

文章编号: 1673-1646(2026)02-0035-06

《镖人：风起大漠》的侠义契约：当代武侠电影的动作设计、节奏与潜能

范 倍, 程静怡

(重庆大学 美视电影学院, 重庆 400030)

摘要: 在数字特效常态化与武侠类型较为弱势的产业环境中,《镖人：风起大漠》通过真实的打斗和精妙的节奏重构了当代武侠电影的观看契约。从人物的出场设计到招式展演,影片采用传统戏曲的“亮相”与武术的“亮招”机制,并依托“停顿-爆发-停顿”的剪辑节奏与景别的信息分配,在冷兵器的交锋中组织打斗场景,将力量的走向与碰撞的重音落实到观众可感知的节奏上。在叙事层面,影片将叙事动力从情感恩怨转向契约驱动,在“武”的招式与“侠”的道义之间重置武侠伦理。尽管高密度的动作展演在一定程度上造成了影片叙事有效性的压缩,但《镖人：风起大漠》以真实可感的动作打戏对抗数字特效,依然彰显了武侠电影传递侠义精神的强大潜能。

关键词: 武侠电影; 出场设计; 动作设计; 剪辑节奏

中图分类号: J905 **文献标识码:** A **doi:** 10.62756/xbsk.1673-1646.2026031

引用格式: 范倍, 程静怡.《镖人：风起大漠》的侠义契约：当代武侠电影的动作设计、节奏与潜能[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2026, 42(2): 35-40.

Chivalric Contract in *Blades of the Guardians: Wind Rises in the Desert*: Action Design, Rhythm, and Potential in Contemporary Wuxia Art Film

FAN Bei, CHENG Jingyi

(Meishi Film Academy, Chongqing University, Chongqing 400030, China)

Abstract: In an industrial landscape characterized by the normalization of digital effects and the relative marginalization of the wuxia genre, *Blades of the Guardians: Wind Rises in the Desert* re-establishes the viewing contract of contemporary wuxia cinema through authentic combat choreography and meticulous rhythm. From character introductions to the exhibition of martial techniques, the film appropriates the theatrical mechanism of liangxiang (staged entrance) from traditional Chinese opera and the martial arts convention of liangzhao (demonstration of technique), subsequently organizing fight sequences through a “pause-burst-pause” editing rhythm and the calibrated distribution of information across shot scales. In the clashing of cold weapons, the film channels the trajectory of force and the accent of collision onto a rhythm perceptible to the spectator. At the narrative level, the film redirects narrative momentum from emotional vendettas toward contractual obligation, recalibrating wuxia ethics between the “martial” repertoire of technique and the “chivalric” imperative of righteousness. While the high density of action sequences compresses narrative efficacy to a certain degree, *Blades of the Guardians*' deployment of tangible, visible action choreography as a countermeasure to digital spectacle nonetheless demonstrates the enduring potential of wuxia as an art film to convey the spirit of chivalry.

Key words: wuxia arts film; character entrance design; action design; editing rhythm

收稿日期: 2026-02-22

作者简介: 范 倍(1972—),男,教授,博士,博士生导师,从事专业:戏剧与影视学。E-mail: fanbei@cqu.edu.cn.

2026年春节档的六部影片构成了清晰的类型谱系:当代国安题材叙事、武侠动作、赛车喜剧与励志叙事、科幻虚拟特效、工业喜剧以及合家欢动画电影,共同指向一个融合了家庭团聚、公共话题与情绪消费的复合型场域。在此拼盘结构中,《镖人:风起大漠》(以下简称《镖人》)将武侠重新置于春节档的中心竞争位置,向市场提出了一个久违的问题:在数字视听工业狂飙突进与流媒体碎片化影像的双重挤压下,武侠还能否作为一种有效的影院类型,重新凝聚观众的观影激情?

