

电影武打动作设计对武术对练创编的启示

——兼论武术对练的逻辑遗失

王伟业¹, 李晓红¹, 刘文武²

(1. 上海体育学院 武术学院, 上海 200438; 2. 上海体育学院 中国武术研究中心, 上海 200438)

摘要: 武术对练作为竞技武术的重要组成部分, 承载着武术文化传承与传播的使命。但竞技武术对练中常出现“拳不触体”“等人”“等招”的问题, 成为竞技武术对练发展的阻碍。以文献资料法、观察法和逻辑分析法, 结合竞赛和武打编排经验, 对竞技武术对练创编问题进行研究, 旨在促进竞技武术对练项目的良性发展。认为, 竞技武术对练创编应贯穿“为什么”话语, 解决拆招与喂招的逻辑关系, 可借鉴武打电影“角色塑造”“拳拳到肉”“情景设定”等演绎方法, 实现“以假为真”的武术对练。

关键词: 竞技武术对练; 动作创编; 武打电影; 实战逻辑; 角色塑造; 拳拳到肉; 情景设定

中图分类号: G852.3

文献标志码: A

文章编号: 1008-3596 (2019) 01-0087-06

西学东渐, 弱化了传统武术的门户之别, 催生了“竞技武术”新话语。竞技武术对练作为竞技武术的重要组成部分, 是竞技武术对抗的直接表现, 但在对练中也存在一些不容忽视的问题。“目前, 竞技武术套路比赛中的对练, 更多的是考虑表演效果, 忽略了实际格斗的基本逻辑。”^[1]实际格斗基本逻辑的缺失, 导致竞技武术对练演练中, 常出现“拳不触体”“等人”“等招”的现象, 成为武术发展的阻碍。而武打电影中“拳拳到肉”“角色塑造”“情景设定”的理念是反映真实打斗的基本手段, 利用武术动作刻画攻防属性的张力。创编(创作)是掌握武术对练逻辑的关键, 在创编中如何体现攻防的逻辑性、合理性, 彰显出武术的技击与文化, 是竞技武术对练要解决的重要问题; 而不能一味地

“快、猛、高、飘、美”, 却偏离了武术的本质。因此, 本文拟对竞技武术对练中所存在的问题进行讨论, 并结合武打电影动作设计理念, 提出一些改革建议, 旨在促进竞技武术对练项目的良性发展。

1 武术对练的意义

所谓武术对练, 指“二人(或二人以上)按照预定的攻防动作, 进行进攻、防守、反击的假设性练习。”^[2]此解释提出了一般对练的演练形式, 指双人或多人的条件下, 进行有规律的实战技法练习, 模仿战场上的真实交手。张文广认为: 对练是“在各种单练项目的基础上, 两人或多人按照所编排的套路进行进攻与防守的练习”^[3]。说明对练的虚假性对手^[4]交锋, 必须建

收稿日期: 2018-07-14

基金项目: 国家社会科学基金资助青年项目“武术技术的文化蕴涵研究”(16CTY019)

作者简介: 王伟业(1995—), 男, 江苏徐州人, 在读硕士, 研究方向为武术文化。

文本信息: 王伟业, 李晓红, 刘文武. 电影武打动作设计对武术对练创编的启示——兼论武术对练的逻辑遗失[J]. 河北体育学院学报, 2019, 33(1): 87-92.

立在熟知单练套路的基础上,而单练“武术套路不是随便编排出来的,第一就是根据攻防的需要。”^[5]最后达到随心所欲、发乎心意的具身效果。简之,建立在单练的基础上,为实现日后交手中“击必中、中必摧”的技击效果,实为对练存在之意义。

