第四章

俄罗斯和苏联电影的黄金时代

电影艺术在苏联的作用是指导和塑造苏联公民的观念，让他们体验在共产主义下的生活，为他们的成功感到快乐，在斗争中感到高尚。1934 年 12 月，一群电影制作人在给斯大林的一封信中表达了他们愿意接受他们强加的艺术使命的意愿：“我们以不同的方式工作，我们使用不同的方法和不同的类型，但我们都受到一个普遍的愿望的启发，即更好地表达激发人类最美好部分的思想。 马克思和列宁的思想，最杰出和革命的政党的杰出领袖约瑟夫·维萨里奥诺维奇·斯大林的思想“84 1930 年代苏联电影业的负责人鲍里斯·舒米亚茨基 （Boris Shumyatsky） 85 进一步评论了电影的社会政治功能：”革命和保卫我们的社会主义祖国都不是无产阶级的悲剧。我们总是上战场，将来我们会再次上战场，唱歌，有时，欢笑......。胜利的班级想高兴地笑。这是它的权利，苏联电影必须为观众提供这种欢乐的苏联笑声“86。

苏联的电影制作人需要处理多层地方、地区和共和国的官僚机构，以便制作和展示他们的电影。为了确保苏联电影宣传党的意识形态，来自苏联共产党中央委员会 （CC/CPSU） 的“教员”工作人员负责监督和批准电影内容。这一职责首先被委托给其鼓动和宣传部，然后在 1960 年后被委托给文化部。87 印刷委员会将评估电影以确定将要创建的印刷数量，并决定电影是彩色印刷还是黑白印刷，无论电影最初是否以彩色拍摄88。

另一个政府部门称为 Kinofikatsiya（无直接翻译）和发行总局，控制着苏联电影的发行和放映。在获得适当授权的情况下，国家资助的电影在国营剧院和移动放映装置放映，这些放映装置可以前往人口稀少的地区89。

共产主义政权特别感兴趣的是对年轻人的灌输。政府将几家小型动画工作室合并为一家大型制作工作室，旨在为儿童和青少年观众制作动画电影。90 新集体化的工作室称为 Soyuzmultfilm，于 1936 年在莫斯科成立，成为苏联首屈一指的国家控制动画工作室。在鼎盛时期，Soyuzmultfilm 雇佣了多达 700 名动画师，平均每年发行 20 部电影91。Soyuzmultfilm 的早期包括大量的亲苏和反资本主义宣传，尽管在二战后动画艺术家深入研究了相对和平的儿童童话世界92。

Walt Disney Productions 在 20 世纪初为赛璐珞动画技术设定了全球卓越标准。苏联电影委员会派遣了一名代表到好莱坞了解迪斯尼动画工作室使用的技术，而 Soyuzmultfilm 则利用他们的流水线 cel 动画方法，以迪斯尼的风格为蓝本。使用木偶或剪纸独立发展技艺的苏联动画师必须学习一种新的工作方式93。经过多年的运营，Soyuzmultfilm 的动画师的制作技术得到了拓宽，因为工作室在 1954 年增加了一个木偶部门，后来也包括剪纸动画94。

迪斯尼动画中精美的插图背景和对现实细节的特别关注备受推崇，这种写实美学与苏联对社会主义现实主义的要求是一致的，社会主义现实主义是一种颂扬社会主义意识形态的现实主义艺术风格95。

约瑟夫·斯大林、马克西姆·高尔基和其他人为一种本质上的苏联艺术设计了一个合适的名称，这种艺术旨在让公民易于理解，并宣传社会主义党的意识形态。1934 年，作家联盟第一次会议宣布社会主义现实主义为苏联权威的艺术方法。艺术是要表达极大的乐观主义，与布尔什维克革命相关的所有事物都被描绘成明确的美好和光明的未来。96 这种乐观和现实的表现方式成为 Soyuzmultfilm 动画电影的审美标准。

Brumberg 姐妹 Valentina （1899–1975） 和 Zinaida （1900–1983）

1945 年，Soyuzmultfilm 发行了第一部来自俄罗斯的长篇赛璐珞动画电影，名为 Propavshaya gramota（丢失的信，也翻译为《消失的信》或《失踪的文凭》）。根据尼古拉·果戈理 1831 年的俄罗斯文学经典《丢失的信件：N\_\_\_\_\_\_\_教堂的塞克斯顿的故事》改编，动画改编由瓦伦蒂娜和齐娜伊达·布鲁姆伯格两姐妹编剧和导演97。

Brumberg 姐妹都是高等艺术和技术工作室的毕业生，并于 1924 年参加了莫斯科国立电影学院的第一届实验卡通研讨会。他们是创作第一批苏联声音和彩色卡通的先锋98。

Brumberg 姐妹相差一年出生，是终生的专业合作伙伴，在长达五十年的职业生涯中，她们共同执导了 40 多部动画电影。布鲁姆伯格夫妇的最后一部动画电影于 1974 年上映，即瓦伦蒂娜去世前一年，享年 76 岁。妹妹 Zinaida 又活了八年，但在姐姐去世后没有再制作更多的动画作品99。

文化背景：动画中的女性

值得注意的是，这两位女性在俄罗斯取得了职业上的成功和领导能力，相比之下，在 20 世纪初，美国主要工作室中还没有女性动画导演。1939 年，沃尔特·迪斯尼制作公司 （Walt Disney Productions） 写给一位有抱负的女动画师的一封信中指出，工作室的立场相当明确：“女性不做任何与准备银幕动画片相关的创意工作，因为这项工作完全由年轻男性完成。因此，女孩不被考虑进入培训学校“100。

在迪斯尼工作室的早期，女性被完全降级到上墨和绘画部门。迪斯尼工作室为女性提供的机会改善缓慢，但到 1956 年，当伊丽莎白·凯斯·兹威克 （Elizabeth Case Zwicker） 被聘请为《睡美人》中与奥罗拉成为朋友的鸟儿制作动画时，出现了相关的进步，每周 32 至 35 美元。

