

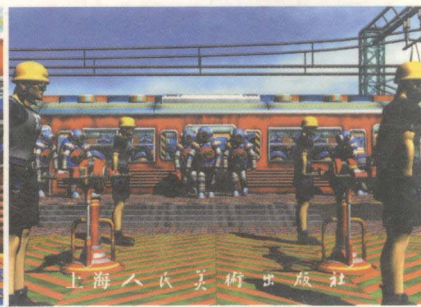
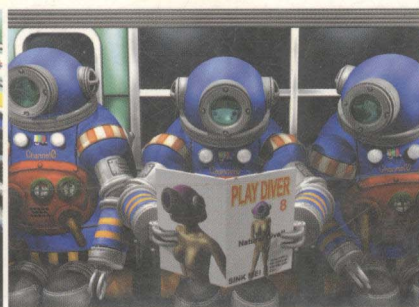
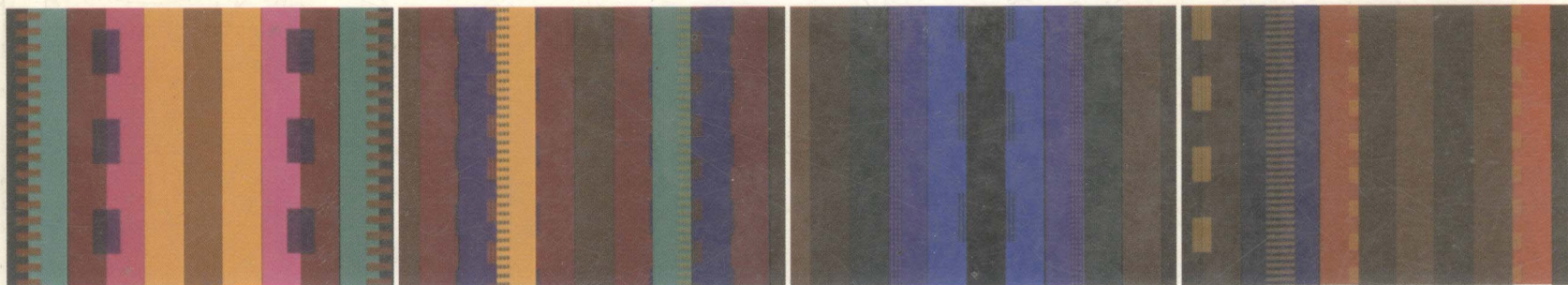


附赠
外语原版
DVD

动画无极限

世界获奖动画短片的经典创意

[英] 莉斯·费伯 [美] 海伦·沃尔特斯 著



上海人民美术出版社

ANIMATION UNLIMITED

图书在版编目 (CIP) 数据

动画无极限 / (英) 费伯 (Faber, L.), (美) 沃尔特斯 (Walters, H.) 著; 王可, 曹田泉, 王征译.
上海: 上海人民美术出版社, 2004. 6
书名原文: Animation Unlimited
ISBN 7-5322-3925-X

I. 动... II. ①费... ②沃... ③王... ④曹... ⑤王...
III. ①动画片 - 创作方法 ②动画片 - 鉴赏 - 世界
IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 022556 号

Copyright © 2003 Laurence King Publishing Ltd.

Translation copyright © 2003 Shanghai People's Fine Arts Publishing House.

本书经英国 Laurence King 出版公司授权, 由上海人民美术出版社独家出版。版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2003-267 号

动画无极限

——世界获奖动画短片的经典创意

著 者: 莉斯·费伯 海伦·沃尔特斯

译 者: 王 可 曹田泉 王 征

责任编辑: 王 远

装帧设计: 王 可

出版发行: 上海 人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号)

经 销: 全国新华书店

印 刷: 上海中华印刷有限公司

开 本: 965 × 639 1/8 印张 24

版 次: 2004 年 6 月第 1 版

印 次: 2004 年 6 月第 1 次

印 数: 0001-4100

书 号: ISBN 7-5322-3925-X/J · 3633

定 价: 78.00 元 (附赠 DVD 盘 1 份)

动画无极限

世界获奖动画短片的经典创意

[英] 莉斯·费伯 [美] 海伦·沃尔特斯 著
王可 曹田泉 王征 译

目 录

6

导论

10

形式

48

声效

98

语言

150

角色

190

索引

导论

提及“动画”一词，必定会激起人们不同的心理反应。对一般人而言，动画意味着迪斯尼、辛普森、怪物等股份有限公司和其他一些在电视屏幕上为孩子们所钟爱的卡通形象。而从另外一种前卫的角度审视动画，它便成了复杂、抽象、晦涩的电影，它是针对成人市场的，介于电影、纯艺术和图形设计之间的领域。创新是动画电影的精髓，这些电影通常是在完全独立的状态下完成的，它综合了大千世界中一系列奇异的要素和材料，从绘画和摄影到沙子和死去的蛾子，林林总总，让人应接不暇。这些试验性电影正是本书着力推荐的，那些充满激情的作品虽然不能被轻易地归类，但是它们无可辩驳地赢得人们广泛的认知和尊重。

牛津英语大词典将动画定义为“电影技术继承了绘画、木偶等语言要素；以系列的画面创造出运动的幻觉”。远古以来，艺术家已经致力于运动幻觉的创造。早期动画的尝试包括西洋镜，即幻影转盘，它于1826年广泛地流传。它的原理是：当悬吊在一根线上的图片圆盘转动时，一边的鸟的图像和另一边的鸟笼的图像便融合在一起。美国Lowa州立大学生命科学图书馆长理查德·卢埃林（登录www.public.iastate.edu/~rllew/chrnearl.html可以浏览他的动画年表）解释道：“几个世纪以来深深吸引哲学家和物理学家的运动解析学是19世纪最大的发明之一。这一发明原本用来证明科学的论断，但是很快被应用到玩具上。几乎与此同时，热衷于光学发明的科学家创造了摄影术。二者的结合导致了照相机和电影放映机的飞速发展。”快速翻动连在一起的动画图卷在今天仍很流行，突然闪现的视错觉蕴含着一定的规律性。一本独特的时尚风格的名为“视觉”的杂志，近期推出了独具匠心的第39期，它被当今顶级的艺术家、时尚设计师和电影导演设计为16页的翻转式动画图册。

早期的先驱被动画的潜力深深地震动，但是，从20世纪初，在商业电影和试验电影之间存在着一条深深的鸿沟。奥斯卡·费钦格在好莱坞工作室所经历的一切，或许预示了曾经发生的和现在仍在继续的事情。他出生在德国并在那儿完成了几部电影短片，被公认为试验电影的开山之作。费钦格提出了一项完全以J.S. 巴赫的音乐为基础制作抽象风格的电影的构想。这一想法和沃尔特·迪斯尼谈及后，他便被雇用为迪斯尼的《幻想曲》设计巴赫的章节。但是，他发现他的工作毫无创新、毫无个性，可以说，费钦格在大工作室的工作经历并不快乐。

