УДК 81’25
Науч. спец. 5.9.8
DOI: 10.36809/2309-9380-2026-52-222-227

Олег Сергеевич Стельников
Луганский государственный педагогический университет, преподаватель кафедры английской и восточной филологии, Луганск, Россия
e-mail: talmio@yandex.ru

Переводческий трансфер тематической модели «Заклинание» в цикле ранобэ Х. Кандзаки «Рубаки» на английский и русский языки

Аннотация. Цель работы заключается в интерпретации результатов переводческого трансфера тематической модели «Заклинание» в цикле ранобэ Х. Кандзаки «Рубаки» (Slayers) с японского на английский и русский языки. Посредством сравнительно-сопоставительного анализа текстов оригинала и переводов цикла на английский и русский языки выявляются тенденции трансфера тематической модели «Заклинание». Определена природа номинантов модели в японском оригинале и связанные с этим проблемы трансфера. Результаты научного изыскания расширяют корпус переводческих исследований современной японской литературы жанра фэнтези.

Ключевые слова: ранобэ, фэнтези, заклинание, моделирование, художественный перевод, переводческий трансфер.

Oleg S. Stelnikov
Lugansk State Pedagogical University, Lecturer of the Department of English and Eastern Language Studies, Lugansk, Russia
e-mail: talmio@yandex.ru

Translation Transfer of the “Spell” Thematic Model in H. Kanzaka’s Light Novel Series “Slayers” into English and Russian

Abstract. This study aims to interpret the results of the translation transfer of the “Spell” thematic model from Japanese into English and Russian in the light novel series *Slayers* by H. Kanzaka. Through a comparative analysis of the original texts and their English and Russian translations, the study identifies key tendencies in transferring the “Spell” thematic model. It reveals the nature of the model’s nominal units in the Japanese original and the associated transfer challenges. The findings of this research expand the corpus of translation studies on contemporary Japanese fantasy literature.

Keywords: light novel, fantasy, spell, modeling, literary translation, translation transfer.

Введение (Introduction)

Изучение механизмов переводческого трансфера и случаев их применения в различных текстах является одной из актуальных задач современного переводоведения.

В условиях роста популярности современной японской литературы во всем мире, включая англоязычное и русскоязычное культурные пространства, перспективным направлением для изучения становится переводческий трансфер тематических моделей в ранобэ (от англ. light novel) — романах, зачастую издаваемых большими циклами и ориентированных преимущественно на молодежную аудиторию.

Значительный научный интерес при этом вызывают преобразования, которым должны подвергаться при трансфере с японского языка единицы безэквивалентной лексики. К таковой относятся, в частности, реалии и квазиреалии либо ирреалии. Если реалии — один из устоявшихся, традиционных терминов в переводоведении, то изучение ирреалий и квазиреалий набирает обороты только в наше время. Причина этому — сравнительно узкая сфера их употребления. Термин «ирреалии» относится к любым вымышленным реалиям, при этом в значительной степени пересекаясь с реалиями культуры (например, слово *домовой* в зависимости от роли в рассматриваемом тексте может восприниматься и как культурная реалия, и как ирреалия), в то время как термин «квазиреалии» еще более узок и означает реалии вымышленных миров — от названия несуществующего города, который может быть введен, например, с эвфемистическими целями в детективе, чтобы не изображать реально существующий населенный пункт как криминаль-

© Стельников О. С., 2026

Для цитирования: Стельников О. С. Переводческий трансфер тематической модели «Заклинание» в цикле ранобэ Х. Кандзаки «Рубаки» на английский и русский языки // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2026. № 3 (52). С. 222–227. DOI: 10.36809/2309-9380-2026-52-222-227

Статья доступна на условиях лицензии
Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

ный центр, до наименований рас, народов или «научных» терминов магической системы в жанре фэнтези.

