

МІЖ СХОДОМ І ЗАХОДОМ: ВИКЛИКИ ПЕРЕКЛАДУ 千と千尋の神隠し (*SPIRITED AWAY*) АНГЛІЙСЬКОЮ, ФРАНЦУЗЬКОЮ, ПОЛЬСЬКОЮ ТА УКРАЇНСЬКОЮ МОВАМИ

Бережна М. В.

кандидатка філологічних наук, доцентка,
доцентка кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови
Запорізький національний університет
вул. Університетська, 66, Запоріжжя, Україна
orcid.org/0000-0002-3345-256X
margaret.berezhna@gmail.com

Лозовська К. О.

аспірантка кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови
Запорізький національний університет
вул. Університетська, 66, Запоріжжя, Україна
orcid.org/0000-0003-2197-3824
katarina144144@gmail.com

Ключові слова: аудіовізуальний переклад, очуження, одомашнення, імена власні, культуро-специфічні реалії, іменні суфікси, «порожній центр», *Spirited Away*.

У статті досліджуються особливості перекладу японського анімаційного фільму *Spirited Away* (2001) режисера Хаяо Міядзакі англійською, французькою, польською та українською мовами. Основну увагу зосереджено на складних міжкультурних викликах, які постають перед перекладачем для відтворення семіотично насиченого та культурно-специфічного тексту. Аналіз охоплює переклад власних назв, форм ввічливості, культурно маркованих понять, а також фольклорних та релігійних елементів, що є важливими для побудови унікального наративного всесвіту.

Особлива увага приділяється трансляції мовних ознак, які формують характер персонажів та їхню соціальну ієрархію: використання японських почесних суфіксів, форм звертання, ступенів ввічливості, а також варіативності реєстру й тональності в діалогах залежно від віку та соціального статусу персонажа. Розглянуто випадки зниження або нейтралізації стилістичних особливостей мовлення у перекладах, що впливає на сприйняття характерів.

Також аналізується поняття так званого «порожнього центру» – характерної риси японського наративу, що передбачає уповільнений темп, паузи, емоційну тишу та відсутність зайвого пояснення. Цей наративний прийом часто не має прямих відповідників у західній традиції і стає викликом для перекладача, в результаті чого в перекладі тиша інколи заповнюється звуками та/або словами, щоб задовольнити очікування західного реципієнта.

Окремо проаналізовано вибір між стратегіями одомашнення та очуження у кожній мовній версії з урахуванням локальних перекладацьких традицій і цільової аудиторії. Дослідження поєднує перекладознавчий та культурологічний підходи й демонструє, як переклад фільму *Spirited Away* балансує між східною специфікою й очікуваннями західного глядача, а також як різні перекладацькі рішення змінюють інтерпретацію твору у міжкультурному просторі. Зокрема, зроблено висновок, що для всіх

проаналізованих перекладів характерною є стратегія одомашнення, що свідчить про культурну близькість європейських мов одна до одної. Втім англійська версія фільму значно інтенсивніше вдається до одомашнення, що пов'язано з впливом студії Disney і прагненням адаптувати текст під прогнозовані очікування англійського глядача. Натомість французька, українська та польська версії демонструють більшу відкритість до очуження, зберігаючи багато елементів оригінальної культури без спроб їх пояснити або спростити.

**BETWEEN EAST AND WEST: CHALLENGES IN TRANSLATING
千と千尋の神隠し (SPIRITED AWAY)
INTO ENGLISH, FRENCH, POLISH, AND UKRAINIAN**

Berezhna M. V.

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of English Translation Theory and Practice
Zaporizhzhia National University
Universytetska str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine orcid.org/0000-0002-3345-256X
margaret.berezhna@gmail.com*

Lozovska K. O.

*Postgraduate Student at the Department of English Translation Theory and Practice
Zaporizhzhia National University
Universytetska str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine orcid.org/0000-0003-2197-3824
katarina144144@gmail.com*

Key words: *audiovisual translation, foreignization, domestication, proper names, cultural references, honorifics, 'empty center', "Spirited Away".*

The article explores the specific challenges involved in translating the Japanese animated film "Spirited Away" (2001), directed by Hayao Miyazaki, into English, French, Polish, and Ukrainian. The primary focus is on the complex intercultural issues faced by translators in rendering a semiotically rich and culturally specific text. The analysis includes the translation of proper names, expressions of politeness, and culturally marked concepts, such as folkloric and religious elements essential to the construction of the film's unique narrative universe.

Special attention is given to the linguistic features shaping character portrayal and social hierarchy, such as the use of Japanese honorifics, forms of address, levels of politeness, and variation in register and tone depending on the character's age and status. The study examines cases in which stylistic nuances are reduced or neutralized in translation, thereby influencing character perception.

