



Особенности синхронизации музыкального и визуального рядов в ранней звуковой анимации

А.А. Плиев¹

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.

ORCID ID: 0009-0000-8435-8613
edanger60@gmail.com

АННОТАЦИЯ

Работа посвящена понятию «миккимаусинга» в контексте теории звукозрительных отношений. Автор разграничивает понимание термина как исторической технологии синхронного проектирования и как критической категории избыточной иллюстративности. Через анализ психофизиологии восприятия (синкрезис, изоморфизм) и эволюции производственных практик (от такт-листов к цифровому монтажу) исследуется трансформация миккимаусинга из технического стандарта в сознательный эстетический прием современного кинематографа.

ключевые слова

миккимаусинг, синкрезис, иллюстративность, синхронизация, мимезис, изоморфизм, такт-листы

для цитирования

Плиев А.А. Особенности синхронизации музыкального и визуального рядов в ранней звуковой анимации // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 1. С. 174–190.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-1-174-190>

¹ **Арсений Андреевич Плиев**
аспирант ВГИКа.

© А.А. Плиев, 2026

Features of Synchronization of Music and Visuals in Early Sound Animation

Arseniy A. Pliev¹

Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK),
3 Wilhelm Pieck Str., Moscow, 129226, Russia.

ORCID ID: 0009-0000-8435-8613

edanger60@gmail.com

ABSTRACT

The work is devoted to the concept of “micky-mousing” in respect to the interplay of sound and visuals. The author draws the line between understanding the term as a historical technology of synchronous design and criticizing it as excessive illustration. By analyzing the psychophysiology of perception (syncretism, isomorphism) and the evolution of production practices (from tact sheets to digital editing), the transformation of micky-mousing from a technical standard to a conscious aesthetic technique of modern cinema is explored.

keywords

mickmousing, syncretism, illustration, synchronization, mimesis, isomorphism, tact sheets

for citation

Pliev A.A. Features of Synchronization of Music and Visuals in Early Sound Animation. *Vestnik VGIK*, vol. 18, no. 1, 2026, pp. 174–190. (In Russ.)

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-1-174-190>

¹ **Arseniy Andreevich Pliev**

post-graduate student, Russian State University of Cinematography n. a. S.A. Gerasimov (VGIK).

Одной из фундаментальных проблем звукозрительных отношений в кинофильме является вопрос синхронности и асинхронности визуального и аудиального рядов.

История поисков синхронизации звука и изображения восходит к самым ранним этапам существования кинематографа. Еще на рубеже XIX–XX веков Т. Эдисон («Кинетофон», 1895) и Л. Гомон («Хронофон», 1902) пытались механически объединить фонограф и кинопроектор, однако эти опыты не давали точного совпадения артикуляции и звука из-за отсутствия надежного звукового усиления и сложностей с синхронным запуском. Полноценная эра звукового кино началась лишь с появлением технологии записи звука на киноплёнку (оптическая фонограмма), что позволило жестко синхронизировать аудиодорожку с кадром. Знаковым рубежом стал выход фильма «Певец джаза» (1927), а технологическим эталоном синхронизации — анимационная картина Уолта Диснея «Пароходик Вилли» (1928), где движения персонажей и музыкальный ритм были соотнесены с математической точностью. Именно эта точность, достигнутая Диснеем, впоследствии стала основой для теоретических споров.

Применение диснеевской методики породило специфический художественный результат: звук начал буквально дублировать физическое действие на экране (удар барабана совпадает с шагом, глоссандо — с падением). Подобное прямолинейное соответствие звука и жеста создает эффект аудиовизуальной иллюстрации, при которой звуковой ряд фактически выступает информационным дубликатом изображения. Именно это свойство

ранней звуковой анимации¹ послужило почвой для возникновения термина «**миккимаусинг**». Важно подчеркнуть, что само понятие появилось не в недрах студии Диснея (авторы использовали сугубо технические определения), а возникло в профессиональной среде голливудских композиторов в 1930–40-х годов как внешняя, зачастую ироничная оценка этого эффекта.

Согласно Д. Голдмарку, профессору музыки в университете Кейс Вестерн Резерв, он получил популярность в начале 1930-х годов и образован от имени главного героя мультфильмов У. Диснея — мышонка Микки Мауса, его можно увидеть в «Пароходике Вилли» (1928). По словам Голдмарка, термин придумал продюсер Дэвид О. Селзник, «насмешливо уподобив партитуру М. Стайнера музыке из мультфильма про Микки Мауса. Эта фраза подразумевает не только то, что рассматриваемая музыка является упрощенной <...>, но также и то, что она передает зрителям слишком много информации: то есть музыка привлекает к себе внимание, описывая то, что происходит на экране» [10, с. 6]. Примечательно, что Селзник использовал это сравнение как инструмент критики против избыточности в игровом кинематографе. Однако именно эта негативная аналогия фактически закрепила термин в теоретической среде, дав общепринятое название одновременно и производственному методу Диснея, и целому направлению эстетической критики, направленной против тавтологии в кино.

Таким образом, миккимаусинг в современном научном дискурсе предстает

¹ Несмотря на этимологическое различие терминов «анимация» (одушевление) и «мультипликация» (умножение), в настоящей работе они используются синонимично. — *Прим. авт.*

как **двойственный феномен**: с одной стороны, это сложнейшая технология производства, характерная для периода классической анимации, а с другой — оценочная категория, фиксирующая предельную степень иллюстративности звукозрительной связи.

Цель настоящей работы — концептуально прояснить термин «миккимаусинг», отделив его значение как производственного стандарта (метода синхронного синтеза музыки и анимации) от теоретических интерпретаций его эстетического эффекта (иллюстративность, избыточность, тавтология и др.).

ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКИЕ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ ВОСПРИЯТИЯ: ОТ СИНКРЕЗИСА К МУЗЫКАЛЬНОМУ ЖЕСТУ

Восприятие аудиовизуального единства в анимации базируется на фундаментальном психофизиологическом механизме, обеспечивающем автоматическую интеграцию звукового и визуального ряда. М. Шион, французский теоретик кино и звука, а также композитор экспериментальной музыки, вводит для обозначения данного феномена понятие **синкресис**² — спонтанное и когнитивно неизбежное ментальное слияние звукового и визуального события [9, с. 224].

Объективная реальность данного механизма подтверждается современными

нейрофизиологическими исследованиями. В частности, работа Ли и соавторов (2021) верифицирует тезис Шиона о «спонтанности» интеграции, демонстрируя способность мозга автоматически объединять асинхронные сигналы в единый перцептивный образ в рамках определенного временного окна интеграции (temporal window of integration, TWI) [6, с. 2]. Экспериментально доказано, что когнитивная система стремится сформировать целостное представление даже при наличии физической асинхронии между модальностями, что коррелирует с определением синкресиса.

Кроме того, эмпирические данные подтверждают роль каузальности (причинности) как организующего фактора синкресиса. В условиях высокой предсказуемости связи между визуальным действием и звуком (например, удар молотка) чувствительность к временным расхождениям возрастает, а окно интеграции сужается, то есть человек сильнее замечает отсутствие синхронности звука и изображения. При этом, как показывают исследования Ли, в речи мы более терпимы к асинхронности, чем в физических действиях, потому что обработка речи — более сложный процесс, требующий перераспределения нейронных ресурсов (Dynamic Reweighting Model, DRM) между первичными сенсорными зонами и ассоциативными областями коры (например, верхней височной бороздой), что позволяет мозгу активно нивелировать сенсорные разрывы для создания иллюзии синхронности [6, с. 9].

Таким образом, синкресис представляет собой не умозрительный эстетический конструкт, а верифицируемый психофизиологический процесс, выступающий

2 Не стоит путать с понятием *синкретизм*. Подразумевается введенный М. Шионом термин *synchresis* (синхронизация + синтез) [9]. Соответственно, переводом является либо *синкресис* как транслитерация, либо *синхрез/синкрес* как лингвистическая калька (в настоящей статье выбран вариант *синкресис*). — Прим. авт.

базовым условием возникновения эффекта миккимаусинга.

Для предотвращения распада автоматического механизма в непрерывном потоке необходимы **точки синхронизации** — моменты идеального совпадения, опорными элементами восприятия, своего рода пунктуацией внутри сцены. В качестве подобных ориентиров могут выступать «точки схода» (финальный аккорд сцены, где звук и изображение соединяются), «физические акценты» (синхронизация удара за счет громкости фортиссимо) или «двойной разрыв» (одновременная монтажная склейка звука и изображения). Точки синхронизации создают жесткую темпоритмическую структуру, позволяя глазу структурировать ирреальное движение [9].

Если точки синхронизации задают временную структуру сцены, то характер заполнения этого времени определяется типом аудиовизуального подобия. В этом контексте важно сопоставить понятия **кинетического изоморфизма**³, описываемого М. Шионом, и **траекторного мимезиса**⁴, введенного П. Салливаном.

М. Шион описывает этот тип связи как изоморфизм, понимая под «формой» не материальное воплощение действия (физические параметры звучания), а исключительно его кинетические характеристики — направление и скорость.

3 **Изоморфизм** (от др.-греч. ἴσος — «равный» и μορφή — «форма») — это понятие, обозначающее соответствие между структурами двух различных систем, при котором свойства, связи и отношения элементов одной системы сохраняются в другой. — *Прим. авт.*

4 **Мимезис** (или мимесис, от др.-греч. μίμησις — «подражание», «подобие») — эстетический принцип, обозначающий подражание искусства действительности или воспроизведение реальности в художественных образах. — *Прим. авт.*

В этой логике подъем вверх и ускорение ассоциируются с повышением тональности, а спуск и замедление — с понижением. Для терминологической точности целесообразно использовать уточняющий термин **кинетический изоморфизм**. Именно этот механизм, в сочетании с базовым синкрезисом, является фундаментом миккимаусинга: музыкальное движение буквально дублирует кинетику визуального объекта, создавая эффект полного слияния [9, с. 121].

Исследователь П. Салливан, развивая эту мысль на материале телевизионной анимации (Ханна-Барбера), вводит понятие **траекторного мимезиса**. Если в диснеевской эстетике изоморфизм служит для органического синтеза, где звук соразмерен плавному визуальному движению и наполняет его дополнительным объемом, то траекторный мимезис *восполняет* отсутствие самого движения. В условиях лимитированной⁵ анимации, где движение скудно и дискретно, звук «достраивает» траекторию, которую экономически невозможно нарисовать. Например, свист падающего тела создает ощущение полета, хотя визуально персонаж может просто исчезнуть за краем кадра. Это позволяет многократно использовать одни и те же звуковые эффекты (то, что потом сформируется в практику работы с фонотеками), так как, например, один и тот же «свист» имитирует универсальную траекторию, подходящую и для летящего героя, и для скользящей тарелки.

5 Лимитированная или ограниченная анимация — метод, предполагающий значительное сокращение количества оригинальных фаз движения (например, использование одного рисунка для нескольких кадров вместо покадровой отрисовки) [12]. — *Прим. авт.*

Салливан противопоставляет этот прием «**музыкальному мимезису**» (тем, что автор и называет, собственно, миккимаусингом), который требует полной ритмической синергии и плавности визуального ряда. Попытка применить диснеевский миккимаусинг к ограниченной анимации приводит лишь к комическому подчеркиванию ее недостатков.