正是在这一背景下,袁和平宣称:“尽我所能去探索,让武侠的故事可以继续讲下去,希望大家呈现出一个最纯粹的武侠世界。”^[1]《镖人》以隋末大漠为叙事场域,刀马作为游离于体制之外的反英雄镖客,因一纸契约卷入了护送神秘人物“知世郎”前往长安的险途。在朝廷鹰犬与各路势力的围追堵截下,一支临时拼凑的护镖小队,在黄沙漫天中开启了大漠之旅。本文试图超越单纯的产业现象批评,回归至电影的视听本体与动作叙事层面,对《镖人》进行深度的文本解读与理论观照,在身体与动势、节奏与剪辑、记忆与潜能之间,探究影片是否真正实现了制作者所宣称的“最纯粹的武侠”。

1 从“亮相”到“亮招”:镖人的出场造形与动作设计

在武侠电影的叙事机制中,人物的首次出场承担着多重功能,它不仅需要在短时间内于视觉层面建立角色的可辨识性,也需要在叙事层面上传递关于人物性格、技艺风格、武学修为、社会地位以及人物之间潜在冲突的基本判断。前者为“亮相”,后者为“亮招”。“亮相”一词源自戏曲舞台表演,它通常出现在角色上场、开打或段落转换处,以大幅度动作后的急停来突出角色,强调静中有动的凝神状态,停顿之中仍保留动势的指向。与之相邻且词义相近的“亮招”则属于武侠语境,指的是武者在对决前展示自己的武功招式,这既是一种礼仪,也是一种威慑,其本质是武者在对决前对自身“势”的确认。

电影将这一机制移植到人物的出场设计上,“亮相”与“亮招”在影片中构成了一组造型稳定且功能互补的动作状态。前者负责在角色首次出场时达到可辨识的形象定型,后者在冲突推进至临界点时完成暴力的启动与合法化。在《镖人》中,人物

的出场设计和动作造型完全遵循身体的运动规律和武术动作的逻辑,并通过极具电影感的视听语言将这种逻辑直观地传递给观众。袁和平强调指出:“我们这部影片就是真打真摔真骑马。”^[2]这不仅仅是制作层面的说明,更是一种面向观众的承诺,影片向观众承诺将呈现演员真实的打斗动作。在当下武侠电影长期缺席主流市场、观众对于“何为武侠”的类型认知逐渐模糊的语境下,“真打真摔真骑马”的银幕实践,不仅是将影片与过度依赖特效的大片区分开来,也承诺了武侠电影所特有的动作力量,观众将看到“武”的招式与“侠”的道义重现银幕。

亮相状态下,角色往往先以可辨识的轮廓和姿态出现在镜头中,身体姿态先于对抗动作呈现,使观众获得关于空间距离、兵器长度与潜在冲突的知觉判断。进入打斗场景展示招式的状态,动作应当具有清晰的起势、出手、承接与收势,镜头与剪辑相得益彰,影像不断交代着演员行为的细部变化,且细致到姿态、架势与视线的微小差异。波德维尔在论述香港动作电影时强调,动作影像的目标并不仅限于让观众看清楚发生了什么,还包括让观众“感受到那一击”^{[3]247-250}。因此,动作影像的目标不仅是交代事件,还要让观众在感官层面同步体验动作的发生过程。《镖人》将这种要求落实到人物的出场、亮相、拔刀(剑)出鞘等对决环节,每一位镖人的亮相在视觉上成为其性格、阶级属性以及身处庙堂或江湖的个人立场的具象化表征,并为后续打斗段落的出鞘亮相提供了空间基准与动线的起点。

作为全片的核心人物,刀马的亮相具有强烈的造型感。斗笠遮面与佩刀声响先于面孔进入画面,长帽檐压低遮住面孔,闻其声而不见其人,人物的轮廓先于动作程式进入观众的视野,制造悬念和期待,同时也迫使观众将目光锁定在人物面孔及身体上,以获取更多信息。镜头随着刀马的移动而后撤,切换至正面中景,观众可以隐约见到刀马的面孔,腰间的长刀进一步增强了其神秘感,最后停在按住刀柄的瞬间。这种按刀未发的造型和将动未动的蓄势状态固定为观众对刀马这一角色的第一印象。此次亮相不仅是悬念的铺陈,动作在叙事尚未展开之前,通过不求轻灵而重在展示重心之稳与意志之不可撼动的身体姿态,精准地外化了一位老镖人历经大漠沧桑、背负生存重压的性格底色。随后镜头切至中近景,可以看到刀马怀里抱着一个年少的孩子,这在确立人物形象的同时也制造了悬