Сложносоставные названия заклинаний, во многих случаях представляющие собой неологизмы на основе заимствованных английских корней (яп. 和製英語 [wasei eigo] / [васэй-эйго]), а также опционально имеющие двойную запись (при помощи иероглифов кандзи и слоговой азбуки катаканы, при этом катакана может выступать в роли гикун — присвоенного кунного чтения), являются своего рода визитной карточкой или, во всяком случае, чрезвычайно частотной чертой фэнтези-ранобэ. По этой причине была выбрана для рассмотрения именно тематическая модель «Заклинание» (англ. Spell, яп. 呪文 [jumon] / [дзюмон]).

Методы (Methods)

Чтобы установить тенденции трансфера языковой модели «Заклинание», был проведен сравнительно-сопоставительный анализ оригинального и переводных текстов. При сборе информации использовался японский текст 1-го тома цикла ранобэ Х. Кандзаки «Рубаки» (яп. 「スレイヤーズ」[sureiyâzu] / [сурэйя:дзу]), а также переводы, представленные двумя официально изданными английскими переводами (выполнены издательствами TOKYOPOP и J-Novel) и тремя любительскими русскими переводами (выполнены сетевыми коллективами RuRanobe и InterWorld, индивидуальным переводчиком Angell).

Литературный обзор (Literature Review)

Известно, что термин «трансфер» подразумевает передачу структурно организованных элементов текста с языка оригинала на язык перевода. Объектами трансфера могут быть как отдельные слова, так и целые фрагменты текста с их значениями, стилистическими и культурологическими особенностями. Трансферу подвергаются и тематические модели — совокупности текстовых моделей, которые, в свою очередь, представляют собой «проекцию реального мира или формат вымышленного мира» [1, с. 87]. Как отмечает Е. А. Огнева, переводчик при восприятии текста художественного произведения «создает вторичный (производный) текстовый мир» [1, с. 86]. Дальнейшая работа над текстом подразумевает два неотъемлемо связанных друг с другом процесса: переводчик «транскодирует» текст «средствами языка перевода», что, в свою очередь, позволяет создать «обновленную модель знания» [1, с. 86]. Именно эти процессы перекодировки и вторичного конструирования модели знания в их взаимосвязи мы можем понимать как единый процесс переводческого трансфера. Еще одну трактовку трансфера предлагает Д. Джурафски: по мнению исследователя, трансфер — подход к переводу, при котором после структурного анализа исходного текста происходит его реконструкция средствами переводящего языка с опорой на его правила [2, p. 233].

В качестве материала для исследования нами был выбран цикл Хадзимэ Кандзаки «Рубаки» (яп. スレイヤーズ [sureiyâzu] / [сурэйя:дзу], англ. Slayers) как один из культовых образцов ранобэ, не только заслуживший популярность в Японии и на Западе, но и получивший адаптации в формате аниме, манги, видеоигр. Эту популярность, а также значительный возраст цикла и его значимость для поп-культуры (1-й том вышел в 1989) можно считать факторами, повлиявшими на количество как официальных, так и любительских переводов на другие языки. На 2025 г. цикл «Рубаки» состоит из 18 романов, формирующих три сюжетных арки. История повествует о приключениях молодой волшебницы Лины Инверс (она же выступает в роли рассказчицы), которая вместе с мечником Гаури Габриевым, воином-магом Зелгадисом Грейвардсом и принцессой-жрицей Амелией Уилл Тесла Сейрун противостоит демонам-мадзоку и другим противникам, порой спасая от уничтожения саму Красную Сферу — мир действия ранобэ. Несмотря на принадлежность «Рубак» к юмористическому фэнтези и стремление к высмеиванию сложившихся к концу 1980-х гг. жанровых штампов фэнтези как такового, финалы многих историй в «Рубаках» склоняются к серьезному драматизму и даже трагизму (в значении «преодоления ужасного»; стоит заметить, что этот трагизм во многом сглаживается уверенностью и неунывающим характером Лины), а литературный цикл во многих случаях не избегает более жестоких сцен по сравнению с ориентированной на детско-юношескую аудиторию экранизацией.