这并不是说女性在美国动画中几乎没有发挥任何创造性作用。1933 年，莉莲·弗里德曼 （Lillian Friedman） 被提升为 Fleischer Studios 的首席动画师，创作了大力水手 （Popeye） 和贝蒂·布普 （Betty Boop） 卡通片。102 著名动画师约翰·哈布利 （John Hubley） 的妻子费斯·哈布利 （Faith Hubley） 于 1955 年与丈夫成立了一家独立的动画工作室，在那里他们创作了屡获殊荣的商业和独立动画电影。1977 年丈夫去世后，Faith 继续独立工作。

Brumberg 姐妹在女性动画界享有独特的地位，这在西方并未得到广泛认可。不幸的是，即使在今天，在俄罗斯以外也很难获得有关这些才华横溢且多产的动画师的详细信息。然而，他们伟大的创意作品不言而喻。

图 4.1.Propavshaya Gramota（《丢失的信》），导演 Zinaida Brumberg、Valentina Brumberg、Lamis Bredis，Soyuzmultfilm，1945 年。

Propavshaya Gramota （The Lost Letter） 1945年，43 分钟

使用迪士尼标准的赛璐珞动画，The Lost Letter 通过逼真的插图背景和引人入胜、富有表现力的角色展示了艺术家的才华。大量使用带有缩放和平移的风景插图是一种经济的方式，可以延长动画中的屏幕时间，同时提供为故事注入适当的民族亲和力的机会。这部电影以浪漫的风景为背景，为俄罗斯公民提供了民族自豪感。叙述者在《失落的信》的开场就设定了这样的情绪：

小俄罗斯的夏日多么令人陶醉，多么庄严啊！（小俄罗斯是一个短语，用来表示苏联西南角被称为乌克兰的大片肥沃地区。“那些时刻是多么奢华的温暖，正午在寂静和闷热中闪闪发光，无边无际的蓝色海洋，像一个性感的圆顶一样斜靠在地球上，似乎正在沉睡，都淹没在慵懒中，将灿烂的大地包裹在它的天体中。小俄罗斯的夏天是多么感性和宁静啊！

在八月的一个炙热的日子里，当一个团的抄写员戈洛普采克派人把一个哥萨克人带到他面前时，确实闪耀着如此辉煌的光芒。特此委托酋长亲自将这封信交给沙皇104！

The Lost Letter 讲述了一个乌克兰男子被派去给沙皇送信的故事。在他骑马从乌克兰到莫斯科的长途旅行中，他结识了一位哥萨克同胞。当他们一起旅行时，信使的新朋友吐露了他已经将自己的灵魂卖给了魔鬼，并要求信使在夜间保持清醒以看顾他。当哥萨克人睡着时，信使也开始打瞌睡。然后一个恶魔偷走了信使的马和他的帽子，这顶帽子上装着给沙皇的信。信使追赶恶魔进入地狱，在那里他遇到了各种各样的女巫和奇怪的生物。他最终找回了他的马和帽子，逃离了地狱，并成功地将信交给了他。

由于二战造成的制片厂中断，这部电影的 1945 年上映日期尤其令人印象深刻。1941 年 10 月，德国军队危险地推进到莫斯科附近，Soyuzmultfilm 动画师直到 1943 年 5 月至 6 月才撤离到乌兹别克斯坦的一座古城撒马尔罕，该城市位于莫斯科以南、里海以东，远离战争前线。在此期间，生产很少。当动画师回到莫斯科时，他们花了一些时间来重新建立正常的工作程序。106 作者没有关于俄罗斯第一部全长赛璐珞动画电影的制作时间表或接收细节的资源，但可以想象，这种电影的乐趣受到了厌战公民的感激之情。

动画工艺：传统赛璐珞动画

为了更好地理解 Brumberg 姐妹在创作长篇动画电影的同时在莫斯科重新建立她们的制作程序所面临的挑战，这里简要描述早期绘制的动画是如何发展成更精细的赛璐璐动画过程的，可能会有所帮助。

在早期绘制的动画中，Émile Cohl 和 Winsor McCay 等先驱动画师使用黑色墨水在白纸上绘制了数百到数千页轮廓图形，其中角色位置逐渐变化。每张图画都使用一帧或两帧胶片拍摄，当显影胶片的打印以每秒 16 帧（早期标准帧速率）投影时，实现了明显的运动。每个增量移动都需要一个新的完整绘图，因此背景要么不存在，要么保持在最低限度，以节省每个胶片帧所需的绘图量107。

图 4.2.Fantasmagorie，导演 Émile Cohl，1908 年。这部电影被许多历史学家认为是有史以来第一部全动画电影。Cohl 的动画使用黑色墨水在白纸上绘制，显示为负片图像108。

图 4.3.《恐龙格蒂》（Gertie the Dinosaur），导演温莎·麦凯（Winsor McCay），1914年。在第一部 Gertie 电影中，每张图纸都需要从一张到另一张的背景描摹。

图 4.4.Gertie on Tour，导演 Winsor McCay，1921 年。到 1921 年，Winsor McCay 采用了赛璐珞动画的使用，它允许将单个、更详细的背景插图覆盖在一系列带有绘制角色运动的赛璐珞片上。

为了消除对每一帧运动的背景进行回溯的需要，早期的动画师开发了一种将角色与背景分开的方法，并建立了一个行业标准协议。在传统的赛璐珞动画中，原始角色草图是在半透明的绘图纸上创建的，然后用墨水描摹到透明的赛璐珞片 （cels） 上。然后在背面绘制 Cel 轮廓，为角色提供更多细节和内容。一旦赛璐珞完成，它们就会在动画架上的背景插图上拍照。这种技术不仅允许更健壮的角色，而且背景插图也更加复杂，因为背景只需要渲染一次，就可以在整个动画动作场景中重复使用109。

