

21st CENTURY
CLASSIC ANIMATION
TUTORIAL SERIES

■ 丛书主编 赵前

动画电影导演

李昭栋 著

21世纪经典动漫系列教材



中国人民大学出版社

动画电影导演

李昭栋 著

中国人民大学出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

动画电影导演 / 李昭栋著. —北京:中国人民大学出版社, 2012. 10

21 世纪经典动漫系列教材 / 赵前主编

ISBN 978-7-300-16491-5

I. ①动… II. ①李… III. ①动画片-电影导演-导演艺术-教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 231960 号

21 世纪经典动漫系列教材

丛书主编 赵 前

动画电影导演

李昭栋 著

Donghua Dianying Daoyan

出版发行	中国人民大学出版社	
社 址	北京中关村大街 31 号	邮政编码 100080
电 话	010-62511242(总编室)	010-62511398(质管部)
	010-82501766(邮购部)	010-62514148(门市部)
	010-62515195(发行公司)	010-62515275(盗版举报)
网 址	http://www.crup.com.cn	
	http://www.ttrnet.com (人大教研网)	
经 销	新华书店	
印 刷	北京市易丰印刷有限责任公司	
规 格	185 mm×260 mm 16 开本	版 次 2013 年 1 月第 1 版
印 张	12	印 次 2013 年 1 月第 1 次印刷
字 数	222 000	定 价 39.80 元

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

编委会主任

吴长江 中国人民大学艺术学院名誉院长

委 员

周凤英 中国动画学会副主席

傅铁崢 中国电视家协会卡通艺术委员会秘书长

郑晓华 中国人民大学艺术学院党委书记、副院长、教授

徐唯辛 中国人民大学艺术学院常务副院长、教授

赵 方 中国人民大学艺术学院副院长、教授

王英健 中国人民大学艺术学院副院长

曹小卉 北京电影学院动画艺术研究所副所长、一级导演

秦明亮 北京科学教育电影制片厂动画部副主任、一级导演

魏惠筠 北京城市学院艺术学部动画教研室主任、教授

李 宏 中国人民大学出版社 副编审

总 序

动画是集文学、电影、摄影、音乐、绘画为一体的一门综合艺术，也是目前发展非常迅速、令人瞩目的艺术教育学科。事实上，它自诞生之日起，便得到观众巨大的关爱。现在，动画片和相关产品的开发制作已经成为文化产业的重要方面，并且对社会生活产生着直接的、重要的影响。中国动画在20世纪中叶相当长的一段时间里，曾经有过值得自豪的历史，创造过具有鲜明民族特色且构思巧妙、趣味高雅、形象动人的优秀作品，被国际评论界誉为“中国学派”。近年来，动画的发展更受到全社会的重视，目前，国内建立起动画艺术专业的高校达170多所，学生数以万计，如何使教学计划内容保证基本理论和基本技能的掌握，如何汲取外国动画教学之长，同时发扬我国优秀的动画传统，摸索出有中国特色的人才培养方法，已是摆在众多美术院校面前的重大课题。

中国人民大学艺术学院自2000年开设动画专业以来，一直对于学科基础建设，特别是教材的编写给予特别关注。经过充分的酝酿和策划，确定了由《动画片场景设计与镜头运用》、《动画艺术概论》、《动画造型与设计艺术》、《原动画设计》、《逐格动画技法》组成的系列教材，作者均为具有丰富创作、教学经验的专家、教授。他们经过全面的回顾与总结，提出了具有我国特点的教学模式。通过对这些教学内容的学习，学生可以从艺术理念、创作方法、新技术的运用，直至动画片的具体制作与完成，对动画有全面、完整、清晰的了解，从而掌握动画专业学科必需的基础知识。

基于动画专业学科实用性强的特点和对创作的特别要求，这套图文并茂的教材还提供了大量中外著名影片、导演的范例。它不仅介绍了动画经典影片的制作过程，而且重点讲解了传统与现代动画片在各个创作、制作环节上的变化、发展以及需要注意的问题。因此，它也是我们为所有动画专业的爱好者和从业者提供的极好的参考材料。