在练法上传统武术对练有拆招与喂招两种形式,也是传统武术对练教学中的两个基本手段,如何让弟子体会并掌握招法的实用性,就必须回到拆招与喂招的练法上。在通背拳论中,曾有“要想通背会,还得两人喂”的话语,说明了拆招与喂招反复操练的重要性。在拆招与喂招练习中,练习者必须掌握其中的攻防要义、动作指向,不可混有假打成分,以混淆其价值。武术对练要围绕攻防技击开展,“攻防技击特点决定了整个武术运动的发展规律,也决定了具体的武术动作的运动规律。”^[6]故传统武术拳种中基本都有操练对打之法,以加强拳种的实用性。如八极拳的对练套路是“八极对接”,形意拳中有“五火炮”“安身炮”和“九套环”。“凡形意拳,一个姿势都有练法、打法、演法三种变化。”^[7]武术套路的创编只有坚守武术的“攻防”属性,武术套路的演练才可能“置身于一种战斗的场合。”^[8]所以武术对练的一举手一投足、一个扎刀一个挂剑,都应蕴含和体现“攻防”属性。

武术对练的动作创编,是为更好地服务于技击内容的练习,将具有攻防属性的肢体技术进行组合,形成攻中有防、防中藏攻、攻防有序、打练结合的武术对练之特色。但在动作创编上应以“真实”的打斗动作进行创编,在喂招、拆招的过程凸显出实战逻辑,让受众一目了然地读出“乙喂甲拆”的合理性、逻辑性,为受众展示武术的真实面貌。

2 创编与武术发展

2.1 旧时“取象类比”的创编

“取象类比”是中国传统武术的重要特征。古人根据动物的特征加以丰富的想象,创编出“人的自然化”拳术,即仿生拳。如方七娘的白鹤拳,王朗的螳螂拳,少林五行拳(龙、虎、豹、蛇、鹤)等。古人是围绕着武术的攻防属性,结合所观察的动物特性进行造拳的。《中国武术拳械录》载:方七娘自幼随父学少林拳,一日,在白莲寺织布,见一白鹤飞宿梁间,昂首振

翅……方七娘从此精研不辍,取白鹤闪击等动作寓于少林拳法之中,揣摩衍化出别具一格的拳法,称白鹤拳^[9]。《广东武术史》记载:咏春拳为福建严咏春,根据蛇鹤相斗的各种动作所创编^[10]。秦泉指出:“《易经》中类比的象数思维对拳术影响很大,尤其是在拳术的动作设计上。”^[11]因此,戴国斌教授认为:“他们所创的新拳种间接地影响了武术的面貌。”^[12]武术也的确需要具有创造性的武术人来丰富面貌,为武术的多样性添砖加瓦。

2.2 现时“娱乐节目”的创编

在现今武术表演和竞赛的发展中,创编能力都占有重要的位置。“禅宗少林·音乐大典”是以少林文化为背景的大型实景演出场节目(2006年总投资3.5亿元、近700人参与表演^[13]),邀请了舞蹈家黄豆豆担任整场演出的动作编导。以春晚扬名的塔沟武术学校,深知对节目创编的重要性,在创编上煞费苦心。2003年塔沟武术学校首登春晚,便请来了创作家焦乃积先生,为其打造春晚武术节目《十二生肖大拜年》,此节目一经播出,便引起社会广泛关注。

2010年创办的“全国武术对练大奖赛”,是对武术对练竞技单一化的改革,为武术对练开辟了“情景化”场域,启发了武术运动员的创编思维,彰显武术的多元化功能,使一些武术运动员加深了对“情景设定”与“武术的肢体语言”的认识——通过情景设定,利用武术动作来塑造人物,进行叙事。但遗憾的是,武术运动员大多缺乏专业的表演训练、情感训练和动作创编训练,因此武术的情景化创编还面临着诸多困难,在社会上的影响力也较小。尽管如此,这依然不失为一种很有意义的探索,为武术拓宽了发展路径。随后在2015年由浙江电视台举办的“我看你有戏”节目中,由北京武术队自导自演的功夫小品“祝寿威虎山”,获得在场观众及四位评委的高度赞扬,最终四位评委全票通过,对其技术和创编给予了全面认可。

综上,同舞蹈、话剧、音乐等艺术形式一样,创编也是武术的灵魂。如何创编出一套攻防合理、表演精彩,体现武术特征的对练套路,是对习武者武术体认和感悟程度的考验,同时也是对习武者思维创造性的锻造^[14]。众所周知,武术不仅是一个强身健体的技能,更重要的还是立德树魂的民族精神^[15]。如何承担起“传承民族