The concept of the 'empty center' is also discussed – an inherent feature of Japanese narrative that is characterized by a slow tempo, minimal explicit explanation, meaningful pauses, and emotional silences. This narrative device often has no direct equivalent in Western storytelling traditions and poses a challenge for translators, who may feel compelled to fill moments of silence with sounds or words to meet the expectations of a Western audience.

The article also analyzes the choice between domestication and foreignization strategies in each language version, taking into account local translation traditions and the target audience. Combining approaches from translation studies and cultural studies, the research demonstrates how the translation of "Spirited Away" negotiates between Japanese specificity and Western expectations, and how different translational decisions reshape the interpretation of the film in intercultural space. The study concludes that while domestication

is a common tendency across all analyzed European translations – indicating cultural proximity among these languages – the English version relies more heavily on domestication. This is attributed to the influence of Disney and its goal of adapting the film to suit the expectations of a projected English-speaking audience. In contrast, the French, Ukrainian, and Polish versions show greater openness to foreignization, preserving many elements of the original culture without attempting to explain or simplify them.

Постановка проблеми. Японський анімаційний фільм *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*Spirited Away*) режисера Хаяо Міядзакі [Miyazaki, 2001] здобув виняткову популярність у всьому світі, ставши прикладом успішної міжкультурної комунікації та транснаціонального культурного продукту. Попри активний науковий інтерес до цього фільму, переважна частина досліджень зосереджується на його символіці, фольклорних мотивах, інтертекстуальності або психологічній характеристиці персонажів.

Одним із частотних підходів є інтерпретація фільму крізь призму сучасної глобальної символіки, що виявляє універсальні мотиви (подорож, криза, руйнування ідилії) [Viñuales Sánchez, 2025]. У своєму дослідженні *Spirited Away and Its Depiction of Japanese Traditional Culture* Мегумі Яма аналізує, як фільм репрезентує ключові елементи традиційної японської культури з погляду вчення К.Г. Юнга. Авторка підкреслює важливість культурного контексту для розуміння символіки й наративної структури стрічки [Yama, 2018]. В. Папаставрос розглядає образ Юбаби (головної антагоністки *Spirited Away*) як втілення архетипу *Monstrous Mother* в японській анімації. Дослідниця доходить висновку, що образ персонажки є конструктором глобальних і специфічно японських психоаналітичних моделей, оскільки поєднує універсальні гендерні стереотипи з локальними культурними уявленнями [Papastavros, 2023, p. 1157].

Інші дослідники звертаються до вивчення моральних цінностей японської етики та системи виховання, інтерпретуючи ставлення головної героїні фільму до себе, до інших, до природи й надприродного, а також до суспільства [Noviana, 2020]. Способам репрезентації ностальгії та пам'яті в *Spirited Away* присвячена робота А. Свейла, в якій автор демонструє, як художні засоби фільму сприяють уявному зануренню в минуле, викликають глибокі ностальгійні переживання [Swale, 2015]. У дослідженні Л. Картера розглянуті особливості паратекстуальних матеріалів *Spirited Away* (кінопостерів та театральних трейлерів), стратегії просування фільму на різних ринках та в різних медіа та зв'язок між текстом і цільовою аудиторією [Carter, 2018, p. 48]. У *Spirited Away* глядач спостерігає за фантастичним світом очима дитини – Тіхіро, для якої цей простір духів, демонів і відьом постає як уявна реальність, своєрідна втеча від тривоги і дис-

комfortу реального світу. Водночас сам Х. Міядзакі через цю наративну структуру висловлює своє критичне ставлення до модернізації та її руйнівного впливу на людську емоційність, міжособистісні зв'язки й традиційну культуру [Athira, 2023, p. 2–3].

Окремий напрям досліджень *Spirited Away* стосується інтерпретацій екологічної проблематики. Так, Т.В. Лін звертається до символічного виміру образів персонажів, що репрезентують забруднення навколишнього середовища, та традиційних символів природи, ощадливе споживання й марнотратство, духовність, співіснування природи й людини, а також трансформація соціальних зв'язків під впливом глобалізації й техногенного розвитку [Lim, 2013, p. 154]. У своїй роботі А. Атіра зазначає, що Х. Міядзакі звертається у фільмі до екологічних тем через реакцію героїв на зміни в японському традиційному стилі життя. Водночас режисер здійснює спробу відтворити й зберегти багату японську культурну спадщину, вплітаючи в наративи фольклорні мотиви, образи духів (камі) та ностальгійні, насичені зеленню пейзажі [Athira, 2023, p. 1–2].

Попри фантастичність сюжетів, міфопоетичні наративи Х. Міядзакі не є відірваними від реальності. Навпаки, його фільми зображують упізнані людські дії та повсякденні труднощі, з якими стикається герой під час своєї подорожі – як зовнішньої фізичної, так і внутрішньої духовної. Анімаційний світ, зображений Х. Міядзакі у *Spirited Away*, сповнений мрійливих візуальних образів і ретельно продуманої сюжетної композиції постає як зразок архетипної подорожі героя, що відповідає класичній структурі квесту [Wu, 2016, p. 191].