让我们为中国动画繁花似锦时代的到来而共同努力。

全国政协委员

中国人民大学艺术学院教授
博士生导师

徐庆平

前言

21 世纪以来,我国动漫产业有了长足发展,以 2009 年为例,我国动漫影视市场共有 28 万分钟产品,其中国产动画片共有 14.27 万分钟,产量过半,但票房却仅占 11%。受经济危机影响,2009 年美国动漫萎缩 4%,票房依然无人能敌。这说明什么呢?

第一,我国国产动画发展很快,但低端产品居多。第二,动画片的发展形势很好,但是竞争异常激烈。如果我们要发展,必须努力研究市场,提高产品质量。如果自身不完善,将很快被淘汰出局,我们必须抓紧机遇。第三,必须立足本土。

托马斯·弗里德曼说:“全球化不是你要不要的问题,而是你应该如何面对的问题。”^①在全球化的背景下,我们只有抓住机遇,努力学习前人的理论和经验,勇于开拓创新,使我们的动画片实现跨越式发展,才能走在世界的前列。同时,我们要明白的一个事实是,美国和日本电影,尤其是动画片,不仅是为其意识形态服务的,而且对其社会价值观的形成和走向也起着重要的引领作用,它们的作品可以长驱直入世界各地,而外来作品进入美、日却绝非易事。

乔治·萨杜尔曾说:“一个人如果不知道莎士比亚,在那里谈英国戏剧,会被认为是耻辱;但若不知道电影而制作电影会被看做很正常,这显然是不对的。”^②学习必要的电影知识大有裨益,恰如但丁所说的“读史使人明智”。经验告诉我们,掌握必要的影视知识,有助于我们创作出顶尖的作品。

这里讲一下海鳗的故事。海鳗在交配季节都要到太平洋中心的深海沟去产卵,成鱼在没见到自己的孩子孵出前已因劳累过度而死去,而它们产下的卵随着洋流漂浮到大陆的淡水河口。结束幼年生活后,小海鳗逆流而上,在大江大河的淡水中逐渐长大,成熟以后又像它们的父母亲那样结队长途跋涉去生儿育女。上千条海鳗的卵也不足 1 克重,一条成年海鳗却能达到 5~6 公斤,而一条成年母海鳗一次可以产下 500 万~600 万粒卵。如此算来,海鳗可谓高产。然而,现实与我们的想象相去甚远,海鳗的产卵旅途万里迢迢,杀机重重,绝大多数海鳗到不了目的地就成了天敌的腹中餐,海鳗卵在浮游中长大更是不易。当然,我们也不必为此伤感,因为它们构成了海洋生态链中非常重要的一环。海鳗又有第一美味之誉,能吃上的人可谓口福不浅。海鳗无法人工繁殖,于是,人们纷纷到大海里去捞鱼苗回来放养,大量鱼苗被捕获,在运输中却成活不到 5%,造成资源浪费,生态被毁,风险很大,各国一致禁止捕捞海鳗鱼苗。但由于受到金钱的诱惑,海上走私和偷猎成了一种职业。在众多的走私海鳗鱼苗者中,享有盛名的是一位日本人,他的鱼苗成活率高达 90%,其技巧始终是个谜。直到他去世之前才公开了这个秘密,原来,他的办法竟是在鱼苗中放 1~2 条吃鱼苗的小鱼。其他人走私鱼苗主要靠不停地搅动以增加水中的氧气,但鱼苗首先并不是因缺氧死去的,而是因休眠睡死过去。放入吃鱼苗的鱼之后,鱼苗一直处在紧张状态,为躲避风险便不停歇地游动着,极大地增强了活力。