文化、弘扬民族精神”的重任,正确地传递中国民族文化真谛,是我们在进行武术创编中应予以考虑和关注的问题。

3 对练创编攻防逻辑的缺席

武术对练一直伴随武术的成长,特别是自1979年第4届全运会被列为武术比赛项目以来^[16],更是获得了长足的发展,已发展成为武术大家庭不可或缺的内容。但在武术对练的发展中,也存一些不良现象,阻碍了其发展。

3.1 攻防属性的遗失

竞技武术对练的出现,呈现了竞技武术的实用性,让人直观地感受到竞技武术的“对抗”话语,成为竞技武术的重要组成部分。竞技武术对练以其独特的演练形式和强烈的渲染力常常将武术比赛推向高潮,从而成为各种武术比赛的一大看点^[17],提高了竞技武术的观赏性,丰富了武术的内容。但武术对练创编和演练上的一些问题也不容忽视。如在短兵比赛中,“使用‘地躺打法’一方……每次使用完这一次动作后,不是迅速地站起,而是有气无力、慢腾腾地站起,整个场景十分难看。”^[18]然而,在追求攻防技击的同时也不应忽视“武德”的规范要求,不能将“不‘打死’对手不罢休,甚至以两败俱亡告终”^[19]的野蛮格斗理念寓于其中,以消解武术作为“暴力的文明化”进程之果。因此,在武术对练的整体结构中应体现“胜人而不弑人”的武德精神,在拆招喂招中应折射出武术动作的情景合理化特征,正确地引导受众对武术的认识,以便正确地传播武术文化。针对上述问题,有学者建议在《武术套路规则》中单独设立“攻防意识”^[20],来提高武术的攻防意识。

通过对武术比赛现场与视频的观察,发现武术对练中有很强的“假打”成分,而这种假打脱离了“虚假性对手”的话语,而是体现在肢体与肢体之间的距离感及时间差上。如在拳术交战中,双方常出现“拳不触体”的“放拳”现象;在空手夺枪项目中,持枪者通常要先苦练扎枪,但目的不是练习扎枪的力度,而是扎枪的准度(以如何不扎人为准);在双刀进枪项目中,基本每一扎枪都是偏离对手,只是为了器械相碰而扎枪,缺乏真实性。因此,在武术对练中常出现每扎一枪、每投一足、每刺一刀,都会驶向对方身体旁侧或“拳脚空击”。种种为动作而动作的打

法无法充分说明双方攻防的合理性与逻辑性,偏离“以练促打”的终极目标。众所周知,武术对练是将单练套路进行分解,再由两人或多人进行提炼重组。但在事先精编和事后百练之后,其更应该展示出身临险境的情境,在交手中,双方应刻画出拳、脚、械进攻的直击感、临危感、逼迫感,以及充分利用武术的闪、展、腾、挪等技法进行化解,实现“以假为真、以假乱真”的武术对练。

3.2 以快致胜的缺失

兵法云:“宁失一城,莫失一先”。武术谚语:“天下武功,唯快不破”。在《拳经捷要篇》中,戚继光首先强调要“拳打不知”,要求出拳瞬间,勿使对方觉察,即出手贵在神速之意^[21]。这些都在诉说武术“以快致胜”的法则,为我们的训练实践指明了方向。而在竞技武术对练中,时常会出现“等人”或“等招”等不良现象,违背了“以快制胜”的宗旨。在竞技武术对练中不难发现,时逢托举时,托举选手都要提前做好托举准备,被托举者才敢进行托举动作。而在三人徒手、械对练中,一方倒地后迟迟不起身,要等到另一方与对手激战罢,才站起来攻击。这些“等人”“等招”现象使武术对练丧失了存在意义,令观众产生对武术“打”的质疑,对武术传播造成了负面影响。在武术对练中精准把握时间差,打造出不等人、不等招、如临战场般的武术对练情景,是对双方运动员智慧、默契程度、技术掌握纯熟度的考验和挑战。

