



Влияние традиций национальной культуры на приемы звукорежиссуры в японском кинематографе. Речь и пауза

Е.А. Русинова

кандидат искусствоведения



Е.М. Хабчук

звукорежиссер

УДК 791.43.01

АННОТАЦИЯ

В статье (окончание, начало в № 1(35), 2018) анализируются звуковые особенности японских кинофильмов, созданных во второй половине XX — начале XXI века. Прослеживаются причины воздействия на звуковые решения традиций речевой выразительности актерской школы национального театра. Представлены стилистические, фонетические и семантические особенности актерской речи в японских кинокартинах костюмно-исторического жанра (дзидайгэки), а также в фантастических и анимационных фильмах.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

японский кинематограф, традиции японского театра, звуковое решение фильма, ономотогея, речь актера в кино, звукорежиссура в кинематографе

Речь как аутентичный элемент костюмно-исторических фильмов

На первом этапе развития киноискусства в Японии в кинематографе начинали работать актеры японского театра, не придававшие новому искусству большого значения и считавшие кино съемки не слишком благородным занятием. Актерские приемы они переносили в кино из театральной практики. Во многом это обстоятельство послужило тому, что актерская киношкола в Японии так и не сформировалась. Все попытки ее создания успехом не увенчались, актеры попросту учились на киноработах своих западных коллег. Своеобразие актерской игры было одним из препятствий для понимания и принятия японских фильмов западным зрителем. Редактор одного из французских журналов Бернар Шардель говорил по этому

¹ Цит. по: Ивасаки А. Современное японское кино. Под общ. ред. и с предисл. Р.Н. Юренева. М.: Искусство, 1962. С. 216.

поводу: «Я думаю, существует одно препятствие, мешающее японским фильмам полностью отвечать вкусам широкой публики. Это манера актерской игры. Их манера далека европейскому зрителю... Достаточно, например, европейскому зрителю увидеть сцену боя, которую, совершенно очевидно, актеры играют в условной манере, как тут же раздается смех. Весь вид этого “театра”, успешно унаследованного от традиционной японской драмы, непонятен массовому французскому зрителю»¹.

Но у японского зрителя такая игра актеров не вызывала нареканий, особенно в картинах, основанных на исторических событиях (жанр *дзидайгэки*), воплощенных ранее в театральных пьесах. Основным приемом в звуковом оформлении костюмно-исторического фильма была речь актера с использованием старинного языка, отличающегося от современного японского, в частности, наличием дополнительных окончаний и местоимений. Как показывает практика, многие современные японцы почти не понимают контекст того, о чем говорят актеры в историческом фильме. Но прием стилизации речи, связанный с особым вниманием к деталям, приближает аудиторию ко времени, изображаемому на экране, добавляя реалистичности восприятию экранного события. Такой подход к историческому материалу влияет и на манеру актерской игры, поскольку изменяется не только речь, но и характер голосовой подачи.

Одним из ярких примеров работы актера с речью служит фильм «Трон в крови» (1957, в переводе с японского — «Зáмок паучьего логова»), поставленный Акирой Куросавы по пьесе Уильяма Шекспира «Макбет». Действие трагедии перенесено в средневековую Японию. Актер Тосиро Мифунэ, исполнявший главную роль, не просто говорил на соответствующем историческому времени и контексту языке, но максимально стилизо-

«Трон в крови»
(реж. А. Куросава,
1957)



вал свою речь: гортанное звукообразование очень сильно меняло звучание его голоса, особенно на гласных звуках. Благодаря низкому тембру в голосе актера слышался рокот, дикция во многом была неразборчива, уходило понимание смысла текста, но при этом создавался неповторимый образ главного героя.

Надо отметить, что не только Тосиро Мифунэ, но и другие актеры, занятые в фильме, досконально изучали все элементы стилистики речи, говор, музыкальность слова и его темпа в зависимости от статуса персонажа. Образы исторических персонажей неразрывно связывались со всеми тонкостями речи, детали которой актеры продумывали и разыгрывали, словно музыкальные партитуры.