^① [美] 托马斯·弗里德曼:《世界是平的:“凌志汽车”与“橄榄树”的视角》,北京,东方出版社,2006。

^② [法] 乔治·萨杜尔:《世界电影史》,北京,中国电影出版社,1982。

这个故事给我们的启发是，合理的竞争能促进生存与发展，死水一潭则会因缺乏生气而停滞不前，甚至消亡。因此，我们不要惧怕开放和竞争，公平、合理的竞争能更好地促使我们努力完善自身。现在，中央和各级地方政府为发展文化创意产业，制定了许多很好的政策措施，如果能建造一个很好的平台，再有很出色的带头人，抓住极好的机遇，发展动画电影的前景就是一片光明的。

在商业动画电影圈子里，成为一位成熟的、有创作经验和制作能力的制作者通常是在 25 岁左右，而要成为一位有较高水平的导演却还得再年长 10 岁。因此，在现代动画这一行业里，编导人才的造就和成长，普遍都是在“三边”（即边工作、边学习、边提高）的状态下来完成的。本书是作者依据多年所做讲座的讲稿整理而成，旨在为有这类需要的、有志在此行业从事编导创作的人提供切实的指导和帮助。通读本书之后再结合自己的创作工作，一定能少走弯路，尽快完善自己，提前进入事业的高峰阶段，这也正是作者最大的期望。

目 录

第1章 动画电影的诞生与发展理念/ 1

- 一、历史的足迹/2
- 二、经验的启迪/17

第2章 动画电影剧本的价值和打造/22

- 一、动画电影剧本的重要性/23
- 二、如何打造动画电影剧本的价值/28

第3章 动画电影剧本分镜头原理/48

- 一、分镜头剧本的要素/49
- 二、分镜头剧本的功能与单镜头空间段落/62
- 三、拿到分镜头剧本后动画师的 13 项工作/67

第4章 动画电影导演的空间处理/71

- 一、单镜头空间段落的含义/72
- 二、大师们的初期探索/73
- 三、镜头剪辑的艺术/78
- 四、剪辑点的把握/99
- 五、掌握空间处理技巧的意义/101

第5章 对动画电影角色和表演的必要思考/103

- 一、动画角色的设计/104
- 二、动画角色的表演/115
- 三、角色塑造实例分析/118

第6章 动画电影剧作要点/127

- 一、电影剧本的结构要素/128
- 二、电影剧作结构要素的表征/128
- 三、电影剧作结构的类型体系/130
- 四、《狮子王》剧作案例分析/130
- 五、戏剧式结构的特征分析/131

第7章 动画电影制作流程中导演的工作/143

- 一、创意阶段/144
- 二、设计阶段/153
- 三、制作阶段/155
- 四、成片阶段/155

第8章 球幕的特性及创作问题/157

- 一、球幕电影的发展/158
- 二、探索球幕影片的艺术语言/160

第9章 从艺术的由来看蒙太奇的萌生和运用/166

- 一、艺术起源论综述/167
- 二、电影艺术的探索/169
- 三、电影艺术的法则探讨/174

后记/182

第 1 章

动画电影的诞生与发展理念

知识重点:

社会的发展和需求,促进了动画电影的产业,并使之不断进步与完善。

学习目的:

努力吸收前人的经验,创造中国当代动画电影的新辉煌。



把活动影像保存下来用于传播交流，这样的想法由来已久，电影的发明很好地解决了这个问题。漫画的出现同样让人多了一种相互交流的创作手段，其被引入电影以来，动画电影得到了极大的发展，成为电影艺术中的一个重要品种，有着其他艺术手段无法替代的社会功能。同时，动画电影还有自己独特的创作方法和规律，只有明白了其中的奥妙，才能创作出观众喜闻乐见的作品。