Идея «ритмической синергии» и «музыкального мимезиса», описанная Салливаном, находит свое теоретическое углубление в понятии **музыкального жеста**. Если Салливан фиксирует сам факт ритмического единства плавного движения и музыки, то концепция жеста объясняет *природу* этого единства, переводя разговор с механики совпадения на его энергетическое качество. Исследователь Т.А. Сапегина развивает понятие музыкального жеста, введенного американским музыковедом Р. Хаттенем, как энергетического импульса, объединяющего ритм, тембр, динамику и артикуляцию. Музыкальный жест — это не отдельные ноты, целостное интонационное «высказывание», которое развивается во времени. Зритель воспринимает движение персонажа как естественное (живое) лишь в том случае, если визуальная форма совпадает с энергией музыкального жеста. «При этом музыкальный жест обладает рядом свойств, которые очень важны в контексте нашей темы: он вызывает прямые ассоциации с физическими движениями, а также передает определенный психологический аффект» [2, с. 15]. Например, стаккато в музыке — это не просто короткие звуки, это жест отрывистости, импульсивности; когда анимированный персонаж прыгает именно такими же отрывистыми движениями, возникает эффект полного соот-

ветствия, как будто персонаж порождает эту музыку изнутри.

Концепция жеста в анимации обнаруживает глубокую теоретическую преемственность с идеями С.М. Эйзенштейна, который значительно раньше Сапегиной сформулировал принципы звукозрительного единства. То, что в современных исследованиях трактуется как «визуализация музыкального жеста», созвучно эйзенштейновскому определению «общего жеста» — единого импульса, лежащего в основе и музыкального, и пластического построения. Для Эйзенштейна жест выступает «свернутой мизансценой», разворачивающейся в пространстве кадра [4, с. 343]. Эйзенштейн утверждает необходимость поиска «звукозрительных эквивалентов», рожденных из единой эмоции. В этом контексте диснеевский метод предстает не как механическое дублирование, а как воплощение эйзенштейновского принципа: нахождение графического контура, который по своей внутренней динамике эквивалентен «интонационному жесту» музыки. Именно поэтому Эйзенштейн называл Диснея «непревзойденным гением» — не за то, что тот досконально синхронизировал каждый кадр, а за то, что он создавал **звукозрительные эквиваленты**, находил в музыке внутренний жест и облекал его в графические формы [1, с. 71; 5, с. 425].

Это органическое единство, достигаемое через жест, подводит к онтологической сущности анимации — анимистическому мирозерцанию. Н.Г. Кривуля, российский киновед, теоретик анимации, художник и педагог, анализируя природу этого феномена, обращается к идеям Эйзенштейна, который прямо утверждал: «Сама, если угодно, идея animated cartoon есть как бы прямое воплощение

метода анимизма» [3, с. 244]. В анимации, базирующейся на архаическом принципе надления неживой материи душой, музыка берет на себя роль этой «души» или «воли», становясь волевым признаком жизнедеятельности объекта. Персонаж жив, пока он движется в ритме этой внешней силы. Тотальная синхронизация у Диснея, таким образом, служила не просто комическому эффекту, а убедительности одушевления: музыка диктовала жизнь мертвой материи, заставляя зрителя верить в реальность происходящего [1, с. 88].

ТЕХНОЛОГИЯ: ОТ ИМПРОВИЗАЦИИ К АРХИТЕКТУРЕ ВРЕМЕНИ

Для проведения критического анализа термина «миккимаусинг» необходимо понять, что этот феномен не был исключительно эстетическим выбором. Он являлся прямым следствием конкретных технологических решений, направленных на тотальный контроль над временем и материей фильма.

Феномен миккимаусинга не был изолированным явлением, возникшим исключительно с появлением звукового кинематографа. Его корни уходят глубоко в традиции массовой культуры конца XIX — начала XX века. Как отмечает Н.Г. Кривуля, ранняя анимация (до 1908 года) не имела четкого статуса и часто воспринималась как «оптический аттракцион» или «трюковая фильма» (trickfilm) в программах варьете и мюзик-холлов [1, с. 104]. В этой среде визуальный ряд всегда был вторичен по отношению к звуковому или сценическому контексту. Т.А. Сапегина указывает на прямую генеало-

гическую связь анимации с жанром «иллюстрированных песен» (illustrated songs), где слайды сменялись строго в ритме живого исполнения вокалиста. Именно здесь был заложен «генетический код» будущего миккимаусинга: первичность звукового ряда, диктующего темп смены изображений [2, с. 21].

Этот принцип «внешнего драйвера» находит теоретическое обоснование в концепции одушевления. В ранних скетчах изображение само по себе было «мертвой материей». Музыка или голос артиста выполняли функцию той самой «волевой жизнедеятельности» (по А.Н. Веселовскому), которая превращала статичную картинку в живое событие [1, с. 88].

В эпоху немого кино эта связь поддерживалась практикой таперов, которые использовали специальные сборники (cue sheets) с фрагментами музыки, классифицированной по настроению (Agitato, Misterioso) [2, с. 41]. Однако «живая» синхронность тапера всегда оставалась приблизительной — это была синхронность реакции, а не структуры. П. Салливан подчеркивает, что именно стремление музыкантов продемонстрировать виртуозность, пытаясь «поймать» каждое движение на экране, часто приводило к комическому эффекту, ущербному для драматического смысла. Таким образом, ранний, «стихийный» миккимаусинг часто был результатом исполнительской импровизации [12, с. 33].

С развитием технологий записи звука и синхронизации его с изображением возникали разнообразные системы звукового кино. В конце 1920-х годов голливудский продюсер П. Пауэрс убеждает У. Диснея использовать систему звукового кино «Пауэрс Синефон» (изначальный изобретатель — Ли де Форест) [7, с. 156].