Для рассмотрения подходов к переводческому трансферу тематической модели «Заклинание» мы сопоставили номинанты этой модели в оригинале и переводах 1-го тома (「スレイヤーズ！」— Slayers! / «Рубаки!»), название которого было локализовано в английском варианте от TOKYOPOP и ряде русских как Ruby Eye / «Рубиноокий» по прозвищу главного антагониста этого тома, чтобы избежать смешения с названием самого цикла. Для сравнительно-сопоставительного анализа были выбраны английские переводы TOKYOPOP (2004) и J-Novel (2020), а также русские переводы RuRanobe, InterWorld, Angell. В качестве номинантов выступили упоминания (mentions) заклинаний на протяжении сюжета 1-го тома.

В целях наибольшей информативности каждое заклинание в тексте статьи приводится с развернутым комментарием: вначале дается его иероглифическая японская запись, снабженная латинской транскрипцией по системе Дж. К. Хэпберна и кириллической транскрипцией по системе Е. Д. Поливанова, а также дословным переводом в соответствии со словарным значением кандзи; затем следует альтернативная запись азбукой катакана (неологизм на основе английских корней, т. е. васэй-эйго; по внутримировой терминологии — «Слова хаоса»), в оригинальном тексте одновременно служащая гикунным (присвоенным) чтением для иероглифов. Эта запись аналогично снабжается двумя транскрипциями и дословным переводом. Также отметим, что в оригинальном повествовании Х. Кандзака нередко смешивает настоящее (непрошедшее) и прошедшее время, что в японском языке является одним из допустимых способов хронологически «нанизать» события и создать психологическое ощущение плотности действия. Эта художественная особенность не во всех случаях поддается эффективному воссозданию при трансфере, поэтому закономерно она не была сохранена в исследуемых английских и русских переводах. В авторском переводе, который приводится далее при подробном разборе каждого номинанта,

она сохраняется лишь частично там, где это не противоречит логике русскоязычного текста.

В статье мы используем классификацию переводческих трансформаций, сформулированную В. Н. Комиссаровым [3]. Ее структура включает следующие группы и виды: лексические трансформации (среди них транскрипция, транслитерация, калькирование), лексико-семантические замены (представлены конкретизацией, генерализацией и модуляцией), грамматические трансформации (в их числе синтаксическое уподобление или дословный перевод; членение предложения; объединение предложений), а также грамматические замены (такой замене может подвергаться форма слова, часть речи или член предложения), комплексные лексико-грамматические трансформации (антонимический перевод; экспликация (описательный перевод) при отсутствии емкого эквивалента; компенсация). Кроме того, в классификации упоминаются технические приемы: добавление, опущение, перестановка.

Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

Приведем далее разбор и категоризацию единиц безэквивалентной лексики (квазиреалий вымышленного мира) в 1-м томе цикла «Рубаки», определенных как номинанты тематической модели «Заклинание», на материале оригинала и пяти его переводов. Для исследования была отобрана подгруппа номинантов «Заклинания магии духов» / «Заклинания шаманской магии» (яп. 精霊魔法の呪文 [seirei mahō no jumon] / [сэйрэй махо: но дзюмон]). В процессе отбора лексики мы следовали логике и порядку появления различных заклинаний в сюжете тома.

1. *Моно Вольт (яп. кандзи 雷撃 [raigeki] / [райгэки] «удар грома», гикун モノヴオルト [monoboruto] / [моноборуто] Mono Volt)* — заклинание, поражающее цель электрическим разрядом. Может быть направлено через клинок холодного оружия без риска для мага.