一、历史的足迹

人类生来就有交流的需求。古人想方设法要相互沟通、记录生活、表达情感、宣泄情绪，在劳动生活和繁衍生息中，语言、文字、绘图等等就这样产生了。不过，关于艺术的起源问题，人们却见仁见智，分歧不少，有神创说，也有劳动创造说、游戏创造说、模仿说、性选择说等等，无论何种观点，都认为艺术的产生发展和生产力的提高是分不开的，当我们的祖先不再仅仅为生存而奔波的时候，即有了空闲时间，才有可能、有精力去创造艺术。社会的进步、科学技术的发展都为艺术的发展和提高不断创造着条件。

绘画艺术的历史十分久远。法国西南部与西班牙接壤的拉斯科洞穴中以野牛、人与鸟为内容的岩画，十分古老而精美，被认为是人类最早的绘画作品，距今约有1.5万~4万年了（见图1—1）。

我们中华民族的祖先也留下了为数众多的岩画，内蒙古阴山岩画（见图1—2）距今5000多年，而西藏玛尼岩画中有些可能是1万~2万年以前的文物，需要给予更多关注。



图 1—1 拉斯科洞穴岩画



图 1—2 内蒙古阴山岩画：《五虎图》

活动绘画的历史也相当长。据记载，汉武帝时已有人创作了皮影戏。李后死后，汉武帝无法摆脱低落消沉的忧郁心绪，食不甘味，夜不能寐，于是，人们创造了皮影戏，模仿李后的音容笑貌，慰藉汉武帝——李后依然活在他心中，人生如戏。汉武帝因此参悟了生命的意义和价值，积极乐观了起来。

漫画的创作也有年头了，幽默夸张是其特征。我国仰韶文化中就有记录生活

情景的漫画，用以宣泄情感，表达愿望，针砭时弊，属于绘画艺术的表现形式之一。北宋宪宗的《一团和气》、扬州八怪的《有钱能使鬼推磨》都带有令人开怀、发人深思、启迪智慧等明显的漫画色彩。文艺复兴时期，达·芬奇用夸张的手法创作漫画，融绘画、哲学、文学于一体，这是近代漫画的起源，西方人称之为幽默画，苏联则把它叫作招贴画、宣传画。

据考察，在各种绘画中，喜欢漫画的人更多一些，因为漫画创作起来自由、简单，有时甚至可以在几分钟内完成，可以夸张变形，具神话魔幻色彩，其主题一般单一、突出、深刻，表达情感、情绪直接，接近生活，娱乐性强，因此西方把动画电影短片称为“活动的漫画”（animation），或称为“卡通”（cartoon）。动画电影大多比较短小，很少有超过30分钟的，有的甚至只有几十秒钟。长度在30分钟以上的应该称之为动画片，在我国也被称为美术片，其已经单独成为一大种类。

动画电影的历史要比故事电影久远许多。1825年，英国发明家帕里斯制作出了名为“小鸟与鸟笼”的幻盘玩具（见图1—3），在此基础上，英国人法拉第与比利时人普拉托又分别于1830年和1831年先后制作出了诡盘活动绘画玩具。今天，“小鸟与鸟笼”在玩具博物馆里还能看到，随着不断摇动，人们能看到小鸟在笼子内外跳来跳去，好像十分开心。此后又有许许多多人不停改进着这类玩具，而世世代代的人们对这类游戏都乐此不疲。