迹象表明，试验电影人在一个热衷于生产大众娱乐产品的电影产业里，苦苦寻找自己的位置。费钦格和本书里所提到的其他的电影人处在一个与商业电影迥然不同的领域：总体上，他们身处被动的环境中痛苦地探索着。费钦格本人继续募集资金创作他自己的电影，但是最终他大失所望并放弃了实验性电影和动画，转而投身于绘画了。

“无疑，费钦格、列恩·利尔、罗伯特·布力尔的传统试验电影的做法，根本无法让广大民众知道。”大卫·柯蒂斯评论道。他本人运营了一家英国艺术家影视研究和收藏机构，该机构以伦敦的圣·马丁艺术设计大学为中心。他将一生的大部分的时间投身于试验电影的收藏和存档。

“但是，收藏于此的作品与别的艺术家和试验电影人的作品的命运有所不同。电影销售和展出的模式取决于工业的大前提之下，对于个体制片人毫无益处可言。甚至在电视化时代，类似的作品如果不被宣传，同样被推向边缘化。”

动画电影的不确定性似乎对其本身也不利。对艺术家而言，不断更新的技术和林林总总的素材，它们无休无止并且没有一个明确的概念，更何况它们是一个包罗万象的陈列室。与之同时，在进行动画创造的艺术师并没有被界定为“动画家”，只是兴趣驱使着他们不断探索着全新的创造和表达路线。例如：克罗地亚导演波里维·多尼柯维奇将自己描述为“一名漫画家、插图画家、连环漫画设计师、图形设计师和动画电影人（集编剧、设计师、动画师、导演于一身）”，他的兴趣在于涉猎领域的广度而非深度。

备受世人推崇的捷克人超现实主义画家贾恩·斯万克马耶尔阐述道：“动画本身作为一种艺术表现形式，它不仅服务于艺术创造力的表达，还服务于商业。动画有其确定的表现能力，例如，它能给生活带来无味的赝品，也能给生活带来接近于诗歌的灵动的瞬间。”他接着说，“我深信诗歌是所有艺术门类的灵魂，掌握了它便达到了艺术的最高境界和所有的一切。这同样适用于动画，即那种互动的方式。然而专业动画电影师太受动画技术的禁锢而变得事必躬亲。”

不可否认，在过去的几年里，计算机技术带来了一场动画革命，任何一个拥有计算机的人都可能成为设计师、音乐家或者动画师。但对于设计和音乐而言，计算机并不总能体现其新媒介的优越性，正如加拿大动画导演保罗·德里森所说的那样：“新技术意味着一些糟糕的作品同样被生产出来——虽然任何人都可以做，但他们并不是好的电影艺术家。有时在计算机生产的一系列糟糕的试验品中，很难区分艺术家的优劣。有时计算机也很难画出一条适合动画电影需要的线。”

然而，导演保罗·格拉巴克争辩道，计算机的革新并没有中止，其发展潜力将和“传统”的动画共存。“计算机作为一种完美的工具，它为动画提供了新的选择和创造的自由，科技不会削弱动画电影艺术的丰厚遗产。”他说，“在我的工作中，我碰巧经历了35年来科技的变化，我非常幸运有这种体验。我绝不会遗弃我早期的作品、技术和前数字格式的嗜好。它们丰富了我对动画和当时创作上的见解，我可以用铅笔勾勒，用毛笔描绘，或者操纵鼠标完成艺术创作过程。”

诚然，动画是门艰苦的行业——本书中提及的许多电影都是历经数年才完成——或许这就是艺术家希望通过短片电影作为试验和创新的优先媒介的原因。克莱尔·基特森经营着英国五洲电视台频道四的动画部，并且还负责该频道的许多电影短片的首播，她说道：“短片动画具有高度的概括性，它能在很短的时间内传达大量的信息，并因此吸引受众。但我不是叙事动画的狂热追随者，原因是它只注重长期的结果，而不考虑其成本，它必须要简化。”波里维·多尼柯维奇持相同的观点：“短片动画电影满足了我的艺术需求，”他解释道，“但我不喜欢从事动画系列剧和叙事电影的工作，因为我不希望自己沦为动画的奴隶，而短片动画在许多领域允许我追求我的梦想，诸如：漫画、插图和图形设计。”洛杉矶加利福尼亚艺术学院计算机动画系的系主任，迈克尔·斯科罗金斯主张：“远到奥斯卡·费钦格的纯粹动画和泰克·艾弗里的卡通动画，动画短片电影在形式上的革新历经了一个漫长的历史过程。短片动画独立于主流娱乐经济之外，它的产量不断壮大，日益成为文化繁荣的一个象征。”

然而，动画电影在资金上的匮乏，意味着短片电影只能作为一个新的可行的媒介，但缺少固定的导演。一些国际组织，诸如英国的邮政总局电影协会和加拿大的国际电影理事会，分别给列恩·利尔和保罗·德里森投资，但这仅是例外而已。在这种局面下，许多导演被迫通过拍广告的佣金来贴补他们的动画试验。例如，乔纳森·霍奇森创立了自己的“果冻”广告工作室以从事广告设计，但是目前他已经着手委任一批年轻的导演创作短片电影的计划。“如果我们发现某些有才智的艺术家，并给他们的试验性工作投入资金，然后满怀希望地鼓励他们回归到创作的状态中去。这是联结公司成员的最佳途径，但它并不是我的贡献，”乔纳森·霍奇森解释道，“资金源于何处，我想‘果冻’工作室几乎扮演了广告赞助商的角色。这就是广告的好处，你从筹集资金然后使之回归到艺术创造之中。”

试验动画导演往往蒙受不被社会认可之苦，尤其在西方。只有克罗地亚、俄罗斯等少数国家的导演，被官方公认为知识界的一部分。然而，在别处，动画家的社会地位相当的不明确。尽管视频艺术在过去的许多年里已被广泛公认为世界优秀艺术的一部分，但是试验动画仍然没有得到其应有的地位。另一方面，迪斯尼及其动画家族对此也负有很大的责任，他们对公众意识潜移默化的影响程度之深，使其他种类的动画艺术已无立锥之地。美国导演乔治·格里芬于上世纪70年代创造了卡通片，但他尖锐地指出：“迪斯尼是恋母情结的始作俑者，表现在卡通上，顺之者昌，逆之者亡。”关于艺术界的现状，导演保罗·格拉巴克评论道：“只有少数几个人设法‘突破重围’进入艺术主流（罗伯特·布力尔、老约翰·惠特尼和近期的威廉·肯特里奇）。凯西·罗斯运用了16mm胶片并将动画、现场表演和舞蹈综合在一起，而崭露头角。到目前为止，仍有大量的优秀作品没有得到世人的关注。更糟的是，许多杰出的动画大师创作的伟大作品要么被人忘记，要么高不可及。”