念。这一造型设计巧妙地融合了多重符号：悍马与斗篷是英雄的标志，黝黑的面孔和尘土是大漠的印记，怀中的孩子则暗示着他身上可能存在多重的身份，这些共同构成了后续叙事的动力。

在空旷的沙漠中，人物骑马的身影成为画面中唯一的焦点，骑乘不仅提供速度与方向，也将人物的行动方式转化为性格线索。如果说刀马肃穆的出场方式代表的是老一代镖人，那么竖作为新一代镖人的出场方式则更为神秘。与刀马方便摘取的斗笠遮挡面部的方式不同，竖的一袭长发始终遮挡住面颊。刀马在大漠中策马追近押送燕子娘的马车时，在与竖短暂的试探与对峙之后，双方形成暂时同行的默契。当新老镖客第一次处在同一空间时，马车的内部空间作为景框，天然地拉近了角色间的距离，镜头首先以第三视角的全景镜头分别展示了两侧环境：画面左侧，竖端坐于马车中，双手放于膝间，身体处于持续的预备状态，以其“势”的压迫感靠近中轴线，并将燕子娘挤压至构图边缘；画面右侧，刀马微微倚靠在车厢，以偏置的重心与倚靠姿态维持身体的稳定，坐在两侧的阿育娅和阿妮让右侧空间的构图达到平衡。

作为电影中成长弧线极为完整的女性角色，阿育娅的亮相以动作的效率和空间占位为核心展开。她的出场伴随着低机位的仰拍，首先确立了其行动的主动性，随后在追逐与围困情境中，她与阿妮在高处拉弓射箭的动作一气呵成，迅速改变局面。如果说竖代表“定”，那么阿育娅的造型则侧重于“流”，这是一种只有在摄影机捕捉下才能呈现的动态和潜能。她的亮相则伴随着高机位的俯拍，展示其在马背或动态空间中的敏捷身姿，动作线条多为曲线，此时银幕内外的目光无法处于静态的凝视状态，其动作的主体性宣告了她在叙事中的行动力与破局能力，在重置自身位置的同时，也主导了权力的对抗关系。

《镖人》中将亮相构建为一个具有叙事信息的动作节点，每个人物的武器出鞘方式、出手的时机以及针对的对象，可在同一场景中同时揭示人物的道德立场与叙事功能，不同的兵器有不同的打斗招式；在影像呈现上也就形成了一系列戏剧化的程式动作^[4]，也再次印证关于“兵器即人格”的传统武侠逻辑。长兵器，例如长矛、头锥大刀等，需要更长的空间与更清晰的轨迹展示，更适合全景以及中全景展现距离控制，其刀光短促，回撤利落，使其更像一种立刻兑现契约的决断，因此给人压迫、统治

与占位之感。相对的，诸如横刀、环首刀、短剑等短兵器，更依赖贴身、转腕、切线动作，因此，常用中景以及近景让观众看到人物手握刀刃及其与身体的连动，招式往往呈现更大的弧线与更长的余势，每一次挥出都意味着风险与代价的加注，更偏向机敏、侵入与决断。

因此，亮相并非对亮相的重复。亮相主要完成角色的外在造型，亮相展示的则是人物的内在立场，并把冲突推进到必须决断的层面，它定格于刀剑离鞘、鞭势成弧的瞬间，该瞬间在武侠美学中具有特殊的仪式性和象征性，它既是暴力即将发生的预兆，也是决断时刻的到来。由此，亮相在影片中并不只是动作场面的开端，也承担着区分身份与界定伦理边界的功能。镖人护镖则为侠客，若离开护送秩序、以暴力谋取私利则滑向贼人的位置。《镖人》通过人物的出场亮相、亮相及武器出鞘方式，将“武”的身体劳动与“侠”的伦理抉择联系在一起，身体动作的造型与其处境相互印证——个体无法在江湖中独善其身，其行动必须在功夫的可行性与道义的可承担性之间反复权衡。