图 4.5.传统的 cel 动画架。插图由 Jacquelyn Fitzgerald 提供。

传统绘制的赛璐珞动画的协议涉及在绘图表和赛璐珞的顶部或底部边缘使用套准孔，将艺术品固定在绘图桌和动画架内置的钉子上。这些钉子在赛璐珞和背景插图之间保持适当的对齐。

为了提供更复杂的动作，动画师可以使用额外的赛璐珞图层将主要角色的运动与次要运动或背景中的角色分开。添加的 cels 还可用于隔离角色更生动的部分，例如眼睛、嘴巴或头发。但是，由于透明赛璐珞的光密度较小，会影响下方图像的整体清晰度和色彩强度，因此动画师通常将赛璐珞层限制为最多四个。即使动画的某些部分只需要两到三个图层即可实现所需的运动，动画师也需要包含空白的赛璐珞，以便在整个电影中保持图层密度一致，以获得均匀的色彩和清晰度110。

随着动画制作已经发展成为一个复杂的劳动密集型过程，涉及动画师、背景画家、摄影师、配音员、音乐家等，动画导演的角色已经演变为编排作。导演带领他们的团队在故事板会议上提出想法，并监督制作过程的各个方面，将他们的故事整合成一个有凝聚力的整体。作为动画导演，布鲁姆伯格姐妹必须在政府的审查下，将果戈理的故事创造性地改编成一种基于时间的视觉媒介，制定后勤工作，收集所有必要的艺术资源，包括战时用品和人力。 并领导对制作的详细监督，将他们的艺术愿景搬上银幕。

伊万·伊万诺夫-瓦诺 （1900–1987）

伊万·伊万诺夫-瓦诺是布伦贝格姐妹的同代人，他于1923年从高级艺术和技术工作室毕业，在1930年代和1940年代与布伦贝格夫妇共同执导了一些动画电影，并在全苏国家电影学院的动画电影系任教多年。 112 伊万诺夫-瓦诺在他的长期职业生涯中导演了40部动画电影，被认为是苏联动画的“元老”。 113 他令人惊叹的美丽艺术成就和他的影响力在下一代动画师中完全支持这种声誉。

Ivanov-Vano 是国际动画电影协会 （ASIFA） 的最初创始人之一，该协会于 1960 年在法国安纳西成立，目前在世界各地设有活跃的分会。114 1988-1993 年担任 ASIFA 主席的 Raoul Servais 在 ASIFA 50 周年纪念出版物中描述了该组织在冷战期间令人耳目一新的独特性质：“在冷战的艰难岁月里，参加国际会议的人们会互相恐惧、侮辱和威胁;我们的组织内部从来没有这样的行为，恰恰相反：尽管有铁幕，但许多友谊还是增长了“.115 跨越国界建立的强大的友谊和社区纽带，以及这些领先的动画师之间对推广动画艺术的共同兴趣，确实值得称赞。

Snegurochka （雪姑娘） 1952 年，69 分钟

伊万诺夫-瓦诺 1952 年的电影《雪姑娘》改编自俄罗斯民间故事，该故事由亚历山大·奥斯特洛夫斯基于 1832 年写成音乐剧。俄罗斯作曲家尼古拉·里姆斯基-科萨科夫 （Nikolay Rimski-Korsakov） 于 1881 年创作了同名歌剧，其音乐被纳入伊万诺夫-瓦诺 （Ivanov-Vano） 的动画电影中116。

故事讲述了一个年轻美丽的雪姑娘，冬天国王和春仙子的女儿，在 16 岁时成年后，作为一对没有孩子的夫妇的养女与人类一起生活。温特国王告诫她要避开一个她远方仰慕的年轻人，警告他会融化她的心，成为她的死亡。见到他时，她的心一直很冷，但雪姑娘最终将她的心交给了另一个年轻人，点燃了她的心，然后她消失了。

这部电影展示了对技术的高度掌握，因为它以其巧妙构图的场景赞美了俄罗斯风景之美。水的平滑涟漪展示了多平面动画支架的使用，该支架允许孤立的视觉效果，雪、冰和彩色玻璃窗上的动画光反射为多个场景增添了非凡的光彩。雪姑娘的毛皮衬里外套和帽子上的柔软边缘也是当时的一项显着创新117。

Animation Craft：完整动画和多平面动画台

完整动画的审美目标是创建非常注重细节和微妙运动流畅性的动画。沃尔特·迪斯尼 （Walt Disney） 在不断追求卓越的动画艺术中设定了这种美学的标准。在完整动画中，角色动作的每幅绘图都使用一个或两个胶片帧进行拍摄，并以每秒 24 帧的速度投影（自有声电影以来的标准美国胶片帧速率）。将 cel 用于重复动作（例如角色行走）的重用保持在最低限度，以允许动画师在动画世界的三维空间中移动时微调角色的手势和比例118。

为了进一步改善 cel 动画中的深度错觉，动画师创建了多平面动画台。多平面动画台的具体配置因设计师而异，但它们都能够独立调整每个图层的位置，从而在描绘电影推车和跟踪镜头时实现更大的维度。在建议的摄像机运动中，当背景中较远的元素以比近处对象更慢的速度移动时，将创建更逼真的 3D 效果。多平面动画台还允许各个图层合并各种视觉效果，例如水面上的涟漪（通过在图层上放置波纹玻璃来实现）、背光图层或背投。

图 4.6.多平面动画台。插图由 Jacquelyn Fitzgerald 提供。

Dvenadcat“ Mesyatsev （十二兄弟-个月或十二个月） 1956年，56分钟

塞缪尔·马沙克 （Samuel Marshak） 于 1943 年创作了戏剧《十二兄弟月》（The Twelve Brothers-Months），以相同的主题对斯洛伐克和捷克的民间故事进行了扩展复述。119 伊万诺夫-瓦诺 （Ivanov-Vano） 在他 1956 年令人愉快的电影中导演了这个民间故事的美化版本的动画。