² Ономатоппя (от др.-греч. *ὄνοματoπoία* — словотворчество) — понятие фонетической стилистики. Это сочетание звуков речи, подражающих звукам, производимым людьми (плач, вздохи, смех, топот ног), животными (блеяние, лай), природой (шуршание листьев, шум моря, шум ветра, удары грома), предметами (машины, инструменты). — *Прим. авт.*

Ономатоппя² как особый элемент речевой выразительности

При анализе речевой выразительности актерской игры в японских фильмах нельзя обойти одну особенность, которая настолько прижилась в национальной языковой практике, что может быть также отнесена к своеобразной культурной традиции. Это ономатоппя — понятие, которое можно в самом общем виде выразить словом «звукоподражание». Ономатоппя встречается в любом языке, но именно в японском она используется так активно не только в разговорной, но и в письменной речи. Попытки описания в рамках японского алфавита звуков и даже образов действия во многом уже заменили определения существительных и глаголов. Во всех языках существует описание слышимых звуков алфавитными буквами, которые вызывают у всех людей сходные устоявшиеся ассоциации. Например, «тук-тук» означает звук удара и т. п. В японском же языке ономатоппя пошла дальше, выражая в звуках и буквах то, что западному человеку вряд ли пришло бы в голову. Например, «горо-горо-горо» означает: человек катается туда-сюда по полу от лени; «зоро-зоро» — звук мурашек, «пробегающих» по коже от страха; «гоккун» — звук проглатывания напитка и сотни вариаций звукоимитации ударов: «додон» — удар по тяжелому предмету; «тон-тон» — удар по легкому предмету; «бащи» — удар по коже и т. д. По сути, в японском языке любой издаваемый кем-либо или чем-либо звук может быть выражен в понятной всем японцам звукоимитации, которую можно изобразить и графически, в виде буквосочетаний, и любое, выраженное таким образом «слово» будет нести в себе уже информацию о характере, облике, скорости и силе некоего существа, предмета, действия, природного явления. Неудивительно, что такой выразительный, вариативный и творческий звуковой прием нашел применение в японском кинематографе.

При создании фильма «Годзилла» (1954) о гигантском чудовище, вышедшем из Тихого океана и появившемся в Токио, необходимо было создать жуткий и устрашающий голос Годзиллы. В японской ономатоппе крик динозавров или монстров выра-

жается звукосочетанием «Гаооооаааа», что и послужило основой для голоса Годзиллы. Японские звукорежиссеры создавали его при помощи звука виолончели с расстроенными струнами, устанавливая внутрь ее корпуса железные пластины и помещая туда же микрофон. Голос Годзиллы настолько сохранился в сознании японцев, что даже сегодня эти звуки узнает любой японский школьник. Примечательно, что американский режиссер Роланд Эммерих, снявший ремейк «Годзиллы» в 1998 году, попытался создать новый голос для чудовища, но его вариант оказался не столь удачным и не запечатлелся в зрительской памяти.

Начиная с 1960-х годов, на японском телевидении начинает развиваться новый для того времени жанр «хэнсин-драма» (дословно: «фильмы о превращениях»), представляющий собой нечто среднее между фантастикой и подростковыми приключенческими фильмами. «Хэнсин-драмы» выходили в виде еженедельных сериалов, рассказывавших о людях со сверхспособностями, превращающихся в супергероев, которые защищают мир от пришельцев и прочего зла. Один из ранних и самых популярных примеров этого жанра — «Ультрамен» (1966–1967). Персонаж этого сериала превращался из обычного человека в гигантского супергероя в облегающем сером костюме, который стрелял с рук лазером, взрывая все окружающее огненными вспышками. Современному зрителю эти фильмы могут показаться архаичными из-за низкого качества спецэффектов, странного монтажного решения, необедительной кукольной анимации. Но один показатель выделяется все-таки из этого устаревшего ряда выразительных средств, он до сих пор живет в памяти японских зрителей и применяется (в модернизированном виде) даже в современном кинопроизводстве. Это элементы звукового решения фильма: лазерные взрывы, огненные вспышки, превращение человека в Ультрамена и т. п. В свое время совершенно необычный, «инопланетный» звук в сериале поразил японского зрителя своей простотой, с одной стороны, а с другой — исключительной выразительностью и масштабностью звукового ряда. Перед создателями сериала стояла задача придумать убедительный звук взрыва, но не привычного, а вызванного ударом лазерного меча Ультрамена. Решение этой задачи нашлось в использовании ономотопеи.

