

***От автора. Здесь тот текст, который изначально планировалось рассказать.***

### **Добрый вечер, дамы и господа,**

Благодарю всех за то, что нашли возможность участвовать в первом ВебКоне, в качестве слушателей или докладчиков. Я Vervang, переводчик-любитель, на сайте с 2014 года. Вы без сомнения знакомы с зарубежными книгами-играми, над которыми я работал - "Логово вампира" "Истёрзанное войной королевство" и "Легенда о призрачных воинах". Сегодня я бы хотел рассказать вам о переводах книг-игр, историю, современное состояние и перспективы.

### **Слайд 2**

Задавались ли вы вопросом, почему одни книги пользуются популярностью у читателей, а другие пропадают в неизвестности? Есть несколько факторов успеха: интересный сюжет, злободневная тематика, харизматичные персонажи, стиль автора и т.д. Но когда речь идёт о зарубежной книге, то практически всё зависит от переводчика. Грамотный перевод способен вытянуть даже книгу-среднячка, а плохой может зарубить на корню шедевр, а то и целую серию.

### **Слайд 3**

Есть мнение, что лучший способ усыпить слушателей - это переполнить презентацию статистикой. Но нам она необходима, чтобы понять важность переведённых книг-игр. Информация получена из каталога книг-игр на сайте.

Обратите внимание на первую серию столбиков. За всю историю существования жанра, на постсоветском пространстве увидели свет 181 книг-игр на русском языке. Из них 110 выпущено нашими авторами, а где-то 39% - это переводы. Если проанализировать Золотой Фонд, то картина та же, одна треть лучших книг-игр стали доступны русскоязычной аудитории благодаря переводчикам.

### **Слайд 4**

Подавляющее большинство переводов сделаны традиционным образом, т.е. один переводчик работает над книгой от начала до конца. На слайде вы видите лишь некоторые книги-игры, которые подготовили переводчики нашего сайта.

### **Слайд 5**

Преимущества такого подхода:

- единый стиль повествования (в отличие от коллективных переводов)
- независимость переводчика (не надо согласовывать терминологию)
- весь почёт и уважение достаётся одному человеку

Недостатки:

- возможное падение качества в процессе работы
- огромный фронт работы
- вероятность бросить перевод на полпути (самый главный минус, затраченные человекочасы пылятся в недрах жёсткого диска).

### **Слайд 6**

Принимая во внимание вышеизложенные недостатки, возникает закономерная мысль - а почему бы не переводить коллективно? Каждый переводчик в итоге меньше загружен, что позволяет переводить качественнее. Коллеги могут подсказать, если перевод где-то можно улучшить, да и озвученный для широкой публики проект бросить сложнее - форумчане напомнят!

Сказано - сделано. Для перевода была выбрана первая книга серии Одинокий Волк. Не очень большая - 350\$, популярная за рубежом - казалось бы, идеальный выбор для первого опыта.

Проект перевода книги-игры очень затянулся. На первом этапе перевод шёл прямо на форуме, несколько активистов переводили подряд параграфы и выкладывали результат в теме. Затем перевод ходил "по рукам", каждый вносил посильный вклад, продолжал перевод, корректировал текст. В 2012 г. после финальной вычитки текст книги-игры увидел свет.

Есть мнение, что проект перевода был, в целом, не очень успешен. Было затрачено чрезмерное количество времени и сил всех участников, но они были "пионерами" коллективного перевода, без их вклада мы бы не пришли к тому, что имеем сегодня.

### **Слайд 7**

В процессе работы над Одиноким Волком пришло понимание, что так дальше не пойдёт и нужно что-то менять. Мне удалось раскопать в анналах истории сайта тот самый день, когда в голове у Jumangee зародилась идея изменить представление о коллективном переводе книг-игр. Один из форумчан предложил проводить переводы на Notabenoïd (сайт коллективных переводов, на сегодняшний день закрыт). И Jumangee 27 декабря 2009 г, почти спустя два года после начала перевода Одинокого Волка написал следующее:

"Я вот ещё подумал - мож написать подобную штуку (Notabenoïd) для форума?"

А какой самый живучий паразит? "Идея. Она живуча и крайне заразна. Стоит идее завладеть мозгом, избавиться от неё уже практически невозможно. Я имею в виду сформировавшуюся идею, полностью осознанную. Поселившуюся в голове".

Идея зародилась и развивалась. Готовый движок был протестирован в марте 2013 г.

### **Слайд 8**

Созданный механизм для переводов имеет ряд преимуществ

- все переводы собраны в одном месте. Ничего не потеряется, не нужно тратить время на стыковку, не делается двойная работа
- движок создан специально под перевод книг-игр. А переводить текст с параграфами в текстовом редакторе весьма неудобно, подчас перевод идёт не по сюжету, а по хаотично разбросанным кускам повествования. Может не учитываться контекст, качество перевода страдает
- Глоссарий. Согласованные варианты перевода терминов добавляются и становятся видны прямо в тексте, что чрезвычайно удобно
- Конкуренция. Перевод должен быть в обязательном порядке одобрен другим переводчиком, что вынуждает стараться - иначе перевод пропадёт

### **Слайд 9**

Сейчас я бы хотел рассказать, чем я пользуюсь в процессе перевода. В принципе, достаточно лишь головы со знанием языка на плечах, но и кое-что ещё не помещает