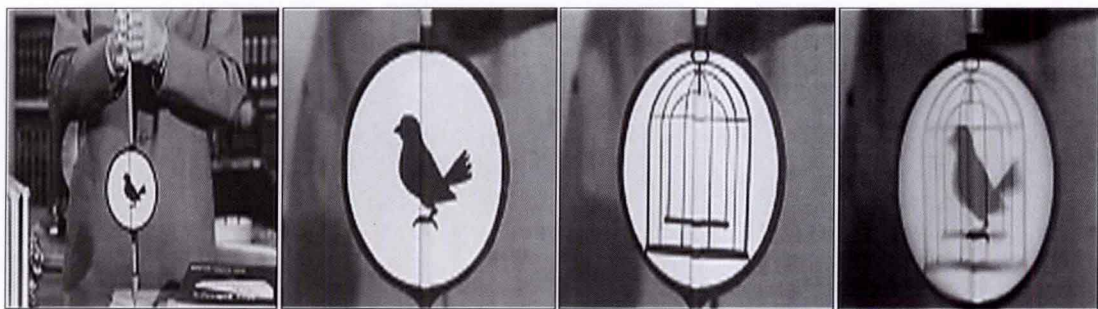


图1—3 “小鸟与鸟笼”玩具

1894年，法国人埃米尔·雷诺用手工绘制了三部动画电影：《一杯可口的啤酒》、《可怜的皮埃洛》、《更衣室旁》（见图1—4），长度在11~15分钟之间，这三部短片竟然在巴黎连续放映长达10年之久。《更衣室旁》讲述巴黎一位风流客在海边沙滩的更衣室旁偷看一位胖太太更衣，被人发现后遭到一番取笑。从创作角度看，该片中人物、情节、场景以及夸张变形的动作、幽默搞笑的噱头、一张一弛的节奏等等动画的诸多元素都已具备。但从思想上来看，该片只能算作一种道德批评作品，并没有深刻的内涵。当然拥有完美的主题思想对于它显然是过高的要求了，那时没有色彩和光学录音，默片很难进行深刻复杂的说理。从经营角

度来看,动画从其诞生之日起,就具备商品交换的属性。令人十分惋惜的是,由于早期绘画技巧和制作技术都很粗糙,没能形成动画产业,因而不具规模,没有资金的支撑,缺少理论上的探讨。由于没有理论研究,动画艺术停滞了近30年。也许我们由此能感受到理论与理论学习的重要性——没有理论指导的实践是盲目的实践。

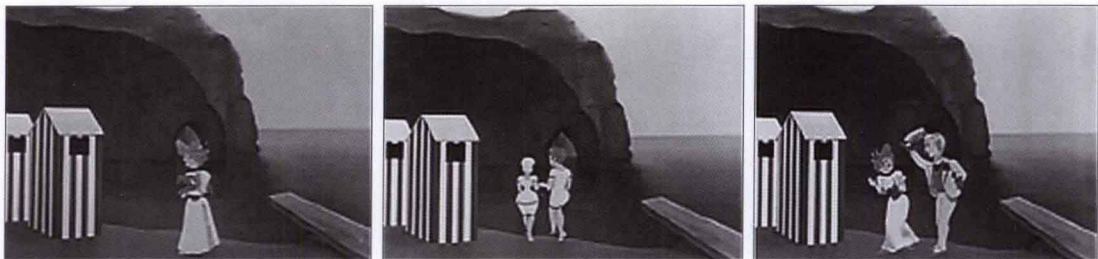


图 1—4 《更衣室旁》

1895年电影发明之后,动画电影最初的提高主要体现在拍摄手段上,逐格摄影机、赛璐珞透明片、多层定位台、彩色技术等应运而生。此外,动画音乐、光学录音等也都为动画电影的逐渐普及做着基础工作。

(一) 美国动画的发端与产业探索

早期的美国动画有很好的成绩。1906年的《滑稽面孔的幽默形象》是电影发明之后的第一部动画电影,1907年的《闹鬼的旅馆》、1908年的木偶片《南瓜竞走》、1908年的《幻影集》、1919年的《猫的闹剧》和1920—1925年的《大力水手》(见图1—5),在故事、明星角色、绘画技术、电影技巧等方面都有很可贵之处。在一个世纪的时间里,美国动画电影引领着世界潮流,以剧情片为主,故事情节曲折,叙事生动有趣,结构严谨,悬念丛生,引人入胜,雅俗共赏,老少咸宜,人物性格鲜明,音乐优美动听,而且特别注重细节安排。同时,美国动画片多数为喜剧,角色造型都很夸张,尤其是动物,一般都长着大头、大手、大脚、大眼睛,这些都对确立动画片的基本形式起着规范化的作用,并为世界各国所效仿。