Еще в японской литературной научной фантастике звуки лазерных ударов обозначались как «Биииииии», «Уииииии», а звук электрического удара — «Бирибирибири», звук вспышек — «Пика-пика», взрыв — «Доккюн». Если прислушаться к звукам в «Ультрамене», то становится понятно, что в основу их техни-

ческой обработки положена именно звукоимитация. Звуки создавались из различных фактур, но чаще всего это были удары о музыкальные инструменты (*бива, дайко и сямисен*) с добавлением металлических резонансов от пластинок или труб. Можно предположить, что используя этот подход создатели сериала старались предоставить возможность японскому зрителю уловить на подсознательном уровне хорошо знакомые звуки. Впоследствии этот подход применялся в ряде сериалов и фильмов подобного жанра («Камен Райдер», 1971; «Харикенджер», 2002 и др.), где использовались почти те же самые звуки.

В новейшем японском кинематографе ономотоппея продолжает успешно применяться, особенно в анимационном кино. В 2006 году режиссер Хаяо Миязаки снял бездиалоговый короткометражный мультфильм «В поисках дома» о девочке, которая отправляется в путешествие по лесу и, заблудившись, ищет место для ночлега. Все звуковая часть фильма решена с помощью ономотоппеи. Два известных японских артиста имитировали голосом звучание каждого объекта, который появляется в кадре: женщина «изображала» звуки, связанные с главной героиней (шаги, взмахи руки, повороты головы, удивленный взгляд, резкий поклон, бросание предметов), мужчина — звуки окружающей природы (ветер, скрипы ветвей, прогиб крыши хижины, отзвуки лесного царя). Используя лишь два голоса, Миязаки сумел создать полную звуковую партитуру, где акустика, характер, образ, предметы и действия переданы голосовой звукоимитацией. Одновременно на экране из источников звука «вылетают» большие анимированные титры в виде написанных слов, обозначающих этот звук. Таким образом, зритель одновременно и слышит, и видит звуки.

Приведем описание одного из фрагментов этого анимационного фильма. Главная героиня, найдя заброшенную хижину в лесу, заходит и поселяется в ней. Хижина полна разных насекомых, ползающих по углам. В кадре мы видим пауков, многоножек, клопов, тараканов в виде большой передвигающейся черной массы, при этом слышим звук: «зава-зава-зава» (обозначает неприметную суету). Далее появляется девочка, которая осматривает хижину. Звук шепотом: «соро-соро-соро» (обозначает звук любопытного оглядывания). В кадре на фоне ползающих насекомых из-за стен «вылетают» маленькие буковки «зава-зава-зава» (мы не слышим, но можем увидеть звук на дальнем плане и понять, что суета продолжается). Неожиданно полил тропический ливень. Мы слышим: «зазазазааа» (означает звук ливня летом), «додододо» (звук тяжелых ударов). Девочка

резко поднимает голову: «хёрори» (звук резкого взгляда). По фону буквы «зава-зава-зава» увеличились: насекомые засуетились больше, звук суеты стал громче. Крыша начинает протекать, и возникают титры «почи-почи» (звук капания воды), одновременно крыша издает звук «отто-отто» (звук человеческой обеспокоенности), так крыша становится *анимированным* героем, издающим человеческие звуки. Крыша оседает: «мгююю» (звук, издаваемый, когда человеку тяжело). Девочка подставляет палку, придерживающую крышу: «мокю-мокю-мокю» (звук, издаваемый, когда человек пытается усесться поудобнее). Опершись на палку, крыша как бы вздыхает: «фью-юх» (звук расслабления, выдоха). Хижина спасена! По этому фрагменту можно видеть, как с помощью использования звуковой и графической ономапии Миязаки создает из неприметных вещей одушевленных персонажей и одновременно — звукозрительную плановость (крупный и общий планы в кадре) за счет динамики шепота или увеличения титров.

