

<<功夫片的秘密>>

图书基本信息

书名：<<功夫片的秘密>>

13位ISBN编号：9787543653900

10位ISBN编号：7543653907

出版时间：2009-5

出版时间：青岛出版社

作者：张力

页数：386

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<功夫片的秘密>>

内容概要

千年中国武术与百年西方电影在中国交汇，诞生了享誉世界的武侠功夫电影，其核心部分“动作导演”是中国电影对世界影坛独一无二的贡献！

武侠电影、功夫电影、动作电影的区别是什么？

八十多年的中国武侠电影史的技术脉络是什么？

中国武侠功夫电影的核心秘密和创作原型是什么？

电影武术指导、动作导演的创作依据和方法是什么？

如何将剧本的武功描写转化为银幕上直观的动作形式？

如何将源远流长的传统文化与精彩绝伦的银幕动作完美结合？

本书作者文武兼修，首次以研究专著形式披露武侠功夫电影幕后的核心元素，将银幕上高深莫测、天马行空的武功化作通俗易懂的电影技巧，以动作导演和武术指导的沧桑经历，讲述一段荡气回肠的侠义之歌。

全书图文并茂、行文简洁，将武侠电影史上《独臂刀》《侠女》《少林三十六房》《少林寺》《黄飞鸿》《精武英雄》《卧虎藏龙》《英雄》《霍元甲》《功夫》《叶问》等经典影片的经典动作加以深入浅出的分析，找出武侠电影的制作规律，还原功夫电影的艺术本色。