3.3 从“打”到“演”的创编转变

历史辩证法告诉我们,应该回到历史的现场去看历史。所谓回到历史现场,就是要设法回到当时当地,回到事情正在发生的过程之中^[22]。明代可谓是武术套路生产的大爆炸时期,不同武术拳套与典籍涌现不绝,以戚继光、余大猷、程宗猷、茅元仪、唐顺之为代表的一批武术家、军事家、文学家都留有相关武术典籍著作,其中不仅记述了武术套路的内容、练法、技法、用途等,还借以插图等形式帮助人们学习与记忆。戚继光等人所处时代倭患泛滥。仅嘉靖(1522—1566)一朝就发生倭患628次^[23]。抗倭名将戚继光根据与日本倭寇的长期作战经验,创编出“辛酉刀法”“鸳鸯阵”等,可见明代的武术套路,是根据战争实践创编而来的,是以“练为战”为目标,“招招临敌实用”的攻防格斗套

路^[24]。在《纪效新书》《练兵实纪》《武备志》《正气堂集》《武编》等军事、武术名著中,也都体现了这一观念。

然而,随着社会环境的发展变迁,武术对练由过去的“练为打”逐渐演变为“练为演”,使武术动作整体风格偏向于审美化和表演化,让其陷入“花拳绣腿”“中看不中用”的境地。可以说,任何事物的发展都离不开时代与社会的驱动,在近代被奉为主桌的西学对武术的冲击是“数千年未有之变局”。从马良新武术、精武体育会、中央国术馆,再到1959年的第一套《武术套路竞赛规则》,无不显示出西方体育文化对中华武术的冲击与影响,同时也体现了社会发展对武术革新的迫切需要。自1959年后,从《武术套路竞赛规则》一改再改中可以窥见社会发展对武术内部结构的调整,“2003年以前的规则明确规定自选项目必须选做不同组别的一定数量的步型步法、手形手法、平衡跳跃动作以及器械的方法”^[25]。而在2003年的规则中明显降低了演练水平分值,同时增加2分的动作难度分值。此外,除必须选择一定组别的难度动作外,可以自由选择武术动作组成套路。这种改变,增加了竞技武术整体结构上的难度,但也使套路异化为体操、舞蹈、戏剧的“奴隶”^[26]。可以说,西方体育给了武术第二次生命,在审美上,“追求‘高、飘、难、美、新’的外在动作表现力,但忽视了内在的审美要求”^[27]。这种外在审美要求是由西方体育孕育出来的,但脱离了武术原始的武哲思想和实用主义语境。

4 武打电影动作的设计启示

武打电影的动作设计与竞技武术对练创编具有很大的共性,具体来讲,二者的共性包括:一、两者都建立在武术动作的基础上;二、两者都以肢体动作进行叙事;三、两者皆属于“虚假性对手”的表现;四、两者都以“以假乱真”为表现目的;五、两者都是“角色对立”的综合体。可以认为,电影与竞技是武术的“一体两用”,两者是可以相互借鉴与互补共进的。

4.1 武打电影的“拳拳到肉”

张力指出:“电影功夫的重要来源是现实中的武术功夫”,并认为武打设计“重要的是给观众制造一种‘真实感’,而不是‘真打’本身,观众所需的只是武打的逼真感,而不是真

打”^[28]。在武打电影中“拳拳到肉”的打法,是“高仿真”的打斗,在交手过程中,拳、脚、械都要真实地接触到对方的身体,即便躲闪也要达到对方的肢体,而不是停留在对手体前,且攻防清晰合理,拳脚出入准确,营造出真实、凶狠、搏命的互斗打法。也有学者认为:“武打电影的特色在于电影故事中融汇了中国功夫,对于观众而言,吸引他们对武打片感兴趣的重要原因是那些精彩绝伦的武打动作编排。”^[29]在这种前提下,武打动作指导在编排套招上,就必须“设定情景”,即置身于真实的打斗情景中,将一切因素考虑在内,刻画出逻辑清晰、攻防合理、真实动人的套招组合。