2 从“立势”到“收势”：武戏的动作程式及其剪辑节奏

动作场面并非从零生成，它往往建立在可为生产系统与观众共同识别的既有模式之上。波德维尔借用贡布里希的“程式与修订”概念，将“程式”界定为创作者与受众用以生产、理解与组织经验的共享模式，“修订”则指向创作者在具体媒介条件与效果目标下对既有模式的调整^{[5]10-12}。将这一框架应用于《镖人》的打斗设计，可以把从亮相立势到亮相收势的过程视为动作场面的基础程式，影片先用清晰的空间关系和身体定势完成冲突的开局，再以身体和兵器的连续对抗展开动态过程，最后以停顿、回位、重新占位的收势完成一个武戏段落能量收束，并为下一轮冲突留下可接续的空间条件。

这一程式之所以能够产生拳拳到肉的快感，取决于运动如何被电影化地接收和传递。爱森斯坦关于节奏蒙太奇的论述强调，镜头的节奏既受剪接点与镜头长度制约，也受画面内部运动强度影响，画面内部的运动推动着蒙太奇从一个画面向另一个画面过渡，这种画面内部的运动既可以是运动中的物体，也可以是观众的视线沿着静止物体的线条移动^{[6]148}。运动本身是节奏构成的重要因素，这种

静中之动在画面内部积聚起极高的能量,为画面“立势”。因而,“立势”需要在停顿中保留指向性的动势,使观众能够预判力量的走向与冲突的可能落点,“收势”也不仅是结束,它通过回撤、落地、复位把刚刚发生的能量重新纳入可理解的空间秩序,强制性地拉长镜头的内部节拍。一立一收之间,身体的动势通过具体的视听策略,转换为银幕肉身的呼吸,电影将动作的可读性分配给不同景别,并用剪辑把“镜头内部的节奏”与“镜头之间的节奏”并置,为观众建立一种可被身体认可的运动因果,即谁在什么位置发力、力量如何通过兵器与身体传递、冲击在何处完成并被确认。

在袁和平“动作设计的写实面向”和“武术编导的技术化倾向”^[7]风格系统中,全景让观众能够快速掌握人物的相对位置、兵器攻击范围以及潜在的进攻线,中景则承担过招阶段的信息传递,将出招与格挡置于同一空间连续体中。插入镜头则被用于制造节拍与重音——刀刃将触未触、脚步蹬地、手腕转向、身体将落未落——这些关键帧既是剪辑的落点,也是观众可由银幕动作唤起身体感知并展开想象的空间。剪辑据此形成一种循环:停顿保证识别,爆发制造冲击,再次停顿则完成关系确认与情绪释放,即波德维尔所说的“停顿—爆发—停顿”的节奏模型^[3]。

影片中的两场重头打斗戏,火场和沙暴展示不同类型的武打动作,呈现出同一程式的两种变体。火场段落中,刀马与竖的武术动作偏向舞蹈的柔韧,动作更强调连贯、延展与相互呼应。袁和平将维吾尔族刀郎地区的麦西热甫(Meshrep)步法融入传统剑招,创编出“火油刀”的招式,人物在狭窄但高对比度的光源环境里交手,这不仅是个人武力的展示,更是新老两代镖人亮招的江湖仪式。因此,多以中全景展示二人同框,维持住动作上的连续性,动作重音落在掩护、接应、换位、合力开路之上,停顿点往往落在招式完成后的回位与呼吸间隙,既完成了收势,也为下一次爆发蓄势。

如果说立势在停顿中呈现指向性的动势,让观众预期力量的走向,即动线的生成与推进过程;收势则是通过回撤、落地或复位把刚刚爆发的能量重新纳入可被理解的空间秩序,即动作叙事逻辑的闭环。影片中的收势可概括为三类典型形态:其一,未完成的收势——谛听因为执念过深,他的动作往往无法完全收回,余势外溢;在多次攻击落空后,其身体仍保持前倾的攻击姿态,鞭子在空中划过轨