<<功夫片的秘密>>

作者简介

张力，1980年8月生人，祖籍陕西。

11岁起习武。

北京电影学院电影学硕士，南京政治学院文学学士，南京大学管理学学士，中国台港电影研究会会员。

1999年至今已在《北京电影学院学报》《电影艺术》《电视研究》《理论与创作》《香港电影双周刊》《中华武术》等专业刊物发表武侠动作电影研究文章40余篇。

共计30余万字。

代表作：35集纪录片《中国武侠电影人物志》策划、编导，中央电视台电影频道（CCTV-6）2008年8月首播。

《打不死的“鬼脚七”：熊欣欣功夫电影传奇》，中国第一本全景式展现功夫演员、武术指导的人物传记。

大众文艺出版社，2009年5月。

<<功夫片的秘密>>

书籍目录

序一武踪舞迹舞武相益序二将侠义精神存留后世序三武术指导是一门艺术第一部动作导演源流第一章关于“动作导演”第一节外语世界的“动作导演”第二节华人世界的“动作导演”第三节学术世界的“动作导演”第四节动作场面的形态第二章动作导演的艺术源流第一节戏曲第二节武术第三节杂技第四节舞蹈第五节文学第三章动作导演的历史第一节武侠草创：“怪力乱神”第二节古典武侠：以武育人第三节经典功夫：嬉笑怒骂第四节时装动作：拳脚、子弹、钢丝第五节动作天下：宏大唯美第二部动作导演基本原理第一章总论第一节动作的艺术与艺术的动作第二节武戏与文戏第二章动作导演与戏剧冲突第一节打动人物的戏剧性第二节打斗环境的戏剧性第三节武术格斗的戏剧性第四节动作招式的戏剧性第三章动作导演与规定情境第一节外部规定情境第二节内部规定情境第三节故事情节与动作设计第四章动作导演与主控思想第一节主控思想第二节段落主控思想第三节案例分析：影片《霍元甲》动作设计第五章动作导演与人物性格第一节性格化动作第二节性格化武功第三节性格化招式第四节性格化兵器第六章动作导演与人物情感第一节情到深处手舞足蹈第二节案例分析：《十面埋伏》“雪山之战”与《英雄》“九寨沟之战”第七章动作导演与武术格斗第一节功夫电影与武术格斗第二节动作设计与格斗原理第三节决斗中的逻辑问题第四节动作设计与武术历史第八章动作导演与电脑特技第一节进入动作场景的核心第二节特技与武术的“平衡”第三节从搏斗竞技到电脑动画第四节动作设计常用的数码科技第九章动作导演与文化属性第一节历史题材的选取与民族艺术的展示第二节民族文化的象征化、寓言化表达第三节传统文化的叙事语境和创作背景第三部动作导演基本方法第一章表演第一节头部的体语第二节上肢的体语第三节下肢的体语第四节体态的体语第二章套招第一节攻防转换“十三招”第二节打斗“三招论”第三节“多对多”与“一对多”的打斗第三章摄影第一节景别第二节运动镜头第三节机位第四节轴线第五节特技摄影第六节案例分析：高手出招“后发先至”第四章剪辑第一节打斗剪辑的原理第二节打斗剪辑的常用方法第三节打斗剪辑的空间关系第四节打斗剪辑的节奏第五章特技第一节威亚第二节弹床第三节假肢第四节Power粉第五节血浆第六节鱼线第七节飞叶第六章强调第一节对照的强调第二节重复的强调第三节焦点的强调第四部金牌动作影人访谈电影就是我的生命——成龙访谈香港功夫片的“大哥大”——洪金宝访谈从“替身王”到“最佳武指”——元彪访谈“侠”是一种人生观——徐克访谈用舞蹈的手法拍动作——吴宇森访谈功夫片“史记”——刘家良访谈功夫片：从武术主题去创作故事——刘家辉访谈动作设计：情理之中意料之外——袁和平访谈诗意武功的缔造者——程小东访谈香港电视史上第一个武术指导——徐小明访谈魔术杂技：动作设计的艺术原型——江道海访谈打不死的“鬼脚七”——熊欣欣访谈动作设计就是建大楼——徐向东访谈我的镜头“永远在动”——罗礼贤访谈跋雕虫小技与修行大道附录1香港武术指导源流附录2不同时代的兵器附录3海外武术一览表附录4历届香港电影金像奖最佳动作设计获奖及提名名单附录5历届台湾电影金马奖最佳动作设计获奖及提名名单

<<功夫片的秘密>>

章节摘录

第一章 关于“动作导演”第一节 外语世界的“动作导演”“动作设计”（动作导演）是武侠动作片创作的灵魂。

相对于音乐、摄影、美术、剪辑等西方创建的电影职位，它是唯一一种在中国诞生、献给世界影坛的电影职位。

作为动作电影不可或缺的电影职位，动作导演有着“武术指导”、“武打设计”、“动作指导”等不同称谓。

随着中国武侠动作电影进入国际市场，动作设计（动作导演）在西方世界正经历着一个普及和统一的过程。

动作导演，目前最常见的一种英文翻译是“Martial Arts Director”。

“Martial”在《现代英汉词典》里的解释是“战争的、军事的”。

“Martial Arts Director”的直观理解就是：研究战争艺术的导演。

“Martial”应该还有“武打”、“武术”、“格斗”等延伸意思。

在美国哥伦比亚公司2002年出品的纪录片《功夫片岁月》中，很多武侠动作导演在用英文接受采访时，都以“Martial Art Movie”或“KUNG.FU Movie”称呼武侠动作片。

以此类推，“Martial Arts Director”应该是如今使用频率最高，也是最权威的关于“动作导演”的英文翻译。

这个词中提到的“Arts”（艺术）和“Director”（导演），能较好地凸显“武术”的艺术价值以及动作设计作为一种创作理应受到的重视，因此“Martial Arts Director”也被中国电影人所接受。

可惜的是，这个面面俱到的翻译至今还只是一厢情愿地出现在港产电影作品中。

到了海外，动作设计已经失去“导演”的特殊荣耀。

像好莱坞作品《霹雳娇娃》、《黑客帝国》（ 、 、 ）、《蜘蛛人》、《X战警》、《刀锋战士》中，在华人世界里炙手可热的动作导演袁和平、元奎、林迪安和甄子丹等人的名字很少出现在片首。