图 1—5 《大力水手》

沃尔特·迪士尼在此期间曾制作了大量动画片,如《爱丽丝漫游仙境》、《幸运的兔子》(见图1—6)等26部作品,但因缺乏经营方式,没有市场,尚未形成观众群,最重要的是没有动画明星人物和高人气

的动画导演供人追捧，种种原因导致票房不高，公司面临破产。

一天，迪士尼头脑中闪现出一只老鼠，一个真正的动画明星孕育出来了，这就是后来全球妇孺皆知的米老鼠。迪士尼深情地说：“一切源于一只老鼠！”米老鼠聪明快乐，天真活泼，心地

善良，淘气好动。它的伙伴唐老鸭暴躁乖僻，运道不佳，爱发脾气，是1928年《汽船威利号》（见图1—7）中的主角。迪士尼这位爱尔兰裔美国动画天才接着创作了迪士尼音乐。1933年，《三只小猪》（见图1—8）的成功又使他明白时尚对动画的重要性。这部动画以1928年经济萧条为创作背景，讲述三只活泼可爱的小猪团结起来打败大灰狼的故事。据说当影片播放《谁害怕大灰狼》的主题曲时，全场观众同声齐唱。该片契合美国人的现实命运，因此好评如潮，共发行3 200张拷贝，票房可观。