迹却无法回到起始位置,象征着失控与自我吞噬;其二,负重式收势——刀马在击退谛听的关键一击后,身体呈现出明显的喘息、迟缓与重心下沉,提示生存的沉重代价;其三,留白式收势——刀马胜利,伴随着颓然的步态逐渐隐入漫天风沙,这既是对刀马个人命运的开放性处理,也升华了影片的宿命感。三类收势共同说明动作的终结形态并不以停止的姿态为终结,身体在强对抗后的起伏、颤抖与重心的偏移,构成了动作程式的最终落点与叙事节点,并暗示着人物的命运走向。至此,传统概念中的收势剥离了单纯的表演与展示属性,内化为电影动作叙事的工具。

进入影片的后半部分沙暴段落中,节奏与叙事的配合更为紧凑。刀马和谛听曾是隋朝左骁骑卫的同袍战友,因一场权力清洗而反目成仇,从并肩作战的战友变为誓不两立的宿敌。谛听的执念是官复原职,他相信只要抓到刀马,就能洗清污名、重拾荣光;在刀马看来,人命重于权位,因此他带着小七流浪大漠,只为护住这世上最后一点纯真。风沙降低了可视度,人物在沙尘中的身影时隐时现,剪辑就需在景别之间更精确地分配信息,营造出一种悬停的不确定感。在二人拳拳到肉的近身格斗段落中,剪辑节奏相对较慢,而在刀光剑影兵器对决段落中,刀马的环首刀作为他的主战武器,刀身厚重,刃部锋利,其特性天然要求动作中出现更多落地、收势、重心回归的节拍。因此,刀马的出招更像阻断对方或是把对手从某条轨迹上压回去,与他不迷恋权势地位的人物性格相呼应。相反,谛听的双鞭兼具长兵的控制力与短兵的爆发性,在距离和轨迹上更具欺骗性,于看似收势的松弛之后,鞭子突然再度拉回并锁定目标,更像是一种追捕装置,这也对应着谛听对于官复原职的执念。与兵器对决的动势相呼应,剪辑节奏也相应加快,但每个镜头仍然保持足够的时长,留有足够的确认镜头以完成释放循环,使观众能够辨识招式,在起承转合之间感受到二人的矛盾,鼓点的密度配合身体的起伏创造出一种呼吸感,正如武术本身的“吐纳”节奏。

这两场打斗戏亦可视为香港武侠电影动作内核的阶段性总结与超越。20世纪70至80年代,无论是李小龙追求截拳道的实战效率,还是成龙、洪金宝将杂耍、戏曲丑角表演与武术结合首创“功夫喜剧”,都离不开龙虎武师们真打实拍的敬业精神。这一时期不仅见证了功夫电影的兴起,也奠定了功

夫在中国武侠电影中的地位。20 世纪 90 年代的新武侠电影则在威亚与特效的辅助下,走向了兵器的奇观化与动作的飘逸浪漫主义,从“real kung fu”走向以威亚和特效支撑的“wire-fu”^[8]。《镖人》则融合了二者的特点,更像是一次有意识的对既有程式的修订,既保留了新武侠电影的场景规模,也以拳脚功夫片的冲击力重建武侠电影动作的可信度。

在《镖人》中,袁和平有意通过人物的亮相、亮相,以及动作的立势、收势,将武术转化为武侠,动作不仅具备高度的观赏性,也承担着推进叙事与塑造伦理边界的任务。因此,《镖人》中的“武”首先必须被理解为一种戏剧性打斗,它与真实打斗截然不同。真实打斗常将攻击意图隐藏直至出手,以求瞬间造成伤害或使对手失去行动能力;而戏剧性打斗则被特意构造,旨在让观众能清楚地看见并听见场景中发生的一切。这意味着,当一场打斗的首要目的不再是实际伤害对手,而是向观看者呈现一段由连续性运动构成的故事时,为了以戏剧化打斗的方式模拟真实打斗的“拳拳到肉”之感,某种程度的程式化便会自动启用。正如曾与袁和平长期合作的武术指导谷轩昭所言,袁和平在设计动作套路时,最在意的并非拘泥于某一种拳法,而是“怎么打出来更有力,让观众可以透过银幕看到力量”^[9]。