在深冬，一个年轻的女孩被虐待她的继母和继妹送到森林里寻找雪莲花，因为他们年轻而浮躁的女王下令，谁在新年黎明前给她带来这些早春的花朵，谁将获得一篮金子。除夕夜，女孩在森林里遇到了十二兄弟月，他们代表一年中的每个月。当女孩解释她无望的追求时，哥哥 April 实现了她的愿望，并在森林中开辟了一小片春天，她可以在那里收集雪莲花。女孩贪婪的家人、他们的女王和朝臣们对春天盛开的盛开感到不满，他们跟着女孩回到了树林里。那些追求的人在谦逊中学习了一课，而年轻女孩则因其善良和善良的本性而得到回报。

十二兄弟月是 Soyuzmultfilm 模仿迪斯尼风格的一个美丽例子。开场场景与迪斯尼的《小鹿斑比》的开场非常相似，尽管俄罗斯森林被白雪覆盖，但使用多平面动画台缓慢地进入森林，将树木分开。而且，和小鹿斑比一样，第一个角色出现是一只看守树林中正在进行的事情的鸟。兔子和松鼠在森林里唱歌跳舞，然后介绍年轻女孩的主角。在这个阶段，地区民间故事接管了叙事。

一位年长的士兵外出为女王收集新年树，在森林里遇到了这个年轻的女孩，并分享了他的故事，说在新年前夕，人们有机会与“十二个月”见面，同时看到冬天、春天、夏天和秋天。这个传说被证明是真的，因为这个女孩后来在寒冷、黑暗的夜晚找到了十二兄弟月的篝火，他们帮助她寻找雪莲花。

这个奇幻的民间故事提供了与苏联意识形态相一致的道德教育，因为皇室被描绘成傲慢和贪婪的不讨人喜欢的展览，而勤奋、谦逊的年轻女孩则因其美德而得到奖励。凭借其精湛的制作价值、精美的艺术作品和可爱的故事，这是一部非常值得一看的电影。

Vremena Goda （The Seasons） 1969 年，9 分钟

伊万诺夫-瓦诺于 1969 年编剧并执导了《四季》，与他的年轻门生尤里·诺斯坦 （Yuri Norstein） 合作担任动画师/助理导演。这部电影是在 Soyuzmultfilm 的 Puppet Studio 部门制作的，使用带有微型娃娃、树枝和山丘、树木和村庄的剪纸层的三维布景制作，其中一些元素由俄罗斯蕾丝制成。这部抒情的视觉魅力讲述了一对夫妇骑着马和马拉雪橇穿越四季的故事，配上柴可夫斯基钢琴曲中的三首作品《四季》120。多层视觉元素为这部可爱的短片提供了梦幻般的浪漫主义。

Animation Craft： 定格动画

定格动画是一种易于访问的动画创建方式，它涉及一次一帧地拍摄三维 （3D） 对象，并进行增量更改，以实现独立运动的错觉。电影叙事的早期实验涉及实况摄影和在每个运动阶段拍摄物体（定格动画）的各种组合。出生于英国的美国动画师 J. Stuart Blackton 在他 1907 年的电影《闹鬼的旅馆》121 中为家居用品制作了动画，俄罗斯出生的 Ladislaw Starevicz 在他 1912 年的电影《摄影师的复仇》中为微型昆虫制作了动画。定格动画师可以使用各种对象;其中包括家居用品、人物（一种称为像素化的定格动画）、木偶和粘土角色。

在 20 世纪初，动画 cel 在欧洲价格昂贵且难以获得。123 欧洲的独立动画师发展了一种传统，他们使用玩具、木偶和粘土模型等物品来创作他们的动画故事124。

Secha Pri Kerzhence （The Battle of Kerzhenets） 1971 年，10 分钟

伊万诺夫-瓦诺于 1971 年编剧并导演了《克尔热涅茨战役》，该剧改编自里姆斯基-科萨科夫 （Rimsky-Korsakov） 音乐的传统歌剧125。这部电影讲述了 13 世纪俄罗斯在克尔热涅茨河附近战胜鞑靼侵略者的故事。尤里·诺斯坦 （Yuri Norstein） 负责这部以 70 毫米胶片拍摄的作品的所有技术方面，并作为联合导演获得荣誉126。

剪纸动画与 14 至 16 世纪的俄罗斯图标和壁画艺术的图像相结合，并结合了里姆斯基·科萨科夫 （Rimsky Korsakov） 的歌剧《看不见的城市风筝的故事》中的音乐127。二维图像不仅在垂直于摄像机的平面上拍摄，而且还以各种角度拍摄，在维度与明显平坦的图像奇特的并置中创造了三维空间。这部创新作品赢得了多个奖项，包括 1972 年萨格勒布动画节的大奖。

动画制作：剪纸动画

剪切动画涉及拍摄二维 （2D） 图像，这些图像剪切成对象的形状，然后在背景上逐渐移动。这些图像可以从照片中剪下来，用黑纸剪成剪影形状，或者用插图和剪下来，然后在动画架上进行作和拍摄。这些作品通常需要放在厚纸上以避免卷曲，一旦创建了剪纸形状，它们就可以在动画电影的过程中使用。与其他类型的动画技术相比，抠图动画通常比劳动强度低，范围从非常简单到异常复杂，如 The Battle of Kerzhenets。

列夫·阿塔马诺夫 （1905–1981）

列夫·阿塔马诺夫 （Lev Atamanov） 在 1920 年代师从著名电影导演列夫·库列绍夫 （Lev Kuleshov） 学习电影，并成为俄罗斯领先的动画师之一。他在 Soyuzmultfilm 执导了许多制作精美的儿童电影，其中最著名的可能是他 1957 年的动画电影《冰雪女王》。阿塔马诺夫的作品包括改编自俄罗斯、亚美尼亚、中国、印度和丹麦的童话故事129。