1937年，迪士尼雇用了2 000多名工人，在月租280美元的大棚里创作了《白雪公主》（见图1—9）。在技术上该片首先采用了印染法，解决了色彩在洗印加工

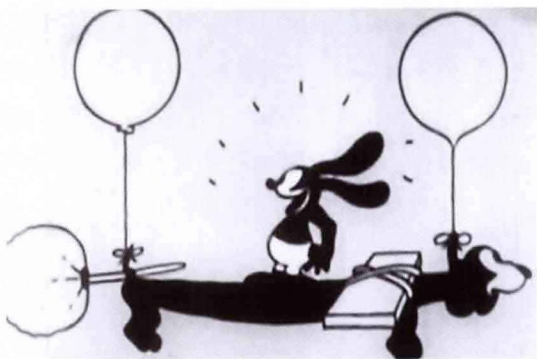


图 1—6 《幸运的兔子》

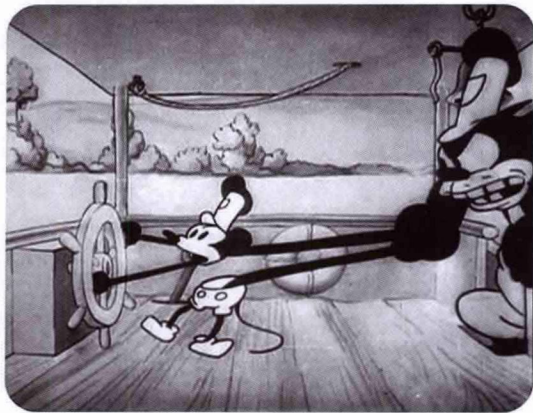


图 1—7 《汽船威利号》

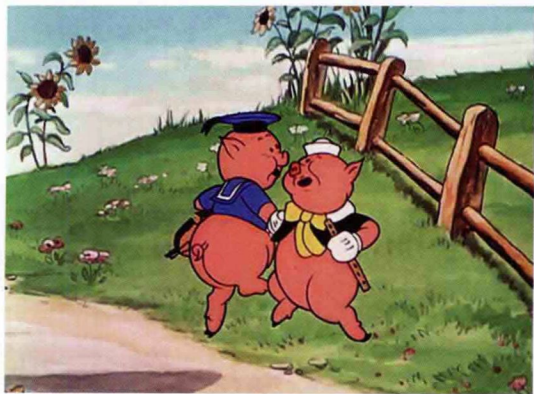


图 1—8 《三只小猪》

过程中出现偏差的问题，对整个电影业的发展都起到至关重要的作用。这部作品的成功，说明剧本和导演的关键作用。此外，玩偶、糖果、内衣、挂钟、相册等衍生商品的问世，让迪士尼明白了什么是后开发。1930年后，迪士尼的竞争对手华纳也已开始制作动画片，但1962年就暂停了，虽然1990年以后华纳又重新开始创作动画片，不过仍无法代表美国动画产业。今天，迪士尼已经成为众多行业追逐的品牌，包括学校、游乐场、影视娱乐频道等等。20世纪60年代，迪士尼就已成为美国动画业的代表，这也是迪士尼的第一次辉煌成就，其票房占全美十分之一。



图 1—9 《白雪公主》

1966年，沃尔特·迪士尼病逝，迪士尼由巅峰跌入低谷，直到20世纪80年代初才逐步回升，其资本达到3亿美元。即便如此，1983年迪士尼的票房仍占全美的4%。1983年，福特·沃斯的资本加入，迪士尼的资本逐步达到100亿美元，加上前派拉蒙领导迈克·艾斯纳的入主，迪士尼完成由家族资本到现代资本的转变，迎来第二个春天，新迪士尼时代到来了。迪士尼开始寻找新的合作伙伴：如AT&T、通用和联邦汽车、麦当劳等通信、交通、银行、快餐等领域的二三十家国际大公司，仅品牌一项收益就高达20多亿美元。同时，迪士尼还采取多元化发展策略，由动画公司进化为综合媒体，全球连锁机构达150余家。此外，它还采取综合性管理模式，即统一的品牌、统一的价格、统一的高质量。一直到1992年之前，迪士尼始终都处在高速发展之中。

1992年有三件事重创了迪士尼：一是法国巴黎的迪士尼乐园巨额亏损，决策失误是导致其失败的原因之一，同时还由于对法国人传统观念与现代娱乐的冲突、法国人对迪士尼娱乐方式兴致不高这些事实缺少足够的估计；二是总裁迈克·艾斯纳做了心脏手术；三是股票大跌。在这一发展阶段，迪士尼的一些重量级人物，看不上计算机动画，他们说：“动画还是要靠人手画。”这一偏见使迪士尼暂时落后于整个动画产业的发展步伐。但是，百足之虫，死而不僵，经过调整，迪士尼很快又重振雄风，而且还带动了整个美国动漫产业。20世纪90年代，随着计算机技术的完善并介入电影制造业，美国动画电影又增添了华丽炫目的技巧，动画产

业有了飞速发展。^①21世纪初,美国动漫曾一度占有全世界88%的市场份额^②,而迪士尼在其中拥有近30%,它雄心勃勃地要进入世界上的每一个家庭,尤其要进军中国动漫市场。无论如何,迪士尼的创作和经营理念一直引领着商业动画的方向,是最为成功并成熟的模式之一。

(二) 中国动画的发展与积极实践

受到《大力水手》的启发,我们的先辈们开始创作中国动画,他们的奋斗精神与高尚情怀至今仍激励和鼓舞着我们。谈起我国的动画片,是不能不提万氏一家人的,这就是著名的万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰四兄弟(见图1—10)。



图1—10 左起依次为万古蟾、万籁鸣、万超尘

早在1921年,当他们看到《大力水手》的时候,从小受到母亲美术熏陶和感染的万氏兄弟非常兴奋,因受到极大触动,他们曾写信求教该片制作者弗莱休兄弟。显然,这一新的娱乐形式其核心技术是经营者心中的商业机密,因此是不可能无偿告诉他人的。万氏兄弟的讨教如石沉大海,不过这个挫折刺激他们着手自己摸索着干。

