

УДК 811.521

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2026.46.2.28>**ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ СТУДІЇ DISNEY
НА ЯПОНСЬКУ МОВУ (НА ПРИКЛАДІ МУЛЬТФІЛЬМУ «КРИЖАНЕ СЕРЦЕ»)****SPECIFIC ASPECTS OF TRANSLATING DISNEY ANIMATED FILMS
INTO JAPANESE: A CASE STUDY OF *FROZEN*****Катишева П.М.,***orcid.org/0009-0002-0987-3732**студентка III курсу факультету східної і слов'янської філології
Київського національного лінгвістичного університету***Дементьєва Т.С.,***orcid.org/0009-0009-6252-9368**викладачка кафедри корейської і японської філології
Київського національного лінгвістичного університету*

Стаття присвячена дослідженню особливостей перекладу анімаційних фільмів студії Disney на прикладі мультфільму «Крижане серце» (*Frozen*). Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі мультиплекційного медіа у міжкультурній комунікації та необхідністю вдосконалення стратегій локалізації контенту, враховуючи культурні відмінності країн оригіналу та реципієнта. У ході дослідження було висвітлено, що адаптація вербальних та невербальних аспектів перекладу покращує сприйняття сюжету глядачами та посилює міжкультурне розуміння. Обґрунтовано, що вибір форми перекладу (дубляж, закадрове озвучення чи субтитри) має залежати від потреб глядачів. Зокрема, дубляж рекомендовано для дитячої аудиторії та людей із нейровідмінностями, оскільки він знижує когнітивне навантаження. Особливу увагу приділено ролі музичного супроводу, який виступає не лише фоновим елементом, а й суттєво сприяє розкриттю сюжетних поворотів.

Практична частина дослідження зосереджена на аналізі перекладу мультфільму «Крижане серце» з англійської мови на японську. Запропоновано класифікацію стратегій перекладу, що включає скорочення з переформулюванням та розширення змісту з культурною адаптацією. Встановлено, що через фонетичні особливості японської мови перекладачі часто спрощують репліки, роблячи акцент на емоційній складовій. Особливу увагу приділено специфіці японської локалізації, унікальними рисами якої є: використання звуконаслідування для підсилення експресивності, авторське додавання прикметників для уточнення контексту тощо. Наголошено, що успішна адаптація жартів та культурних реалій досягається через їхню заміну локальними еквівалентами й перетворення каламбурів у фонетичну гру слів.

Ключові слова: японська мова, аудіовізуальний переклад, «Крижане серце», переклад мультфільмів, локалізація.

This paper examines the characteristics of translating Disney animated films, using *Frozen* as an example. The relevance of this study stems from the growing role of animated media in cross-cultural communication and the need to improve content localization strategies, taking into account the cultural differences between the source and target countries. The study highlights that the adaptation of verbal and nonverbal aspects of translation improves viewers' perception of the plot and enhances cross-cultural understanding. It is concluded that the choice of translation type (dubbing, voice-over, or subtitles) should depend on the needs of the audience. In particular, dubbing is recommended for children and neurodivergent individuals, as it reduces cognitive load. Special attention is given to the role of musical accompaniment, which serves not only as a background element but also significantly contributes to highlighting key plot moments.

The empirical part of the study focuses on analysing the translation of the animated film *Frozen* from English into Japanese. A classification of translation strategies is proposed, which includes compression with rephrasing and expansion of content with cultural adaptation. It has been established that, due to the phonetic characteristics of the Japanese language, translators often simplify lines, emphasizing the emotional component. Particular attention is paid to the specifics of Japanese localization, whose unique features include: the use of onomatopoeia to enhance expressiveness, the addition of adjectives to clarify the context in detail, among others. The study concludes that the successful adaptation of jokes and culture-specific elements is achieved by replacing them with local equivalents and transforming puns into phonetic wordplay.

Key words: Japanese language, audiovisual translation, *Frozen*, animation translation, localization.

Постановка проблеми. З розвитком мультимедійної індустрії кількість розважального контенту для сучасних дітей та підлітків значно зростає. Попри величезну популярність творів Walt Disney Animation Studios (*Анімаційна студія Волта Діснея*), як однієї з провідних студій,

особливості перекладу її анімаційних стрічок на сьогодні вивчені недостатньо. На відміну від звичайного художнього перекладу, переклад мультфільмів виключає можливість коментарів та розлогих пояснень, вимагаючи від перекладача миттєвої зрозумілості кожного мовного еле-

мента. В контексті глобалізації перекладач часто виступає в ролі культурного посередника: завданням є не лише вдало передати зміст, а й адаптувати його так, щоб він був повністю зрозумілий іноземній цільовій аудиторії. В той же час зміст часто є обмеженим технічними рамками дубляжу. Враховуючи значні відмінності між культурами Заходу і Сходу, аналіз перекладу мультфільмів студії Disney з англійської на японську мову є актуальним, а вивчення перекладацьких стратегій під час роботи з текстом анімаційних фільмів, які враховують ці культурні відмінності, становить значний дослідницький інтерес.