Упоминание в оригинале: 雷撃（モノヴオルト）の呪文はあたしの剣を媒介にして、トロルの体の中でさく裂した。[Monoboruto no jumon wa atashi no ken wo baikai ni shite, tororu no karada no naka de sakuretsu shita]. / [Моноборуто но дзюмон ва атаси но кэн о байкай ни ситэ, торору но карада но нака дэ сакурэцу сита] [4]. — «Заклинание Моно Вольт, пройдя по моему мечу как по проводнику, разрядилось в теле тролля» (авторский перевод, в котором применены синтаксическое уподобление, транслитерация/транскрипция).

Вариант TOKYOPOP: «“Lightning!” I called out, using my sword to conduct the Mono Volt spell» [5] — основан на членении предложения, транслитерации/транскрипции.

Вариант J-Novel: «I channeled a Monovolt spell through my sword and into the troll, who never stood a chance» [6] — осуществлен с применением опущения, генерализации, транслитерации/транскрипции.

Вариант RuRanobe: «Моно Вольт! — выкрикнула я и использовала меч как проводник для этого заклинания» [7] — осуществлен на основе членения предложения, транслитерации/транскрипции.

Вариант InterWorld: «Моно Вольт! — крикнула я. Разряд тока, пройдя по мечу, поджарил тролля» [8] — проведен с добавлением опущения, генерализации, транслитерации/транскрипции.

Вариант Angell: «— Моно Вольт! — крикнула я. Сила молнии, потрескивая, перешла по мечу от моих рук…» [9] — реализован с добавлением, опущением, генерализацией, транслитерацией/транскрипцией.

2. *Лайтинг (яп. кандзи и хирагана 明り [akari] / [акари] «свет», гикун ライティング [raitingu] / [райтингу] Lighting)* — одно из простейших заклинаний в мире «Рубак», создающее шарик яркого света. По сюжету Лина применяет его, чтобы напугать оставшихся троллей и прекратить сражение, но затем ей приходится оправдываться перед хозяином трактира, где им с Гаури и довелось отбиваться от врагов.

Упоминание в оригинале: さきほど火炎球（フアイアー▪ボール）だと思わせるつもりで造ったライティング、あれはモロに失敗だった。[Saki hodo faiâbôru da to omowaseru tsumori de tsukutta raitingu, are wa moro ni shippai datta]. / [Саки ходо фая:бо:ру да то омовасэру цумори дэ цукутта райтингу, арэ ва моро ни сиппай датта] [4]. — «Этот Лайтинг, созданный, чтобы его приняли за Файерболл, теперь казался ошибкой» (авторский перевод выполнен с синтаксическим уподоблением, транслитерацией/транскрипцией).

Вариант TOKYOPOP: «And thanks to the lighting spell, you couldn’t miss a drop of it» [5] — применяет опущение, генерализацию, перемещение, добавление; само заклинание в нем подверглось экспликации.

Вариант J-Novel: «The Lighting I’d conjured as a mock-Fireball had been my undoing» [6] — основан на синтаксическом уподоблении; в нем используется транслитерация/транскрипция.

Вариант RuRanobe: «И, благодаря заклинанию света, всё это было видно в мельчайших подробностях» [7] — применяет членение предложения, опущение, экспликацию.

Вариант InterWorld: «Лайтинг был ошибкой; теперь трупы можно рассмотреть в деталях» [8] — применяет объединение предложений и опущение; само заклинание транслитерируется/транскрибируется.

Вариант Angell: «Лайтинг, образованный мной так необдуманно, хорошо освещал залу и можно было в подробностях рассмотреть великолепие вышеописанного зрелища» [9] — осуществлен с объединением предложений, опущением и добавлением, транслитерацией/транскрипцией.

3. *Флэа Эрроу (яп. кандзи 炎矢 [enshi] / [энси] «стрела пламени», гикун フレア▪アロー [furea arô] / [фурэа аро:] Flare Arrow)* — заклинание, создающее огненную стрелу.