Переход к звуковому кино потребовал радикальной смены парадигмы. У. Дисней осознал, что для анимации звук нельзя просто записать вместе с изображением (как в игровом кино) — его нужно **сконструировать**.

Г. Беллер утверждает, что анимация является «истинно немым» (*genuinely silent*) видом искусства. В отличие от игрового кино, где камера фиксирует реальность вместе с ее акустическим следом (голосами, шумами площадки), анимация рождается в абсолютной тишине. У нее отсутствует «первичный звук» и аудиальные референсы реальности. Возникающий вакуум требует не фиксации, а тотального конструирования звукового мира. Подобная искусственность делает музыкальную иллюстрацию (миккимаусинг) органичным решением: нарисованному миру необходим сконструированный звук [8, с. 540].

Искусствовед Л. Джейкобс в книге, посвященной изменению темпоритма фильмов с приходом звука, развивает данную мысль, отмечая парадокс: уникальное преимущество анимации заключалось именно в исходной «немоте». В то время как раннее игровое кино было сковано громоздкой техникой синхронной записи на площадке, анимационный звук был абсолютно свободен и «рукотворен». Его можно было создавать в студийных условиях, добиваясь невозможной для живых актеров выразительности. Высокая степень контроля обеспечивалась сложной системой предварительной подготовки, позволявшей объединить «музыку, [звуковые] эффекты и реплики в рамках одной непрерывной сессии записи» [11, с. 59].

Чтобы реализовать этот потенциал свободы, требовался инструмент стро-

жайшего контроля. Ключевым технологическим прорывом стал метод синхронизации, предложенный У. Джексоном — аниматором, который в процессе работы над «Пароходиком Вилли» взял на себя роль музыкального архитектора.

Суть метода заключалась в математической координации времени с помощью метронома. В своих воспоминаниях Джексон описывает, как происходил поиск темпа: он играл на губной гармошке мелодии (например, «Пароходик Билл»⁶), подбирая скорость метронома, пока Уолт Дисней на слух не утверждал идеальное сочетание музыки с воображаемым действием. Зная, что пленка движется со скоростью 24 кадра в секунду, они устанавливали жесткую пропорцию: сколько кадров приходится на один удар метронома (например, 12, 16 или 8 кадров). Таким образом, темп будущей музыки и скорость анимации определялись одновременно и становились единой математической константой еще до начала производства [2, с. 216].

Анимация создавалась **циклическими последовательностями** (часто по 32 кадра), которые идеально синхронизировались с музыкальными долями и тактами. Внутри цикла движения персонажей (шаги, прыжки) делились на фазы, кратные этим долям: некоторые движения равнялись всему циклу, другие — половине или четверти, что структурно напоминало длительности нот в музыке (целые, половинные, четвертные). Это создавало ритмический узор, где визу-

6 Steamboat Bill («Пароходик Билл») — популярная американская песня 1910 года, музыка к которой была написана водевильным дуэтом братьев Лейтон, а текст — Реном Шилдсом. На ее основе в 1928 году вышел первый звуковой мультфильм студии Дисней «Пароходик Вилли». — *Прим. авт.*

альный ритм был зеркальным отражением музыкального. В случаях, когда анимация требовала чуть больше времени, а музыку невозможно было растянуть на целый такт, композиторы шли на хитрости, вставляя лишние доли — своего рода музыкальные замедления (ферматы), чтобы «подогнать» партитуру под пластическую необходимость [11, с. 63].

Главным инструментом этой технологии стали так называемые тактовые, макетные или монтажные листы (bar sheets, layout sheets, exposure sheets). Этот документ объединял музыкальную структуру и сценарное действие. В них, вместо нотного стана, использовалась сетка из прямоугольников (см. рис. 1), где каждый такт и доля были привязаны к конкретным кадрам и где отмечались все важные для темпоритма детали (монтажные склейки, реплики, музыкальные партии). Тактовый лист был главным документом и способом **одновременного** планирования музыки и анимации. Это позволяло аниматорам, работающим над разными сценами изолированно, точно знать, на какой доле музыкального такта происходит их действие, просто сверившись с листом.

Важно отметить, что на заре звуковой анимации студии не обладали возможностью монтажа и многоканального сведения. Звук и изображение разрабатывались одновременно (симультанно), но физически создавались раздельно. Музыка часто записывалась уже *после* того, как анимация была готова или находилась в черновом варианте. Это ставило перед командой невероятную техническую задачу: записать все звуковые компоненты (музыку, голоса и шумы) **вживую за одну сессию**. Весь оркестр, актеры и шумовые оформители должны были работать как единый организм, если исполнитель опаздывал

с ударом в колокол хотя бы на долю секунды, всю многоминутную сессию приходилось начинать заново.

Для обеспечения необходимой точности использовались визуальные маркеры. Дирижер следил за пульсирующей линией на пленке или использовал клик-трек (сигнал метронома в наушниках), который позволял оркестру играть в строгом темпе, заданном еще на этапе такт-листов [2, с. 33].

Применение данной технологии позволило трансформировать механическое «попадание в ритм» в то, что Т.А. Сапегина называет **визуализацией музыкального жеста**. Аниматор, ограниченный тактовой сеткой, не просто рисовал движение — он переводил энергетический импульс музыки (акцент, паузу, ритмический рисунок) в физическую пластику персонажа [2, с. 95–96].

В представленном контексте точно синхронизированная с анимацией музыка представляла собой не просто технологическое новшество, а качественно новое зрелище, поразившее аудиторию 1920-х годов. Ранние звуковые мультфильмы Диснея эстетически соответствовали привычному для зрителей восприятию живого музыкального сопровождения немых фильмов (традиция водевиля и таперов), но при этом были выполнены на совершенно новом техническом уровне. Как отмечает историк анимации М. Барьер, Дисней «задал модель того, каким должен быть звуковой мультфильм — то есть фильмом, в котором доминирует музыка», в то время как другие студии были вынуждены принять эту модель как индустриальный паттерн, пытаясь воспроизвести его с переменным успехом [7, с. 156]. Технология тотальной синхронизации мгновенно стала отраслевым

стандартом, превратившись в обязательный элемент коммерческого успеха.