毫无疑问，导演埃德·埃姆斯威勒的大部分作品能幸存至今，要归功于加利福尼亚艺术学院的威廉·莫里斯和迈克尔·斯克罗金斯敏锐的眼光和卓越的贡献，他们意识到戏院若失去埃姆斯威勒的电影作品，那将是多么恐怖的事。“我们将作品装在移动摄影车上，然后送到影视学院的库房里保管。后来那间房子被改作它用，比尔就将那些资料移到伊奥塔中心（洛杉矶探索图书馆和媒体收藏中心）分类归档。”斯克罗金斯解释道，“我个人发现世人对待埃姆斯威勒作品的收藏价值如此之冷酷和目光短浅，这种漠视令人沮丧。现在，我非常高兴地得知这些资料在伊奥塔中心安了家。”

动画繁荣的另一障碍就是公众对动画缺乏关注。虽然有时动画电影会在美术馆放映，但这并不代表整个社会对动画电影的认识，显而易见，数字电影缺乏物质实体。从历史上看，动画短片总是在故事片放映之前播出，但是现在都很少见了。“多年来，我一直坚信动画电影必将赢得广大观众的青睐，”埃里卡·拉塞尔娓娓道来，“但是人们并不这样看。”就像现在电影发行商能够将同类电影推向世界一样，或许因特网能够提供一个解决问题的办法。“现在的技术提供了帮助。”大卫·柯蒂斯说道，“由于DVD的便捷性和可靠性，一些巡回艺术展和商业美术馆都为动画电影提供了展示空间。安格斯·费尔霍斯特和安·库瑟就是其中的受益者。通过发行公司，诸如英国电影协会等组织，人们首度能够购买到利尔、布力尔、费钦格和奎伊兄弟的录像和DVD作品。但这不代表艺术市场已经羽翼丰满。”

一些动画导演对他们的社会地位始终没有得到真正的认可而一直心存悸痛，但这并不能阻止他们创作的脚步。就像导演提姆·霍普所说的那样：“从事计算机动画关键之所在就是你要有足够的自信。我永远不会为资金和老板的宠幸而去等待，我只想表达我的思想。动画是那些没有设备而又想做电影的人们的

最佳途径。动画是无极限的，一旦你掌握了它，它便是一个异常直接的沟通形式。”

在安纳西、好莱坞、广岛、布里斯托尔和萨格勒布等名目繁多的国际比赛地举办的动画电影节，不断地展示着媒体和标准动画短片的艺术类型，与之同时，一些美术馆也更有规律地展出着动画电影。例如：伦敦的泰特现代艺术博物馆，贾恩·斯万克马耶尔的电影作品就是其著名的收藏品。旨在成人市场的动画电影已越来越普及，理查德·林克莱特的“苏醒的生命”就是一例。英国的大卫·柯蒂斯，美国伊奥塔中心的拉里·库巴、辛迪·基费和许多国际组织，例如加拿大的国际电影理事会，正在积极地分类存档这些试验性电影。

本书刊载的动画短片呈现了世界动画电影的经典之作，别的书中还收录了同时代其他电影人生产的不同影片，但是根据我们编辑的选择，本书力求覆盖动画史上最重要的纪元。我们还特意刊登了列恩·利尔和诺曼·麦克拉伦等先驱的早期作品，其次更多的是同时代年轻艺术家展示各种风格和技术的电影力作。本书力推艺术流派的多样化，我们严格筛选每一个艺术家的每一部电影，随书赠送的DVD让读者更直观地感受每一部影片那令人感动的瞬间。电影版权是个极其复杂的问题，长期以来没能得到很好地解决，从某种意义上讲，我们连一部摘选的版税都无力兑现，对此，我们谨表深深的歉意。

这些灵光闪动的电影出自一群桀骜不驯的边缘的电影人之手，他们不刻意设计人生的轨迹，也不在乎能赚多少钱，他们甚至认为电影一旦完成并不一定要公诸于世。这些激情和纯粹的原创力值得喝彩和尊重，我们有幸展示这些系列影片，正是它们营造了这种氛围。

本章探究了动画中所使用的运动和图形技巧，并阐述了运动和图形技巧如何创造了更为抽象的电影类型。动画家们发明了各式各样的工具，以实现他们的创作构想。1963年出品的影片《鼻子》，就是亚历山大·阿列克谢耶夫和克莱尔·帕克运用他们独创的动画技术“针孔摄影术”摄制而成的。两人通过调节针孔的位置，产生了黑、白、灰的色调变异，从而创造出引人入胜的3D效果。

电影人朱尔斯·安格尔利用相似的方法，探索了动画作为可视语言的实现方式。动画是通过形式和色彩传达思想情感的，他将之描述为“运动的艺术”，其代表作为《Train Landscape》（1974）。埃里卡·拉塞尔在《三人组舞》（1994）中，同样进行了“运动艺术”的探索。该片运用了蜡纸模板的技术，完美地将片中的三个人物锁定为一个永恒的三角，并成功地将形式、音乐、舞蹈融合成一个整体。

然而，保罗·格拉巴克则将日常生活中可认知的物体，归纳为简洁的几何元素，进行再次重组。2001年出品的《满月》，就是他利用这种方法探索了“一个由艺术、自然、美、诗歌和科学

形式

构成的虚拟宇宙”。“Insertsilence”创作小组也在玩味着形式的定义，正如该小组两人成员之一，詹姆士·帕特森所说的那样：“影片《8月16日》（2001）正是‘以音乐的形式玩动画’的产物。”

许多动画家都在探索着“直接”电影的可能性，他们通过直接在电影胶片上刮擦、手绘、烘烤、蚀刻、曝光等多种手法，创作自己的电影作品。斯坦·布拉克哈格的《蛾之光》（1963），是他将死去的蛾子和草安在两个胶片之间创作而成的。列恩·利尔的《色彩的呐喊》（1952）则是将蜡纸和其他的物体直接放在胶片上曝光而成的。或许所有动画家最大的雄心，就是希望运用计算机和数学来构建自己的电影，并取得在新领域的突破。例如，令人称颂的导演埃德·埃姆斯威勒，他于1979年创作的电影《太阳石》，是最早的一部美术、计算机图像电影，并且影片中的旋转体，标志着该片还是最早的三维动画电影。在《太阳石》完成几年之后，商用的3D计算机软件

约翰·斯特胡拉在没有显示屏的计算机主机上工作，并且在1960—1965年期间创造了经典的影片《Cibernetik 5.3》。对斯特胡拉而言，最大的兴奋来源于对计算机将出现什么结果的一种未知。“我想弄明白我是否创造了代表某种思维的物象。”斯特胡拉解释道，“我们自身的想像往往被局限，通常受记忆的影响。但随着计算机的介入，它在很大程度上拓宽了我们的想像和对技术的理解，并最终拓宽了我们的视野。”同样，美国的动画导演卡尔·西姆斯也是运用此法，他的影片《生命起源》就是通过计算机创造了超乎其想像的图像作品。

日本的动画家约希罗·川口则更近了一步，在他运用计算机创作的电影《卵》（1991）中，他试图以抽象的形式表现人的智能。他在“生长算法”的基础上，编写了名为“生长模型”的计算机软件，该软件自动生成了一个虚拟的电脑空间，约希罗·川口通过这个空间中虚拟生物的生灭，构建了自己独一无二的动画世界。川口之所以成功，是他为形式附加了智能的因素，他坚信艺术和计算机动画二者互动的结果，将从根本上改变我们的审美标准。

