

“金牌喜剧班”导师点评撞火花

由陈佩斯、郭德纲、英达担任导师的喜剧综艺《金牌喜剧班》正在央视综艺频道热播。这是国内首档喜剧传承类综艺，导师阵容集结了三位喜剧名家，他们在共同挖掘喜剧人才的过程中碰撞出的火花是节目最大的看点。已播出的三期节目中，陈佩斯、郭德纲对小品《忘不了》截然相反的点评成为导师考核阶段最为耐人寻味的一幕。

作为家喻户晓的喜剧前辈，陈佩斯在节目中的点评专业度高，句句干货。相比陈佩斯的“冷思考”，郭德纲则担负着热络舞台的角色。每当陈佩斯的“不留情面”把现场气氛降下来，他总能在只言片语之间把现场温度圆回去。郭德纲的点评也最接地气，是直接从观众的感受出发，将“让观众发自肺腑的开心”作为对喜剧艺人的基本要求。

已播出的节目中，开心麻花演员高海宝、李海银带来的小品《忘不了》获得了现场的满堂彩，唯有陈佩斯毫不客气地指出这是一个“表演一直在结果当中，一点过程都没有”的作品，整个小品全都是一个包袱组成的，演员各演各的，看不到交流，高海宝饰演的外卖员，人物没有递进，在不同人物状态间瞬间跳切，把这么有感觉的故事演成这样，让陈佩斯感到“非常遗憾”。而一旁的郭德纲则不同意陈佩斯的观点，他评价说包袱响了就是好表演，《忘不了》是他在这个舞台上看到的最好的小品之一。郭德纲还强调陈佩斯、英达两位老师站得高、看得远，自己却是跟观众站在一起。最终的选择结果，陈佩斯给出了“落榜”，郭德纲给出了“录取”。

两个导师截然相反的评语，与他们所秉持的不同喜剧理念有关。《忘不了》是一个有关阿尔兹海默症的小品，是那种一看开头，就能大概猜到结局，人物会在煽情中反转、实现主题升华的舞台故事。在这个相对套路化的情节中，怎么处理观众意料之中的人物反转，成为整个作品的关键。

陈佩斯有对戏剧技巧的独到见解，他在创作中讲究传统戏剧的章法、完整的故事构思与框架



图为海报。

结构。在《金牌喜剧班》的舞台上，他反复讲所谓“剧”就是冲突，是有人物、有故事的冲突，喜剧效果要从性格里面生成，从事件里面生成，这是基于他对戏剧创作规律的通透理解。回顾陈佩斯那些脍炙人口的舞台喜剧作品，都是从人物性格出发，舞台人物塑造讲究心理过程和人物真实感受，在冲突的层层递进中强化喜剧效果，他早期小品最大的风格就是朴实无华，让观众注意力高度集中在人物身上。所以陈佩斯特别看重在表演过程中，演员进入人物状态，在表演的交

流中，让观众体味人物内心的变化，通过人物内在逻辑说服观众。

而郭德纲赞许的喜剧风格，看重的是包袱效果，是演员对表演节奏的把控。其实这也是开心麻花的特点之一，这个团队的节目中时常会看到刻意去掉铺垫、变脸式的表演，尤其在《忘不了》这样大家都能猜到结局的舞台故事里，甚至会为了包袱效果而淡化人物的行为逻辑，来实现既在意料之中又多少有点出乎意料的反转。因为节奏快、效果足，这种“硬包袱”直给的方式在年轻人中非常受欢迎。

在另一期节目中，陈佩斯对来自开心麻花的刘思维、许慧强也提出了类似的意见。刘思维、许慧强表演的作品《五指山》融入了音乐剧形式，并效仿《大话西游》的无厘头效果，在戏剧风格上有些天马行空。点评节目时，陈佩斯直指二人没有从唐僧、孙悟空的角色性格出发去设计人物和动作，而是把注意力都放在组合一个包袱上了，比如唐僧给孙悟空递大饼的包袱，和故事情节一点关系都没有，这样的包袱会影响演员对人物真实的感受，阻碍人物关系的交流，无法让故事好看起来。

文艺创作总能在不同程度上反映时代变化，《金牌喜剧班》舞台上发生的这一幕幕，可以说是喜剧舞台“学院戏剧风”和“草根实用风”的一次碰撞，也可以说是喜剧潮流新与旧的一次交汇。其实不止喜剧舞台，碎片化制作的现象已经在越来越多的文艺创作领域引发探讨。

客观说，不同表演风格永远会有各自的受众与市场，孰优孰劣很难一概而论。而在《金牌喜剧班》的导师席上，三位导师来自不同领域、不同流派，他们在节目中能通过交流与切磋，看到彼此的长与短，才是这档喜剧传承综艺节目的价值所在。

有意思的是，上文中提到的开心麻花的刘思维、许慧强最终还是被惜才的陈佩斯一顿批评之后，收进了他自己的喜剧学习班，在这位金牌喜剧导师的倾囊相授下，一众喜剧人之间还会碰撞出什么样的火花，才是更令人期待的。

据北京晚报

顶尖数字角色技术 2300多个特效镜头 《侍神令》构建奇幻世界

人妖共存的世界里千姿百态的妖怪，它们有的力大无穷，有的奸诈贪财，还有的是人畜无害的萌物，掌管妖界的则是由阴阳师们组成的阴阳寮……正在上映的春节档影片《侍神令》把热门游戏《阴阳师》里瑰丽绚烂的奇幻世界搬上了大银幕。导演李蔚然介绍，全片一共2300多个特效镜头，采用目前全球难度最高的数字角色制作技术做出了这些让人惊叹的妖怪。

当该片编剧张家鲁找李蔚然合作《侍神令》时，李蔚然正好沉浸在游戏《阴阳师》中。“画风和音乐都很美，玩的时候很有代入感，主人和侍神之间的羁绊让我印象很深。”不过，把一个二次元游戏改编成一个三次元的电影，却完全不是想象中的复制粘贴那么

容易，而是要以全新的媒体渠道和表现手法去重塑。

游戏里的妖怪数量繁多，哪些才能进入电影呢？李蔚然透露，首要是异于人形，这样片中四位主角在经历妖怪世界的冒险时妖怪与人类的距离能拉得比较大，让观众感受到妖怪的特别。其次，这些妖怪的形象都比较有趣可爱，这是由影片整体基调决定的。“某种意义上说，我们的妖怪还都比较原创，虽然原型来自游戏，但经过了从二次元转三次元非常复杂的过程。”比如让许多观众津津乐道的镰鼬三兄弟，每一只都有自己单独的形象，但是当三只垒在一起时又有全新的造型。三只镰鼬到底长什么样、分别是什么性格、在一起时大脑神经怎么争吵，都需要提

前设计。

运用数字角色技术创作妖怪，是《侍神令》一大亮点。“我们之前看的央视版《西游记》，里边的妖怪多是人形的，由演员通过特效化妆来呈现，这次我们希望以一种更新、更有力量的方式来创造一个妖怪世界的奇观。”李蔚然说，数字角色技术站在整个特效行业的金字塔尖，影迷们熟知的《指环王》里的咕噜、漫威电影里的灭霸、《阿凡达》里的纳威人都是用这一技术创作的角色。全世界只有几家顶尖的公司可以做数字角色，价格非常昂贵，因此，某种程度上说，《侍神令》是用国产片现有的工业能力去挑战这项技术，片中利用这一技术创作的妖怪共有28种之多，相当罕见。

据北京日报