Технология, разработанная в студии Диснея, принципиально отличается от подхода, доминирующего в игровом кинематографе. Эту разницу точно фиксирует Г. Беллер, вводящий различие между **предварительным** планированием музыки (prescoring) и **последующим** озвучиванием (by-the-scene composition). При этом сам Беллер рассматривает миккимаусинг широко — как любую форму поддерживающей музыки (underscoring), синхронизированной с изображением, независимо от того, как именно эта синхронность была достигнута. Однако для понимания эстетической природы диснеевского метода это технологическое различие является решающим [8, с. 541].

В модели Диснея, основанной на **предварительном** планировании, звук и изображение рождаются из единого импульса. Такт-лист здесь выступает как своего рода «контракт» между музыкой и анимацией, заключенный еще до их физического воплощения. Это обеспечивает аудиовизуальный синкретизм высшего порядка, который зритель воспринимает как естественную, «природную» связь. В этой системе координаты звука и изображения не просто совпадают во времени — они структурно идентичны. Леа Джейкобс подчеркивает, что изобретательность ранних звуковых мультфильмов «основывается именно на талантливом синтезе музыки и движения, а не на простом музыкальном мимезисе»⁷

⁷ Здесь имеется в виду просто музыкальное подражание, а не музыкальный мимезис в понимании П. Салливана. Для него музыкальный мимезис — это полное совпадение музыки и анимации в мультфильмах Диснея, в отличие от траекторного мимезиса, свойственного ограниченной анимации. — *Прим. авт.*

экранному действию» [11, с. 66]. Как отмечает Н.Г. Кривуля, здесь доминирует изобразительно-повествовательная логика, где аудио и видео сплавлены в неразрывное органическое целое [1, с. 22–23].

В модели **последующего** озвучивания, характерной для игрового кино и многих поздних анимационных студий, музыка пишется «поверх» уже готового монтажа. Композитор здесь выступает в роли оформителя, накладывая внешний ритм на визуальное действие, которое формировалось независимо и развивалось по своим внутренним законам. Само по себе использование закадровой музыки — стандартная практика кинематографа; чаще всего ритмическое взаимодействие музыки и изображения ограничивается общим хронометражем и изредка — синхронным акцентированием отдельных драматургических или визуальных ключевых точек [8, с. 541]. Подобные редкие проявления синхронизации Шюон называл «точками синхронизации». Однако проблема возникает, когда композитор пытается достичь диснеевской плотности синхронизации.

Описанный эффект и породил **«критическое»** значение термина. Не случайно Дэвид О. Селзник впервые использовал слово «миккимаусинг» не по отношению к мультфильмам, а применительно к музыке М. Стайнера — одного из основоположников закадрового музыкального сопровождения (underscoring). Селзник критиковал чрезмерную, почти карикатурную старательность музыки в драматическом контексте, где непрерывная синхронизация разрушает серьезность повествования, придавая действию нежелательный комический оттенок. Если в комедии такая избыточность органична как наследие водевиля, то в драме

она воспринимается как фальшь. Таким образом, «истинный» миккимаусинг — это результат симультанного рождения (по Диснею), тогда как его критикуемые формы — чаще всего эффект неудачной адаптации этой эстетики в игровом кино.

Таким образом, двойственная природа термина «миккимаусинг» объясняется различием производственных методов и жанровых задач. Синхронизация, достигаемая в анимации Диснея за счет предварительного (одновременного) проектирования звука и изображения, воспринимается зрителем как органичное свойство анимационной среды. В игровом же кино попытка воспроизвести этот эффект методом последующего озвучивания часто приводит к ощущению искусственной избыточности, особенно в драматических сценах. Следовательно, эстетическая ценность приема определяется соответствием технологии создания материала его художественному контексту.

Однако внедрение жестких технологий планирования имело последствия не только для процесса производства, но и для самой художественной ткани произведения. Система тотальной синхронизации неизбежно трансформировала природу звука и характер анимационного персонажа, сформировав уникальную «музыкальную вселенную» ранней анимации.

Первым следствием этой технологии стала **«музыкализация» звуковой среды**. Из-за отсутствия технических возможностей для многоканального сведения в ранний период все звуковые элементы — музыка, диалоги и шумы — должны были записываться одновременно согласно музыкальной партитуре. Подобные условия вынуждали имитировать бытовые звуки средствами оркестра:

удар превращался в акцент барабана, падение — в глиссандо флейты. В результате реалистичное звучание вытеснялось музыкальной имитацией не столько по художественному замыслу, сколько по производственной необходимости. Т.А. Сапегина отмечает, что именно эта практика способствовала формированию Cartoon Canon — набора устойчивых аудиальных клише, где фрагменты классической музыки (например, увертюры Россини или вагнеровский «Полет валькирий») превращались в своеобразный «реквизит», мгновенно кодирующий ситуацию погони или битвы [2, с. 47].

Вторым, не менее значимым следствием стала **«машинизация» персонажа**. В условиях тотально музыкальной среды герой неизбежно утрачивал психологическую автономию, превращаясь в функцию ритма. Н.Г. Кривуля определяет этот тип героя как **«персонажа-вещь»**, чьи действия полностью детерминированы жесткой сеткой тактового листа. Такая механистичность идеально иллюстрирует концепцию комического А. Бергсона — «живое, покрытое механическим». Персонаж перестает быть субъектом собственной воли; он становится марионеткой, чья «жизнь» (движение) жестко синхронизирована с внешним музыкальным импульсом, что превращает его в своеобразный «живой механизм» [1, с. 238]. П. Салливан также характеризует миккимаусинг через набор антитез классическому нарративу: «комический акцент, прерывистая темпоральность, антинарратив и антипсихологичность» [12, с. 23].