1922年,万氏兄弟就拍了一部动画广告片:《舒震东式中文打字机》,但可惜不成功。1926年是中国动画片史上最值得纪念的时刻,万氏兄弟节衣缩食,在上海一个仅有7平方米的亭子间里,完成《大闹画室》(真人与动画合成)的制作。此后,在抗日救亡的斗争中,他们拍摄了一批爱国宣传动画短片,包括《同胞速醒》、《精诚团结》、《民族痛史》、《新潮》、《抗战标语》、《抗战歌辑》等。1935年,万氏兄弟拍摄了第一部有声动画《骆驼献舞》(见图1—11)。

1941年,他们创作拍摄了可放映80分钟的动画电影《铁扇公主》,此片共有100多人参与绘制,万氏兄弟(老四万涤寰后来担起家庭重担,以便三位兄长能专

^① 1990年,梦工厂成立,1994年,斯皮尔伯格加入梦工厂,其作品《怪物史莱克》曾获奥斯卡奖。1986年,早已赫赫有名的皮克斯凭借《顽皮跳跳灯》荣膺奥斯卡奖,获得了巨大的发展空间。同一时期,华纳、派拉蒙、二十世纪福克斯旗下的蓝天工作室等都有很大发展。

^② 近几年来,很多讨论动画片的专著都在列举世界10大经典动画片,评比的标准主要是艺术、技术、票房,但评选的结果却五花八门,一般包括《白雪公主》、《小鹿斑比》、《兔子罗杰》、《狮子王》、《玩具总动员》、《怪物史莱克》、《海底总动员》、《美女与野兽》、《千与千寻》、《麦兜的故事》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》,等等,其中大部分都是美国动画片,中国的两部动画片因时代和环境的关系,无法统计票房,获得的评价有些许差异。



图 1—11 《骆驼献舞》

而易见的。72变的孙悟空形象轰然出世，因为这一角色形象具有极其鲜明强烈的中华民族的民族性，所以受到世人的喜爱，具有永恒的生命。影片最后喊出：“人民大众起来，争取最后胜利！”（后来这句很关键的口号被迫删除了）紧扣时代的脉搏。1978年，日本动画人小松泽甫说：“一看就能清楚，这是一个体现反抗精神的影片。粗暴地蹂躏中国的日本军遭到了中国人民齐心协力的痛击，这部影片的意图是一清二楚的。”由此可以看出，任何优秀的文艺作品都不可能不留下时代的烙印，动画片也不例外。

心于动画片的创制，他自己则离开了钟爱的动画事业）还自主研究发明了灯箱、定位钉等。该片有2万多张画稿，历时18个月完成，是当时世界第四部、亚洲第一部动画长片，在世界动画电影史上占有显赫地位（见图1—12）。影片发掘了世界级的动画宝藏——《西游记》，讲述唐僧师徒在去西天取经的途中经过火焰山，向铁扇公主借芭蕉扇降伏妖魔的故事，片中动画电影的基本元素都已具备。今天，笔者研究认为该片最为重要的成就有两个：一是发掘出了世界级的动画宝藏；二是刻画了几位性格鲜明的典型人物，其文学艺术作品的特征是显

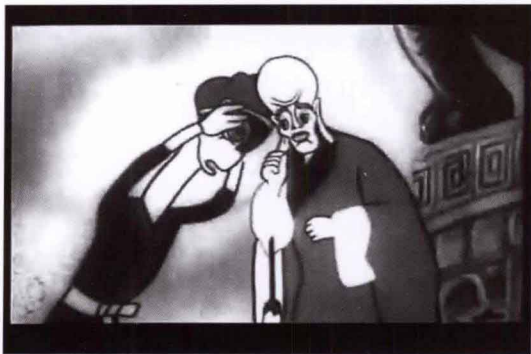


图 1—12 《铁扇公主》

事实上，中国政府和影视界的有识之士早就认识到动画片的社会文化价值，在极为困难的情况下，于1949年在原东北电影制片厂卡通股的基础上建立了美术片组，并投入《小猫钓鱼》（见图1—13）的创作。不过，该片的完成时间却是1952年，地点是在上海。这里须提到的是，东北电影制片厂美术片组于1950年迁往上