Аналіз попередніх досліджень. Вивчення перекладу мультфільмів – це напрям лінгвістики, що стрімко розвивається, зважаючи на велику кількість візуального медіа, що регулярно виходить у широкий прокат. Видом перекладу, що використовують під час адаптації візуального медіа, є аудіовізуальний переклад (АВП). Попри відносну новизну цієї дисципліни, кількість наукових розвідок у галузі АВП невпинно зростає. Теоретичні засади та специфіку цього виду перекладу окреслювали Д. Сінтас, Г. Андерман, Р. Адачі, І. Гамб'є, Ф. Шом, Я. Педерсен тощо. Серед вітчизняних науковців зміну візуальних компонентів АВП досліджував, зокрема, О. Романюк. Питання дубляжу в українському науковому дискурсі висвітлювали О. Мітіна, Л. Ростомова, К. Драпалюк, тоді як проблематику субтитрування досліджували Н. Підмогильна, М. Трофімова тощо. Водночас, попри зростання інтересу науковців до цієї галузі, особливості локалізації західних мультфільмів для японської аудиторії залишаються недостатньо висвітленими.

Мета нашої роботи полягає в ґрунтовному порівняльному аналізі особливостей перекладу мультфільмів студії Disney з англійської мови на японську, насамперед на матеріалі повнометражного мультфільму «Крижане Серце» / *Frozen* (2013, режисери К. Бак, Д. Лі) [1; 2]. Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких завдань: проаналізувати роль мультиплікаційного медіа у сучасній міжкультурній комунікації; розглянути основні види АВП та охарактеризувати відмінності в їхньому використанні під час перекладу; класифікувати стратегії перекладу мультфільмів студії Disney з англійської на японську мову; визначити особливі риси японської локалізації.

Виклад основного матеріалу. На відміну від художніх текстів, при перекладі мультиплікаційних фільмів фахівець має зважати не лише на текст, що виголошують персонажі, а й на їхню

мову тіла, жести, емоції, місце перебування героїв тощо. Саме АВП є тим видом перекладу, що бере до уваги всі ці аспекти. Так, І. Гамб'є зазначає, що АВП вимагає комплексної роботи з більшою кількістю елементів, ніж просто текстами [3, с. 55], а Р. Адачі називає інтеграцію вербальної та невербальної комунікації ключовою характеристикою АВП [4, с. 18], що і є основною відмінністю між будь-яким іншим видом перекладу та аудіовізуальним. «...*Це не буквальный переклад. Перекладачі повинні враховувати культурні нюанси, ідіоматичні вирази та гумор, щоб створити версію сценарію, яка відчуватиметься автентичною для цільової аудиторії. Адаптація діалогів відповідно до таймінгу анімації та рухів губ також має вирішальне значення, оскільки це гарантує, що дубльовані репліки звучатимуть природно*» [5].

Не лише міміка та усний текст передають інформацію, а й кольорові гами сцен, розташування персонажів на екрані, звукові ефекти та музика, що лунає на фоні. Як стверджує Р. Адачі, звукові та візуальні компоненти впливають на лінгвістичні елементи в перекладі аудіовізуальних засобів масової інформації [4, с. 37]. Ф. Шом відзначає, що для того, щоб фільми відзначились успіхом в різних суспільствах, перекладачі мають вдаватися до локалізації, інтернаціоналізації або навіть глокалізації, тобто процесу адаптації аудіовізуальної продукції до норм, уподобань та антипатій різних цільових культур [6, с. 41]. Саме завдяки цьому глядач краще зрозуміє контекст та моделі поведінки персонажів.

У дослідженні локалізації візуальних елементів на прикладі анімаційних фільмів студії Pixar О. Романюк зазначає, що в анімаційному медіа часто відбувається локалізація не лише тексту, а й візуальних елементів. До прикладу, у мультфільмі «Думками навиворіт» персонажка Огида з'являється вперше, коли маленьку Райлі намагаються нагодувати броколі (тобто цей овоч викликає огиду в дитини). Однак у японській локалізації броколі замінили на зелений болгарський перець, адже саме його, а не броколі, стереотипно ненавидять японські діти: зміна візуальних елементів оригіналу на ті, що є більш притаманними мові перекладу, покращують розуміння та сприйняття аудиторії [7, с. 705–707]. Локалізація завдяки цьому набуває більш самостійних рис та відкриває нові можливості для кіностудій різних країн. Такі зміни не лише полегшують роботу перекладача, а й створюють інклюзивну версію медіа продукту, що зважає на культурні особливості країни реципієнта. Г. Арман наголошує,

що для людей, які розмовляють різними мовами, належать до різних соціальних груп та мають різне культурне походження, переклад анімаційних фільмів можна розглядати як інструмент для розуміння точок зору одне одного. Він позитивно впливає на стосунки між країнами оригіналу та перекладу через створення нових міжкультурних зв'язків, взаємне поширення культурних особливостей та подолання культурних розривів [8, с. 31–32].

Дослідники виокремлюють два основних підходи до АВП: макро- та мікроконтекстуальний. Макроконтекстуальний підхід включає в себе прийняття більш широкого погляду на процес перекладу та встановлення взаємозв'язків із соціальними та культурними явищами, тоді як мікроконтекстуальний підхід досліджує процес створення значення в аудіовізуальному тексті через детальний аналіз взаємодії між мультикодами, включаючи невербальні фактори [4, с. 8–9]. Однак важливо зазначити, що ці підходи не існують відокремлено, а радше поповнюють одне одного, вибудовуючи стратегію перекладача.

