

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ И КАЗАХСКИЙ ЯЗЫКИ: НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «КУНГ ФУ ПАНДА»

Марданова Альазиз Нуржановна

студент факультета

Педагогики и менеджмента

в образовании по специальности

«Клиническая психология»

Утегенова Асель Нурлановна

магистр педагогических наук, преподаватель

Abstract. In this article, the peculiarities of translating animated films from English into Russian and Kazakh languages are examined using the example of the well-known animated movie "Kung Fu Panda". The main challenges and nuances faced by translators working with this genre are analyzed, such as preserving humor, cultural references, and idiomatic expressions. Special attention is given to adapting dialogues and character names to make them understandable and engaging for Russian and Kazakh-speaking audiences. The analysis allows us to understand how translators manage the task of conveying the meaning and atmosphere of the original work, adapting it to the cultural and linguistic characteristics of the target audience.

Keywords: animated film, translation, translation challenges, cultural aspect of translation, character.

Аннотация. В данной статье рассматриваются особенности перевода мультипликационных фильмов с английского на русский и казахский языки на примере известного анимационного фильма "Кунг Фу Панда". Анализируются основные трудности и нюансы, с которыми сталкиваются переводчики при работе над этим жанром, такие как сохранение юмора, культурных отсылок и идиоматических выражений. Особое внимание уделяется адаптации диалогов и названий персонажей, чтобы они были понятны и интересны для русско- и казахскоязычных зрителей. Анализ позволяет понять, каким образом переводчики справляются с задачей передачи смысла и атмосферы оригинального произведения, адаптируя его под культурные и языковые особенности целевой аудитории.

Ключевые слова: анимационный фильм, перевод, трудности перевода, культурный аспект перевода, персонаж.

Түйіндеме. Бұл мақалада әйгілі «Кунг Фу Панда» анимациялық фильмінің мысалында анимациялық фильмдерді ағылшын тілінен орыс және қазақ тілдеріне аударудың ерекшеліктері қарастырылады. Аудармашылар осы жанрда жұмыс жасаған кезде кездесетін негізгі қиындықтар мен нюанстар талданады, мысалы, әзіл-оспақ, мәдени сілтемелер мен идиомалық өрнектерді сақтау. Кейіпкерлердің диалогтары мен атауларын орыс және қазақ тілді көрермендер үшін түсінікті әрі қызықты етіп бейімдеуге ерекше көңіл бөлінеді. Талдау аудармашылардың мақсатты аудиторияның мәдени және тілдік ерекшеліктеріне бейімдей отырып, түпнұсқа шығарманың мәні мен атмосферасын беру міндетін қалай шешетінін түсінуге мүмкіндік береді.

Түйінді сөздер: анимациялық фильм, аударма, аударма қиындықтары, аударманың мәдени аспектісі, кейіпкер.

В современном мире мультфильмы занимают особое место в культурном пространстве, пересекая границы стран и языков. Перевод анимированных фильмов представляет собой сложный и многоаспектный процесс, требующий не только знания иностранного языка, но и понимания культурных особенностей и нюансов оригинала. Особенное внимание заслуживает перевод мультипликационных произведений с английского на русский и казахский языки, так как эти языки представляют разные языковые и культурные контексты.

В данной статье мы попытаемся проанализировать особенности перевода мультипликационного фильма "Кунг Фу Панда" на русский и казахский языки, исходя из существующих теоретических основ и исследований в области перевода, культурных аспектов и адаптации анимации. В работе будут рассмотрены ключевые трудности, с которыми сталкиваются переводчики при передаче смысла, юмора, культурных отсылок и идиоматических выражений, а также специфика перевода имен и названий персонажей.

Для основания нашего исследования мы обратимся к работам, посвященным теоретическим аспектам перевода анимации [1], культурным и языковым аспектам перевода [2], а также специфике перевода юмора и игр слов [3]. Кроме того, мы рассмотрим вопросы адаптации и локализации мультипликационных фильмов для российского рынка [4] и специфику перевода имен персонажей в анимационных фильмах [5]. Целью данного исследования является выявление особенностей и сложностей перевода мультипликационного

фильма "Кунг Фу Панда", а также понимание методов и стратегий, которые используют переводчики для успешной адаптации этого фильма под русско- и казахскоязычную аудиторию.