片名	《色彩的呐喊》
导演	列恩·利尔
国家	美国 / 新西兰
音乐	蓝调音乐家福克斯·亨特、萨尼·特里
技术	直接使用胶片制作“投影”
格式	16mm，彩色
长度	3分钟
年代	1952
网址	www.govettbrewster.com

列恩·利尔

新西兰的诗人阿里斯泰尔·里德把列恩·利尔描述为“已逝的充满激情的人”。诚然，利尔是位全才——电影人、活动艺术雕刻家、摄影师、作家、特立独行的人，他还发明了不用摄影机就能制作电影的方法。

1901年，利尔出生于新西兰的克赖斯特彻奇。他年轻的时候就对新西兰的土著居民——毛利人的艺术做了详尽的研究。20世纪20年代早期，他花了几年的时间在澳大利亚和南太平洋诸岛，例如萨摩亚群岛，研究澳大利亚和玻利尼西亚土著居民的宗教礼仪的舞蹈。在澳大利亚的时候，他涉足了电影的领域，他认为电影是“运动的艺术”的最佳媒介。

1924年利尔离开新西兰去了英国伦敦，十年后，他在电影摄制方面取得重大突破，他发现直接在赛璐珞（一种由硝酸纤维和樟脑制成的无色、易燃材料）上绘画就能做出电影，这种新辟的方法被看作“直接的”电影。