Пауза как переосмысленный театральный прием

Пауза (от лат. *pausa*, от греч. *pauses* — прекращение), являющаяся одним из особых средств выразительности в актерской игре, не может рассматриваться как нечто исключительное для какого-либо направления театрального искусства, тем более определенного региона. Это явление, вытекающее из практики человеческого общения и эмоционально-смысловой выразительности речи, наблюдается в любом спектакле. В театральном представлении пауза (как текстовая, так и пластическая) создает «рисунок» роли, «держит» актерский ансамбль, она важна для общей темпо-ритмической и композиционной организации игрового действия, создает в нужных местах эмоциональное напряжение или психологическую разрядку для зрителей, концентрирует внимание публики, а иногда и провоцирует ее ответную реакцию на фразу или действие актера.

Однако в японском театре *кабуки* пауза приобретает уникальные характеристики, связанные как с традициями этого вида театрального искусства, так и с особенностями эстетического мировосприятия японцев. В *кабуки* значение паузы значительно превосходит ее значимость в «психологическом» европейском театре. Профессор Токийского университета, театровед Масакацу Гундзи называет паузу (*ма*) сердцевинной японского исполнительского искусства: «Причем это пауза не временная. Она также не связана с психологией выражения.

К этому понятию паузы близко подходит то, что в японском искусстве называется *кокю* (унисон, сопереживание) или *ёхаку* (оставленное незаполненным пространство, белое пятно). Это можно было бы даже назвать проявлением сущности национальной специфики. Искусство паузы при этом стало со временем настолько отточенным, что фактически превратилось в способ выражения. <...> Другими словами, эта пауза выражает физиологическое осознание красоты в японском искусстве. Положительное значение пауз в пьесе состоит также и в том, что они необычайно оживляют канонические позы ката. Именно через эти паузы происходит общение между актерами и зрителями. Актеры посвящают всю свою жизнь созданию этих мгновенных пауз, а зрителям эти мгновения приносят наслаждение, как бы очищают их. Зрители идут на пьесы кабуки не столько для того, чтобы следить за развитием драматической ситуации на сцене, сколько для того, чтобы насладиться этими мгновенными паузами. Короче говоря, кабуки представляет собой пьесу, в которой всё мобилизуется и все стремятся к тому, чтобы создать условия, порождающие эти паузы»³.

³ Гундзи М. Японский театр Кабуки / пер. с японского Б.В. Раскина. М.: Прогресс, 1969. С. 140–141.

В японском кинематографе мы также можем наблюдать паузу, означающую момент особого общения между актером и зрителем: все используемые художественные средства мобилизуются, чтобы создать этот таинственный момент умолкания. Пауза используется, чтобы заинтриговать зрителя, повысить напряжение либо просто «оставить» зрителя наедине с героями в момент обоюдно переживаемого состояния созерцания.

Такой пример можно наблюдать в фильме Ясудзиро Одзу «Токийская повесть» (1953). Пожилые герои фильма, родители

повзрослевших детей, которые отправили их в дом отдыха на море, выходят в закатный час к берегу Тихого океана. Они опечалены из-за хладнокровного отношения к ним детей. Но вдруг, увидев очень простой и трогательный пейзаж морского горизонта в предсумеречный час, пара замирает. Герои стоят на общем плане спиной к зрителям, слегка в

«Токийская повесть» (реж. Я. Одзу, 1953)



заниженном ракурсе. В этот момент исчезают все синхронные шумы и закадровая музыка: возникает таинственная связь зрителя с героями при созерцании пейзажа, в тишине недолгой, но гипнотической паузы.