Упоминание в оригинале: ゼルガディスが動いた。前に突き出した右の手のひらから十本近い数の〝炎の矢（フレア▪アロー）〟が生まれる。[Zerugadisu ga ugoita. Mae ni tsukidashita migi no te no hira kara jūbon chikai kazu no *furea arô* ga umareru]. / [Дзэругадису га угойта. Маэ ни цукидасита миги но тэ но хира кара дзю:бон тикай кадзу но *фурэа аро:* га умарэру] [4]. «Зелгадис сделал свой ход. Из ладони его вытянутой правой руки возникло около десятка Флэа Эрроу» (авторский перевод применяет синтаксическое уподобление, компенсацию, замену форм слова; заклинание подвергается транслитерации/транскрипции).

Вариант TOKYOPOP: «Zelgadiss moved. Thrusting his right hand out in front of him, he formed a dozen or so *Flare Arrows* out of the ether» [5] — выполнен с заменой членов предложения, добавлением, заменой форм слова; заклинание также подвергнуто транслитерации/транскрипции.

Вариант J-Novel: «He made the first move, thrusting his right hand out and firing a dozen *Flare Arrows* from it» [6] — осуществлен с объединением предложений, добавлением, генерализацией, заменой форм слова; в нем используется транслитерация/транскрипция.

Вариант RuRanobe: «Выбросив вперед правую руку, он из эфира сформировал около дюжины *Сияющих Стрел*» [7] — применяет замену членов предложения, добавление, замену форм слова; заклинание подвергается калькированию.

Вариант InterWorld: «Мне все равно… мы идем! — он протянул ладонь и запустил тучу *Флейр Арроус*!» [8] — проведен с объединением предложений, добавлением, заменой форм слова; использует транслитерацию/транскрипцию.

Вариант Angell: «Он выбросил руку вперед, из которой в нас с Гаури ударило несколько стрел *Флэр Эрроу*» [9] — выполнен с объединением предложений, опущением; транслитерацией/транскрипцией.

4. *Файерболл (яп. кандзи 火炎球 [kaenkyū] / [каэнкю:] «шар пламени», гикун ファイアー・ボール [faiā bōru] Fireball)* — заклинание, создающее взрывной огненный шар. На его примере (с расшифровкой для Гаури) Лина объясняет систему магии в мире «Рубак».

Упоминание в оригинале: ちなみに今ガウリイの言った火炎球というのは、精霊魔術に属する。 [Chinami ni Gaurī no itta kaenkyū to iu no wa, seirei majutsu ni zoku suru]. / [Тинами ни Гаури: но итта каэнкю: то иу но ва, сэйрэй мадзюцу ни дзоку суру] [4]. «Например, Огненный шар, о котором говорил Гаури, относится к магии духов» (авторский перевод применяет синтаксическое уподобление; заклинание здесь дано в японской расшифровке, а не как васэй-эйго, поэтому к нему применяется калькирование).

Вариант TOKYOPOP: «The fireball that Gourry mentioned is classified as Shamanic Magic — and it's a doozy!» [5] — осуществлен с применением модуляции и объединения предложений; слово fireball здесь является результатом калькирования, а не транслитерации/транскрипции японского неологизма.

Вариант J-Novel: «The "Fireball" spell Gourry had mentioned was an elemental fire spell, which meant it fell under shamanistic magic» [6] — использует синтаксическое уподобление, калькирование.

Вариант RuRanobe: «Огненный шар, о котором говорил Гаурри — заклинание Шаманской Магии, и он реально крут!» [7] — выполнен с модуляцией, объединением предложений, калькированием.

Вариант InterWorld: «Упомянутое Гаури заклинание, Файер Болл, относится к огненному типу шаманства» [8] — осуществляется с синтаксическим уподоблением, опущением, добавлением. Вместо расшифровки здесь дается непосредственное название заклинания, что можно классифицировать как конкретизацию.