Небагато робіт присвячені перекладу фільму. Так, Л. Сандерс розглядає проблему обмеженості традиційних моделей субтитрування з фокусом на діалогах, що призводить до значної втрати еквівалентності між субтитрами та оригінальним лінгвістичним і екстралінгвістичним змістом фільму. Авторка пропонує семіотичну модель перекладу субтитрів *Spirited Away*, що дозволяє передавати не лише мовний, а й візуальний контекст [Sanders, 2022]. К. Асакура присвячує дослідження особливостям перекладу *Spirited Away* англійською та португальською мовами [Asakura, 2019]. Автор зауважує про тенденцію до одомашнення в англійському перекладі та очуження (особливо у субти-

трах) в португальському, виконаному не з оригіналу, а опосередковано з англійського перекладу.

Водночас проблема аудіовізуального перекладу *Spirited Away* європейськими мовами (зокрема, французькою, польською та українською) залишається малодослідженою, хоча саме переклад є ключовим чинником, який визначає рецепцію фільму за межами Японії. В умовах глобалізації, коли глядачі з різних культур дедалі частіше споживають контент, створений за межами їхніх локальних традицій, переклад стає не лише технічним засобом передавання змісту, а й інструментом культурного посередництва. Перекладач опиняється перед необхідністю зберегти культурноспецифічні особливості оригіналу, водночас адаптуючи їх до очікувань цільової аудиторії. У випадку зі *Spirited Away* це стосується не лише окремих лексичних одиниць, а й таких глибинних компонентів, як стилістика мовлення персонажів, соціальна ієрархія, жанрові коди та навіть наративна пауза – елемент «порожнього простору», притаманний японській культурі. Саме ці аспекти, що є суттєвими для розуміння фільму, можуть бути змінені або нейтралізовані в процесі перекладу, що, своєю чергою, формує нову – гібридну – культурну ідентичність глядача.

Метою роботи є визначення особливостей аудіовізуального перекладу японського анімаційного фільму *Spirited Away* англійською, французькою, польською та українською мовами. Серед основних досліджуваних елементів – стилістика мовлення персонажів, соціальна ієрархія, жанрові коди, переклад імен, культуро-специфічні реалії та наративна пауза. Дослідження має на меті з'ясувати, яким чином переклад впливає на рецепцію фільму в інших культурах та якою мірою трансформується культурна ідентичність оригінального тексту в результаті перекладацьких рішень.

Об'єкт дослідження – аудіовізуальний переклад анімаційного фільму *Spirited Away* у європейських культурних контекстах.

Предмет роботи – особливості відтворення у перекладі мовлення персонажів, культуро-специфічних реалій, системи промовистих онімів та естетичної категорії «порожнього простору» в англійській, французькій, польській та українській версіях фільму.

Виклад основного матеріалу. Японський фільм *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (千と千尋の神隠し) став віхою у виробництві та сприйнятті анімаційних фільмів і позначив остаточне входження японського аніме в естетичні парадигми як азійської, так і західної епістемології [Barros-Grela, 2019, p. 265]. Нині *Spirited Away* сприймається не лише як національний японський фільм, а як приклад глобального культурного продукту, що функціонує в умовах інтенсивної міжкуль-

турної взаємодії. У глобалізованому світі глядач з дитинства знайомиться не тільки з образами власної культури, а й з переказами чужих традицій, адаптованими до локального мовного середовища [Бугров, 2025, с. 113]. Це формує нову – гібридну – культурну ідентичність, яка поєднує локальне і глобальне, знайоме й «інше».

Деякі дослідники зауважують, що фільм не є повністю японським по своїй суті, адже містить елементи, запозичені з інших культур, або вигадані Х. Міядзакі [Denison, 2007]. У *Spirited Away* можна впізнати численні алюзії на класичні казкові сюжети. Фільм функціонує як своєрідна данина поваги до персонажів камі (*kami*) – магічних істот зі світу японського фольклору, зокрема традиції синтоїзму (*Shintō*). Водночас відбувається культурна «ретериторизація» (*reterritorialization*) архетипів, їхня адаптація до нових наративів [Barros-Grela, 2019, p. 265]. При цьому Л. Картер стверджує, що західна маркетингова кампанія фільму характеризується «диснейзацією» (*Disneyfication*), адже американська компанія-промоутер трансформує оригінальний продукт «у щось спрощене та штучне» [Carter, 2018, p. 50]. Переклад *Spirited Away* у цьому контексті виступає не лише як технічний засіб міжмовної комунікації, а як акт культурного посередництва, в якому «інакшість» японського світу часто трансформується відповідно до очікувань західного глядача.

