



阿亮在半空的瞬间，跑酷的空间已在延伸。时报记者 陈文杰 摄

从街头跑向世界

跑酷的延伸空间

1989年，来自巴黎郊区里斯的青年大卫·贝利和塞巴斯蒂安·福肯把儿童时代翻墙爬梯的玩闹扩充成一种超越体能与都市环境的极限运动。“起初是受大卫的父亲雷蒙、退役消防队员和越战老兵的影响，让我们有了这个有趣的念头，障碍翻越这项爱好就升格成了运动理念。”福肯在接受《纽约客》采访时回忆说。这项街头运动发展到今天，除了成为年轻人的时尚之外，还渗入了各行各业，拓展到运动以外的其他领域。

本版摄影时报记者 陈文杰

跑酷高手成为电影明星

1995年，贝利、福肯和11个同路人在巴黎成立了自己的跑酷团体“Yamakasi”，一边进行最基本的体能训练，一边在警察围追堵截下攀爬法国各大城市的标志性建筑。“这是一种最自由、最基础的极限运动，看看周围的城市，建筑与公用设施为我们提供了许多便利，也为孩子的自由意志设置了种种限制，我们所要做的就是借助翻越障碍，来达成对城市非人性设计的挑战。”福肯说，“它不仅是要鼓励你穿越物质世界的障碍，挑战自己的身体，更重要的是通过这些达到心灵上的自由……困惑、焦虑、恐惧，把这些变成轻松越过的舞台。”在他

的两部纪录片《飞越伦敦》与《飞越柏林》中，在“粉丝”看来仿佛《黑客帝国》墨菲斯带领尼奥初入Matrix模拟程序，让他尝试飞越摩天大楼时的情景那样。在《企业战士》拍摄前夕，贝利和福肯两人因意见不合而分道扬镳——前者虽然出演了吕克·贝松工作室出品的动作科幻电影《暴力街区》但认为动作应当以安全为前提严格规范，并且摒弃花哨与炫技，甚至还做出了拒绝好莱坞名导山姆·雷米邀其出演《蜘蛛侠3》的壮举。而后者则坚持把这项新兴的极限运动变成钢筋水泥丛林间的自由体操，并欣然出演最新一集的007电影《皇家赌场》。

从街头回到训练场

在练习跑酷过程中，除了自己战胜心魔之外，还要到类似室内训练馆的地方练习，因为这种地方备有垫子，在练前空翻、后空翻、墙壁翻转时，不容易受伤。而广州的跑酷少年们上周末就带着记者亲身实践了一回穿越障碍：从大学城博物馆玩到另一个室内练习场，而且不是从正门进去，爬窗而入成了更刺激的“入门”方法。但跑酷少年们同样有另外的隐忧，安全的练习场地可遇不可求，下次再去，也许就无法进入了。有时觉得玩极限的少年和涂鸦者有着相似的尴尬遭遇，为了实现自己的想法，不得不时常采取迂回战术。以下的训练场景，也许只是昙花一现了。

本栏撰文 马向新



玩家们找到通往训练场的“秘密通道”。

酷越虚实界 跑出快闪客

在跑酷运动的中坚力量——Y时代青少年看来，在实际和虚拟空间中征服一切可能遇到的障碍，始终是两位创始者不变的初衷，也是这项运动最大的魅力和特点所在。从这一点看，跑酷仿佛又是披着极限运动外衣的快闪活动——实际上，绝大多数跑酷团体热衷于网络交流，即使在现实中也坚持以虚拟ID相称，并乐于利用实时通信软件临时确定攀登越障的目标和路线。比如纽约由软件工程师、黑客、游戏设计狂人和先锋艺术家组

成的“TXT 闪族”，就以参加各种集会和马拉松赛事，并及时躲避封锁为乐。

全球年度跑酷锦标赛这样的大规模赛事会严格遵守“用时最短即为胜利”的原则，但在各种街头赛事中，最终赢得胜利的还是那些能够做出类似电脑格斗游戏中的“连招”一般炫技的高手，甚至连3D动作游戏《刺杀信条》和EA的《Fifa 街头足球》等大牌游戏，都已经从跑酷高手的动作视频中汲取灵感了。

安全至上，将跑酷做成专业

在北京，有“中国跑酷第一人”之称的杜易泽认为跑酷专业化精神是必要的，无论是国内还是国外，随着跑酷运动的流行，已经出现了越来越多因初级玩家操作不当而出现的事故，所以必须有人出来制定一些规则、标准，职业化也能让热衷跑酷的玩家有一个生存基础。在国外，因为玩跑酷而赔上性命的例子对于玩家们并不陌生，也有经验丰富的玩家“一失足成千古恨”。杜易泽反复强调在挑战一个动作或建筑之前，要勘测现场、

做练习、编排动作，真正做的时候一定要有机友在现场做保护，所以一直很幸运，没有受过严重的伤。这样的专业精神带来的不仅是安全，更有直接的利益考虑：拥有80多名会员的杜易泽跑酷俱乐部是中国唯一一支拥有赞助商的跑酷队，从服装到运动鞋都由广告商负责赞助，俱乐部平时的运营开支也能通过接拍广告和现场演出得到解决，还将与国家体委合作，协商中国首届跑酷运动锦标赛的筹办与规则制定事宜。

本栏资料整理 马向新



“这就是我们的训练场。”



练习中互相帮助、交流。