3 动作程式的身体记忆：当代武侠电影的文化效力

动作程式作为一种可被身体感知的文化语法,它通过可重复的姿态、节拍与武器的关系,在观众感官层面重构观看契约,在意义层面转化并更新江湖的侠义伦理。传统武侠电影的叙事动力往往来自个人恩怨——复仇、寻仇、报恩,但《镖人》的叙事动力来自契约,镖人接受委托、获取报酬,并需在多方势力围堵中完成护送任务。人物行动的主要驱动力由私人情感转向契约。护送不仅仅是地理位置上的位移,更涉及一套关于信用与责任的制度化关系,以及对“天下第一镖人”身份的争夺。当人物选择拔刀、挥鞭、回收重心或拒绝收势时,他们同时是在兑现或撕毁契约,动作程式由此被赋予文化效力。

动作的文化效力还体现在身体记忆的层面。康纳顿将被练习的运动理解为一种“习惯性的技能化记忆”^{[10]79},过去不必被明确回忆,它会在当下的身体行为中被重演,仿佛沉积于身体之中。武术动

作承载着历史沉积的姿态程式与感知习惯,电影作为由运动影像与声音构成的时间性媒介,能够把这些程式以仿佛即时在场的方式重新呈现,使观众在观看中进入一呼一吸、注意力与银幕身体的同步状态,而同步一旦建立,观众就会以既有的惯习来识别运动的语法,并把面前的动作自动挂靠到先在的武侠经验之中。

由此,《镖人》对香港武侠电影的召唤并不只发生在叙事或符号拼贴层面,还体现在动作程式层面。当李连杰在影片中使出标志性的“卡波伊拉踢”时,熟悉香港功夫片的观众会立即联想到《精武英雄》中的经典时刻;这近乎一次自我致敬的重现,并承载着过去三十年华语功夫片的身体记忆与再想象。当袁和平在火场段落中运用中全景构图与连贯性动作的组合时,观众会自然激活对《黄飞鸿》系列、《卧虎藏龙》等作品的身体记忆。这种激活不仅仅是简单的银幕指认,更是一种更深层的身体共鸣,观众不仅在视觉层面识别出熟悉的动作语法,更在身体层面复现了那种熟悉的节奏、张力与释放。

在现代工业条件下,威亚与功夫的关系也需要重新审视。威亚并不必然与身体素质的展示相冲突,它更像是一种外化于银幕时间的装置,从发力、滞空到落点的连续过程得以延展,动作的重量感反而可以在落地、回撤与重心回归的节拍中被确认。袁和平更侧重于威亚对武戏动作潜能的调动,他强调指出:“我拍动作片很少用特效来帮助,尤其在追求真实的功夫电影时,尽量不用特效,但会用威亚来制造飘逸的感觉,在人体的极限之外,用特效的方法让动作再多一些。”^[11]这也解释了袁和平式的动作设计能与主流故事片的叙事模式高度兼容的原因:它将冲突的因果推进交由身体完成——每一次出拳的长度、每一次出脚的力度、每一段打斗持续的时间,都是叙事节奏的可视化表达,打斗由一系列身体程式和细节动作构成。

动作程式的爽感与节奏密度是《镖人》的强项,但也在一定程度上造成了叙事层面上信息组织的不足。故事以护送任务为显在目的,将冲突事件串联成一条高密度的行动线。与之相对,支撑世界观与人物关系的故事信息被压缩,动作段落承担了主要的叙事功能,通过不断升级的阻拦、围剿与结盟,将护送路途塑造成一条近似关卡结构的线性路径,部分人物也存在“工具人化”的倾向。例如,观众只能隐约感觉到小七身份重要,但影片更多把他

安置为一个被护送之物,这使得刀马的守护立场更具说服力。因此,小七作为行动对象的功能被充分使用,但在推动故事因果逻辑上未能充分展开,致使其历史使命在观感上始终处于一种若有若无的悬置状态。同样的压缩也体现在世界观交代上,大漠五大家族的势力格局、知世郎被追杀的具体原因等,均属于背景信息,关键信息的缺失使得观影过程中因悬念无法满足而产生的紧迫感逐渐消散,从而削弱了故事世界的因果逻辑建构。