Кунг-Фу Панда... Мало кто скажет, что не видел и не слышал хоть раз данный мультфильм, снятый в далеких 2008 годах. Прорисованные и детализированные эпизоды, раскрываемые характер главных героев данной истории, а также голоса, юмор и культура озвучки сильно повлияли на успех этого мультипликационного фильма. Прекрасное произведение, раскрываемое суть высказывания Горького: «Талант — как породистый конь, необходимо научиться управлять им, а если дергать поводка во все стороны, конь превратится в клячу». Эта история не только про упорные старания и дружбу, она про наше место в мире, которое мы занимаем по жизни... про судьбу. Само собой, перевод мультипликационных фильмов представляет собой сложный процесс, требующий не только владения языковыми навыками, но и понимания культурных особенностей и нюансов каждого языка. Именно эти нюансы мы рассмотрим на примере фильма "Кунг-Фу Панда", где можно выделить несколько ключевых аспектов, которые влияют на процесс перевода с английского на русский языки.

Одним из основных аспектов перевода мультипликационных фильмов является сохранение и передача юмора и игры слов. Говоря об игре слов, а точнее использования сленгов, то и тут можно заметить адаптацию под нашу культуру. Если в оригинальной версии говорят «bodacity», то в русском дубляже заменили его выражением «ну ваще» [6]. Также можно подметить, что в русском дубляже часто используют синонимичные слова. Например, на слово “awesome” в оригинале, у нас есть «классно, улетно, реально» и тд. Одним из юмористических эпизодов, где также была использована игра слов - это момент, когда По пытается сесть на шпагат на брусках. Прийти в изначально стоячее положение поможет ему Журавль, в ответ Панда его благодарит: «Thank you» [7]. На что он отвечает: «Don't mention it...ever» [8]. В русской адаптации его выражение прекрасно перевели: «И не говори...больше». Думаю, сам смысл понятен. Do not mention it в переводе означает «Не за что», как ответ неблагодарности. Но смысл в словах Журавля скорее имели иной смысл, что смогли уловить переводчики русского дубляжа. В фильме "Кунг-Фу Панда" часто используются шутки, которые основаны на двусмысленностях или звуковых играх, что создает определенные трудности при переводе на русский язык. На примере эпизода первой встречи Тай-Лунга и По в нефритовом дворце, где злодей произносит: «What are you gonna do, big guy? Sit on me?» [9]. На это

По отвечает так: «Don't tempt me». В русской версии же диалог звучит так: «- Ну что ты сделаешь, здоровяк? Плюхнешься на меня? – Не подкальвай.». В оригинале По ему отвечает «не искушай меня». Думаю, некий смысл шутки из оригинала при переводе теряется. Переводчик должен уметь сохранить и передать не только смысл оригинальной шутки, но и ее юмористическую составляющую, учитывая при этом особенности русской культуры и языка. Однако сказать, что перевод сильно отличается и не понятен, трудно.

Еще одним важным аспектом является передача культурных оттенков и нюансов. Если сверить два фильма, то в русской адаптации в некоторых сценах были добавлены слова от себя. «Кручу, верчу, обмануть тебя хочу», - говорит По Тай-лунгу [10]. Когда как в оригинале По ничего и не произносил. Фильм "Кунг-Фу Панда" основан на китайской культуре и философии, что отражается как в диалогах персонажей, так и в общей атмосфере фильма. Переводчик должен уметь передать эти культурные аспекты таким образом, чтобы зритель на русском языке смог почувствовать ту же атмосферу и погрузиться в мир китайской мифологии и философии, как это делает зритель оригинальной версии. Это все можно лицезреть в тонких нюансах, как узоры вещей и одежды жителей, китайские иероглифы, даже сам нефритовый дворец и мастерство кунг-фу дает понять зрителям, что история тесно связана с культурой Китая.

Стоит отметить важность сохранения интонации и характера персонажей при переводе мультипликационных фильмов. К примеру, в самой первой части Кунг-фу панды первые 2 минуты в русском дубляже идет некая тавтология: «Легенда рассказывает о легендарном воине кунг-фу. О его мастерстве ходили легенды!» [11]. В русской озвучке «ошибка» даже не заметна, однако в английской версии данная тавтология сделана специально: «Legend tells of a legendary warrior, whose kung fu skills were the stuff of legend!». Актер озвучки английского варианта Джек Блэк акцентирует интонацией именно на слове “legend”. Благодаря этому становится ясно, каким будет фильм (легендарным). Каждый персонаж имеет свою уникальную манеру говорить, свои фразы-клише и особенности речи, которые определяют его характер. Моей любимой сценой русского дубляжа (нежели оригинала) является сцена из первой части Кунг-фу Панда, где По дерется с манекеном и говорит те самые слова: «Ты кто такой, а? Че ты можешь? Ты никто, а <...> на тебя навигается буря, атака бешенных лап!» [12]. Озвучка Галустьяна веет легкостью и ноткой современности. Одним словом- клеветностью. Когда как в озвучке Джек Блэка этого нет. Можно лишь сказать, что снова при переводе добавили от себя, и на мой взгляд, такая адаптация лучше оригинальной версии. Переводчик должен уметь передать эти