В начале фильма «Чужое лицо» (1966, режиссер Хироси Тэсигахара) главному герою, потерявшему из-за химического



«Чужое лицо»
(реж. Х. Тэсигахара,
1966)

ожога кожу на лице, приходится ходить с забинтованной головой. В качестве медицинского эксперимента ему изготавливают из специального состава «лицо» — маску (отсылка к театральной традиции). С ее появлением на голове окружающая действительность совершенно меняется в восприятии героя («Этот мир кажется таким далеким»). Меняется и его внутренняя сущность как личности: камера подолгу останавливается на лице-маске (смысловая пауза). Ту же функцию паузы, вырастающей в своем значении до философского высказывания, выполняют и стоп-кадры, фиксирующие на протяжении действия фильма *лица-маски людей* из уличной толпы.

В фильме «Телохранитель 2: Отважный Сандзюро» (1962) Акиры Куросавы рассказывается история про ронина (самурай без хозяина), который оказывается втянутым в конфликт двух кланов небольшой деревни. Один из них нанимает его с целью уничтожения членов вражеского клана. В финальной сцене герой сходитя со своим врагом в поединке, за которым наблюдают молодые самураи. Эпизод длится 1 минуту 30 секунд. В начале происходит короткий диалог между героями, затем они медленно вынимают руки из рукавов кимоно и замирают (прямое заимствование театрального приема паузы как перебива между позами актеров театра кабуки — *ката*). Во время диалога героев слышны звуки ветра, шум листьев, голоса птиц, но как только герои замирают, глядя прямо в глаза друг к другу, абсолютно все звучания исчезают. Тишина и постоянный план, статичность актеров в течение 23 секунд экранного времени порождают ситуацию максимального напряжения, которое разряжается лишь лязгом мечей и последующим быстрым монтажом (главный герой одним ударом убивает противника).

Особенно эффектно прием паузы, заимствованный из театральной традиции, применяется в японских фильмах ужасов, существенно отличающихся от фильмов того же жанра западного кинематографа, но не избежавших в то же время влияния психологической природы хоррора как киножанра. Для видеоряда японских хорроров характерны мертвецки-бледные лица с непременно большими пугающими глазами, длинные мокрые волосы, закрывающие лицо, и особая, непонятная западному зрителю, и оттого еще более привлекательная гнетущая атмосфера. Японские хорроры кажутся более «простыми» в сравнении с западными аналогами по визуальному ряду, но одновременно более гнетущими по психологическому ощущению. Японские режиссеры умеют создавать мрачные жестокие картины без натуралистического показа рек крови и расчлененных тел. Наибольший акцент делается на психологической составляющей ужаса и напряженном зрительском ожидании непредвиденной развязки. При этом японским хоррорам не слишком свойственен шоковый эффект внезапности, образы призраков или монстров (зачастую имеющие свои прообразы в древних японских сказках и легендах, а также театральных пьесах) обычно «материализуются», медленно надвигаясь из глубины кадра на зрителя. Для каждого из этих существ создается один определенный звук, который сопровождает появление персонажа в кадре (также театральный прием). За счет грамотно расставленных на протяжении экранного действия пауз, злые персонажи производят еще более сильное и пугающее впечатление на зрителя. Таким образом, пауза из локального приема становится важной составляющей художественного образа и ритмической формы фильма.

Заключение

Из истории мирового кино известно, что многие режиссеры разных стран отдавали дань уважения и восхищения японскому искусству, традициям духовной культуры. Можно привести немало примеров кинопроизведений режиссеров, вдохновленных мировосприятием японцев или напрямую связанных с событиями японской истории: «Хиросима, любовь моя» (режиссер А. Рене, 1959), «Токио-га» (режиссер В. Вендерс, 1983–1985), «Трудности перевода» (режиссер С. Коппола, 2003), «Молчание» (режиссер М. Скорсезе, 2016)... В отечественном кинематографе также отразилось влияние японской культуры, в частности, в совместных проектах. Среди них — «Москва, любовь моя» (режиссер А. Митта, 1974), «Дерсу Узала» (режиссер А. Куросава,

1975), «Мелодии белой ночи» (режиссеры К. Нисимура, С. Соловьев, 1976), «Шаг» (режиссер А. Митта, 1976), «Сны о России» (режиссер Д. Сато, 1992). В свое время Андрей Тарковский был очень впечатлен культурой Японии, изучал дзен-буддизм, восхищался творчеством Акиры Куросавы, Хироси Тэсигахары, Канэто Синдо, отголоски его интереса к музыкальной культуре Японии можно услышать в фонограммах «Сталкера» и «Жертвоприношения». Но наиболее глубоко проникся духом японского мироощущения, пожалуй, Александр Сокуров, снявший два замечательных фильма, посвященных Японии: «Восточная элегия» (1996) и «Солнце» (2005). В своем «Японском дневнике» он писал: «... японцы такие же изгой в этом мире, как и русские: слишком чужие для европейцев и прочих “цивилизованных” компаний. Чувствительны и сердечны мы...»⁴.