Alen“kij Cvetochek （The Scarlet Flower or The Little Red Flower） 1952年，42分钟

阿塔莫诺夫的 42 分钟作品《猩红之花》改编自谢尔盖·阿克萨科夫 （Sergei Aksakov） 的同名短篇小说130。这个故事是众多欧洲童话故事之一，主要讲述了美女与野兽的故事，由 1991 年的迪斯尼动画作品流行起来。一个年轻的少女在一座遥远的城堡中代替她被囚禁的父亲，通过对俘虏她的人的感情，将他从将他变成野兽的魔法咒语中解救出来。

与 1950 年代的其他 Soyuzmultfilm 作品一样，《猩红之花》展示了对视觉效果的复杂使用以及精美插图的传统俄罗斯服装和建筑。Soyuzmultfilm 动画师完全接受了社会主义现实主义，其特点是大量使用动态抠像，拍摄人们表演场景的真人动作，然后动画师跟踪这些场景以捕捉逼真的动作。过度使用这种技术会限制动画角色的表现力，尽管由于沃尔特·迪斯尼在他的动画长片中使用了这种技术，这成为 Soyuzmultfilm 的行业标准。

动画制作：动态抠像

作为一名对早期动画着迷的年轻美国杂志插画家，Max Fleischer 发明了一种设备来帮助改进动画，使其看起来更流畅、更逼真。他将这项发明称为 Rotoscope，并于 1915 年为其申请了专利。为了测试他的发明，Max 让他的弟弟 Dave 穿上小丑服，并拍摄他跳舞。胶片冲洗后，他通过投影仪运行胶片，一次将一帧投影到一块平坦的玻璃上。通过在玻璃的另一侧放一张纸，Max 可以描摹每个胶片帧并捕捉他兄弟的动作。Max 以每秒 16 帧（当时的标准胶片速率）跟踪了 2,600 张图像。然后，他在相机中放入新的未曝光胶卷，并在每张图画的一个胶卷帧上拍摄每幅图画。由此产生的短片永远改变了动画片的外观131。

图 4.7.Rotoscope 允许动画师跟踪实景场景的每一帧，以将逼真的动作渲染到他们绘制的角色动画中。

在知名动画师 J.R. Bray 的帮助下，创作了 Out of the Inkwell 卡通系列，并于 1919 年发行了他们的第一部卡通片，由小丑 Koko 主演（通过穿着小丑服的兄弟戴夫的转描实现运动）132 观众和评论家都喜欢它。《纽约时报》的一位评论家好评如潮：“在经历了大量的笔墨'喜剧'之后，人物以机械的抽搐移动，几乎没有或根本没有智慧来引导他们，观看弗莱舍先生的人物的流畅运动并享受它动画的巧妙之处，这是一种享受”133。

Zolotaya Antilopa （金羚羊） 1954 年，32 分钟

在这部改编自印度民间故事的电影中，一个孤儿从 Raja（国王或统治者）和他的猎人手中拯救了金羚羊。Raja 后来抓住了这个男孩，羚羊来救他。羚羊可以踢蹄子来制造金币，它实现了 Raja 对黄金的愿望，当它变得太多时，Raja 失去了他所有的黄金，被他的仆人抛弃了。

为了与社会主义现实主义的命令保持一致，阿塔马诺夫创作了这部电影，以茂密的丛林为背景，充满了异国情调的动物，以及一座由雕刻的石头、豪华挂毯和抛光地板组成的华丽宫殿。丛林的深绿色被浓郁的蓝色或金色的天空所抵消。角色的动作显然是动态转描的，这支持了这个充满魔力的故事的视觉真实感。这些逼真的人物穿着传统的印度服装，Raja 头巾上的珠宝闪耀着光芒。在 Raja 的宝石头巾上翩翩起舞的动画视觉效果增加了额外的细节，为这部奢华的动画电影的整体光彩做出了贡献。

图 4.8.《走出墨水瓶：建模》中的小丑 Koko，导演 Dave Fleischer，1921 年。

Klyuch （The Key） 1961 年，58 分钟

钥匙讲述了一个新生男孩的故事，他得到了三个仙女送给他的礼物，一个神奇的毛线球将引导他走向幸福之门。男孩的父母对这份礼物感到高兴，但他的祖父却不高兴。爷爷给孩子一个装满工具的盒子。当男孩的母亲高兴地说她年幼的儿子永远不必学习或工作时，爷爷担心现成的快乐会让他的年幼孙子变得懒散。随着男孩的成长，他冒险前往幸福之地，但发现门是锁着的。他用祖父给他的工具，制作了一把钥匙来打开门。但是，这个男孩已经学会了努力工作和家庭的价值，他更愿意回家。影片的结尾是家人和朋友团结一致地向观众致谢：“幸福是当一个人博学多才、有技巧并利用他所有的天赋来帮助他人时”。

《钥匙》被认为是列夫·阿塔莫诺夫最好的作品之一，是一部 58 分钟的现代讽刺童话故事，在风格上大胆地背离了长期以来一直是俄罗斯标准的社会主义现实主义美学。在这部电影中，人物描绘高度程式化，动作比早期的转描人物更加夸张和富有表现力。

约瑟夫·斯大林去世三年后，尼基塔·赫鲁晓夫在 1956 年对第二十次党代会的演讲中谴责了斯大林时代的罪行和镇压。随之而来的是文化“解冻”，艺术审查制度放松，动画师能够超越他们规定的公式。135 苏联动画师从童话类型扩展到以当代世界为背景的叙事，再到面向成人观众的讽刺电影。136 除了改变主题外，苏联动画的图形风格也开始发生变化。1956 年春天，伊万·伊万诺夫-瓦诺 （Ivan Ivanov-Vano） 和列夫·阿塔马诺夫 （Lev Atamanov） 参加了在法国戛纳举行的第一个专门致力于动画的节日，即国际动画大会（ASIFA）的成立（这导致了 ASIFA – 国际动画电影协会的成立）。Soyuzmultfilm 的这些主要动画导演接触到了许多新的创新动画技术，并渴望接受有限动画的现代图形风格137。