Думки стосовно поділу АВП на різновиди розділяються. Більшість дослідників сходяться та тому, що існує три основних: дубляж, закадрове озвучення та субтитри. Однак Д. Сінтас та Г. Андерман навпаки зазначають, що існує лише два основних підходи до перекладу усного мовлення: зберегти його як усне або перетворити на письмовий текст [9, с. 4], а Р. Адачі зазначає, що деякі дослідники виділяють до семи видів перекладу, як-от субтитри, дубляж, усний переклад, коментарі, закадровий голос, розповідь та електронне лібрето (система, що використовується для транскрибування переважно оперного співу та перекладу тексту пісень для глядачів) [4, с. 19].

О. Мітіна, М. Ростомова та К. Драпалюк зазначають, що дублювання є видом переозвучування, у якому здійснюється повна заміна іноземної мови акторів (тобто оригінальні репліки замінюються на нові), і при цьому мова персонажів мовою перекладу має співпадати з оригінальною промовою за тривалістю фраз, а також із артикуляцією акторів [10, с. 237]. Натомість субтитри – це перекладений текст, який з'являється у нижній частині екрана синхронно з відповідними за змістом монологами та діалогами героїв кінофільму або серіалу [11, с. 108]. Розглянемо детальніше дослідження, що стосуються саме цих двох видів АВП.

Переклад субтитрів є часто більш обмеженим, ніж дублювання, оскільки кількість часу, за яку текст має з'явитись на екрані, лімітована.

Це пов'язано з тим, що швидкість читання часто є меншою за швидкість мовлення. Тому письмова інформація, яка може бути передана субтитрами, повинна бути більш стислою з огляду на такі фактори, як тривалість відображення субтитрів на екрані, необхідність їхньої зміни відповідно до зміни зображення та максимальна кількість символів, які можуть вміститися в одному кадрі [8, с. 25]. В кожній мові ця кількість часу відрізняється. Х. Інагакі та А. Мацумура зазначають, що в японських субтитрах кількість символів на екрані становить 10, 15 або 20, і при цьому вони можуть бути поділеними на 1, 2 або 3 рядки [12, с. 241]. Такі стандарти значно відрізняються від європейських, де на екрані може бути до 42 символів [13, с. 1], оскільки японські ієрогліфи більш компактні. В результаті багато речень у фільмах з японськими субтитрами є радше стислим викладом сказаного, ніж повним перекладом [14]. Крім того, раніше субтитри в японських фільмах подавалися вертикально, як і в книгах, однак на сьогодні більшість із них є горизонтальними, що зумовлено західним впливом.

Можна стверджувати, що залежно від цільової аудиторії перекладу дубляж переважає надоліки субтитрів. Г. Арман згадує, що техніка дубляжу часто є прийнятним методом для глядачів, які не володіють іноземними мовами, неграмотні або занадто молоді, щоб швидко читати [8, с. 28]. Додамо, що дубляж часто є більш зручним і для глядачів з обмеженими можливостями, які можуть мати складнощі з читанням субтитрів через поганий зір, нейровідмінності (як-от дислексія, РДУГ та ін.) тощо, а не недостатню обізнаність. Завдяки синхронізації перекладеного тексту, що виголошує персонаж, із рухом губ у глядачів створюється враження, що вони дивляться мультфільм мовою оригіналу, а не перекладу. Цей фактор стає ключовим при виборі виду перекладу у мультфільмах: увага дітей обмежена, і більшість із них не можуть одночасно читати субтитри й дивитися фільм, оскільки це вимагає додаткових когнітивних зусиль [8, с. 28]. До того ж, за допомогою дубляжу можна повноцінно передати текст, що накладається один на одного, і так повністю передати зміст, не перекриваючи весь екран репліками героїв. Через дубляж можливо передати особливості мовлення персонажів разом із інтонаціями, які можуть залежати від віку, соціального статусу та індивідуальних особливостей мовлення.

Для підтримки враження автентичності картини під час дубляжу перекладач має *«вписувати відкриті голосні та губно-губні приголосні в ті моменти, коли людина на екрані крупним планом*

помітно відкриває рот або закриває губи, щоб вимовити відповідні звуки» [6]. Ця вимога значно ускладнює переклад, однак саме вона покращує враження глядача. Х. Де лос Рейес Лосано зазначає, що синхронізація губ під час дублювання дитячих анімаційних фільмів, залежить від різних факторів, таких як тип медіа платформи (кіно, телебачення, планшет тощо), техніка анімації (мультфільм, стоп-моушн-анімація, 3D-анімація тощо) та цільова аудиторія (дорослі, діти або обидві групи) [15, с. 100]. Під час перекладу субтитрів з такою проблемою неможливо зіткнутися, втім часто постає питання щодо перекладу назв предметів, постерів та табличок, які часто трапляються у стрічках. А також ускладнюється переклад реплік, коли персонажі говорять одночасно та знаходяться далеко від екрану.