⁴ Сокуров А.
В центре океана:
[эссе, рассказы].
СПб.: Амфора, 2012.
С. 158.

Разумеется, не все современные, особенно молодые режиссеры способны и, главное, призваны к такому созерцательному мировосприятию в творчестве. Но стремление *узнать и понять* культуру Страны восходящего солнца, в том числе через обостренное внимание к звуку, и попытка воспринять иной взгляд на мир в состоянии расширить горизонт видения задачи, никак порой внешне не связанной с «японской темой», открыв при этом новые творческие возможности. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Гундзи М. Японский театр Кабуки / пер. с японского Б.В. Раскина. — М.: Прогресс, 1969. — 230 с.
2. Ивасаки А. Современное японское кино / под общ. ред. и с предисл. Р.Н. Юренева. — М.: Искусство, 1962. — 522 с.
3. Сокуров А. В центре океана: [эссе, рассказы]. — СПб.: Амфора, 2012. — 319 с.

REFERENCES

1. Gundzi M. Yaponskij teatr Kabuki [Japanese Kabuki Theater] / per. s yaponskogo B.V. Raskina. — M.: Progress, 1969. — 230 p.
2. Iwasaki A. Sovremennoe yaponskoe kino [Contemporary Japanese cinema] / pod obshch. red. i s predisl. R.N. Yureneva. — M.: Iskustvo, 1962. — 522 p.
3. Sokurov A. V centre okeana: ehsses, rasskazy [In the center of the ocean: essays, stories]. — SPb.: Amfora, 2012. — 319 p.

The Influence of Traditions of Culture on the Techniques of Sound Directing in Japanese Cinema. Speech and Pause

Elena A. Rusinova

PhD (Arts), Associate Professor, VGIK

Elizaveta M. Khabchuk

Sound designer, VGIK

UDC 791.43.01

ABSTRACT: The article (the end of the publication, beginning: No 1 (35), 2018) analyzes the sound features of Japanese motion pictures created in the second half of the 20th — beginning of the 21st centuries, on the example of the speech expressiveness of screen actors.

The peculiarity of the acting game for a long time was one of the obstacles to understanding and accepting Japanese films by the Western audience. The approach of Japanese film actors to taking roles was based on traditions of the theatrical performance. However, theatrical techniques organically entered the artistic structure and became distinctive features of the genre of *dzidaigaki* (costume-historical film), especially loved by the audience. The main vehicle in the sound design of such films was the actor's speech using an ancient language, differing from modern Japanese by the presence of additional endings and pronouns. The mode of stylization of speech, associated with a special attention to detail, brings the audience closer to the time displayed on screen, adding realism in the perception of the screen event. The article presents stylistic, phonetic, semantic features of actor's speech in Japanese films not only in costume and historical genre, but also in fantasy and animation films. In the latter two genres, the onomatopoeia (sound imaging) plays an important role in creating the sound design of the film, which is so common in Japanese colloquial and written speech that can also be attributed to a peculiar Japanese cultural tradition. Analysis of sound designs of the Japanese films, including the use of onomatopoeia, is the novelty of the work presented. The article's topicality is that analyzing another view of the world can broaden the horizon of seeing a specific creative task that is not even related to the "Japanese theme", while opening up new creative opportunities. In addition, the material of the article in some extent fills a gap in Russian cinema studies, related to the theme of sound in Japanese cinema.

KEY WORDS: Japanese cinema, traditions of the Japanese theater, sound design of the film, onomatopoeia, actor's speech in the cinema, sound directing in cinema