这种新发现的产生是必然的，因为那时利尔租不起摄影机。他发现直接在胶片上着色、刻划、刮擦能创造出“纯手绘的电影”。伴随着墨水与画笔，他能够在狭长的胶片上或“款款信步”（保罗·克利语）或舞步婆娑。

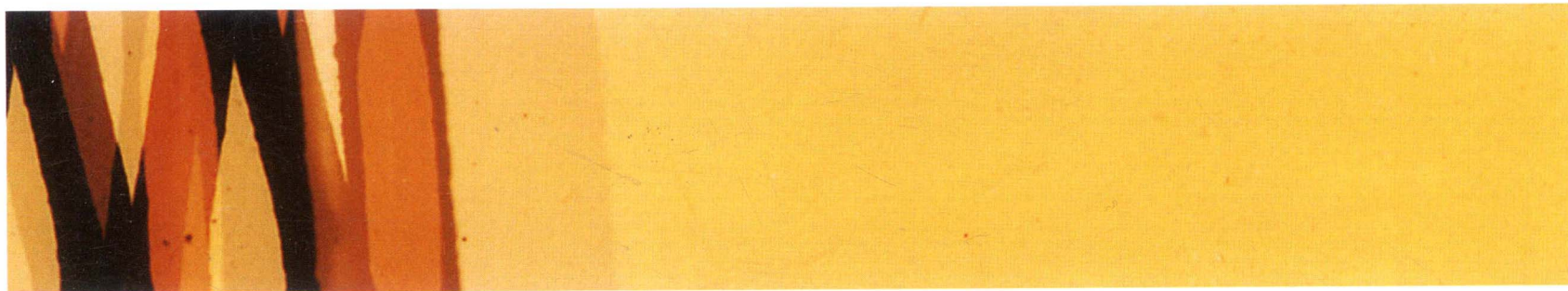
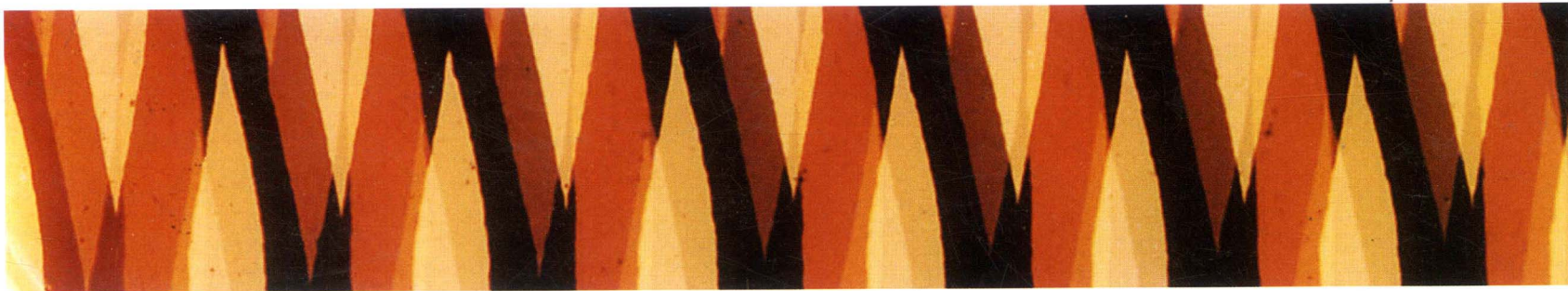
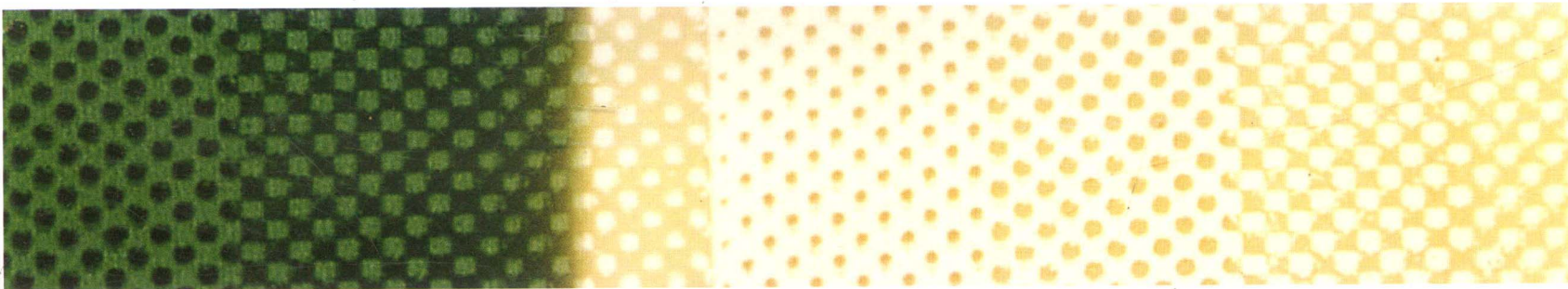
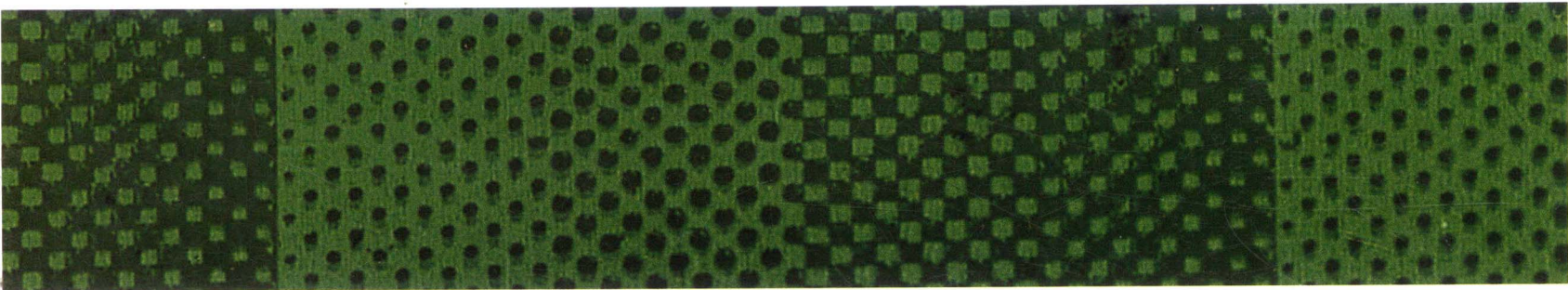
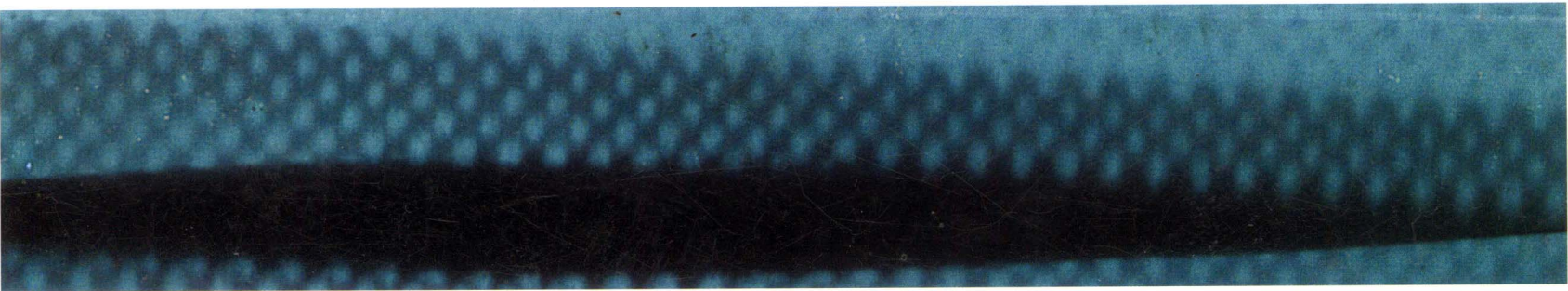
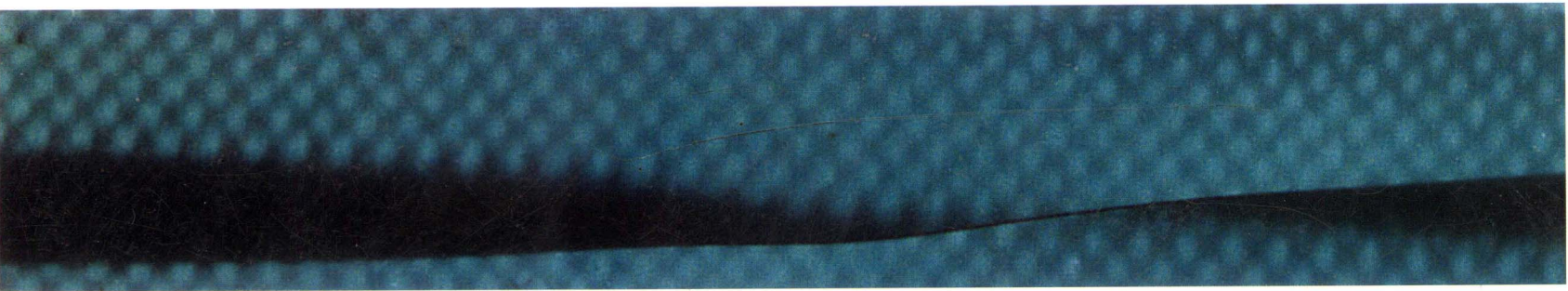
大约与利尔同时，动画家诺曼·麦克拉伦采用了类似的方法，正是受到利尔手工绘制的电影《色之盒》的影响，才说服了麦克拉伦应用此法制作电影。随后，别的许多动画家在各自的创作道路上也采用了这种方法。