Труднощі перекладу мультфільмів становить також наявність реалій та слів, що відсутні у мові перекладу, до яких належать, зокрема, okazionalizmi, притаманні мультимедійній сфері, як-от мультфільмам. О. Содель зазначає, що в мультиплікаційній продукції переклад okazionalizmів повинен легко сприйматися глядачем та не відволікати його від сприйняття сюжету [16, с. 35]. Важливо, щоб переклад справляв однаковий ефект і на оригінальну аудиторію, і на іноземну. Додатковою складністю тут є обмеженість в екранному часі, що унеможливує прописування розлогих пояснень. Значні культурні відмінності змушують перекладача підбирати відповідні по значенню каламбури та вирази у мові перекладу. До того ж, наявність каламбурів чи жартів із використанням топонімів, як і сама наявність назв місцевості, також ускладнюють переклад. У такому випадку перекладачеві слід пам'ятати, що передача гумору не потребує повної та точної передачі змісту задля досягнення адекватності перекладу фільму, оскільки важливою умовою є виклик миттєвої реакції у глядача [11, с. 238]. Культурна адаптація дитячих мультфільмів відзначається не лише лінгвістичною адаптацією, а і пристосуванням до вікової категорії та когнітивних особливостей дітей певного віку. Як стверджує С. Єлісеєва, невіддільною частиною процесу перекладу є прагматична адаптація аудіовізуального матеріалу з урахуванням базових знань цільової аудиторії й прагматична адаптація для збереження емоційного відгуку [17, с. 56].

Окремої уваги при перекладі потребують і пісні, що з'являються в мультфільмах. На додачу до фонові естетичної функції вони можуть доповнювати сюжет усієї стрічки, її частини

чи емоції героїв. Музичні композиції зазвичай потребують адаптації перекладу, яка відповідає ритму музики відповідно до чотирьох поетичних ритмів класичної риторики (тобто ритм кількості складів, ритм інтенсивності або розподілу акцентів, ритм тону та ритм тембру або рими). Аналіз тексту пісні неможливо провести без урахування її музичного супроводу й нот [6]. Крім того, фонові музика грає не лише для заповнення тиші, а й впливає на переклад: пом'якшує, підсилює та змінює емоційний вплив на реципієнта. С. Коккола зазначає, що комбінація візуального зображення та звуку «сприяють інтенсивності та плинності вражень від перегляду» [18].

У перекладознавстві існує кілька підходів до класифікації стратегій АВП. Так, Я. Педерсен розділяє стратегії перекладу субтитрів на орієнтовані на вихідну культуру (source-oriented) та орієнтовані на цільову культуру (target-oriented). До першої групи він відносить прямий переклад, уточнення під час перекладу, збереження змісту, тоді як до другої – узагальнення, заміну лексем та упущення під час перекладу [19, с. 75]. У свою чергу Ф. Шом досліджує види синхронізації у дубляжі, виокремлюючи фонетичну (синхронізацію губ), кінетичну (синхронізацію рухів тіла) та ізохронну (синхронізацію між висловлюваннями та паузами) [20, с. 68]. Враховуючи ці підходи, у межах аналізу мультфільму «Крижане серце» ми виокремлюємо дві узагальнені стратегії, що були застосовані під час його перекладу з англійської мови на японську.

Головною особливістю перекладу цього мультфільму є значний обсяг адаптованого й локалізованого матеріалу. Зокрема це стосується пісень, які є ключовими елементами сюжету. Так, можемо виокремити такі основні стратегії перекладу цього мультфільму, як: (1) скорочення змісту із переформулюванням реплік з орієнтацією на загальний зміст; (2) розширення змісту шляхом додавання описових компонентів та культурної адаптації.

Перша стратегія перекладу найчастіше застосовується під час адаптації пісень, де довжина висловлювань обмежена ритмічним та звуковим супроводом. Було виявлено, що завдяки фонетичним та структурним особливостям японської мови протягом однакового проміжку часу може бути виголошений менший обсяг тексту порівняно з англійським оригіналом. Цей чинник суттєво впливає на передачу змісту. До прикладу, у пісні «Frozen Heart», з якої починається мультфільм, оригінальна репліка звучить так: «Ice has a magic can't be controlled, // Stronger than one, stronger

than ten, // Stronger than a hundred men!». Її можна перекласти як «Лід має магію, яку неможливо контролювати, // Сильнішу за одного, сильнішу за десятьох, // Сильнішу за сотню чоловіків». У японській версії репліку адаптовано наступним чином: 「魔法の力 // とても強くて // 誰にも支配できないぞ」 /махō но чікара // тотемо цуйокуте // даре ні мо шіхай-декінаї зо/, що в перекладі означає «Магічна сила настільки потужна, що ніхто не може нею керувати», тобто основний семантичний зміст переданий без стилістичного повторення, що присутнє в оригіналі. Далі в тій же пісні знову бачимо цю особливість: «Born of cold and winter air, and mountain rain combining, // This icy force, both foul and fair, has a frozen harbor mining» («Народившись із поєднання холодного зимового повітря та гірського дощу, // Ця крижана сила, водночас грізна й прекрасна, заморожує порт»), що в японському перекладі звучить як: 「木枯らし吹けば川さえ凍る」 /когараші фукеба кава сае кōру/ («Коли дме холодний вітер, замерзає навіть річка»). Так, під час перекладу основний зміст переданий у перефразованому вигляді, а прикметники, наявні в оригіналі, були випущені.