особенности таким образом, чтобы зритель на русском языке мог узнать персонажа не только по внешнему облику, но и по его речи и манере выражения мыслей. Следует также уделить внимание лингвистическим особенностям английского и русского языков при переводе мультипликационных фильмов. Английский язык богат различными фразеологизмами, оборотами и выражениями, которые иногда сложно передать дословно на русский язык без потери смысла. Переводчик должен уметь находить адекватные аналоги и перефразировки, чтобы сохранить смысл и структуру оригинального высказывания. Не менее важным является и работа с названиями и титрами. Названия фильмов, персонажей, локаций и прочих элементов играют важную роль в создании образа и атмосферы фильма. Переводчик должен уметь сохранить смысл и стилистику названий таким образом, чтобы они были понятны и привлекательны для аудитории на русском языке.

Таким образом, перевод мультипликационных фильмов с английского на русский язык требует от переводчика не только знания языка, но и глубокого понимания культурных, лингвистических и стилистических особенностей обоих языков. Каждый язык и особенности лингвистического перевода создают свою культурную версию персонажей. Актеры также вкладывают частички своей личности в персонажей, что герои одного фильма, но разных переводов могут существенно отличаться. Сказать, что это неправильно язык не повернется. Однако это творческий процесс, который требует внимательности к деталям и умения передать не только смысл, но атмосферу и характер фильма.

Литература:

1. Делегатова, А.И. "Перевод анимированных фильмов: теоретические и практические аспекты".
2. Никитина, Т.Л. "Культурные аспекты перевода". Специфика перевода юмора и игр слов
3. Ларина, Т.А. "Перевод исторического и современного английского юмора".
4. Борисова, Е.А. "Локализация анимационных фильмов для российского рынка".
5. Горбунова, Н.И. "Перевод имен персонажей в анимационных фильмах".
6. Фильм: «Кунг-фу Панда»(1:39). Слова По
7. Фильм: «Кунг-фу Панда»(36:22). Слова По
8. Фильм: «Кунг-фу Панда» (36:24). Слова Журавля
9. Фильм: «Кунг-фу Панда» (1:14:30). Слова Тай-лунга

10.Фильм: «Кунг-фу Панда» (1:16:00). Слова По

11.Фильм: «Кунг-фу Панда» (00:40). Слова По

12.Фильм: «Кунг-фу Панда» (24:39). Слова По

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Муханбетшарип Нурсултан
Актюбинский региональный
университет имени К.Жубанова
Научный руководитель:
к.ф.н, доцент **Сарбасова А.Е.**
nursultan060605@gmail.com

Одним из правил современности является владение государственным и иностранными языками. Поэтому в школах с обучением на государственном языке предмет английского языка проходит в непривычном режиме, если принимать во внимание интерес к иностранным языкам в нашей стране, включая, интерес к методам их изучения. Благодаря этой статье мы познакомимся с современными методами. В этой статье коммуникативные методы обучения направлены на развитие навыков разговорной речи и наиболее известными коммуникативными заданиями в практике преподавания иностранных языков являются: «мозговой штурм», «обсуждение», «воображаемая ситуация», «интервью», «игровой квест», «проблемные задачи».

Главная цель статьи заключается в развитии методической когнитивной самостоятельности обучающихся, которую самое время охарактеризовать как закрепленную в опыте преподавания, отражающую умение и подготовленность к управлению своей специально ориентированной познавательной деятельностью, что проявляется в способности ставить и достигать цели работы.

Коммуникативный аспект в обучении иностранным языкам впервые был внедрен в 1970-х годах в Великобритании в связи с выдвиганием новой цели обучения – овладение языком как средством общения. Вместе с коммуникативным подходом обучение языка должно принимать во внимание особенности настоящей коммуникации, а в основе процесса обучения должна лежать модель реального общения, поскольку владение системой языка (знание грамматики и лексики) является недостаточным для эффективного пользования диалектом в целях коммуникации. Коммуникативное обучение подразумевает в