在 1956 年戛纳动画节上看到当代动画技术后，阿塔马诺夫在执导《钥匙》的方法中做出了重大的风格转变，采用有限的动画。为了与有限动画的极简主义美学保持一致，电影中的背景被简化为简单的素描必需品。

Animation Craft： 角色移动

虽然动态抠像允许在形式和运动中呈现逼真的角色，但生成的动画往往缺乏表现力。对于动画师来说，分析现实生活中的角色运动以研究人物如何在空间中导航以及面部表情如何与情感相关，这当然很重要。然而，由于动画有限，角色通常以不太逼真的形式绘制，并且需要自己独特的方式来转移重心并表现出意图。

由于动画角色主要通过他们的身体表演来表达情感，当他们的动作被简化和夸张以强调时，角色情感的本质就会被更清晰地传达出来。这种经过修饰的动画表演依赖于强大的关键姿势，这些姿势必须保持足够长的时间才能让观众吸收特定的手势，而刻意的动作时机会产生戏剧性的冲击力138。

在《钥匙》的最后一幕中，角色们公开表达了他们故事的寓意，并聚集在一起向观众传达他们的信息，解释幸福的含义。这种正面呈现或正面性，即角色直接面向观众，是一种被称为“打破第四面墙”的方法。这种叙事手段在动画中不常使用，它打破了将戏剧或电影演员/角色与观众分开的假想墙，在这种情况下加强了苏联动画的说教功能。

动画制作：限量动画

在第二次世界大战期间加入陆军第一电影部队 （FMPU） 的前迪斯尼动画师的任务是为军队制作动画训练电影，预算非常少，但有大量的创作自由（见第 1 章）。凭借创新的自由，他们开发了一种更现代的动画风格，使用最少的背景和角色，这些风格不再遵循迪斯尼圆润的现实主义，而是更加棱角分明和简化139。

有趣的是，与有限动画相关的图形风格至少在一定程度上受到了俄罗斯动画师 Ivan Ivanov-Vano 的启发。建筑师弗兰克·劳埃德·赖特 （Frank Lloyd Wright） 于 1939 年将伊万诺夫-瓦诺 （Ivanov-Vano） 1934 年的电影《沙皇杜兰代的故事》（The Tale of Czar Durandai） 的电影拷贝带到了迪斯尼制片厂，在放映这部电影后，后来进入 FMPU 和美国联合制作公司 （UPA） 的动画师对其大胆的图形风格印象深刻140。

美国有限动画的创新者成立了 UPA 制作公司，并继续制作非常受欢迎的动画电影，其情节涉及人类角色而不是人类化的动物。141 在有限动画中创造更高制作效率的常见方法是使用动画循环（将赛璐珞重新用于重复动作），每个赛璐珞拍摄三帧或更多帧的电影， 以及在相对静态的场景中应用摄像机运动。142 二战后，随着电视的普及，对动画内容的需求不断增长，有限的动画适合于连载电视卡通片的小预算和快速制作需求，其简化的图形风格非常适合小屏幕143。

法达尔·希鲁克 （1917–2012）

费奥多尔·希特鲁克 （Fyodor Khitruk） 曾就读于德国斯图加特工艺美术学院 （Stuttgart Arts and Crafts College），后来又在莫斯科的一所艺术学院学习。他于 1937 年加入联盟电影工作室，并在 200 多部联盟动画电影作品中担任动画师144，包括布鲁姆伯格的《圣诞节前夜》（1951 年）、阿塔马诺夫的《猩红的花》（1952 年）、《冰雪女王》（1957 年）、《钥匙》（1961 年）、伊万诺夫-瓦诺的《十二个月》（1956 年）和《布兰蒂诺历险记》（1959 年）145。1962 年，Khitruk 凭借《犯罪故事》首次亮相。 这为他带来了全世界的赞誉。虽然在他漫长的职业生涯中只导演了 15 部电影，但 146 Khitruk 凭借在视觉叙事和动画工艺方面的才华赢得了动画界传奇的地位。

Istoriya Odnogo Prestupleniya （犯罪的故事） 1962 年，20 分钟

Khitruk 的导演处女作《犯罪故事》标志着 Soyuzmultfilm Studio 为成人观众提供了一种新的动画类型。这部电影的重点是过度拥挤的生活条件和引发暴力行为的噪音污染。在嘈杂的高层公寓里度过了一个不眠之夜后，一名中年男子在他的公寓庭院里用煎锅猛击两名女子。虽然这部电影已获准制作，但共产党的忠实拥护者对这部电影并不满意，因为他们认为这部对当代城市生活的讽刺是对政府住房政策的批评147。

The Story of a Crime 是使用人们服装的剪纸图案、通勤报纸的剪纸新闻纸以及简单勾勒的轮廓和色块的背景拼贴而成的。主角的分隔世界位于一系列彩色盒子中，强调了他存在的局限性质，简化的角色具有棱角分明而不是圆形的特征，以符合有限动画的美学。

人们服装的静态细节图案为视觉设计增添了有趣的复杂性，同时突出了角色镂空形状的平面性和风格化。

Vinni-Puh （Winnie-the-Pooh） 1969 年，11 分钟

Khitruk 后来改编了英国作家 AA Milne 的 Winnie-the-Pooh 故事，最初写于 1920 年代。米尔恩的故事书和迪斯尼动画改编在西方国家广受欢迎，尽管 1969 年希特鲁克鲜为人知的 Vinni-Puh （小熊维尼） 、1971 年的 Vinni-Puh Idet v Gosti （小熊维尼去参观） 和 1972 年的 Vinni-Puh I Den“ Zabot （小熊维尼和关注日） 都有自己独特的吸引力。