Як було зазначено вище, такі зміни суттєво впливають на передачу основного змісту. Зокрема у пісні «Do you want to build a snowman» знаходимо оригінальний текст: «Please, I know you're in there. // People are asking where you've been. // They say «Have courage», and I'm trying to. // I'm right out here for you. // Just let me in» – «Будь ласка, я знаю, що ти там. // Люди питають, де ти. // Вони кажуть: «Будь мужньою», і я намагаюся. // Я тут, поруч із тобою. // Просто впусти мене». Його японський варіант звучить як: 「ねえドアを開けて心配してるの。// 会いたいわ。// そばにいれば支え合える 2人で」 /Нē доа о акете шімнай-шітеру но. // Аїтаї ва. // Соба ні іреба сасае-аеру футарі де/ – «Послухай, відчини двері, я переживаю. Я хочу побачитись. Якщо ти будеш поруч, то ми зможемо підтримати одна одну». Тут японський переклад нівелює аспект соціального тиску на головну героїню Ельзу, натомість акцент зміщений на почуття та прохання її сестри Анни бути поруч. Аналогічна тенденція спостерігається у пісні «For The First Time In Forever», де відбувається зміщення акценту в характері Ельзи: «Don't let them in and see // Be the good girl you always have to be» – «Не впускай їх і не показуй // Будь хорошою дівчинкою, якою ти завжди мусиш бути». Японський переклад 「一人でいたいのになんにも会いたくない」 /хіторі де ітаї но ні даре ні мо аїтакунаї/ («Я хочу побути сама, нікого

не хочу бачити») демонструє її закритість від зовнішнього світу та прагнення до самоізоляції, на відміну від оригіналу, де акцентується увага на тому, що персонажка має бути «хорошою» для інших.

Звернімо окрему увагу на назву композиції «For The First Time In Forever». В оригіналі вона дослівно перекладається як «Вперше за вічність», тоді як японською 「生まれて初めて」 /умарете хаджімете/ – дослівно «Вперше з народження», що знижує експресивність порівняно з першоджерелом. Іншою композицією, назва якої зазнала змін у перекладі, є «Fixer Upper» (дослівно: «Той, хто потребує ремонту»). Така назва пісні зумовлена частим повторюванням однойменного рядка в контексті: «якби лише було кохання, то можна змінити іншу людину та самому змінитись». Японський переклад назви врахував цей контекст: 「愛さえあれば」 /ай сае ареба/ («Якби лише було кохання»). Серед назв пісень виділяється й композиція за назвою «Let It Go», що японською має подвійну назву: 「レット・イット・ゴー〜ありのままで〜」 /ретто ітто гō ~ арі но мама де ~/. Це пов'язано популярністю пісні, що спонукало перекладачів залишили оригінальну назву, транскрибовану катаканою, у поєднанні з власне перекладеним варіантом.

На відміну від оригіналу, де в піснях «Frozen Heart» та «Love Is An Open Door» відбувається зміна останніх рядків другого приспіву, в японському перекладі ця зміна відсутня та приспів залишається ідентичним – це спрощення також зумовлене структурними та фонетичними особливостями японської мови. Так у другій із зазначених пісень перший приспів звучить як: «Love is an open door // Love is an open door (door) // Love is an open door // With you (with you), with you (with you) // Love is an open door» («Кохання – це відчинені двері // Кохання – це відчинені двері (двері) // Кохання – це відчинені двері // З тобою (з тобою), з тобою (з тобою) // Кохання – це відчинені двері»). Другий, відмінний, приспів в свою чергу звучить як: «Love is an open door // Love is an open door (door) // Life can be so much more // With you (with you), with you (with you) // Love is an open door (door)» («Кохання – це відчинені двері // Кохання – це відчинені двері (двері) // Життя може бути набагато більшим // З тобою (з тобою), з тобою (з тобою) // Кохання – це відчинені двері»). В японському перекладі обидва приспиви звучать перефразовано, проте однаково: 「二人だから // 扉開けて // 飛び出せるの // 今(今) // もう(もう) // 二人だから」 /футарі да кара // тобіра акете //

тобі-дасеру но // іма (іма) // мō (мō) // футарі да кара// – «Тому що ми вдвох // Відчини двері // І ми зможемо вибігти // Зараз (зараз) // Тому що ми вдвох».

В японському перекладі мультфільму також використовується велика кількість так званих *катакана-го*, тобто слів, запозичених з іноземних мов (здебільшого англіцизмів) і записаних абеткою *катакана*. Окрім антропонімів і топонімів, як, наприклад, назви іншого королівства «Southern Isles» (японською: 「サザラン・アイルス」 /сазаран айрусу/), запозичена лексика допомагає створювати стилістичні акценти. Так, у транслітерованому вигляді названа «Північна гора» – «North Mountain», як найвища гора, на яку втекла Ельза: 「ノルス・マウンテン」 /норусу маунтен/, а «Love experts» – «експерти в коханні» адаптовано як 「恋愛のスペシャリスト」 /рен'ай но сунешіарісудо/, де використання запозичення акцентує додаткову увагу глядачів.