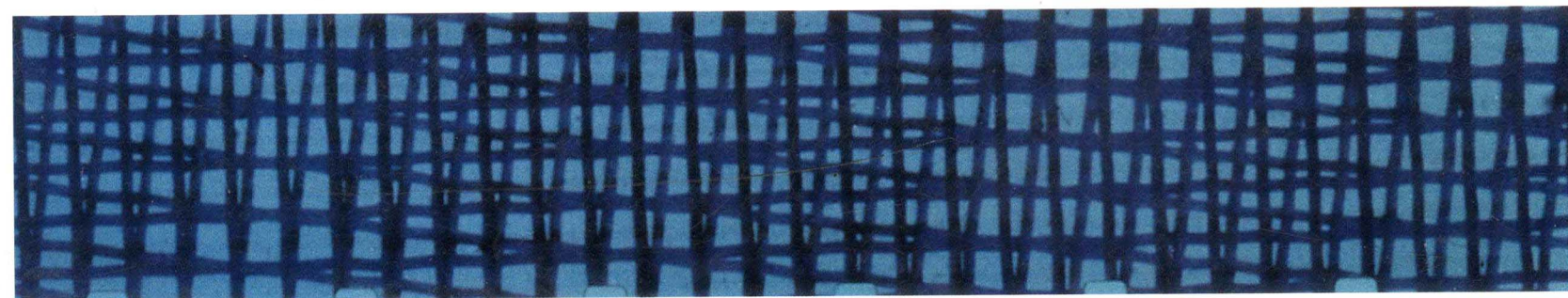
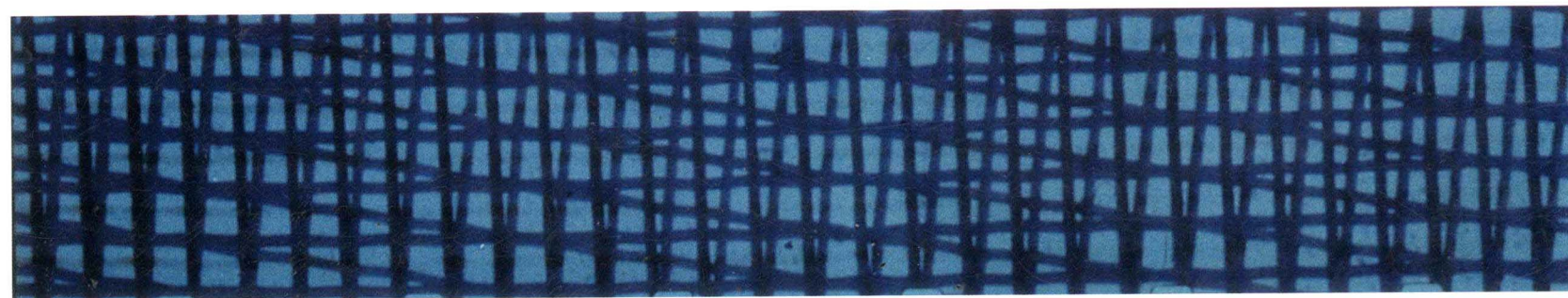
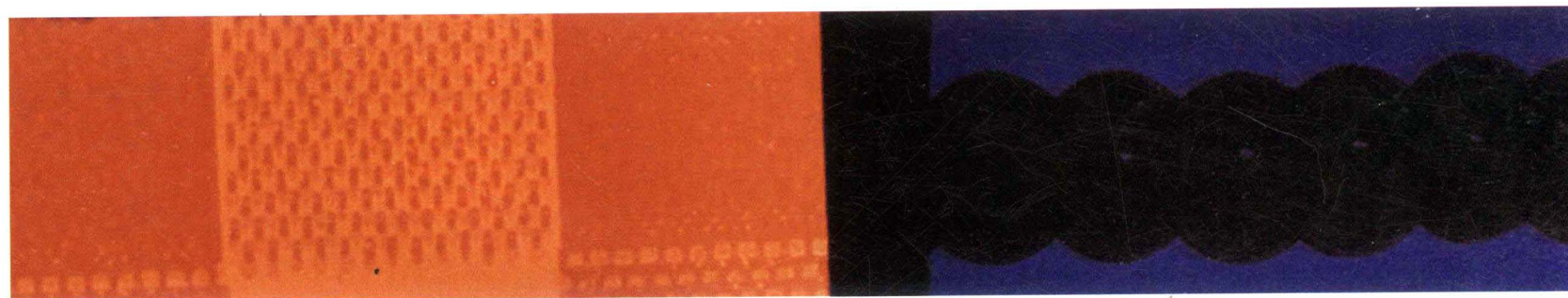
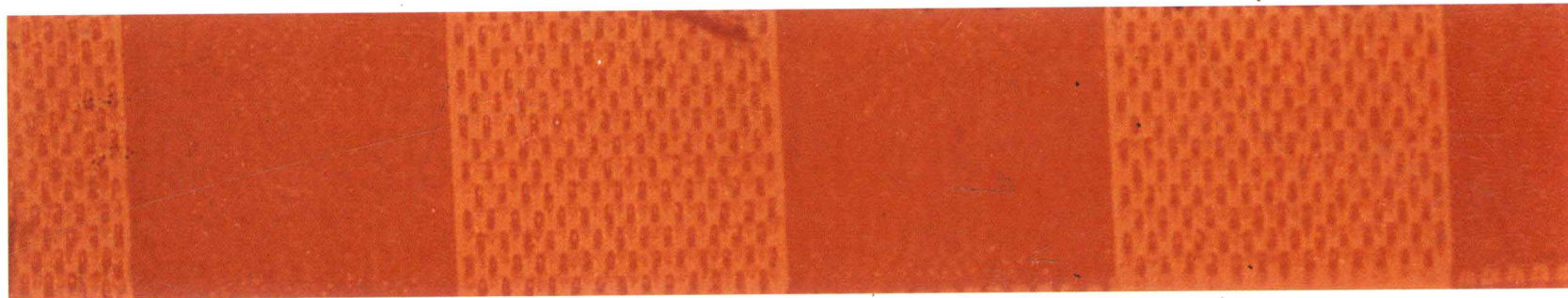
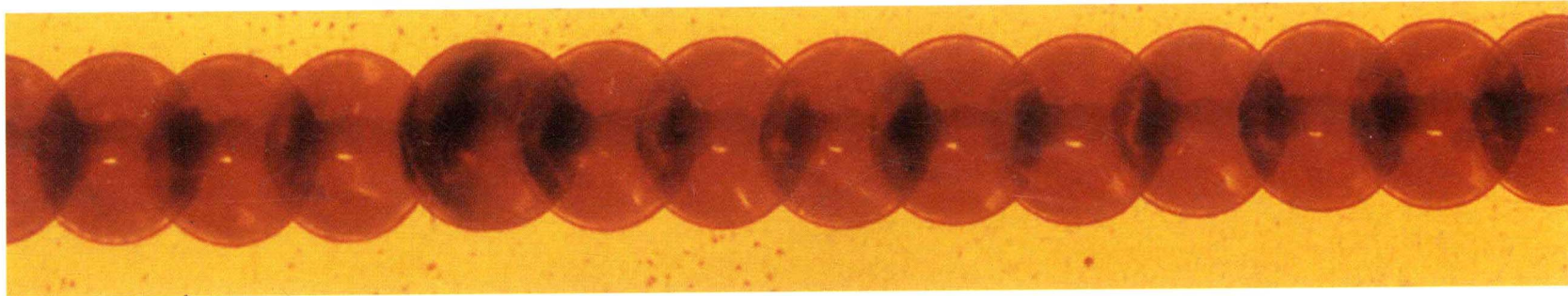
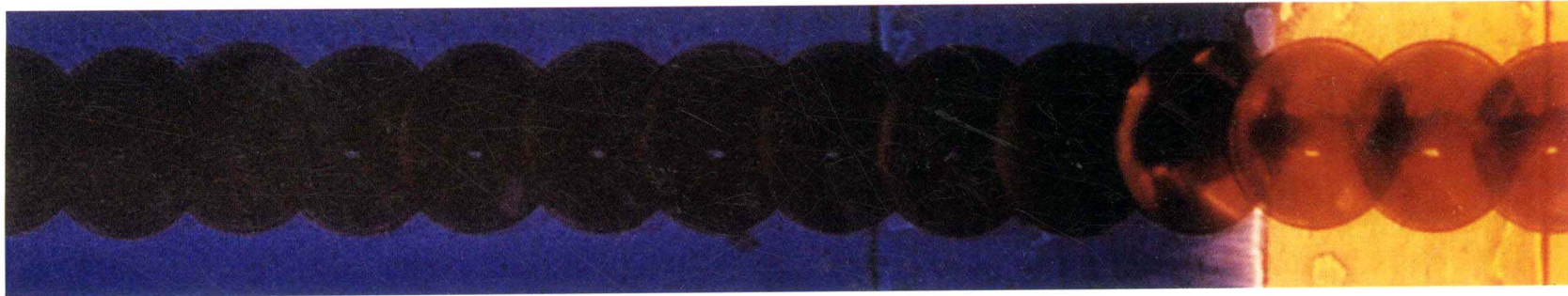
1944年利尔移居纽约，他掀起了美国试验性电影的高潮。在1940—1950的10年间，利尔逐步结识了许多抽象派表现主义艺术家，他们在聚会中观看他的电影，并且利尔深感在他们的绘画和自己的电影之间存在着极大的共鸣。纵观其50年的职业生涯，利尔视动画电影为完美媒介。他希望动画家成为“自由的激进分子”，并一度写道：“如果一部电影不能塑造试验电影艺术家的灵魂，那么它就不是一部优秀的作品。所有伟大的作品都必定在风格上具有原创性。”