Насамперед звертаємо увагу на зміну назви з *Sen to Chihiro no kamikakushi* (досл. «Викрадення Сен і Тіхіро духами») на *Spirited Away* (досл. «Викрадені духами») в англійському перекладі. Імена головної героїні (реальне та отримане у магічному світі) вилучені з назви, що призводить до спрощення. Тому у назві втрачається гра слів, заснована на імені: один і той же ієрогліф використовується для створення імені *Sen* та як частина імені *Chihiro*. Попри різну вимову, неможливо не помітити, що в оригіналі ім'я розкриває динаміку конфлікту і дуальності в особистості головної героїні, чого не відбувається в назві фільму англійською мовою [Carter, 2018, p. 51]. У французькому перекладі *Le Voyage de Chihiro* збережено ім'я героїні у реальному світі, але втрачено елемент надприродного. Польський переклад назви заснований на англійському варіанті *Spirited Away: W Krainie Bogów*, але має додатковий елемент, який фактично дублює назву. Український переклад *Таємниче зникнення Тіхіро. Віднесені привидами* зберігає ім'я головної героїні та відсилку до сюжету. Гра слів втрачена в усіх перекладах. У фільмі назва 千と千尋の神隠し з'являється на екрані, але не озвучується. В англійському та французькому перекладах не озвучується і не подається у субтитрах. У польському та українському – озвучується.

Переклад імен інших персонажів також становить проблему для перекладачів. Розглянемо в контексті:

Яп.: はく きいて
 おかあさんから きいたんで じぶんでは おぼえてなかったんだけど
 わたし ちいさいとき かわに おちたことがあるの
 そのかわは もう まんしょんになって うめられちゃったんだって
 でも いま おもいだしたの
 そのかわのなは・・・
 そのかわはね こはくがわ・・・
 あなたの ほんとうのなは こはくがわ
 ちひろ ありがとう
 わたしの ほんとうのなは にぎはやみ こはくぬしだ
 にぎはやみ？
 にぎはやみ こはくぬし
 すごい なまえ かみさま みたい

Англ.: C. Haku, listen. I just remembered something from a long time ago. I think it may help you. Once when I was little, I dropped my shoe into a river. When I tried to get it back, I fell in. I thought I'd drown, but the water carried me to shore. It finally came back to me. The river's name was the KoHaku River. I think that was you! And your real name is KoHaku River!

H: You did it, Chihiro! I remember! I was the spirit of the KoHaku River!

C: A river spirit?

H: My name is the KoHaku River.

C: They filled in that river. It's all apartments now.

H: That must be why I can't find my way home, Chihiro.

Фр.: Haku, écoute-moi. Ce que je vais te dire, je ne m'en souviens pas vraiment moi-même, mais je sais que ma maman me l'a raconté. Quand j'étais toute petite, je suis tombée dans une rivière. Le temps a passé, ils l'ont remblayé, ils ont mis des immeubles au-dessus. Mais il y a une chose dont je me souviens. Ça vient de me revenir. Cette rivière, c'était la... la rivière KoHaku. Ton vrai nom, c'est KoHaku, comme la rivière.

H: Je te remercie de m'avoir sauvé. Sans toi, mon vrai nom serait devenu un vieux souvenir enfoui au fond de moi.

C: Je t'ai vraiment sauvé.

H: Je suis l'esprit de la rivière KoHaku.

C: L'esprit de la rivière, ça fait penser à un dieu.

Пол.: Haku, posłuchaj, ja... ja tego nie pamiętam, ale tata opowiadał mi, że kiedy byłam całkiem mała, wypadłam z łódki prosto do rwącej rzeki. Podobno już dawno wyschła i pobudowali tam jakieś drogi, ale właśnie coś sobie przypomniałam. Ta rzeka nazywała się... Ona nazywała się KoHaku. Twoje prawdziwe imię to KoHaku.

H: Chihiro, odczarowałaś mnie! Odczarowałaś! Naprawdę nazywam się Nigihayami KoHaku Nushi.

C: Nigihayami?

H: Nigihayami KoHaku Nushi.

C: Jakie piękne imię. W sam raz dla Boga.

Укр.: Т: Хаку, послухай. Мені мама розповідала, сама я не пам'ятаю. Коли я була маленькою, я впала у річку. Зараз цю річку засипали, там побудували будинки. Але я ще не згадала, ця річка називалась... Вона називалася... Янтарна річка. Кохакугава. Твоє справжнє ім'я Кохакугава.

Х: Тіхіро, дякую. Моє справжнє ім'я Нігіхаямі Кохакусусі, господар Янтарної річки.

Т: Господар річки?

Х: Господар Янтарної річки.

Т: Оце так ім'я, наче у божества.