Вариант Angell: «Я использую второй тип, и файербол, упомянутый Гаури, является общим с шаманизмом заклинанием огня» [9] — применяет объединение предложений, добавление (в данном случае несколько неудачный пример этой трансформации, поскольку приводит к искажению смысла и заставляет считать, что Файерболл / Огненный шар — общее заклинание для черной и шаманской магии, чего во вселенной «Рубак» не бывает); конкретизацию.

5. *Даг Хаут (яп. кандзи 地撃・衝雷 [chigeki shōrai] / [тигэки се:рай] «земляная атака: громовое столкновение», гикун ダグ・ハウト [dagu hauto] / [дагу хаутo] Dug Haut)* — заклинание, призывающее каменные пики из-под земли (по сюжету Зелгадис использует его против отряда троллей во главе с оборотнем Дилгиром).

Упоминание в оригинале:「地ダ撃グ・衝ハウ雷ト！」うえっ！あたしはあわててゼルガディスのそばに駆け寄った。大地が脈動する。 ["Dagu hauto!" Uç! Atashi wa awatete Zerugadisu no soba ni kakeyotta. Daichi ga myakudô suru]. / [«Дагу хауто»! Уэ:! Атаси ва аватэтэ Дзэругадису но соба ни какэетта. Дайти га мякудо: суру] [4]. «*"Даг Хаут!"* — Ох! Я поспешила встать рядом с Зелгадисом. Земля запульсировала» (авторский перевод применяет синтаксическое уподобление, замену форм слова, транслитерацию/транскрипцию).

Вариант TOKYOPOP: «"Dug Haut!" he shouted. "Wah!" I rushed to his side and held on tight. The earth pulsed» [5] — использует синтаксическое уподобление, добавление, замену форм слова, транслитерацию/транскрипцию.

Вариант J-Novel: «"Dug Haute!" Whoa! I quickly jumped behind Zelgadis. The earth rumbled at first, then began to ripple like water» [6] — применяет синтаксическое уподобление, членение предложения, объединение предложений, добавление, замену форм слова, транслитерацию/транскрипцию.

Вариант RuRanobe: «Даг Хаут! — выкрикнул он. — Ай! — я бросилась в его сторону, чтобы держаться вблизи. Земля вибрировала» [7] — основан на синтаксическом уподоблении и замене форм слова, транслитерации/транскрипции.

Вариант InterWorld: «Даг Хот! Я взвизгнула и быстренько подскочила поближе к Зелгадису. Поверхность вспучилась, задрожала и забурлила подобно морю в непогоду» [8] — осуществляется с добавлением, объединением предложений, членением предложения; для заклинания применена транскрипция, но не транслитерация.

Вариант Angell: «Дуг Хаут! Я взвизгнула и быстренько спряталась за спину Зелгадиса. Земля перед ним завибрировала, качнулась, и хлынула вверх точно так же, как вода течет вниз» [9] — строится на добавлении, объединении предложений, членении предложения; для заклинания применена транслитерация, но не транскрипция.

6. *Ра Тилт (яп. кандзи 崩霊裂 [hōreisaku] / [хо:рэйсаку] «разрушительный духовный взрыв», гикун ラ・ティルト [ra tiruto] / [ра тирутo] Ra Tilt)* — сильнейшее атакующее заклинание духовной/шаманской магии, производит в астрале такие же разрушения, как Драгу Слейв в физическом мире.

