر والتوزيع – القاهرة - 2004

- AlbatriqNesma:*aldalala fi al cinema w al tilifziunfi asr aleawlama* - dar al-ghariblitebaea walnashr waltawziealqahira-2004.