在欧美电影人眼中，他们似乎更乐于将动作设计称为“Stunt Coordinator”。

这个翻译出现在史蒂芬·西格尔2003年作品《潜龙轰天 野兽之腹》（Belly of the Beast）的片尾。

动作指导兼影片导演是程小东。

武术虽然是新鲜噱头，但整个影片却是一部典型好莱坞电影，由哥伦比亚电影公司投资拍摄。

“Stunt”在《现代英汉词典》中有3种解释：“1.（具有危险性的）绝技、特技；2.引人注意之举，广告中的噱头；3.特技动作、特技飞行。

”而“Coordinate”是“使协调”的意思，“Coordinator”应该是“协调者”。

《现代英汉词典》对于“Coordinator”这个词并没有单独给出解释。

于是，动作设计又有了新一层含义——特技动作的协调人。

由此可以看出：在好莱坞，武术动作加入电影只是噱头。

然而，噱头也好，工具也罢，华人动作导演带给西方动作电影世界的改善是有目共睹的。

无论从商业还是从艺术角度看，动作导演作为一把文化“双刃剑”，必将更深层次地拉近东西方动作电影文化的距离。

目前，一些外语版的港产武侠动作片中将动作导演直译为“Action Director”的现象并不少见。

这一简单直接的翻译有更宽泛的外延。

这里的“Action”（动作）可以包罗银幕上一切角色及其相关的“非常规”动作，因此它更能代表动作导演未来的发展空间。

第二节 华人世界的“动作导演”在华人电影圈，人们对“动作导演”一词的翻译和称谓也屡经周折。

到目前为止，最有意思的翻译出现在香港寰亚作品《赤裸特工》中——动作设计被翻译成“Action Choreographer”。

“Choreographer”在《现代英汉词典》中的解释是“舞蹈编排者、舞蹈表演者”。

<<功夫片的秘密>>

把动作理解为舞蹈，把动作设计翻译成舞蹈设计者、编排者，这确实是前无古人。但是，当联系该片动作设计兼导演程小东的动作风格时，我们就会觉得这个翻译有一定道理。所谓武之舞的集大成者，便是写意派动作代表程小东。

华人电影界对此职位的称呼比较灵活，有几分约定俗成的意思。

古装武侠、民初功夫电影中一般称作“武术指导”，如张彻的《独臂刀》、周星驰的《功夫》；时装枪战动作片中一般称为“动作指导”，如杜琪峰的《放逐》、《文雀》；“动作导演”一般用来称呼那些在动作性很强的影片中总管所有动作场面的拍摄、调度、剪接的重要人物。

现在能称得上“动作导演”的人物屈指可数。

其实，这个话题会引申出一个核心问题：什么是“武侠/功夫/动作电影”？

在实践领域，武侠片、功夫片、动作片一直缺乏比较清晰准确的区分和定位。

香港研究界对此有一个并不严谨却很实用的划分：一般而言，以古装刀剑为特征的是武侠片，以民初拳脚为特征的是功夫片，以时装枪械为特征的是动作片。

如果从“武”（形式）与“侠”（内容）的关系出发，将“侠义”作为划分标准，也就是说在动作片中主要以武打动作的形式去表现一种侠义精神的影片，都可视为武侠电影。

同理，从参与影片动作场面创作的深度和广度看，武术指导、动作指导、动作设计发展至高端就是动作导演。

第三节 学术世界的“动作导演”对于武侠动作片而言，武打与动作是其核心场面。

一、“动作导演”概念在武侠动作电影创作中，负责武打动作场面的动作导演、动作指导、武术指导，从剧本、导演、现场环境等要求出发，进行武打及动作场面的设计、训练、安排、调度、拍摄、剪辑等艺术创作活动。