にぎはやみ こはくぬし (Nigihayami Kohaku-nushi) – це повне ім'я Хаку, яке складається з декількох елементів. にぎはやみ (Nigihayami) перекладається як «швидкий» або «потужний» і асоціюється з божественним в японській міфології. こはく (Kohaku) означає «бурштин», Kohakugawa – «Бурштинова річка», нushi (nushi) – «господар». Попри прозору семантику імені в оригіналі, його довжина та екзотичність для європейської аудиторії (особливо дитячої й підліткової) змушують перекладачів англійською та французькою мовами використати скорочену форму імені та загалом перебудувати діалог, змінивши місцями репліки персонажів та змістивши смислові акценти. Переклади польською та українською певною мірою очужують текст і таким чином залишаються ближчими до оригіналу.

Розглянемо імена інших персонажів. Камадзі (букв. з японської «дідусь залізного казана») – кочегар, який обслуговує підземний котел у лазні, є втіленням духа-ремісника, що підтримує функціонування магічного простору. Він має вигляд великого антропоморфного павука з чотирма довгими руками та великими окулярами. Його ім'я вказує на тісний зв'язок із вогнем та працею, а зовнішність поєднує риси людини, тварини та механізму. В англійському перекладі характеристика персонажа непрямо зберігається через використання прізвиська *Boilerman* паралельно з іменем *Kamaji*; в інших перекладах через використання формального відповідника смисл імені втрачається.

Юбаба (букв. з японської «стара жінка, що керує гарячою водою») є власницею й керівницею чарівної лазні, призначеної для божеств та духів. Її ім'я містить пряму вказівку на функцію закладу, яким вона керує, а також на її статус та вік, що традиційно асоціюється з образом відьми чи чаклунки. Зовнішність Юбаби карикатурно перебільшена: велика голова, гачкуватий ніс, пишне плаття у вікторіанському стилі й величезні персні

підкреслюють її жадібність, владність і гротескню природу. В усіх проаналізованих перекладах ім'я передано формальним відповідником, що дозволяє зберегти звукову оболонку й іншомовність, але не семантичний потенціал оніма.

Зеніба (букв. з японської «стара жінка як монетка») є сестрою-близнючкою Юбаби й на перший погляд здається її повною протилежністю: вона тиха, привітна, живе відлюдницьким життям у хатинці в лісі. Її ім'я містить компонент *zeni* (застарілу назву дрібної монети), що символізує скромність, матеріальну помірність або зв'язок із давніми цінностями, відмінними від прагнень Юбаби. Як і у випадку з ім'ям її сестри, лексема *-ba* («літня жінка») підкреслює вік і водночас додає відтінку фольклорної магії. Попри певну схожість з Юбабою, Зеніба репрезентує альтернативну модель влади – м'яку, високоморальну та пов'язану з трансформацією персонажів на краще (Хаку, Бо, Безобличчя). В перекладах її ім'я зберігає звучання, але втрачає семантичну прозорість.

У фільмі загалом багато культуро-специфічних елементів, які потребують від перекладача фонових знань. До прикладу, коли батько Тіхіро намагається скоротити шлях, родина проїжджає повз старі торії (вхідні ворота до синтоїстського святилища), обабіч яких навалена купа занедбаних хокора (маленьких будиночків для духів). Ці містичні символи вказують на перетин межі до світу духів:

Яп.: *あのうち みたいなのなに?*

いしのほくら かみさまの おうちよ

Англ.: *C: What are those stones? They look like little houses.*

M: They're shrines. Some people think little spirits live there.

Фр.: *C: Oh, t'as vu toutes ces petites maisons?*

M: Oui, ce sont les temples où vivent les esprits.

Пол.: *C: A co to za dziwne chatki?*

M: Kapliczki, ludzie się tutaj modlą, wiesz?

Укр.: *T: То що там за будинки?*

M: Кам'яні каплиці. Будиночки для богів.

Коли Тіхіро вперше бачить купальню, якою керує Юбаба, перекладачі англійською та українською мовами застосовують експлікацію, що є незвичним рішенням для аудіовізуального перекладу:

Яп.: *へんなの*

でんしゃだ!

Англ.: *That's weird. It's a bath house. There's the train.*

Фр.: *C'est bizarre. Voilà le train!*

Пол.: *Co to jest?*

Укр.: *Дивно. (Голос за кадром: Купальні Абурая).*

Доволі складний випадок для перекладу являє собою репліка Камадзі:

Яп.: *えんがちよ せん! えんがちよ*

Англ.: *Those things are bad luck. Hurry, before it rubs off on you. Put your thumbs and forefingers together. Evil, be gone.*

Фр.: *Tu as été souillé. Sen, je dois te purifier. Voilà.*

Пол.: *Obrzydlistwo, tak, obrzydlistwo. Co to?*

Укр.: *Сен, швидше! Сен! Розбуй!*

Фраза звучить після того, як Тіхіро знищує заляття у формі чорного черв'яка, витягнутого з тіла Хаку. Камадзі супроводжує слова жестом перерізання повітря, що символізує магичну формулу «відсікання» бруду, хвороби або скверни, часто після дотику до чогось відразливого чи забороненого. Камадзі очищає не тільки простір, а і саму героїню, яка стикнулася з темною магією Юбаби. Сцена демонструє, як побутовий ритуал з дитячої гри трансформується в магичний акт з культурно-релігійним підтекстом, що водночас зберігає елементи автентичної японської семіотики. В англійському й французькому перекладах бачимо експлікацію, що допомагає реципієнту зрозуміти ситуацію. В польському та українському – сцена залишається складною для інтерпретації.