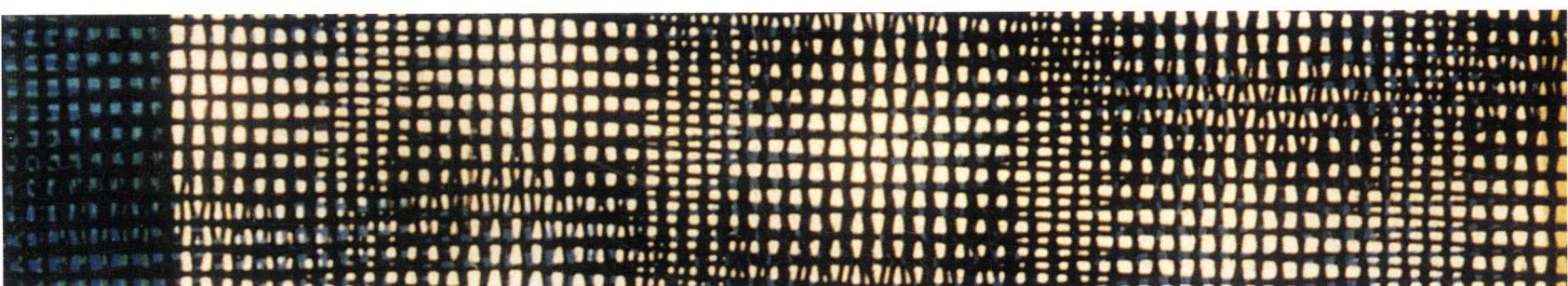
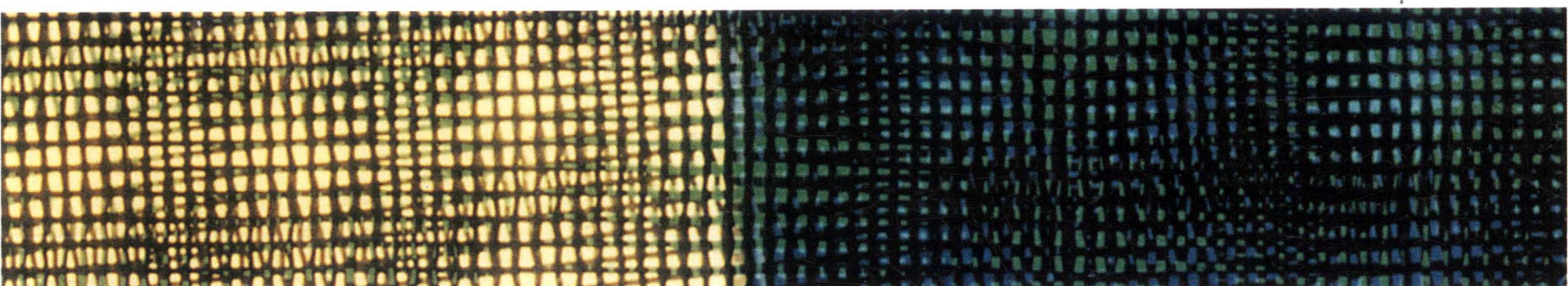
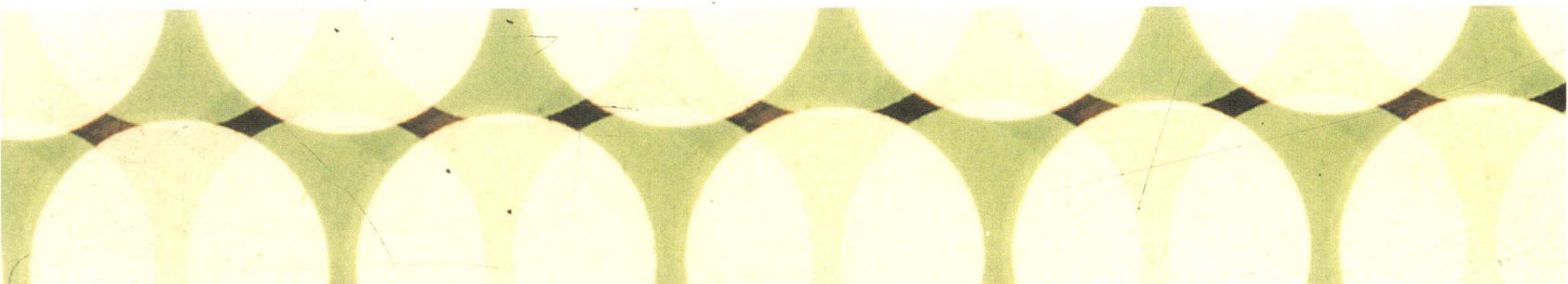
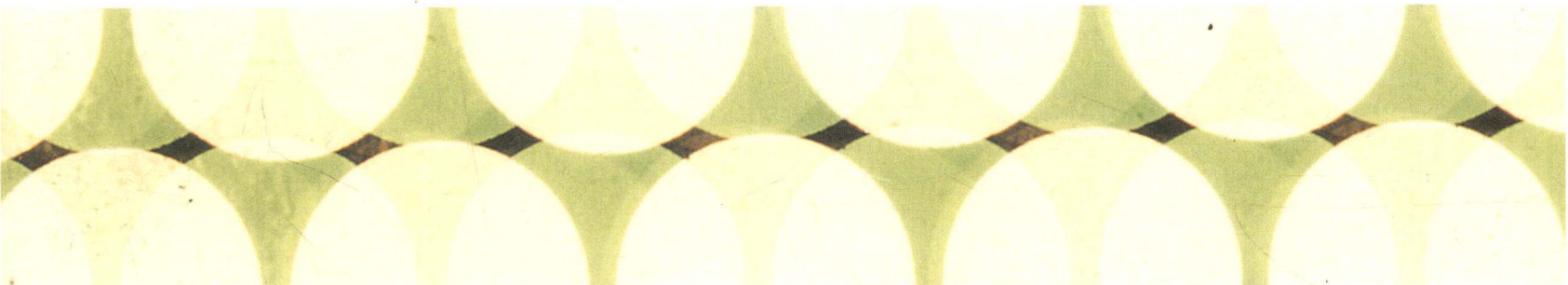
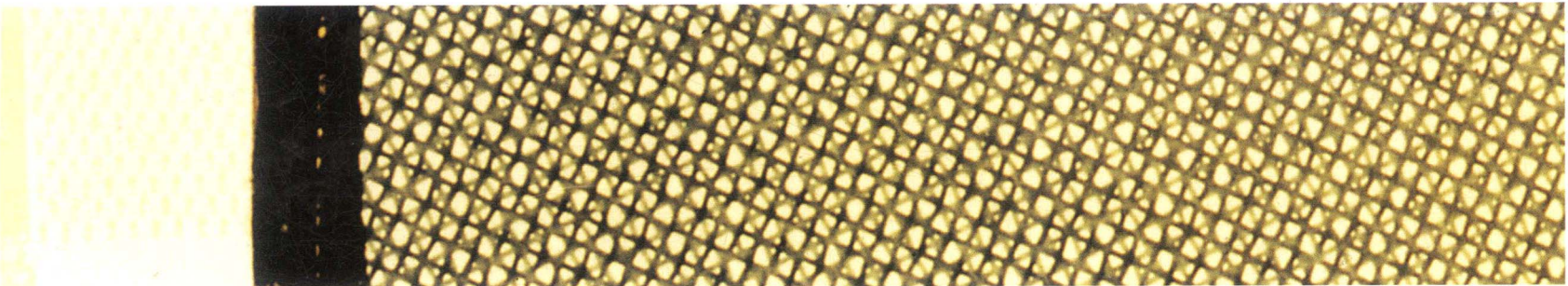
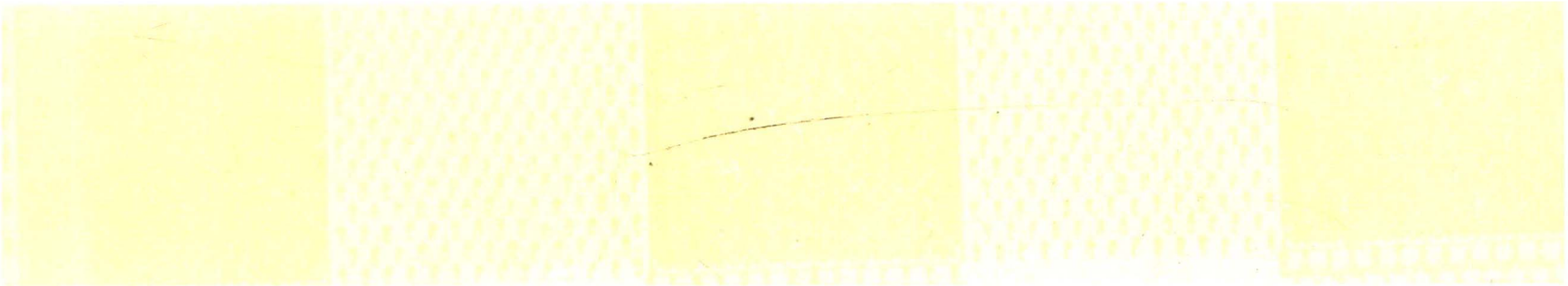
利尔还是一位先锋的“活动艺术雕刻家”，最初的试验始于20世纪20年代早期。他把自己在电影和活动艺术雕塑方面的工作看作对新运动艺术领域探索的一个部分。1961年，他在纽约现代艺术博物馆举办了自己雕塑作品的处女秀，随后多次参加了在北美和欧洲的群体展。他欲在空旷的地形中构建宏大的雕塑以“表达对自然的敬畏”，为将其完成，他推开了身边所有的计划和安排。在他驾鹤西归后的1980年，列恩·利尔基金会在新西兰构筑了这些巨大的雕塑作品。

