

<<相声大词典>>

图书基本信息

书名：<<相声大词典>>

13位ISBN编号：9787530661802

10位ISBN编号：7530661809

出版时间：2012-10

出版时间：百花文艺出版社

作者：薛宝琨 编

页数：630

字数：133000

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>

<<相声大词典>>

内容概要

《相声大词典》是目前国内第一部，也是唯一一部相声艺术的工具书，是以辞书的形式对相声艺术一百多年的历史文化进行归纳、总结、整理、挖掘和抢救，涉及相声艺术方方面面的一部相声艺术的百科全书。

共收录词条5500个，全书130万字。

<<相声大词典>>

作者简介

主编薛宝琨为南开大学东方艺术系教授、中国曲艺家协会顾问、著名曲艺理论家。著有《中国的曲艺》、《侯宝林评传》、《中国人的软幽默》、《相声溯源》（合著）、《曲艺概论》（合著）等著作。

<<相声大词典>>

书籍目录

序(姜昆)
序(薛宝琨)
凡例
词条部类目录
 源流发展
 创作表演
 演出方式
 艺谚艺诀
 行规艺俗
 拜师学艺
 作品
 人物
 团体组织
 文献资料
 活动奖项
汉语拼音索引

<<相声大词典>>

章节摘录

版权页：一头沉又称“单边”。

相对子母眼而言。

对口相声表现形式之一。

是指在对口相声表演当中，两个演员其中的一个为主要叙述者，即逗眼；另一个以对话形式辅助，即捧眼。

逗眼演员在说表内容上所占比例很大，而捧眼演员话语极少。

对口相声由单口相声发展而来，因为单口相声带有故事性，所以对口相声自诞生伊始，由逗眼演员讲述故事，捧眼演员只是以极少的语言给予补充、衬托。

随着演出实践增多，捧眼演员的作用发生了变化，已经不再是简单的补充，而是在逗眼演员讲述故事时，多站在观众的角度上，代表观众对逗眼演员所讲述的故事进行评点、提问或质疑。

早期的一头沉相声，逗眼演员和捧眼演员之间的关系比较定型，逗眼的是机敏聪慧的智者，捧眼的则是愚迂蠢笨的陪衬。

这种角色关系显然受到了唐参军戏中参军和苍鹅之间一智一愚、咸淡见义的极大影响。

一头沉相声除了逗眼的语言分量甚大之外，包袱也多出自逗眼之口，在表演中似乎处于明显的主导地位。

但艺谚有“三分逗，七分捧”、“逗眼是划船的，捧眼是掌舵的”之说，因此捧眼的作用不容低估。

看似顺口答词的“嗯”、“是”、“啊”、“哦”、“有这事”、“去你的吧”等，或简单提问，或简单补充，或虚拟人物进入角色，却对逗眼的叙述起着制约、提示、推进和引领的作用，且能够加强对包袱的铺垫和与观众的互动。

如《白事会》、《文章会》等多个段子即是如此。

“一头沉”的提法来源于20世纪30年代，善于表演单口相声的卢德俊也偶尔携徒弟一起表演对口相声。

由于徒弟表演水平有限，难以起到捧眼应有的作用，造成卢德俊表演的对口相声逗眼成分很重，形成了表演一头沉的局面，故而有了一头沉的说法。

此外无论是相声艺人的口头创作还是专业相声作家的文字创作，在构思阶段都会根据内容或创作成一头沉或创作成子母眼作品，即内容决定形式。

因此一头沉又是相声作品的一个种类。

传统相声中此类作品甚多，新相声中也不乏经典作品，如《夜行记》、《昨天》、《找舅舅》、《鼻子的故事》等。

单边见“一头沉”。

子母眼相对一头沉而言。

对口相声表现形式之一。

是指在对口相声表演中，逗眼演员和捧眼演员在说表内容上所占比例几乎对等的表现形式。

子母眼的表演特点为：一、逗眼演员和捧眼演员因对某种事物的看法不同而产生矛盾，继而捧逗双方相互各自阐述自己的理由而展开争辩。

如《论捧逗》，双方因对捧眼的作用看法不同，故而争论不休。

二、逗眼演员和捧眼演员对某种事物有着相同的看法，但因藐视对方，便以彼此攻讦的手段各逞其能。

如《对春联》等。

子母眼相声的包袱多产生于捧逗双方的争辩和各逞其能。

“子母眼”的说法是在这种表现形式出现后不久出现的。

所以用“子母”二字有两种解释，一是子母关系，二是子母扣。

无论哪种解释都体现了“你中有我，我中有你”的紧密关系。

同一头沉一样，子母眼也是相声作品的一个种类。

传统相声中此类作品甚多，新相声中也不乏经典作品，如《谁说女子不如男》、《高人一头的人》等。

<<相声大词典>>

。

<<相声大词典>>

编辑推荐

《相声大词典》由中国曲艺家协会顾问、著名曲艺理论家、南开大学教授薛宝琨先生担任主编，天津市艺术研究所研究员、著名曲艺理论家高玉琮先生等二十余位相关领域的专家学者、知名演员共同撰写完成。

<<相声大词典>>

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>