4.2 武打电影的“角色塑造”

角色一词在表演艺术中指“演员运用自己的身体所扮演的剧中人。”^[30]表明演员要利用自身的肢体、心理、神态、语言等来塑造与角色相符合的身份仪态。同样,角色也是区别人物特征的重要手段,每一个人物都有所属的角色特性或职能,因此构成了表演艺术舞台上的整体结构。

在武打电影中,角色的对立关系,是武打电影内容的基本要素,成为整体故事情节的纽带。在武打电影中,塑造角色的手法有很多,但武打动作是必不可少的,演员通过打斗手法和打斗风格来表征角色、刻画性格,还原剧情的真实感。所以,在为武打电影创编动作时,要根据角色的个性和社会身份等综合设计,如为正面人物设计动作,就需要考虑通过“邪不胜正”的价值观,打出“以弱胜强”的技击理念,最终呈现出角色的正义化身;而为反面人物创编动作时,则多选用一些残酷无情的动作招式,在必要时也需要偷袭、暗箭手段及一些独特怪异的兵器来充实角色。可见,在武术电影中,精心设计动作和武功,可以更好地彰显角色对立,树立角色形象,赋予角色以饱满的张力。在武术对练中,也应充分考虑对练双方的人物性格,为其设定角色,编排动作。

4.3 武打电影的“情景设定”

电影中不同的情景对人物的演绎效果各不相同,人物也需要利用情景来刻画角色,角色在情境中才能得到更好的发挥。在武打电影动作创编要素中,首先是设定情景场域,然后将角色置身其中进行动作创编,同时考虑到情景内的一切因素,基于情景场域内的现场条件,来创编真实的

打斗画面。因此,武打动作只有在情景的规划内才能更好地被刻画出来。一代武术大师蔡龙云先生就曾指出,套路练习应该“把自己置身于一个充满战斗的场合里”。只有将自身置于赵子龙三进三出的情景场域中,才能实现武术理想中的“三头六臂”。而对于武术对练来说,这种“充满战斗”的虚拟情景就更有必要。

5 启示

对练是体现武术理想的工具,创编的好坏直接关系到对练的表演效果和项目的后续发展,因此应将创编作为对练的第一要素。武术电影的“拳拳到肉”“角色塑造”与“情景设定”,对竞技武术对练创编而言具有一定的参考价值,竞技武术对练的演绎应将自己设定在一定的情景场域内,将拳、脚、械有意识地攻击到对方的肢体部位,而对方应呈现出被迫躲挡的情态,塑造出拳拳到肉的进攻效果;而不是为出招而出招、为躲闪而躲闪、为器械碰撞而碰撞。要做到不虚假、不做作,就需要在创编中多问“为什么”——为什么要侧身闪挡,为什么要抬脚,或者为什么要转身劈砍等等,并从攻防逻辑的角度去探寻答案,才能实现竞技武术对练“以练促打”的终极目标。另外,在竞技武术对练中也可以利用不同武术招式(如“南拳”“北腿”等)的差异,打出角色性格与技术特征。总而言之,武术电影的武打动作设计是从攻防逻辑的角度出发的,因而真实动人,而这恰恰是当前武术对练所欠缺的,带着“为什么”去创编,有助于竞技武术对练由“假打”走向“真打”,实现项目自身的健康发展。

参考文献:

- [1] 武冬.“单对统一”武术套路竞赛模式研究[J].北京体育大学学报,2016,39(4):101.
- [2] 中国武术百科全书编委会.中国武术百科全书[M].北京:中国大百科全书出版社,1998.
- [3] 张文广.长拳对练单刀对练[M].北京:人民体育出版社,1982:1.
- [4] 戴国斌.武术对手的文化研究[J].上海体育学院学报,2006(5):65.
- [5] 新体育杂志社.武术入门[M].杭州:浙江人民出版社,1983:223.
- [6] 温力.武术科学研究的意义和特点[J].武汉体育学院学报,1992(1):20.
- [7] 李仲轩,徐浩峰.逝去的武林——1934年的求武记事[M].北京:当代中国出版社,2006:103.
- [8] 刘文武,金龙,贾亮.武术竞赛——现状·问题·对策[J].山东体育学院学报,2015(4):44.
- [9] 徐才.中国武术拳械录[M].北京:人民体育出版社,1993:224.
- [10] 曾昭胜,黄鉴衡,钟衍星,等.广东武术史[M].广州:广东人民出版社,1989:181.
- [11] 秦泉.周易大全[M].北京:外文出版社,2012:372.
- [12] 戴国斌.门户对拳种、流派的生产[J].上海体育学院学报,2013(4):77.
- [13] 李文波.少林寺3.5亿元办禅宗音乐大典[N].西部时报,2006-09-01(004).
- [14] 赵海涛.从武到艺:中国武术从原点走向未来[J].河北体育学院学报,2016,30(2):87.
- [15] 张路平,梁燕飞.武德价值阐释——蔡龙云武德思想初探[J].少林与太极(中州体育),2010(4):1.
- [16] 冯凯杰.天津武术套路队对练项目训练特征分析[D].北京:北京体育大学,2016.
- [17] 丁传伟,张长思,王继生.论竞技武术对练套路中暴力性动作编排的武德文化迷失[J].首都体育学院学报,2013(6):541.
- [18] 戴小平,周金彪.对短兵运动使用“地躺打法”疑惑的消解[J].中华武术:研究,2017(6):50.
- [19] 王国义.合理为宗旨在默契:武术对练一义[J].上海体育学院,1985(1):85.
- [20] 张志雷.武术套路创编依据与目的研究[D].济南:山东师范大学,2006.
- [21] 余水清.明清武术论著概述与主要成就研究[J].体育科学,2004(8):75.
- [22] 桑兵.从眼光向下回到历史现场——社会学人类学对近代中国史学的影响[J].中国社会科学,2005(1):191.
- [23] 纪红建.明朝抗倭二百年[M].北京:华文出版社,2006:16.
- [24] 高河永.现代武术发展与工具理性之思[J].河北体育学院学报,2016,30(5):91.
- [25] 赵秋菊,李文涛.武术套路竞赛规则对武术套路运动的影响[J].搏击·武术科学,2008(5):45.
- [26] 戴国斌.武术现代化的异化研究[J].体育与科学,2004(1):8.
- [27] 姬上兵.试论竞技运动异化[J].体育文化导刊,2009(4):99.
- [28] 张力.电影功夫,把“假打”变成“真打”[J].电影世界,2010(1):68.
- [29] 卞长星.中国武打电影中武打动作的流变研究[D].上海:上海体育学院,2015.
- [30] 彭万荣.表演辞典[M].武汉:武汉大学出版社,2005:121.

Enlightenment of Movie martial arts Action Design to Choreography of martial arts Pairing Practice

——On the Loss of Logic in martial arts Pairing Practice

WANG Wei-ye¹, LI Xiao-hong¹, LIU Wen-wu²

(1. School of Chinese Martial Arts, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China;

2. Chinese Martial Arts Research Center, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China)

Abstract: As an important part of competitive martial arts, martial arts pairing practice bears the mission of inheriting and disseminating martial arts culture. However, the problems of “non-touching”, “waiting for others” and “waiting for moves” often appear in the practice of competitive martial arts, which hinders the development of competitive martial arts. With the methods of documentation, observation and logical analysis, combined with the experience of competition and martial arts arrangement, this paper makes a study on the choreography of competitive martial arts training, aiming at promoting the healthy development of competitive martial arts training projects. It is believed that the creation and compilation of competitive martial arts should run through the discourse of “why”, and solve the logical relationship between dismantling recruits and feeding recruits. We can learn from the deductive methods of martial arts movies such as “role shaping”, “boxing tit-for-tat” and “scenario setting” to realize the “false as true” martial arts training.

Key words: competitive martial arts training; action creation; martial arts movies; combat logic; role shaping; boxing tit-for-tat; scenario setting