Невіддільною частиною японського діалогічного дискурсу є використання форм ввічливості:

Яп.: *すいません*

あ あの・

あの かまじいさん ですか?

あの

ここで はく というひとに いわれてきました はたらかせてください

Англ.: *Hello? Excuse me. Hello? Hello, are you Kamaji? Haku told me to come here and ask you for work. Could you give me a job, please?*

Фр.: *Eh... S'il vous plaît? Excusez-moi. J'aimerais... Excusez-moi, c'est vous le vieux Kamaji? Monsieur Kamaji, je viens vous voir de la part de maître Haku pour que vous me donniez du travail.*

Пол.: *Przepraszam... Można? Czy pan się nazywa Kamaji? No bo Haku mnie tu właśnie przysłał, żeby pan znalazł dla mnie jakąś pracę.*

Укр.: *Вибачте, будь ласка. Вибачте. Вибачте, ви пан Камадзі? Мене послав до вас Хаку, дозвольте мені у вас працювати.*

В оригіналі бачимо *すいません*, ввічливу форму «вибачте» або «перепрошую», яку Тіхіро використовує, щоб привернути увагу або перепросити за те, що увійшла без дозволу. Далі *かまじいさん* – звертання до Камадзі з ввічливим суфіксом –сан як до старшого й вищого за статусом. Далі стандартна ввічлива форма питання *ですか?* та прохання, що починається з «будь ласка» *はたらかせてください*. За ступенем збереження форм ввічливості, характерних для оригіналу, французька кількісно та якісно найближча до оригіналу, далі – українська, польська та англійська.

Тут слід також зауважити про використання різних регістрів у спілкуванні з незнайомими,

старшими людьми та друзями, родиною. В оригіналі ці відмінності часто реалізовані на граматичному рівні, що частково компенсується у французькій, польській та українській мовах шляхом використання форм на «Ви» і «ти», зменшувально-пестливих слів та звернень (фр.) *grand-mère, le vieux Kamaji, Grand-père*; (пол.) *Babcia*; (укр.) *бабуся, дідусь, дід Камадзі*. В англійському перекладі ця різниця часто нівелюється, спілкування між персонажами відбувається у розмовному стилі, що порушує інтенцію оригіналу.

Не менш важливим елементом оригінального дискурсу є елемент «порожнього центру» або «порожнього простору». Термін, запозичений з естетичної філософії Р. Барта [Barthes, 1982], відіграє важливу роль у розумінні наративної структури *Spirited Away*. На відміну від західної традиції, яка прагне до постійної дії та логічного розгортання сюжету, японський наратив створює простір тиші, уповільнення, недовомовленості. М. Яма вказує, що навіть сам стиль аніме гармонійно узгоджується з тенденцією до невизначеності, характерної для японської культури загалом [Yama, 2018, p. 254]. Така структурна особливість відображає глибоко закорінене в японській культурі розуміння порожнечі як потенційного простору для смислу, контемплії, емоційного резонансу та особистої інтерпретації.

Особливо яскраво поняття порожнього центру втілюється в образі головної героїні Тіхіро. Деякі дослідники вказують на її емоційну «порожнечу» або «невизначеність», однак у контексті японської наративної традиції це слід розглядати як навмисний художній прийом. Тіхіро виступає своєрідним «знаком», який набуває значення лише у взаємодії з глядачем: вона є екранною проекцією для особистісного переживання сюжету, місцем, на яке накладаються смисли, емоції та досвід самого реципієнта [Denison, 2007; Sanders, 2020]. Така відкрита структура персонажа цілком відповідає концепції «empty centre», де зміст формується не ззовні, а у внутрішньому просторі сприйняття. Втім в англійському перекладі фільму спостерігаємо руйнування цього принципу:

Яп.: おーらい おーらい へいきよ
ちひろ いくよ
ちひろー はやくしなさい

Англ.: *M: Come on, Chihiro. Let's get to our new home!*

D: You're not scared, are you?

M: Don't be afraid, honey, everything is gonna be okay!

D: A new home and a new school, it is a bit scary.

C: I think, I can handle it.

Фр.: *M: Et voilà, c'est nettoyé.*

D: Chihiro, on s'en va.

D: Chihiro, viens vite, mon ange!

Пол.: *M: No, skarbie, jedziemy!*

D: Co tak stoisz?

M: Chodź wreszcie!