Пісня «Reindeer(s) Are Better Than People» закінчується фразою «Let's call it night. Good night» («Давайте на цьому завершимо. На добраніч»), що в японському перекладі звучить як: 「もう寝ようか。グッドナイト」 /Мō нейō ка. Гуддо найто/, буквально «Мабуть, ходімо вже спати. На добраніч». Останній вислів виражений саме через транскрибований англіцизм, що зумовлено збереженням ритмічного малюнка мелодії та додаванням стилістичного акценту. Аналогічний прийом також використаний у пісні «Fixer Upper», яка закінчується великою кількістю повторів, що зливаються в одну мелодію. Тому в японському перекладі було прийнято рішення транскрибувати репліки катаканною: «True, true... True love, love... true love! True love» – 「トゥルーラブ・ラブ・ラブ・ラブ・ラブ・ラブ・ラブ・トゥルーラブ・トゥルー」 /турӯ рабу, рабу, рабу, рабу, рабу, рабу, рабу, турӯ рабу, турӯ/.

Згадане поняття «справжнього кохання» або ж «true love» є одним із ключових у мультфільмі. В японському перекладі для його позначення використовуються три різних відповідники. По-перше, транскрипція 「トゥルーラブ」 /турӯ рабу/, що вживається для збереження ритму в пісні. По-друге, на початку та в середині мультфільму Анна часто каже, що хоче знайти справжнє кохання, використовуючи поняття 「運命の人」 /уммей но хіто/, тобто «людина, яка визначена долею», що має виключно романтичний підтекст. В заключній частині мультфільму використовується поняття 「真実の愛」 /шінджіцу но ай/ – «справжнє кохання», що має ширше значення та використовується також на позначення

любові між родичами, а в аналізованому мультфільмі – між сестрами. Зміна терміна в японському перекладі вдало підкреслює розвиток персонажа Анни, що на початку мультфільму сприймала поняття «справжнього кохання» лише в романтичному ключі.

Окремою особливістю японської адаптації є використання ономапопеїчних висловів – особливого шару японської лексики, що повторює звуки навколишнього середовища, відображає зовнішні і внутрішні стани істот тощо. Так, коли Анна впала в крижане озеро, героїня повторювала «Cold, cold...» – «холодно, холодно...» безліч разів. В японському перекладі було застосовано ономапопеїчний відповідник: 「こちゃこちゃ」 /кочя-кочя/, який перекладається, як «змішуватись до купи», «створювати безлад»: імовірно мова про звук зубів, які цокотять, наче перемішуючись, що є авторським використанням цієї ономапопеї. Іншим прикладом є використання вислову 「ギャンギャン」 /гян-гян/ у поєднанні з дієсловом 「行きます」 /ікімас/, який є відповідником до оригінального «We like to go fast». Окремо ця ономапопея має переклад «галасувати», тобто її вживання є також авторським та означає: «голосно, швидко їхати». Після падіння головних героїв у сніг з висоти Анна реагує на зауваження Крістофа про колір її волосся: «You should see your hair» («Ти би побачив своє волосся») і цим так би мовити «переводить стрілки» на те, що її співрозмовник також весь у снігу. Тоді як японською вона каже: 「ぼしやぼしやになっただけの」 /бошія-бошія ні натта даке но/ – «Воно просто розпатлалось», акцентуючи увагу на собі без взаємного зауваження. Цей приклад, як і наступні, ілюструє другу стратегію перекладу, а саме: зміну фокусу висловлювання та додавання описових компонентів під час перекладу з орієнтацією на культурні особливості країни реципієнта.

Яскравим прикладом є сцена на початку мультфільму, коли король та королева повезли власних дочок до тролів, щоб ті вилікували Анну. Король просить про допомогу та викрикує: «My daughter!» («Моя донька!»), що в японському перекладі доповнено як 「娘が危ない」 /мусуме та абунай/ – «Моя донька в небезпеці!», і таке розширення акцентує увагу на критичності ситуації та напруженості моменту. Доповнення висловів на позначення почуттів відбувається і в пісні «For The First Time In Forever»: «I wanna stuff some chocolate in my face» («Я хочу вдосталь наїстись шоколаду») та японська версія 「恥ずかしいからチョコを食べちゃう」 /хазукашіі кара чьоко о табечяу/ («Через те що ніяково, об'їмся шоко-

ладом»). Тут у перекладі до основної дії додане пояснення причини, на додачу граматична конструкція 「Vちゃう」 підсилює, що мовець жалкує про зроблену дію.

Японській локалізації мультфільму «Крижане серце» також притаманно додавання відсутніх в оригіналі прикметників, спираючись на візуальний супровід. Так, при описі снігу його порівнюють із десертом маршмелоу, що в перекладі звучить як 「大きいマシヤマロ」 /ōkii mašyamaro/ – «велике маршмелоу». Також у пісні «Love Is An Open Door» до оригінального іменника «someone» («хтось») в японському перекладі доданий прикметник «особливий»: 「特別な誰か」 /tokubetsu-na dareka/ – «хтось особливий». У пісні «For The First Time In Forever» іменник «сніговик» доповнений прикметником «великий», якого не було в оригіналі: 「大きな雪たるま」 /ōki-na yuki daruma/.