Таким образом, диснеевский миккимаусинг представляет собой пример индустриализации искусства, где рациональный расчет (такт-листы) парадоксальным образом служит иррациональ-

ной цели — созданию иллюзии «живой души» (анимизм). Технология тактовых листов не просто обеспечила синхронизацию, она стала краеугольным камнем всей эстетики ранних звуковых мультфильмов.

Однако сама по себе синхронность остается лишь инструментом художественной выразительности. Эффект органического единства, достигаемый в работах Диснея, обусловлен тем, что жесткая технологическая схема была интегрирована в сложную семантическую структуру: внешнее движение персонажа совпадало с внутренней динамикой музыкального жеста. Именно эта смысловая многослойность отличает диснеевский метод от механической тавтологии. Для выявления природы этого различия необходимо перейти от анализа технологии производства к исследованию семантических уровней звукозрительного взаимодействия.

ТРАНСФОРМАЦИЯ МИККИМАУСИНГА: ОТ КЛАССИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ К ЦИФРОВОМУ СИНТЕЗУ

Проведенный ранее анализ показал, что технология тотальной синхронизации, основанная на использовании такт-листов, создавала специфический эстетический эффект органического единства звука и изображения. В рамках ранней диснеевской анимации этот эффект воспринимался как естественное свойство «рисованного мира», где музыка и движение имеют общую природу. Однако с развитием кинематографа и усложнением производственных процессов эта технология начала эволюционировать,

а ее эстетический эффект стал интерпретироваться по-разному в зависимости от жанрового контекста.

К середине 1930-х годов в студии Диснея наблюдается трансформация художественного подхода. Тотальная, ежесекундная синхронизация уступает место более избирательному взаимодействию, где музыка и анимация по-прежнему объединены общим темпоритмом, но связь между ними становится более гибкой и выразительной. Это позволило составлять акценты, синхронизируя не каждое движение, а ключевые смысловые моменты. Миккимаусинг перестал быть вездесущим фоном, начав доминировать в специфических эпизодах — диететических музыкальных номерах и танцах, где его природа была сюжетно оправдана. Кроме того, была решена проблема монотонности, часто ставившаяся в упрек методу: использование более крупных музыкальных единиц и ритмическое усложнение сделали движение персонажей более изобретательным, избавив его от механистичности. Симптомом этой трансформации стало обращение к технике ротоскопирования и использования референсов с живыми актерами [11, с. 107].

В фильме «Белоснежка и семь гномов» (1937) главная героиня создавалась именно с использованием техники ротоскопирования, что придавало ее движениям реалистическую плавность, несовместимую с карикатурной пластикой ранних персонажей. Примечательно, что наиболее яркие сцены с жесткой музыкальной синхронизацией в этом фильме связаны именно с гномами — персонажами комического типа, сохранившими условную, анимационную природу движения. Реалистичная героиня требовала иного, менее детерминированного звукового ре-

шения. Таким образом, в рамках одного фильма начинают сосуществовать два режима движения и, соответственно, два порога уместности точной синхронизации. Данное разделение свидетельствует о внутреннем изменении метода такт-листов в самой студии Диснея, уходящей от тотальности приема.

Параллельно с изменениями в анимации происходила трансформация самой звуковой материи. С развитием технологий звукозаписи стало возможным изолировать отдельные звуки, записывая их независимо от оркестра и изображения. Это принципиально изменило производственную логику: если в ранний период звук был единым, симультанным перформансом, то теперь он разделился на функциональные слои (музыка, диалоги, шумы), каждый из которых мог создаваться и редактироваться отдельно.

Экономическая необходимость телевизионной эпохи, особенно в рамках студии Hanna-Barbera, превратила эту технологическую возможность в новый стандарт. В условиях жестких графиков, когда на озвучивание эпизода отводилось всего пару дней, запись уникальных шумов под каждое действие стала непозволительной роскошью. Решением стало создание звуковых библиотек, выросших из архивов MGM и пополняемых оригинальными разработками звукорежиссеров. Звук окончательно перестал быть «живой» реакцией на событие и превратился в объект хранения и многократного использования. Один и тот же записанный эффект — будь то характерный ритм на бонго или свист — начал кочевать из серии в серию, формируя уникальный аудиобрендинг студии. Этот процесс поддерживался уже описанной логикой траекторного мимезиса: поскольку звук

имитировал не материальную фактуру конкретного объекта, а характерную траекторию его движения. Таким образом, библиотека стала не просто архивом, а инструментом предельной унификации, где связь звука с уникальной партитурой сцены была окончательно разорвана в пользу эффективности и узнаваемости.

К середине XX века термин «миккимаусинг» окончательно расщепляется на два независимых значения, которые необходимо строго различать в научном дискурсе.

Во-первых, **миккимаусинг как производственный метод** представляет собой историческую технологию одновременного проектирования музыки и анимации с использованием такт-листов, характерную для ранней звуковой эры. Примеров тотальной синхронизации такого типа становится все меньше, и в этом значении термин приобретает историческую коннотацию.

Во-вторых, **миккимаусинг как аналитическая категория** фиксирует тип звукозрительных отношений, при котором музыка или звуковые эффекты точно соответствуют визуальному движению независимо от способа производства. В рамках подобного подхода понятие используется как в критической (обозначение избыточности), так и в нейтральной коннотации.

