

浅谈京剧锣鼓点的名称由来及其形成

许奇

(河南省京剧院 河南 郑州 450000)

中图分类号:J825 文献标识码:A 文章编号:1673-0992(2011)06-0313-01

近年来,读了不少关于京剧打击乐的图书和发表在各种杂志的相关文章,而关于锣鼓点方面的几个很重要问题,却无人涉及,故笔者愿做“引玉之砖”,以期引起专家和打击乐工作者的关注。因手头资料匮乏,又无成文可鉴,只好凭借自己的粗浅学识和点滴经验勉强为之,不妥之处,恳请专家、读者不吝赐教。

一、锣鼓点名称的由来

京剧锣鼓点都有其具体名称,诸如【导板头】、【凤点头】、【四击头】等等。那么这些具体的锣鼓点名称是怎么来的呢?可以肯定地说,是艺术家们经过研究探索、深思熟虑而后命名的。所有锣鼓点都有着十分贴切而又非常准确的名字。有些名字,既生动形象又易于牢记,绝不仅仅是一种符号。说到其名称由来,不得不佩服我们老一辈鼓师艺术家的聪明才智和创造精神!笔者揣摩艺术家的思路。粗略归纳依据有五:

一曰依据数量。就是锣鼓点中大锣和铙钹所演奏出来的“点儿”的总和。比如,【三锤】,是由“三击”而名;再如【一锤】、【四击头】等莫不如是。

二曰依据速度。就是锣鼓点的快慢节奏。比如【急急风】。其本身节奏比较快,又是用于武打及紧张气氛之中,故冠以形象而又急促的名字,是恰到好处。又如【长锤】有快慢之分,皆是根据其速度而得名。再如【撤锣】,一个“撤”字即按其速度规定下来,很贴切。

三曰依据音形。这是从听觉上加以分析。所谓“音形”即是说音响的形状。当然音形是不可视的,但可以听得到、感觉到。比如【反长锤】(也称【闪锤】),它是【长锤】的反打,听起来很容易分辨。又如【水底鱼】,也是从听觉上感到其曲折、形象的音形,给人以鱼游水底的印象,这个命名既有趣又夸张。再加上此点多用于人物赶路,更可见老艺术家们那丰富的想象和思维的准确。再如【扭丝】、【撞金钟】、【冲头】等,都是听其声命其名,而得其“意”,最终得其用的。

四曰依据动作。就是人物行文或唱腔。比如【导板头】,它是导板第一句唱腔的引奏,也是开端,有引领下面唱腔的意味,故名。又如【望门】,是由人物“一望两望”的动作而命名。再如【搓锤】,有的表现人物情绪激动时甩动髯口、有的表现人物染病时的踉踉跄跄,都要用【搓锤】配合。还有【哭头】,是由【哭头】唱腔而名。

五曰依据美化。就是给锣鼓点一个美称。戏曲艺术素有爱美的传统,比如把寒儒所穿的叫花子衣裳冠以“富贵衣”雅称,就是最突出的代表。同样,给锣鼓点命名也未忘美化,比如【凤点头】、【双飞燕】等。其他如【冷锤】、【吊钹】是由情绪而名,【撞金钟】、【一锤锣】是由音响及其鲜明的节拍而命名的……总之,这些锣鼓点的名称,都是老艺术家的心血结晶,不仅被打击乐工作者和表演者牢记于

心用于表演,而且在生活中也常常被人们用于比喻或开个玩笑!由此可知,打击乐及其锣鼓点不是深入人心了吗?

二、锣鼓点的形成

打击乐的锣鼓点它的发展和演变是随着京剧艺术的发展和演变而来。

最早的舞台动作,包括台步、身段、举手、投足和各种舞蹈,其起步阶段还比较简单,因此,与之相匹配的锣鼓点,也不是很复杂。舞台上所表现的打斗动作,也仅仅是“过来过去”的几套动作。同样,唱腔的板式和旋律也远不及现今丰富。当时的锣鼓点简单归纳只有3个——【急急风】、【冲头】和【抽头】。现在的近百个锣鼓点都是由这3个基础锣鼓点派生出来的。进一步讲,这3个锣鼓点是基础,是“母点”,其他锣鼓点是“子点”。也就是说有了这3个“母点”,其他众多的锣鼓点才成为有源之水、有本之木。当然,这也是通过对舞台动作的分析而得出的结论。简单的舞台动作(诸如上下场,不复杂的开打和唱腔的领奏等等),只需要【急急风】、【冲头】和【抽头】就足以完成任务了。