在美国为《黑客帝国》系列和《蜘蛛侠》系列影片担任动作导演的林迪安曾在采访中这样评价好莱坞电影对动作的分工：第一步是动作设计，对每场打斗动作先进行设计；第二步是动作指导，就是在动作设计完毕、演员训练之后，在现场对演员进行具体动作的指导；第三步是动作导演，根据每场动作戏份设计出需要的场景、规定摄影机位置、完成配置灯光等工作。

在此，我们简单区分一下武术指导、动作指导、动作导演三者的关系：武术指导一般较为强调对动作场面中武术招式的设计与排练，设计内容主要是专业性较强的武术格斗，如古装武侠和民初功夫。

从这个意义上看，武术指导的主要工作在于现场套招与排演。

当然，这里的套招与排演是一项紧密结合电影剧情、人物、摄影、剪辑等的创作活动。

相对于武术指导，动作指导更强调动作内容的广泛性，它负责的工作中可包含时装电影中的追逐、撞车、攀爬、跳跃、杂技、爆破等非常规的动作场面。

动作导演是专职负责武打动作场面的最高职位，是一部电影动作场景的导演。

其工作包括古装、民初、时装等任何武打动作形式的设计、训练、安排、拍摄、剪辑、调度，它是动作设计工作的最高阶段。

从现实创作角度讲，动作导演的职权范围包含武术指导与动作指导。

在一部动作类电影中，动作导演手下一般有一位以上的武术（动作）指导，如《赤壁》动作导演元奎下面还有国建勇和林迪安两位武术指导。

武打与动作本属体育运动形式，其蕴涵的人体美、运动美均属于体育美学的范畴。

然而，经过电影艺术设计后的武打动作则渗透着设计者的思想情感。

这种艺术化的武打已不止为打而打、为好看而打，其中蕴涵着设计者与创作对象的交流，是一种“本质力量的再现”。

武打动作艺术化的理念发端于古代武侠文学中的武功描写，其形式源于戏曲的“唱念做打”和武术套路的编排，完善于武侠电影创作中武术师傅与摄影、导演、演员之间的磨合，并伴随电影技术的不断发展而成熟。

因此，从功能角度讲，动作设计在电影表达体系中肩负着娱乐审美、塑造角色、叙述情节、传递思想、表达情感等功能。

二、动作场面的属性中国武侠动作片经过80多年的发展演变，动作场面千姿百态。

这是动作设计不断创新的结果。

<<功夫片的秘密>>

那么，这些动作场面是否具有某些共同的属性呢？

1.审美的独立性。

武打动作在银幕上的展现，从电影本体的动作性而言，具有强烈的观赏性和娱乐性，武打动作在观众与银幕之间建立起一种纯粹的感官关系。

正如卓别林的无声片，透过其滑稽的身体语言，观众一样可以读懂剧情和人物。

武侠动作片中的武打动作与光、影、声、画结合后，同样具有了审美的独立性。

也正是由于具有这一属性，武打动作才成为国际通用的电影语言。

2.武打的双重性。

电影是虚假性与逼真性的结合，这决定了武侠电影中的武打动作也具有虚假与逼真的双重性。

就其虚假性而言，武侠电影中的武打动作基本都是在事前套招、排练后的再现，是一种仿真性表演，所谓完全不套招、不设计的真打实斗只是一种创作观念；就其逼真性而言，武侠电影中的动作打斗均以真实性为追求，企图通过艺术和技术的加工，达到一种艺术化的真实感。