Существуют пограничные зоны, где различие между методом и эффектом стирается. Ярким примером является **визуализация музыки** (эксперименты О. Фишингера, «Фантазия» [1940] Диснея). Формально здесь музыка первична и существует автономно, однако технологический подход к синхронизации сближает этот жанр с миккимаусингом. Аналогичная ситуация наблюдается

в мюзиклах и танцевальных номерах, где музыка структурирует визуальное действие, но не иллюстрирует его извне, а является его внутренней логикой.

В игровом кино миккимаусинг чаще всего используется в негативном смысле — как ярлык для навязчивой иллюстративности, созданной методом последующего написания музыки под готовый монтаж. Однако в современном кинематографе существуют примеры, где миккимаусинг реабилитируется как сознательный художественный прием, приближающий игровое кино к анимационной пластике.

В фильмах Э. Райта («Скотт Пилигрим против всех», 2010; «Малыш на драйве», 2017) хореография перестрелок, движение камеры и ритм монтажных склеек жестко синхронизированы с музыкальным треком, превращая фильм в непрерывный кинетический аттракцион. Иной подход демонстрирует У. Андерсон («Королевство полной луны», 2012; «Отель “Гранд Будапешт”», 2014), где миккимаусинг реализуется не столько через съемку под фонограмму, сколько через филигранный монтаж, подчиняющий действие музыкальной энергии. В фильме «Безумный Макс: дорога ярости» (2015) Дж. Миллера подход к производству вплотную приближается к анимационному: фильм разрабатывался через сверхдетальные раскадровки, фактически заменяющие сценарий и напоминающие аниматик. Это позволило создать ритмическую партитуру экшна, где визуальное действие, музыка и эффекты сливаются в единый звуковой поток. В сцене бойни в церкви из фильма «Kingsman: секретная служба» (2014) М. Вона музыка определяет общую динамику хаоса, хотя и не синхронизирует каждый удар.

Во всех этих случаях чувствуется некая анимационная, формотворческая динамика: режиссер управляет реальностью так же тотально, как аниматор — рисованным миром.

Важно отметить, что аналитическое значение миккимаусинга фиксирует совпадение уровней звука и изображения — будь то физическое движение, его ощущение или эмоциональное настроение. Контрапункт же, напротив, основан на расхождении этих уровней.

Даже при жесткой метрической синхронизации может возникать эффект контрапункта. Г. Беллер отмечает, что миккимаусинг и контрапункт не являются взаимоисключающими полюсами, а могут взаимодействовать [8, с. 542]. Например, в фильме «Пинк Флойд: стена» (реж. А. Паркер, 1982) сцена с марширующими молотками синхронизирована с музыкой (Waiting for the Worms) с предельной точностью. Однако здесь синхронность работает не на комический эффект, а на создание образа бездумной, гипнотической механистичности тоталитаризма. В данном случае нарочитая синхронность используется для создания смыслового разрыва (контрапункта), что выводит этот пример за рамки миккимаусинга как простой иллюстративности.

Развитие цифровых технологий парадоксальным образом замыкает исторический круг, возвращая условия для симультанного проектирования, характерного для эпохи такт-листов, но уже на уровне индивидуального авторства. Если в классической индустрии такт-лист служил инструментом координации разделенного труда (композитора и аниматоров), то современный инструментарий позволяет одному человеку полностью контролировать и визуальный, и звуковой ряд,

объединяя эти роли в едином творческом процессе. Если контрапункт строится на смысловом разрыве между медиумами, то такая цифровая симультанность вновь стремится к их абсолютному слиянию, но уже на новом уровне материальности. Примером подобного синтеза служат работы независимого австралийского веб-аниматора Ф. Колгрейва, чьи сюрреалистические фильмы (*Throat Notes*⁸, (2020; *DONKS*⁹, 2023), собирающие многомиллионную аудиторию, демонстрируют предельное сближение звукового дизайна и музыки.

В фильме *Throat Notes*, описывающем сюрреалистическую повседневность фантастических существ, принципы диснеевского миккимаусинга переосмысляются через буквальную визуализацию звука. Источником звучания у персонажей является мерцающая звезда в горле — графическая репрезентация формы звуковой волны. Сцена, где один из героев использует изъятую у лягушки «звезду» как модуль синтезатора, обнажает технологическую природу звукоизвлечения, превращая ее в часть диегезиса. Еще более радикально этот метод раскрывается в фильме *DONKS*, где абсурдные биологические циклы существ, собранных из визуального «мусора» (повседневных предметов, фрагментов изображений), не просто иллюстрируются музыкой, а сами генерируют ее. Оживленная материя самоорганизуется в ритмические структуры: звуковые и визуальные фрагменты нанизываются друг на друга, сме-

шиваются и рекурсивно повторяются, создавая сложные фрактальные паттерны. Колгрейв активно использует узнаваемые звуковые клише, отсылающие к звуковым библиотекам MGM, но помещает их в контекст организованного хаоса, где эффекты эха и зацикливания превращают разрозненные шумы в единую волнообразную музыкальную ритмическую ткань. Подобная организация материала представляет собой пример классического диснеевского миккимаусинга, воплощенного в рамках современных технологий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Деконструкция термина «миккимаусинг», проведенная в данном исследовании, обнаруживает два независимых значения, смешение которых создает устойчивое терминологическое напряжение в теории кино и анимации.

Во-первых, необходимо выделять **миккимаусинг как производственный метод** — историческую технологию, сформированную на студии Уолта Диснея в конце 1920–1930-х годов. Она базируется на принципе (одновременного) проектирования музыки и анимации, где визуальное движение и звуковой ритм координируются на стадии планирования с использованием такт-листов и системы метрономической записи. В этом значении миккимаусинг — не просто эстетический эффект, а сложный инженерно-творческий процесс, создающий структурное единство аудиовизуальной ткани.