在 Khitruk 的动画片《小熊维尼》中，背景插图明显像孩子一样，在白色背景上绘制了明亮、饱和的蜡笔色的原始风景。Khitruk 在纪录片《Magia Russica》的一次采访中描述了他制作这些电影的经历：“（小熊维尼）对我来说是一个有机的主题。我想独自一人潜入这个神秘的王国，那个神秘、天真而睿智的童年王国“148 希特鲁克笔下的小熊维尼世界似乎是一个熟悉、安全、宏伟的童年想象空间。

罗曼·卡恰诺夫 （1921–1993）

罗曼·卡恰诺夫 （Roman Kachanov） 在 Soyuzmultfilm 执导了 27 部卡通片，包括赛璐珞动画和定格动画部门。他曾在伊万诺夫-瓦诺夫的《雪姑娘》、阿塔莫诺夫的《金羚羊》中担任动画师，并在阿塔莫诺夫的《猩红之花》中担任助理导演和动画师149。

Kachanov 最出名的是共同编写和导演了一系列四部儿童定格动画短片，该电影成为由切布拉什卡主演的获奖系列，Cheburashka 是一种棕色毛茸茸的小生物，长着大圆耳朵，一只名叫 Gena 的高大绿色鳄鱼，以及一位年长的恶作剧者 Shapolklyak。这些电影改编自爱德华·乌斯宾斯基 （Eduard Uspensky） 于 1966 年撰写的流行儿童读物《鳄鱼吉纳和他的朋友们》。Cheburashka 和 Gena 的角色心地善良，渴望被接受和友谊，而 Shapolklyak 和她的宠物老鼠则喜欢捉弄 Gena 和 Cheburashka。

大约 20 分钟的电影 Gena The Crocodile （1969）、Cheburaska （1971）、Shapolklyak （1971） 和 10 分钟的电影 Cheburaska Goes to School （1983） 在俄罗斯深受喜爱，最近在日本也非常受欢迎。Cheburashka 卡通片于 2001 年和 2002 年在日本放映，并获得了广泛的追随者。Cheburaska T 恤和商品已成为日本流行文化的一部分150。

鳄鱼 Gena （1969），21 分钟

在他的第一部 Cheburashka 电影中，Kachanov 介绍了很快成为文化偶像的人物。Cheburashka 是一种不为科学所知的毛茸茸的小动物，它装在一个橙色的板条箱里来到俄罗斯的一个城市。鳄鱼 Gena 是一只孤独的鳄鱼，白天在动物园工作，晚上回到孤独的房子里。Gena 张贴了“年轻的鳄鱼寻找朋友”的海报，并会见了 Cheburashka 等人。他们没有被 Shapolklyak 的滑稽动作所吓倒，他们决定为没有朋友的人建造一所房子，这样他们就不会再孤独了。许多生物来帮忙，他们在建造过程中成为了朋友。因此，他们决定将房子送给一所幼儿园，Cheburashka 想在那里作为孩子们的玩具。

Cheburashka 1971,20 分钟

在第二部电影中，Cheburashka 和 Crocodile Gena 想加入一群正在建造鸟舍的童子军，但他们被拒绝了。Cheburashka 和 Gena 决定为一些没有安全玩耍场所的幼儿建造一个游乐场。然后，在帮助童子军收集废金属后，男孩们邀请 Cheburashka 和 Gena 加入他们的团队。

Chebursashka 和 Gena 都表达了纯真和希望被包容的普遍主题，而 Cheburashka 的矮小身材和棕色的大眼睛唤起了一个小孩子的同情。他们的对手 Shapolklyak 为故事提供了喜剧般的解脱和恶作剧的感觉。

卡恰诺夫的同事尤里·诺斯坦 （Yuri Norstein） 曾在卡恰诺夫的《连指手套》和《切布拉什卡》中担任动画师，他反思了卡恰诺夫动画电影的吸引力：“（罗曼·卡恰诺夫）非常了解一条规则：在快乐的场景中找到悲伤的音符，相反，在悲伤的场景中露出微笑。你看，这是一个规则，它是辩证的，它立即使一切都变得立体和富有表现力“151。

自 1969 年电影首映以来，可爱的 Cheburashka 角色在苏联广受欢迎。在 2004 年雅典夏季奥运会上，Cheburashka 以其原始的棕色皮毛赢得了俄罗斯奥林匹克代表队官方吉祥物的荣誉称号。在两年后的都灵冬奥会上，切布拉斯卡再次代表俄罗斯队出战——这一次她身披白色皮草。在 2008 年北京夏季奥运会上，红发的 Cheburashka 象征着俄罗斯队。2010 年，在温哥华冬奥会上，切布拉斯卡变成了蓝色152。

尤里·诺斯坦 （1941–）

尤里·诺斯坦 （Yuri Norstein） 在莫斯科长大，18 岁时参加了 Soyuzmultfilm 的两年职业动画课程，然后被聘为动画师。153 像许多联盟动画导演一样，Norstein 在工作室接受了几年动画师培训，包括绘画和木偶动画部分，边走边磨练自己的技艺。作为导演，Norstein 最受赞誉的作品是《雾中刺猬》和《故事》，这两部作品都获得了多个奖项，并都被评为有史以来最佳动画电影154。

动画工艺：Norstein 的技术

Norstein 使用赛璐珞动画和剪纸动画的独特组合，在他定制的多平面动画架中将多层次的图稿分层。大多数赛璐珞动画仅限于平面背景插图上方的最多四个透明图层，155 尽管 Norstein 无视这一标准，创建了具有纹理和半透明深度的生动背景。诺斯坦电影中的背景通常由玻璃平面上的几层剪纸组成，每层都有特定的照明或扩散效果来构建所需的氛围。Norstein 解释说，仅 Tale of Tales 中的房子就由大约十层组成156。