1992年，利尔被评为20世纪世界艺术100名最富影响力的人物之一，颁其殊荣的是德国最富盛名的艺术展，它同时以展出毕加索·巴勃罗、杜尚·马塞尔、布兰诺西·康斯坦丁的作品而闻名于世。

《色彩的呐喊》(1952)是利尔的“直接电影”作品之一。其特别之处在于他接受了雷·曼的“人造图形”和“投影”技术，这种技术是将16mm的胶片在暗房里曝光。利尔通过在胶片上蒙上编织品、蜡纸、色胶等多种类似物品以产生各种特效，从而对雷·曼的技术又有新的拓展。







片名
《鼻子》

导演
亚历山大·阿列克谢耶夫与
克莱尔·帕克

国家
法国

技术
针孔拍摄

格式
16mm, 黑白

长度
11分钟

年代
1963

阿列克谢耶夫与帕克

亚历山大·阿列克谢耶夫于1901年出生于俄罗斯的喀山。在他孩提的时候，他喜欢跑到养育他的博斯普鲁斯海峡的海岸边，看来来回回穿梭的船只。他与音乐的不解之缘源于一次偶然的机，一天夜里他失眠，出于对黑暗的恐惧，他便聆听妈妈弹奏的钢琴声，听着，听着……他幻想着“一位黑衣骑士骑着黑马踩着音乐的节拍向他缓缓走来”。

20岁时，阿列克谢耶夫移居到法国巴黎，在那儿他成为一名舞台美术设计师，同时与几位口碑极好的导演共事，并与“芭蕾·鲁斯”合作。在25岁那年，他离开了舞台做了插图画家，并自学印刷。由于风格独特，很快他便取得了成功，挣了一大笔钱。“我自以为是名大艺术家，”他说，“但我不快乐，因为就在1932年的巴黎阿列克谢耶夫邂逅了克莱尔·帕克。克莱尔·帕克于1906年出生于波士顿附近的马萨诸塞，为了探索新世界，她旅游来到巴黎。她的男朋友送给她一些阿列克谢耶夫画的插图书，她深深地被打动并立即与出版商联系要求见到他。“我原以为会遇到一位威严的白胡子长者，”她回忆道，“但出现在我眼前的却是一个高大英俊、棕色的秀发、散发着贵族气息的30岁的男子。我们初次相遇便手牵手漫步在塞纳河畔，这种感觉此生不可能再有第二次。”

这对恋人于1941年结为连理，从此开始了长达50年相濡以沫的生活。婚后就在阿列克谢耶夫做形象创意师和作家的时，帕克做了电影摄影师和音乐合成师。在书籍、绘画、芭蕾和电影的感召之下，阿列克谢耶夫和帕克想创造出一种不等同于印刷插图的图像，这种图像通过一定的程序来表达他们的思想。

他们的第一部电影《荒山之夜》(1933)源于俄罗斯作曲家莫杰斯特·穆索斯基创作的交响诗《裸山的夜》。他们一边制作着电影，一边一次次地聆听着音乐的倾诉：“我们理解电影的图像来自于前期的影像，正是这些影像依次构建而成了电影。”为了创造幽灵、妖精和其他神秘的怪物的隐秘形象，他们发明了自己的技术“针孔拍摄术”。动画师调节针孔的位置，创造出黑、白、灰的色彩变异，从而达到引人入胜的3D效果。《荒山之夜》就是运用这种制作方法，总共制作了16,000张图片，花了一年半的时间才完成。

阿列克谢耶夫和帕克还创作了许多成功的商业作品和电影短片，创作这些作品的灵感均来自俄罗斯的经典故事和音乐。《鼻子》(1963)取材于尼古拉·果戈里创作的故事；同时，《展示的图片》(1972)和《三根木头》(1980)的音乐也源于穆索斯基音乐。帕克和阿列克谢耶夫分别于1981年和1982年相继离世。

《鼻子》(1963)取材于尼古拉·果戈里于1836年创作的超现实主义的小说。它讲述了一个理发师在一片面包中发现了一个脱离了肢体的鼻子的故事。该片由阿列克谢耶夫和克莱尔·帕克发明的针孔拍摄技术制作完成。