因此，动作导演必须平衡好真实与虚假的关系，力求在故事情节的逻辑关系中将武打动作准确到位地“镶嵌”在人物与情节之中，尽可能地让影片中的所有武打动作发生得理所当然。

3.武打的戏剧性。

在电影实践领域，动作场面统称“打戏”或“武戏”。

矛盾冲突产生的戏剧性是商业电影叙事的根本，因此所谓打戏的关键是“戏”。

正如资深动作导演董玮所说：“‘打’是必然的元素，‘为什么打’是戏剧的张力。

”只不过相对于文戏而言，武戏更强调表达方式上的动作性以及人物之间的对抗关系。

从根本上讲，动作设计的发展空间是戏剧性，这是评价武戏导演水平高低的关键。

4.形态的多变性。

动作场景广泛存在于各种类型的电影中，尤其在武侠动作片中，它更是一种标志性场面。

《中国武侠电影史》一书中将传统武侠片的动作场景分为“盘肠大战、竹林大战、飞檐走壁、凌波微步、剑光斗法、客栈大战、舞狮大战、擂台比武、英雄起义、双雄对决”10种常见类型。

实际上，不同社会背景和创作方向以及不同题材类型与人物情境会派生数不胜数的动作场景。

可见，武打动作形态的多变性与所有艺术创作一样，具有无限延展性。

而动作场面的创新本身也是一部优秀动作片的重要指标。

第四节 动作场面的形态 武侠动作电影中一切涉及武功、打斗、追逐、跳跃、爆破等的场景都属于动作场面的形态。

按照不同标准，动作形态可有无数种分类。

例如：按动作样式分，有徒手、器械、法术、爆破、追逐、布阵、舞狮、演武等；按动作空间分，有山野、丛林、沙滩、水底、庙宇、洞穴、客栈等。

在此，有一问题需要提出：一般来说，演员在阐释角色时表现出的日常生活化动作，如洗衣、做饭、缝衣等，能不能看作动作导演的工作范畴？

这也正是我们将武侠动作片中的动作界定为一种非常规动作的理由之一。

然而，事实证明：这些动作一旦发生在特定的武侠功夫的叙事语境中，往往成为动作导演和武术指导发挥个性才能的地方。

<<功夫片的秘密>>

媒体关注与评论

《功夫片的秘密：动作导演艺术》第一次对武侠功夫片的重要行当“动作导演”和“武术指导”进行了专门研究，总结了很多我们用血汗换来的经验和方法，可以作为一本人行必读教材研读，对提高“动作导演”的艺术地位、推动华语功夫片的整体创新很有帮助。

——洪金宝（著名动作演员、动作导演、导演）我觉得武术指导和动作导演应在电影界占有一席之地。

《功夫片的秘密》揭开了武侠功夫片中很多经典武打场面的内在秘密，将其幕后的神秘文化发掘出来，能更好地促进武术和电影的结合，让大家更深地了解中国武术文化。

——程小东（著名动作导演、导演）张力先生这本著作在不同层面都具有相当的参考价值，相信必定会为功夫片的历史谱写光辉的一页，并将侠义精神存留后世！

——徐小明（著名功夫片导演、武术指导）看到张力这本《功夫片的秘密》，第一感觉是一种庆幸和喜悦。

在当前香港电影急需复兴的环境里，这本由内地“功夫片”作者写的功夫片教科书，让我们有一种“相见恨晚”的感觉。

——元彬（著名动作导演，香港动作特技演员工会执行会长）《功夫片的秘密》以从文献学习和访问对象中获取的大量动作导演理论和经历经验为素材，在回顾、总结和梳理归纳的基础上，提炼出了武术指导、动作导演原理和方法，是我目前见到的第一部武侠功夫片创作教程。

——康戈武（国家体育总局武术研究院研究员，中国武术协会秘书长）

<<功夫片的秘密>>

编辑推荐

《功夫片的秘密-动作导演艺术》：成龙，元彬，程小东，鼎力推荐。

洪金宝题写书名，徐小明，康戈武倾情作序。

中国第一部武侠功夫片创作教材，中国第一部研究武术指导的专著，第一部武术与电影交叉研究著作，金牌动作导演、武术指导深度访谈。

<<功夫片的秘密>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>