Norstein 的角色和背景元素绘制在透明醋酸纤维片上，然后切成小块用于剪纸动画。Norstein 的艺术总监兼妻子 Francesca Yarbusova 为他的作品绘制设计草图，并创作他的电影中使用的剪纸元素。在每个剪切的绘制部分之外保留醋酸纤维的清晰边框，以给人以完全插图动画的印象，并且剪切的薄侧边缘必须涂成黑色，以避免光反射。Norstein 指导整体作品的创意愿景，并负责在摄像机下为作品制作动画。

为了给他的作品提供他想要的创作自由度，Norstein 和他的摄影师 Alexander Zhukovsky 开发了一种定制的多平面动画架，可以添加多个图层。此外，讲台摄像机可以垂直、水平移动并旋转角度，以前所未有的流畅性为 Norstein 的动画带来微妙的深度和运动157。

Ezhik v Tuman （雾中刺猬） 1975， 10 分钟

《雾中刺猬》改编自谢尔盖·科兹洛夫 （Sergei Kozlov） 的儿童故事。在故事中，一只小刺猬去拜访他的朋友小熊，享受星光野餐。一路上，刺猬胆怯地在雾气弥漫的田野中徘徊，遇到了马、猫头鹰、狗和其他生物158。

生物在薄雾中出现和消失，吓了小刺猬一跳，它试图前往他朋友熟悉的舒适住所。观众认识到沿着一条不确定的道路旅行的感觉，这会导致意想不到的遭遇、陷阱和惊喜，这些既可怕又迷人。这种对刺猬夜晚例行公事的短暂迂回描绘触及了我们无处不在的焦虑和对未知的恐惧。这部电影的吸引力来自于小刺猬在探索雾气笼罩的田野的奥秘时所经历的脆弱。刺猬的故事讲述了人类状况的故事。

Skazka Skazok （Tale of Tales） 1979 年，29 分钟

Tale of Tales 最好被视为一首诗。这部 29 分钟的电影徘徊在一系列交织在一起的诺斯坦最早的记忆中，关于男人去打仗的记忆、冬天的记忆、新鲜的青苹果，以及俄罗斯经常唱给幼儿听的摇篮曲《小灰狼会来》。

小灰狼是电影中的一个突出角色，激发它灵感的摇篮曲如下：

Baby Baby Rock-A-Bye

在边缘你不能撒谎

否则小灰狼会来

并且会咬你的肚子

把你拖进树林里

柳根下159

对于那些努力掌握清晰叙述的人来说，Tale of Tales 可能是一个挑战，尽管所呈现的图像令人回味无穷。这部电影展示了自童年时期以来就留在 Norstein 意识中的印象。

Norstein 最初向 Goskino 提议允许开发这部电影，最初名为《小灰狼会来》，有效地描述了它的本质：

这是一部关于记忆的电影。

你还记得你小时候的日子有多长吗？

每一天都是孤独的，我们为那一天而活——明天将在那里享受明天的乐趣。

所有真理都很简单，所有新事物都让我们感到惊讶，友谊和同志情谊高于一切160。

Tales of Tales 最初的标题是 The Little Grey Wolf Will Come，Soyuzmultfilm 艺术委员会在完成时给予了极大的赞扬。但自 1922 年以来一直控制着电影各个方面的政府部门 Goskino 对其模棱两可的含义并不满意，并指示 Norstein 进行重大改变。他拒绝重新剪辑这部电影，并组织了一场放映会以帮助筹集支持，尽管僵局并没有结束。与此同时，当年动画电影国家奖的评审团没有被告知关于诺斯坦最新电影的争议，并授予他国家奖。为了给当局留面子，双方同意诺斯坦会稍微妥协，将电影名称改为《故事》161。

- 维亚切斯拉夫·科特诺奇金 （1927–2000）

维亚切斯拉夫·科特诺奇金于 1947 年加入联盟动画公司，担任动画师，并于 1962 年开始执导动画电影。他最出名的是执导流行的卡通系列 Just You Wait！162

努，波戈迪！（等着！系列 1969–1993

等着！最初由幽默作家亚历山大·库里扬斯基、阿尔卡季·贾特和费利克斯·卡莫夫编写剧本，1969 年的第一集原型由根纳季·索科尔斯基执导。第一集的流行导致了该系列的制作，Soyuzmultfilm 的几位动画导演拒绝了这个项目，因为它看似琐碎和不复杂的卡通噱头。维亚切斯拉夫·科特诺奇金 （Vyacheslav Kotenochkin） 接受了挑战，取得了巨大成功，创作了一个卡通系列，该系列成为俄罗斯最受欢迎的系列之一163。

每集持续约 10 分钟，该节目以一只愚蠢的狼不断追逐一只聪明而足智多谋的兔子为特色，总是以狼的喊声“Nu，pogodi”结束。（“你等着！Just You Wait 以俄罗斯传统民间传说中的人物为特色，一只狼（称为“Volk”），被描绘成流氓和吸烟者，他试图抓住英雄野兔（称为“Zayats”）。该系列经常被拿来与著名的美国卡通二人组，Tom & Jerry和The Roadrunner以及Wile E. Coyote.164相提并论。

1969 年至 1983 年间制作了 16 集，另外两集于 1993 年拍摄。2005 年和 2006 年，由维亚切斯拉夫·科滕科奇金的儿子阿列克谢·科滕科奇金执导了两集新剧集。2013 年，Aleksey 正在准备制作完整的 3D 动画作品 Nu， Pogodi！166

原始动画片以特定剧集制作时的俄罗斯/现代流行歌曲为特色，因此配乐会随着流行音乐的趋势随着时间的推移而变化。传统的赛璐珞动画以色彩鲜艳的场景和微笑、调皮的角色为特色，他们在俄罗斯城市和郊区生活的日常环境中进行追逐，怀旧地反映了他们所来自的时代的现实167。