Під час перекладу мультфільму також відбувається адаптація жартів та культурних особливостей. До прикладу, через різницю в релігійних контекстах та відсутність в японській культурі звертання «thank goodness» («слава Богу»), його замінили на 「ならよかった」 /nara yokatta/ – «от і добре, коли так». Культурну різницю також можна спостерігати під час перекладу уривку, коли Анна та Ганс підійшли до Ельзи, як до королеви та старшої сестри Анни, з проханням благословити їхній шлюб: «We would like your blessing of our marriage... You asked for my blessing, but my answer is no» («Ми б хотіли попросити вас благословити наш шлюб... Ви попросили мого благословення – моя відповідь ні»). В перекладі: 「私たち 実はですね 結婚します... あなたの結婚は絶対に認められません」 /vatašī-tachi džiŋu va des ne kekkon-šimas... anata no kekkon va dzettai ni mītomeraremasen/ («Насправді ми одружуємося... Я нізащо не дам згоди на ваше одруження»). Японський переклад представляє прохання про благословення як констатацію факту, адже в європейській культурі благословення можуть просити і у старших родичів, і у монархів, тоді як у японській культурі зазвичай чоловік просить благословення на шлюб із дівчиною саме у її батька.

У пісні «Love Is An Open Door» Анна та Ганс одноголосно співають «Jinx! Jinx again!» («Чорт! Чорт, знову співало!»), що є алюзією на однойменну дитячу гру, під час якої, якщо діти ненавмисно вигукують якесь однакове слово одночасно, вони мають крикнути «Jinx!» [21]. У японському перекладі вони вигукують 「あ、またそろった」 /a, mata sorotta/, тобто «Ой, знову усе збі-

гається», що передає особливості гри, на яку була зроблена алюзія. Гру слів також знаходимо в оригіналі під час діалогу Анни з Ельзою на вечірці після коронації. Ельза робить Анні комплімент: «You look beautiful» («Чудовий вигляд»), на що Анна відповідає: «Thank you. You look beautifuller. I mean, not fuller, you don't look fuller, but more beautiful» («Дякую. У тебе чудніший. Тобто чудовіший, тобто ще прекрасніший»). У цій репліці Анна помиляється через хвилювання та підбирає неправильну форму прикметника. В перекладі ця фраза звучить, як: 「とてもきれいな。ありがとう。エルサも負けずにじゃなくて、私よりもっともっとずっときれいな」 /Tometo kirēi ne. Arigatō. Eruza mo makezu ni džiŋa nakte, vatašī ŋori mo motto-motto dzutto kirēi/. – «Ти дуже гарна. Дякую. Ельза не просто не поступається мені, а набагато-набагато гарніша за мене». Тобто присутня в оригіналі гра слів із ніяковістю була втрачена та трансформована в щире захоплення й вишуканий комплімент.

Висновки. В результаті дослідження було виявлено, що для перекладу мультфільмів використовується так званий аудіовізуальний переклад (АВП). Цей вид перекладу є не просто мовною трансформацією, адже на зміст твору безпосередньо впливають такі невербальні чинники, як звуковий і візуальний ряди. Зміна візуальних чинників може покращити розуміння змісту цільовою аудиторією та підвищити міжкультурне взаєморозуміння народів. Доведено, що успішна локалізація базується на трансформації ідіоматичних виразів та культурних реалій. Окрім семантичної точності, важливим є дотримання технічних параметрів: часової синхронізації губ, врахування обмежень простору на екрані, тобто кількості знаків у субтитрах тощо. Вибір виду АВП (дубляж, закадровий переклад чи субтитрування) має залежати від практичних чинників, зокрема, дубляж є найбільш ефективним для дитячої аудиторії та людей із фізичними обмеженнями чи нейровідмінностями, оскільки зменшує когнітивне навантаження під час перекладу. Крім того, переклад мультфільмів потребує як культурної, так і вікової адаптації. Особлива увага приділяється музичному супроводу: музичні композиції в мультфільмах функціонують як важливий аспект сюжету, що додають емоційного забарвлення та розкривають важливі сюжетні повороти.

Під час аналізу перекладу мультфільму «Крижане серце» з англійської мови на японську було запропоновано класифікацію на основні стратегії перекладу, що базуються на двох ключових підходах: скороченні з переформульован-

ням реплік і розширенні змісту через додавання описових компонентів з орієнтацією на культурні особливості країни реципієнта. Така класифікація покращує розуміння механізмів адаптації західних мультфільмів для японської аудиторії та може бути використана в подальших дослідженнях, що ґрунтуються на особливостях перекладу медійного продукту студії Disney. Встановлено, що у зв'язку з особливостями фонетичної будови японської мови, японські перекладачі часто вдавалися до спрощення формулювань, спираючись лише на основний зміст висловлювань. Важливою особливістю стало нівелювання соціального тиску та, натомість, фокусування на емоційному стані головних героїв.

У перекладі пісень було виявлено збереження однакових рядків приспіву, тоді як в оригіналі відбувалася зміна рядків; використання запозичень

для збереження ритмічного малюнку мелодії; явище подвійної номінації пісні (перекладеної та транскрибованої за допомогою *катакани*), що пов'язано з популярністю композиції.