这一问题也揭示了武侠电影在当代面临的结构性困境,当动作水准成为类型竞争力时,叙事的有效性更应被视为电影的核心责任,在保持动作段落长度的前提下,通过更精准的叙事线索投放、因果回收与角色动机化,使观众既能理解打斗场景,也能理解其背后的世界观。《镖人》在动作设计上的成就及其对当今武侠电影市场的提振作用毋庸置疑,但在叙事的信息密度管理上仍有提升空间。这不仅是单一层面的叙事因果问题,也涉及到类型电影如何在动作密度与叙事有效性之间找到平衡的更深层次问题。

4 结 语

作为中国电影谱系中独树一帜的类型,武侠电影始终承担着文化基因传承与时代精神转译的双重使命。其以武术技艺为视觉载体,以侠义伦理为精神内核,构建了贯通古典哲学与现代价值的叙事体系,在银幕上演绎着“守正”与“创新”的动态平衡^[12]。在2026年这个“史上最长”的春节档中,《镖人》作为唯一一部武侠电影,其意义已超越了单纯的票房竞争。影片直观地展示了肉身搏斗的受力与痛感、冷兵器交锋的重量,并通过动作程式、景别的切换与剪辑节奏的把控,将力量的传递转译为可感知的运动因果。它不仅重构了武侠电影在数字时代的观看契约,更在影像的流转中唤醒了观众深植于身体内部关乎武侠电影的类型记忆,更是为汤姆·冈宁所谓的“吸引力电影”^[13]提供了一种当代

中国例证。在漫天黄沙与刀光剑影之中,《镖人》证明了电影作为一种持续性媒介,依然保留着通过极具临场感的动作展演传递侠义精神的强大潜能,堪称一部“纯粹的武侠电影”。

参考文献

- [1] 滕朝.《镖人》导演特辑,袁和平:尽我所能,让武侠故事继续讲下去[N/OL]. 2026-02-20[2026-2-21]. <https://www.bjnews.com.cn/detail/1771557667129358.html>.
- [2] 肖扬.袁和平的《镖人》让四代武侠人聚首[EB/OL]. 2026-01-20 [2026-02-21]. https://www.sohu.com/a/977939701_162758?scm=10023.20001_107-20001_107-0_20001.0-0.0-1-0-0-0.0&spm=smpc.csrpage.news-list.3.1772970737586JA8CmkL.
- [3] 大卫·波德维尔.香港电影的秘密:娱乐的艺术[M].何慧玲,译.海口:海南出版社,2003.
- [4] 吴超.试论中国武侠电影冷兵器影像符号的视觉流变[J].北京电影学院学报,2011(4):12-16.
- [5] BORDWELL D. On the History of Film Style[M]. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- [6] 谢尔盖·爱森斯坦.蒙太奇的方法[C]//杰·莱达,编.富澜,译.电影形式:电影论文集.北京:中国电影出版社,2003.
- [7] 谢建华.武术指导与香港功夫片的界面语言[J].当代电影,2025(12):75-82.
- [8] 罗琳.从图解到武舞:数码特效语境下的威亚技术对中国武侠电影动作美学的影响[J].当代电影,2010(7):93-95.
- [9] 博客 COVER.袁和平,宝刀出鞘时[EB/OL]. 2026-01-21 [2026-02-21]. https://mp.weixin.qq.com/s/Dee5Q1XNcGe_0Vhj9uLZhQ.
- [10] 保罗·康纳顿.社会如何记忆.[M].纳日碧力戈,译.上海:上海人民出版社,2000.
- [11] 木西.华人第一武术指导:袁和平[EB/OL]. 2018-05-01[2026-02-21]. <https://cinehello.com/>.
- [12] 黄钟军,王雨馨.《射雕英雄传:侠之大者》:技术迷思下的武侠新改编[J].中北大学学报(社会科学版),2025,41(3):37-41.
- [13] 汤姆·冈宁.范倍,译.吸引力电影:早期电影及其观众与先锋派[J].电影艺术,2009(2):61-65.