Упоминание в оригинале:「ラ・ティルト――精霊魔術中最強の攻撃呪文よ。精神面（アストラル・サイド）から相手を滅ぼす技で、対個人用の呪文だけど、生き物に対しての攻撃力は、黒魔術の竜破斬

（ドラグ・スレイブ）にも匹敵するとさえ言われているわ」 [*Ra tiruto*… seirei majutsujū saikyō no kōgeki jumon yo. Asutoraru saido kara aite wo horobosu waza de, tai kojin yō no jumon da kedo, ikimono ni taishite no kōgekiryoku wa, kuromajutsu no doragu sureibu ni mo hitteki suru to sae iwareteiru wa]. / [*Ра тирутто*… сэйрэй мадзюцу дзю: сайке: но ко:гэки дзюмон е. Асуторару сайдо кара айтэ о хоробосу вадза дэ, тай кодзин е: но дзюмон да кэдо, икимоно ни тайситэ но ко:гэкиреку ва, куромадзюцу но дорагу сурэйбу ни мо хиттэки суру то саэ иварэтэйру ва] [4]. «*Ра Тилт*… сильнейшее атакующее заклинание из числа духовных. Эта техника уничтожает противника через астрал, направлена на одиночные цели, но при этом ее боевую мощь, как считается, можно сравнить даже с действием черномагического *Драгу Слейва* против живых существ» (авторский перевод основан на синтаксическом уподоблении, применяет замену форм слова, использует транслитерацию/транскрипцию).

Вариант TOKYOPOP: «"*Ra Tilt* is…" I paused, searching for a simple answer. "Ra Tilt is the most powerful attack spell of Shamanic Magic. It's a technique used to destroy an opponent from the astral plane. Although it affects only one individual, it's as powerful as a *Dragon Slave* in its own tradition"» [5] — использует добавление, членение предложения, замену частей речи, транслитерацию/транскрипцию.

Вариант J-Novel: «*Ra Tilt* is the strongest offensive spell in shamanistic magic. It's designed to wreck your opponent's astral form. You can only use it on one target at a time, but in terms of sheer destructive power against a living being, it's said to be on par with black magic's *Dragon Slave*» [6] — выполнен с добавлением, модуляцией, заменой частей речи, транслитерацией/транскрипцией.

Вариант RuRanobe: «*Ра Тилт* — это... — я сделала паузу, подыскивая простой ответ, — Ра Тилт — это самое мощное заклятье Шаманской Магии. Эта техника используется, чтобы уничтожить противника из астрального плана. Хотя оно воздействует лишь на один объект, это заклинание так же могущественно, как и *Драгон Слэйв*» [7] — основывается на добавлении, синтаксическом уподоблении, транслитерации/транскрипции.

Вариант InterWorld: «*Ра Тилт*… Сильнейшее шаманское боевое заклинание. Оно уничтожает бытие врага из астрального плана. Работает только против одиночных живых целей, но урон наносит не меньший, чем *Драгон Слейв*…» [8] — применяет синтаксическое уподобление, добавление, транслитерацию/транскрипцию.

Вариант Angell: «*Ра Тилт* — самое мощное заклинание шаманизма. Это заклинание уничтожает противника из астрала, используется только против одной цели, идеально против мазоку, бесполезно против физических тел и примерно равно по силе *Драгон Слейву*» [9] — использует добавление, синтаксическое уподобление, транслитерацию/транскрипцию.

Заключение (Conclusion)

Во-первых, исследование подтвердило первоначальное предположение о том, что «Заклинание» является целостной и значимой тематической моделью в цикле ранобэ Хадзимэ Кандзаки «Рубаки». Ее номинанты — неологизмы-квазиреалии, построенные по единому принципу, — могут служить разным целям: передавать назначение, происхождение и визуальный эффект показанной магии, а также знания о принципах вымышленного мироустройства, погружать читателя в контекст вымышленного мира.

Во-вторых, подробное описание магической системы — с расшифровкой структуры и объяснением принципов действия всех формул — является важной жанровой чертой фэнтезийных ранобэ в том случае, если они повествуют о буднях персонажей-волшебников.