Укр.: *M: Іще трохи назад.*

Б: Тіхіро, поїхали!

М: Тіхіро, швидше!

Сінді та Дон Хьюїтти, перекладачі, які працювали над англійським перекладом для *Disney*, в одному зі своїх інтерв'ю пояснили, що оригінальне закінчення історії їм видалося занадто раптовим, а емоційна подорож Тіхіро – незавершеною, тому наприкінці фільму додано кілька нових реплік.

Порівнюючи оригінал та декілька перекладів, Р. Адачі демонструє, що саме англomовний дубляж усуває найбільшу кількість сцен у повній тиші, замінюючи їх додатковими звуковими ефектами або репліками. Так, у наступній сцені Хаку проводить Тіхіро до свинарника, де Юбаба утримує батьків дівчинки у подоби свиней. В оригіналі персонажі декілька секунд мовчки йдуть поміж квітучих азалій:

Яп.: おいで

Англ.: *Follow me. We don't have much time. If you're found here, you'll be turned into a pig yourself. You must never come here without me... understand?*

Фр.: *Suis-moi.*

Пол.: *No to chodź.*

Укр.: *Ходімо.*

В англійському перекладі додано цілий ряд реплік, щоб уникнути незручної (з погляду американської аудиторії) тиші [Adachi, 2015, c. 151].

Висновки та перспективи подальших розробок. Таким чином, переклад *Spirited Away* функціонує не лише як засіб міжмовної трансляції змісту, але і як маркер глобалізованої ідентичності. Культурна ідентичність сучасного глядача все частіше формується через «гібридні» культурні коди, де мовне, емоційне, наративне й напівсвідоме вже не локалізується в межах національної культури [Bugrov et al., 2025]. Англomовна версія *Spirited Away* демонструє значно вищий ступінь одомашнення порівняно з французькою, українською та польською адаптаціями. Це можна пояснити не лише перекладацькими традиціями, а й ширшим контекстом мовної політики та культурного впливу, зокрема, позицією компанії *Disney* як транснаціонального медіаконгломерату. Тоді як європейські перекладачі (особливо у французькому та українському варіантах) залишають більше культурно-специфічних елементів, дозволяючи глядачеві відчувати «інший» досвід, англomовна версія тяжіє до стандартизації, що зменшує глибину міжкультурного контакту.

Подальші дослідження можуть охоплювати більший корпус перекладів фільму, зокрема для

контрастивного аналізу європейських, північноамериканських та східноазійських перекладацьких стратегій та/або порівняння особливостей перекладу, характерних для дубляжу і субтитрування. Перспективним є також залучення рецептивної критики для з'ясування впливу перекладацьких рішень на інтерпретацію фільму глядачами різних культур.

ЛІТЕРАТУРА

1. Adachi R. Dubbing of silences in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*: A comparison of Japanese and English language versions. *Perspectives*. 2015. Vol. 24(1). P. 142–156.
2. Asakura K. Translating Cultural References in Japanese Animation Films: The Case of *Spirited Away*. *Translation Matters*. 2019. Vol. 1(1). P. 61–81.
3. Athira A. The Imagined World of Chihiro: A Psychoanalytic Study of Miyazaki's *Spirited Away*. *International Journal of Humanities and Social Sciences Review*. 2023. Vol. 3(1). P. 1–8.
4. Barros-Grela E. Cultural Writings of the Fairy Tale: a Spatial Reading of Three Studio Ghibli Productions. In *Contemporary Fairy-Tale Magic*. Leiden, The Netherlands : Brill, 2019. P. 262–272.
5. Barthes R. *The Empire of Signs*. New York : Noonday, 1982. 110 p.
6. Bugrov M., Khamitov N., Krylova S., Berezhna M., Drotenko V. Philosophical Understanding of Cultural Identity in a Globalised World. *Synesis*. 2025. Vol. 17. No. 1. P. 102–125.
7. Carter L. Marketing anime to a global audience: A paratextual analysis of promotional materials from *Spirited Away*. *East Asian Journal of Popular Culture*. 2018. Vol. 4(1). P. 47–59.
8. Denison R. The global markets for Amine: Miyazaki Hayao's *Spirited Away*. In: A. Philips & J. Stringer (Eds.). *Japanese cinema: Texts and contexts*. London and New York : Routledge, 2007. P. 308–321.
9. Lim T. W. *Spirited Away*: Conceptualizing a Film-Based Case Study through Comparative Narratives of Japanese Ecological and Environmental Discourses. *Animation*. 2013. Vol. 8(2). P. 149–162.
10. Miyazaki Hayao (宮崎駿). *Sen to Chihiro no kamikakushi (Spirited Away)*. Japan : Studio Ghibli, 2001.
11. Napier S.J. Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's *Spirited Away*. *The Journal of Japanese Studies*. 2006. Vol. 32(2). P. 287–310.
12. Noviana F. Moral Values in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*: A Sociology of Literature Approach. *Humanika*. 2020. Vol. 27(1). P. 23–32.
13. Papastavros V. Miyazaki's monstrous mother: a study of Yubaba in Studio Ghibli's *Spirited Away*. *Feminist Media Studies*. 2021. Vol. 23(3). P. 1157–1172.
14. Sanders L. Subtitling, Semiotics and *Spirited Away*. *Journal of Audiovisual Translation*. 2022. Vol. 5(1). P. 1–21.
15. Swale A. Miyazaki Hayao and the Aesthetics of Imagination: Nostalgia and Memory in *Spirited Away*. *Asian Studies Review*. 2015. Vol. 39(3). P. 413–429.
16. Viñuales Sánchez A. A Reading on *Spirited Away* through modern global symbolism: a Menippean satire animation. *Con A de Animación*. 2025. Vol. 20. P. 168–187.
17. Wu Ch.-I. Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions in *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* and *Ponyo*. *Animation*. 2016. Vol. 11(2). P. 189–203.
18. Yama M. *Spirited Away* and its depiction of Japanese traditional culture. In: Luke Hockley (Ed.). *The Routledge International Handbook of Jungian Film Studies*. London and New York : Taylor and Francis, 2018. P. 254–262.