- Словари. Причём не бесплатные онлайн словари Яндексa и Гугла. Для эффективного перевода рекомендую разориться на Abbyy Lingvo и полноценный Мультитран. Качество перевода во многом зависит от качества словарей!
- Толковые словари, словари синонимов + Википедия. Понятно, что переводчик не может знать всё, но грамотный переводчик не поленился прояснить для себя любые непонятки

- Карта параграфов. Обязательно рисовать, чтобы понимать, что с чем стыкуется, чтобы представлять себе сюжет и всю контекстную информацию на соседних параграфах. Я для карт использую бесплатную софтинку FreeMind, меня устраивает

- Грамота.ру Не забываем про этот замечательный сайт, где собрана вся информация касательно правильного употребления русского языка (нас в особенности интересует орфография и пунктуация)

- Нора Галь - "Слово живое и мёртвое". Это маст рид. Книга выдающейся советской переводчицы, в которой она делится накопленным опытом. Читать внимательно, с карандашом (+20 к навыку перевода).

- Любая художественная/научная литература близкой к переводу тематики.

### **Слайд 10**

За истёкший период , 2,5 года, было переведено 6 книг-игр, их вы можете видеть на слайде. Две книги находятся в Золотом Фонде, две интерактивизированы, ещё по одной прошёл первый марафон. Очень полезными с точки зрения выработки методы перевода были две последние книги. В частности, по результатам работы над "Королевством" мы стали обращать пристальное внимание к регистру имён собственных. "Легенда о призрачных воинах" была впервые вычитана в марафонском режиме + мы пришли к пониманию, что коллективное прохождение значительно подогревает интерес к финальному продукту.

### **Слайд 11 (продолжение)**

Небольшая качественная характеристика проделанной работы. При подсчёте количества скачиваний в тех случаях, когда было несколько вариантов pdf файлов я выбирал наибольшее значение из имеющихся, ничего не суммируя. Исходя из приведённых данных, можно заключить, что только два проекта не оправдали затраченных на них усилий - Логово вампира и Мечь Альтея. Сложно сказать, в чём причина, возможно, всё дело в недостаточно активной пиар-кампании. Кстати сказать, по количеству спасибо "Истёрзанное войной королевство" делит второе место по количеству лайков среди всех книг-игр на сайте, а Сердце льда занимает пятое, а Легенда о Призрачных воинах - седьмое соответственно. И всего этого богатства у нас бы не было, если бы не совместный перевод!

### **Слайд 12**

Но и у коллективного перевода есть свои проблемы, иначе он бы вытеснил традиционный перевод.

- 1)Согласование, большая тема для команды переводчиков. Особенно, когда команда большая, и каждый искренне хочет помочь, предлагая тысячу и один вариант. Особенно ярко эта проблема проявилась в текущем проекте, Destiny Quest

- 2)После завершения перевода не получится похвастаться перед друзьями и знакомыми:

- А вот этот параграф я перевёл!

Добавленный вариант перевода в процессе работы модифицируется, меняются слова и их порядок, а порой целые предложения подлежат замене. Это снижает энтузиазм переводчиков, особенно когда один переводит текст, а второй нещадно препарирует то, что перевёл первый.

- 3)Технический вопрос. В офлайн -режиме коллективный перевод пока не работает, поэтому на даче, в самолёте и в Гималаях работать не получается.

- 4)Специфика проекта состоит в том, что твой перевод должен кто-то одобрить. Для эффективного перевода нужно минимум два переводчика и один редактор, который может выступить в роли третьей стороны.

Таким образом, ни одиночный, ни коллективный перевод не являются идеальными, можно говорить о сосуществовании двух систем.

### **Слайд 13**

Вот один из самых масштабных проектов форума, да и к тому же один из самых сложных (чего стоит расшифровка одна только коллективная расшифровка пдф!). Колоссальный объём, 939§, больше нет нигде, лишь Владыка степей подбирается близко к такому объёму. Текст, если сравнивать с тем же Моррисом, гораздо живее. Очень качественный текст дополняется сложной боевой системой с десятками навыков, которые меняют ход сражений.

На данный момент практически переведены первые два акта. Если удастся сохранить темп, к новому году черновой перевод будет готов, ещё месяц уйдёт на вычитку и вёрстку. Это оптимистичный прогноз, сроки могут быть сдвинуты.

### **Слайд 14**

Строить планы сложно, особенно на дальнюю перспективу. Следующим проектом, скорее всего, будет Земли Сказаний: По кровавому морю, денежная поддержка уже собрана. Хотелось бы когда-нибудь перевести всю серию.

Совсем недавно на сайте было опубликовано приключение в сеттинге Г.Ф. Лавкрафта - "Один против пламени". В этом же сеттинге и системе правил есть продолжения, возможно, стоит их перевести, благо они небольшие. Потом по Ктулху у нас почти ничего нет

Можно продолжать переводить уже начатые серии. ФФ было бы нежелательно, тк интереса к серии нет. Одинокий Волк лучше, но здесь встаёт вопрос синхронизации с двумя предыдущими книгами. Древняя Греция похоже мало кого зацепила, но ,возможно, последующие книги будут интереснее.

Быть может также, что мы начнём переводить что-то совсем новое, многое зависит от желания аудитории

Кстати, пора обновить список планов и проектов сайта)

На этом хотелось бы закончить, благодарю за внимание! Если есть вопросы, то я могу попробовать на них ответить.