В-третьих, при реконструкции текста на переводящем языке (чем и является трансфер, по мнению Д. Джурафски) переводчики также прибегают к трансформациям, чтобы корректно встроить заклинания в структуру английских и русских предложений. Наиболее частотной переводческой трансформацией для этих неологизмов, по классификации В. Н. Комиссарова, служит транслитерация. Следует отметить, что при переводе с японского языка транслитерация в значительной мере сближается и пересекается с транскрипцией из-за различий в записи слов латиницей/кириллицей и катаканой. Для расшифровок названий чар, которые даются в оригинале с помощью кандзи и хираганы, наиболее частотными трансформациями становятся калькирование, экспликация (описательный перевод), конкретизация, опущение. В русском переводе RuRanobe калькирование используется также для англоязычных «слов хаоса», т. е. расшифровки фактически сближаются с самими заклинаниями и перестают быть нужными. Что касается способов включения заклинаний в синтаксическую структуру, то здесь мы можем наблюдать опущения, добавления, конкретизацию, генерализацию, объединение или членение предложений, а также замены форм слов (в первую очередь последнее относится к глаголам из-за упомянутой авторской манеры сочетания непрошедшего и прошедшего времени).

В-четвертых, для переводчика становится критически важной задачей проявить внимание к нюансам магической системы. Так, в случае «Рубак», где мы видим четкое структурное единообразие у большинства заклинаний, переводчик обязан выдержать единый подход в переводе всех терминов: там, где существует «Драгу Слейв» («Драгон Слейв»), не может быть «Огненного шара» именно как названия (обязателен «Файерболл»), но при этом «Огненный шар» полностью уместен и имеет право на существование в том же самом переводе, когда Лина обыденным языком объясняет несведущему в магии Гаури назначение очередного колдовского приема или когда сам Гаури задает ей вопрос.

Подводя итоги, мы можем сказать, что тематическая модель «Заклинание» играет важную роль при построении автором правдоподобного текстового мира в ранобэ. Читатели повторно осмысляют этот мир в процессе восприятия. Переводчик, будучи читателем, также подвергает мир аналогичному осмыслению, но одновременно на него возложена задача «пересоздания» этого мира на языке перевода, а значит, построения правдоподобной картины для инокультурной читательской аудитории. Соответственно, наиболее полная и логически последовательная реконструкция текстовой модели «Заклинание» при трансфере — чрезвычайно важная задача для переводчика.

1. Огнева Е. А. Интерпретативный ресурс переводческого трансфера // Вестн. Моск. гос. обл. ун-та. Сер. : Лингвистика. 2021. № 4. С. 85–94. DOI: 10.18384/2310-712X-2021-4-85-94

2. Jurafsky D., Martin J. H. Speech and Language Processing. Stanford : Stanford Edu, 2021. 621 p.

3. Комиссаров В. Н. Лингвистика перевода. М. : Международные отношения, 1980. 168 с.

4. 神坂一, スレイヤーズ！. 東京: 富士見ファンタジア文庫, 1989. 272ページ. = Kanzaka H. Slayers! = Рубаки! Tokyo : Fujimi Fantasia Bunko, 1989. 272 p.

5. Kanzaka H. The Ruby Eye. Los Angeles : TOKYOPOP, 2004. 164 p.

6. Kanzaka H. The Slayers. San Antonio : J-Novel Club, 2020.

7. Кандзака Х. Рубаки 1: Рубаки! // РуРанобэ : [сайт]. URL: https://ruranobe.ru/r/slyrs/v1 (дата обращения: 18.07.2025).

8. Кандзака Х. Хадзиме Кандзака — Рубаки. Том 1. Рубиноокий // LibCat : [сайт]. URL: https://libcat.ru/knigi/fantastika-i-fjentezi/fentezi/221247-hadzime-kandzaka-rubaki-tom-1-rubinookij.html (дата обращения: 18.07.2025).

9. Кандзака Х. Рубаки_Книга 1 // ****РУБАКИ(SLAYERS)РУБАКИ****. URL: https://vk.com/s/v1/doc/RPLSP-QRu-7z-3V-ta54H1rulMi4TAuo0YIJOXm2sSfd3-TuH0g (дата обращения: 18.07.2025).