Характерною рисою японського перекладу є авторське використання ономапопечних лексем, що додають оповіді експресивності. Також виявлено широке застосування додаткових описових прикметників та уточнювальних частин речення, що покращують розуміння японської аудиторії. Завдяки варіативності перекладу ключового поняття «справжнього кохання» залежно від моменту у стрічці, було додатково візуалізовано еволюцію головної героїні. Адаптація культурних особливостей та жартів оригіналу відбувалася завдяки заміні їх на більш природні для японської культури відповідники та спрощення каламбурів до фонетичної гри слів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Frozen. MEGOGO. 2013. URL: <https://megogo.net/ua/view/1001501-krizhane-serce.html> (дата звернення: 27.04.2026).
2. アナと雪の女王を配信で見る. Disney+ (ディズニープラス). URL: <https://www.disneyplus.com/ja-jp/browse/entity-04c97b72-504b-47f2-9c6f-fe13d9aea82f> (date of access: 27.04.2026).
3. Gambier Y. Translation Studies, Audiovisual Translation and Reception // *Reception Studies and Audiovisual Translation*. 2018. P. 43–66.
4. Adachi R. *A Study of Japanese Animation as Translation: A Descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Anime Dubbed into English*. Boca Raton: Dissertation.com, 2012. 294 p.
5. Jean-Marc. Animation Dubbing: a Full Guide. *Subtitle Generator & AI Dubbing – Checksub*. URL: <https://www.checksub.com/blog/animation-dubbing-guide> (date of access: 23.02.2026).
6. Chaume F. An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. Vol. 1, № 1. P. 40–63. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.43>
7. Романюк О. Локалізація візуальних елементів у анімаційних фільмах (на прикладі фільмів студії Pixar). *Вісник науки та освіти*. 2025. № 4(34). [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-4\(34\)-693-715](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-4(34)-693-715)
8. Arman G. *An analysis of domestication and foreignization techniques in the dubbing of two animated movies: Coco and Encanto: Master's Thesis*. Ankara: Ankara University, 2023. 117 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/396589873_AN_ANALYSIS_OF_DOMESTICATION_AND_FOREIGNIZATION_TECHNIQUES_IN_THE_DUBBING_OF_TWO_ANIMATED_MOVIES_COCO_AND_ENCANTO (date of access: 26.02.2026).
9. Cintas J., Anderman G. Introduction // *Audiovisual Translation*. London, 2009. P. 1–17. https://doi.org/10.1057/9780230234581_1
10. Мітіна О., Ростомова Л., Драпалюк К. Дублювання як вид аудіовізуального перекладу. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Т. 33(72), № 6, Ч. 1. P. 235–242. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.6.1/40>
11. Підмогильна Н., Трофімова М. Субтитрування кінофільмів як лінгвістична проблема. *Проблеми загального і слов'янського мовознавства*. 2019. № 3. С. 107–117. <https://doi.org/10.15421/251914>
12. Inagaki H., Matsumura A., Uda N. Subtitle design for personalized video clips. *Joho Chishiki Gakkaishi*. 2016. Vol. 26, № 2. P. 239–244. https://doi.org/10.2964/jsik_2016_026
13. Digital subtitling Guidelines. *Stagetext*. URL: https://www.stagetext.org/app/uploads/2021/09/Digital_subtitling_Guidelines.pdf (date of access: 28.04.2026)
14. Legends of Localization: Movies in Japanese #01: The Wizard. Legends of Localization. URL: <https://legendsoflocalization.com/articles/movies-the-wizard/> (date of access: 02.03.2026).
15. De los Reyes Lozano J. Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children. *Palimpsestes*. 2017. № 30. P. 99–115. <https://doi.org/10.4000/palimpsestes.2447>
16. Содель О. Окаціоналізми в мультфільмах студії «Pixar»: лінгвістичні особливості та способи перекладу. *Міжнародний філологічний часопис*. 2023. Т. 14, № 4, с. 34–45. [https://doi.org/10.31548/philolog14\(4\).2023.04](https://doi.org/10.31548/philolog14(4).2023.04)

17. Єлісеєва С. Культурологічний аспект перекладу аудіовізуального контенту. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. 2019. № 43, Т. 4. С. 56–59. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.13>
18. Kokkola S. The Role of Sound in Film Translation: Subtitling Embodied Aural Experience in Aki Kaurismäki's *Lights in the Dusk*. *TTR*. 2014. Vol. 27, № 2. P. 17–47. <https://doi.org/10.7202/1037744ar>
19. Pedersen, J. *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focussing on Extralinguistic Cultural References*. Amsterdam : John Benjamins, 2011. 238 p.
20. Chaume, F. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester : St. Jerome, 2012. 230 p.
21. What do Hans and Anna mean when they Jinx each other in «Love Is an Open Door»? *Movies & TV Stack Exchange*. URL: <https://movies.stackexchange.com/questions/26429/what-do-hans-and-anna-mean-when-they-jinx-each-other-in-love-is-an-open-door> (date of access: 06.04.2026).



Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

Дата першого надходження статті до видання: 30.04.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 22.05.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 29.05.2026