Во-вторых, следует рассматривать **миккимаусинг как аналитическую категорию** — описательный термин, фиксирующий специфический тип звукозрительных отношений, при котором

8 «Горловые ноты», или «Горловые заметки». — *Прим. авт.*

9 «БДУМСЫ» — название отсылает к онomatопее глухого, перкуссионного звука («donk»), из ритмического повторения подобных звуков строится музыкальная ткань фильма.

музыка или звуковые эффекты вступают в жесткое метрическое или кинетическое соответствие с визуальным действием. В этом смысле термин функционирует независимо от технологии производства и может применяться как к анимации, так и к игровому кинематографу.

Дэвид О. Селзник, известный голливудский продюсер, в критическом контексте применил отсылку к диснеевскому методу для осуждения избыточной синхронизации в игровом кино, что породило терминологическую путаницу в кинокритике. В результате понятие «миккимаусинг» стало обозначать одновременно и новаторскую технологию производства, и поверхностную оценку слишком буквального, тавтологичного звукового решения.

Вместо попыток окончательно очертить границы «зонтичного» термина, для современного исследователя продуктивнее перейти к использованию более точных аналитических инструментов, позволяющих дифференцировать рассматриваемые явления по трем основаниям:

1. Технология производства: разделение на методы одновременного проектирования (характерного для классической анимации и некоторых авторских проектов) и методы последующего написания музыки под готовый монтаж.

2. Тип звукозрительного подобию:

- *кинетический изоморфизм* — соответствие звука траектории и скорости движения;
- *траекторный мимезис* — использование звука для восполнения отсутствующего или редуцированного движения;
- *эмпатическая музыка* — соответствие звукового ряда не физическому действию, а эмоциональному состоянию сцены.

3. Драматургическая функция: разграничение иллюстративного соответствия (где звук дублирует изображение) и контрапункта (где жесткая синхронизация используется для создания смыслового разрыва).

Такой подход позволяет сохранить историческую точность в описании технологии синхронизации, разработанной в студии Диснея, и избежать оценочной двусмысленности при анализе звуковых решений в широком контексте аудиовизуальных искусств. Это особенно актуально в условиях современной цифровой среды, где инструменты производства вновь сближают роли аниматора и композитора, возвращая актуальность принципам симультанного проектирования на качественно ином уровне художественного синтеза.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. ... д-ра искусствоведения. Москва, 2009. 495 с.
2. Сапегина Т.А. Классическая музыка в американской и европейской анимации первой половины XX века: дис. ... канд. искусствоведения. Москва, 2024. 216 с.
3. Эйзенштейн С.М. Дисней. М.: Наука, 1985. 48 с.
4. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 2. 567 с.
5. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 3. 672 с.
6. Audio-Visual Causality and Stimulus Reliability Affect Audio-Visual Synchrony Perception / S. Li [et al.] // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. P. 1–12. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.681125.

7. Barrier J.M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. N. Y.: Oxford University Press, 2010. 648 p.
8. Beller H. Between the poles of Mickey Mousing and Counterpoint, Siegfried Zielinski, Peter Weibel (eds.). *Flusseriana: An Intellectual Toolbox*, Köln, Walther König, 2015. P. 536–553.
9. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. N. Y.: Columbia University Press, 2001. 239 p.
10. Goldmark D.I. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley: University of California Press, 2005. 225 p.
11. Jacobs L. *Film Rhythm After Sound: Technology, Music, and Performance* / L. Jacobs. Oakland: University of California Press, 2015. 266 p.
12. Sullivan P. *Hanna-Barbera's Cacophony: Sound Effects and the Production of Movement // Animation*. 2021. Vol. 16. № 1–2. P. 21–35. DOI: 10.1177/17468477211024346.

REFERENCES

1. Krivulya, N.G. *Evolutsiya khudozhestvennykh modeley v protsesse razvitiya mirovykh animatografy* [Evolution of Artistic Models in the Development of World Animation]: diss. ... doc. arts. Moscow, 2009, 495 p. (In Russ.).
2. Sapagina, T.A. *Klassicheskaya muzyka v amerikanskoj i evropejskoj animatsii pervoy poloviny XX veka* [Classical Music in American and European Animation of the First Half of the XX Century]: diss. ... cand. arts. Moscow, 2024, 216 p. (In Russ.).
3. Eyzenshteyn, S.M. *Disney* [Disney]. Moscow, Nauka Publ., 1985, 48 p. (In Russ.).
4. Eyzenshteyn, S.M. *Izbrannye proizvedeniya v shesti tomakh* [Selected Works in Six Volumes], vol. 2. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, 567 p. (In Russ.).
5. Eyzenshteyn, S.M. *Izbrannye proizvedeniya v shesti tomakh* [Selected Works in Six Volumes], vol. 3. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, 672 p. (In Russ.).
6. Li, S. et al. Audio-Visual Causality and Stimulus Reliability Affect Audio-Visual Synchrony Perception. *Frontiers in Psychology*, vol. 12, 2021, pp. 1–12. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.681125.
7. Barrier, J.M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. N.Y., Oxford University Press, 2010, 648 p.
8. Beller, H. Between the poles of Mickey Mousing and Counterpoint. In: Zielinski, S., Weibel, P. (eds.) *Flusseriana, An Intellectual Toolbox*. Köln, Walther König, 2015, pp. 536–553.
9. Chion, M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. N. Y., Columbia University Press, 2001, 239 p.
10. Goldmark, D.I. *Tunes for 'Toons, Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley, University of California Press, 2005, 225 p.
11. Jacobs, L. *Film Rhythm After Sound, Technology, Music, and Performance*. Oakland, University of California Press, 2015, 266 p.
12. Sullivan, P. *Hanna-Barbera's Cacophony, Sound Effects and the Production of Movement*. *Animation*, vol. 16, no. 1–2, 2021, pp. 21–35. DOI: 10.1177/17468477211024346.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **07.12.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **20.01.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **05.02.2026**