REFERENCES

1. Adachi, R. (2015). Dubbing of silences in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*: A comparison of Japanese and English language versions. *Perspectives*, vol. 24(1), pp. 142–156.
2. Asakura, K. (2019). Translating Cultural References in Japanese Animation Films: The Case of *Spirited Away*. *Translation Matters*, vol. 1(1), pp. 61–81.
3. Athira, A. (2023). The Imagined World of Chihiro: A Psychoanalytic Study of Miyazaki's *Spirited Away*. *International Journal of Humanities and Social Sciences Review*, vol. 3(1), pp. 1–8.
4. Barros-Grela, E. (2019). Cultural Writings of the Fairy Tale: a Spatial Reading of Three Studio Ghibli Productions. In: *Contemporary Fairy-Tale Magic*. Leiden, The Netherlands: Brill. Pp. 262–272.
5. Barthes, R. (1982). *The Empire of Signs*. New York: Noonday. 110 p.
6. Bugrov, M., Khamitov, N., Krylova, S., Berezhna, M., & Drotenko, V. (2025). Philosophical Understanding of Cultural Identity in a Globalised World. *Synesis*, vol. 17(1), pp. 102–125.
7. Carter, L. (2018). Marketing anime to a global audience: A paratextual analysis of promotional materials from *Spirited Away*. *East Asian Journal of Popular Culture*, vol. 4(1), pp. 47–59.
8. Denison, R. (2007). The global markets for Amine: Miyazaki Hayao's *Spirited Away*. In: A. Philips & J. Stringer (Eds.). *Japanese cinema: Texts and contexts*. London and New York: Routledge. Pp. 308–321.

9. Lim, T. W. (2013). *Spirited Away*: Conceptualizing a Film-Based Case Study through Comparative Narratives of Japanese Ecological and Environmental Discourses. *Animation*, vol. 8(2), pp. 149–162.
10. Miyazaki, Hayao (宮崎駿) (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*Spirited Away*), Japan: Studio Ghibli.
11. Napier, S.J. (2006). Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's *Spirited Away*. *The Journal of Japanese Studies*, vol. 32(2), pp. 287–310.
12. Noviana, F. (2020). Moral Values in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*: A Sociology of Literature Approach. *Humanika*, vol. 27(1), pp. 23–32.
13. Papastavros, V. (2021). Miyazaki's monstrous mother: a study of Yubaba in Studio Ghibli's *Spirited Away*. *Feminist Media Studies*, vol. 23(3), pp. 1157–1172.
14. Sanders, L. (2022). Subtitling, Semiotics and *Spirited Away*. *Journal of Audiovisual Translation*, vol. 5(1), pp. 1–21.
15. Swale, A. (2015). Miyazaki Hayao and the Aesthetics of Imagination: Nostalgia and Memory in *Spirited Away*. *Asian Studies Review*, 39(3), pp. 413–429.
16. Viñuales Sánchez, A. (2025). A Reading on *Spirited Away* through modern global symbolism: a Menippean satire animation. *Con A de Animación*, vol. 20, pp. 168–187.
17. Wu, Ch.-I. (2016). Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions in *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* and *Ponyo*. *Animation*, vol. 11(2), pp. 189–203.
18. Yama, M. (2018). *Spirited Away* and its depiction of Japanese traditional culture. In: Luke Hockley (Ed.). *The Routledge International Handbook of Jungian Film Studies*. London and New York: Taylor and Francis. Pp. 254–262.

Дата першого надходження рукопису до видання: 17.06.2025.

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 18.07.2025.

Дата публікації: 02.10.2025.