随着艺术自身的不断发展,舞台动作不断丰富,原有的锣鼓点就显然不够用了,这就逼着艺人们去研究、去琢磨。于是聪明的前辈们,就想到了从这3个点子上去分化、演变、发展,这样就产生了【五锤】、【住头】等点子。【五锤】显而易见是从【冲头】分解出来的,是【冲头】原节奏型有规律、有棱角的慢奏;【住头】(俗称【软三锤】)也是从【冲头】分离出来的,【冲头】的前三击,经过规整,加上“开头”不久成了【住头】了吗?还有【四击头】、【长锤】等都是从【冲头】分化、演变而来。而【乱锤】、【望家乡】(也称【紧锤】、【串锤】)等,则是从【急急风】脱胎而来。而且,严格说来,【急急风】里含有【冲头】的因素。【乱锤】是【急急风】前七锣的反复演奏,也就是把【急急风】的前七锣经过处理,节奏变得飞、更鲜明、更有规律罢了。【望家乡】同【急急风】的演奏相差无几,只是前者是单槌子,后者是双槌子,前者是唱腔的引奏,后者速度要快于前者。【望家乡】既有【急急风】的意味,又有【冲头】的养分,前面的几击是【冲头】节奏的变奏,后面则归入【急急风】了。

最后分析一下【抽头】。【抽头】又名【滚头子】。曲牌里有锣鼓经的点子,差不多都是【抽头】的变奏。可见其“子点”之多。除此,还有京剧的【扭丝】、【凤点头】、河北梆子的【尖板】(现已被京剧移植过来)等,都脱胎于【抽头】。【扭丝】是【抽头】的简化,【凤点头】是【抽头】的变奏,而【尖板】则是前面加了个【住头】。可以说,【冲头】是基础之基础,可列3个点子的首,很有可能第一个点子就是“冲头”,是否有其原型,不得而知,但艺术家们的创造精神可见一斑。以上对否?仅一家之言而矣!

三、锣鼓点的设计

要想把锣鼓点的设计的恰到好处,必须做到以下几点:

1. 研究剧本,确定基调

研究剧本,首先要知道剧本的内容,是正剧、悲剧,还是闹剧、喜剧,是唱功戏,还是做功戏,是文戏,还是武戏(含舞蹈动作)。明确这个问题以后,就可以确定锣鼓点及使用锣鼓的基调:即以大锣为主,还是以小锣为主,还是各自侧重。因为这个问题关系重大,处理得当就会事半功倍,反之,则费力不讨好,演出效果不会有光彩。

2. 着眼全局,突出重点

安排、设计锣鼓点同编剧本、写文章一样,要有高潮、有停顿;编剧本、写文章,要有个构思,也就是打腹稿的过程,哪要繁,哪要简,哪里需要强调、夸张,哪里要一笔带过,都要明确于心。设计锣鼓点也必须如此:在立戏之后设计者就要有个大概,即哪场戏需要大鼓,哪场戏需要小锣,哪个人物上场用什么点,哪个情节需要什么点去加以突出和烘托,哪里多用锣鼓,哪里不用或少用。要尽量做到“锣鼓少而不嫌其简,锣鼓多而不厌其烦”,恰到好处,不温不燥。除此,还必须根据导演的提示,把重点场子重点情节明确起来,以便在设计锣鼓点时有所侧重,有所突出,不致顾此失彼、杂乱无章。

3. 力求精确,避免重复

一个好的锣鼓点设计者,从不乱用锣鼓点,如果锣鼓点用的过多,会把演员的表演空间占去相当数量,使其表演陷入繁琐、杂乱境地,而且使观众接应不暇,感到乏味。要以剧情、人物、动作的需要为前提,去筛选那些最富有表现力的锣鼓点,力求准确。这里就有个“死点活用”问题。过去,有不少鼓师在这方面表现出极高的艺术素养,他们常常把死点用活了,打出了人物,打出了性格,打出了感情。既与演员表演达到完美的和谐,又能让观众从锣鼓声中体味到许多“戏”的内涵,留下玩味的余地。所谓死点活用,就是准确地使用锣鼓点,把人物的情绪、神采更具夸张力的表现出来,不仅演员感到痛快,观众也觉得过瘾。

除以上三方面以外,还要注意一点,就是要机动灵活。这包括两个方面,其一是应变能力。如出现意想不到的事故或讹漏,鼓师就必须善于补救。这就需要不断地总结经验,培养这方面的素质。其二是掌握规律。这也是个经验和素质问题。传统戏使用锣鼓点,由于行当明确,比较方便。而现代戏使用起来就费斟酌。但也是有“章”可循的。一般地说,老工人、老农民、老公公、老干部应考虑用大锣点子,而老奶奶、老大娘、老知识分子、老医生则考虑多用小锣点子;主要人物多用大锣,次要人物多用小锣;性格暴躁者多用大锣,性格温顺者多用小锣;矛盾尖锐时多用大锣,心情愉快时多用小锣,等等。当然,这也不是一成不变的、绝对的,而要以剧情、情绪的转移为转移,以动作、身段的变化而变化,这样才能做到准确生动,有的放矢。