

УДК 81'25
ББК 81-7
Х98

Автор иллюстраций в книге *Анна Наместник*

Худенко, Елена Владимировна.
Х98 Перевод и локализация: введение в профессию : основы, советы, практика / Елена Худенко. — Москва : Эксмо, 2025. — 224 с. : ил. — (Российский компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-201880-0

Хотите стать переводчиком, но не знаете, с чего начать? Эта книга Елены Худенко — ваш путеводитель в мире переводов и локализации, с акцентом на кино и игры. В ней вы найдете практические советы, личный опыт автора и анализ современного рынка. Книга расскажет о том, как устроена эта сфера, поможет вам выявить свои сильные и слабые стороны, освоить программы для перевода и узнать секреты тайм-менеджмента, чтобы успешно развиваться в профессии.

УДК 81'25
ББК 81-7

ISBN 978-5-04-201880-0

© Худенко Е.В., текст, 2024
© Наместник А.Ю., иллюстрации, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Благодарности.	5
Вступление.	7
Об авторе.	11
Тutorial	21

УРОВЕНЬ 1: СТАРТ КАРЬЕРЫ

Профессия «переводчик»	25
Пояснения к тесту.	28
Ниши, в которых мы обитаем.	31
Устный перевод	33
Письменный перевод	37
Эмоциональный портрет и выбор ниши	41
Роли, которые мы играем	45
MT, нейросети и будущее профессии	51

УРОВЕНЬ 2: АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД

Как это работает?.	67
Смыслы в строках и между ними.	71
Формат	72
Технологии в помощь	77
Эти голоса за кадром...	81
Тайм-коды	83
Список персонажей	84

Перевод и оформление реплик 86
 Укладка 89
 Технологии в помощь 91
 Читаем по губам 93
 Оформление 94
 Перевод и укладка 99
 Прекрасный, доступный новый мир 105

УРОВЕНЬ 3: ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Сначала немного истории 115
 Что это и зачем? 124
 Как это работает? 132
 Трудности локализации 135
 Работа с ограничениями длины. 137
 Работа с ограниченным контекстом 141
 Работа с переменными 143
 Культурная адаптация 149
 Виды культурной адаптации. 152
 А при чем здесь кошки? 159
 LQA 163
 UX какой UX 169

УРОВЕНЬ 4: BITS’N’PIECES

Портфолио и NDA 179
 Поиск работы 182
 Тестовые задания. 184
 Тайм-менеджмент 195
 Как делать хорошо и не делать плохо?. 201
 Методика транскреации. 201
 Самые частые ошибки переводчиков. 204

**ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ:
 О СИЛЕ СООБЩЕСТВ**

Что еще почитать на тему 215
 Указатель. 217

БЛАГОДАРНОСТИ

Этой книги не получилось бы без помощи замечательных людей, которые помогали мне советом и делились информацией о своих сферах. Кирилл Туранский, Галина Анегова, Алия Хузягалева — спасибо за ваш опыт и знания.

Книга не приобрела бы свои индивидуальность и шарм без талантливой художницы Анны Наместник. Екатерину Анохину благодарю за помощь с некоторыми скриншотами.

Книга вышла бы невнятной и не такой интересной без цепкого взгляда со стороны моих бета-ридеров. Мария Антонова, Мария Стефанец, Юлия Ноздрина, Юлия Ахулкова, Ви Миловидова, Жанна Белоусова — спасибо за ваши замечания и конструктивную критику.

Отдельное спасибо всем читателям моего телеграм-канала «Вавилонская рыбка». Вы помогли автору проводить *sanity check*, проверку здравомыслия отдельных отрывков (попросту говоря, проверять, не написала ли я ерунды) и набраться решимости довести это дело до конца.

И последнее, самое важное спасибо — моей семье за веру в мои силы и моральную поддержку.

ВСТУПЛЕНИЕ

Эта книга для тех, кто:

- › любит изучать иностранные языки;
- › ищет возможности заработать на своих знаниях иностранного;
- › хочет обрести действительно творческое хобби, в котором сможет реализоваться в свободное от основной работы время;
- › уже работает переводчиком, но хочет роста и прогресса в данной сфере.

Я стремилась создать путеводитель по миру переводов и локализации. Поэтому постаралась показать максимально полную картину этого направления, а также помочь вам найти силы и вдохновение, чтобы отправиться в путь или продолжать его.

Много лет назад, когда школа была уже почти позади и встал вопрос о выборе вуза и специальности, родители дали мне установку: «Знание языков всегда будет для тебя плюсом, но иностранный — это не профессия». Выучившись на программиста и получив диплом по специальности «математик-инженер», я практически всю жизнь занимаюсь (и зарабатываю) исключительно на своем знании иностранных языков. Мне довелось поработать на позиции переводчика в техническом отделе контроля качества, переводить кино и сериалы, книги, компьютерные игры. И в довершение всего — выстроить с нуля отдел локализации в студии разработки мобильных приложений,

Вступление

попутно проведя много экспериментов с нейросетями и искусственным интеллектом.

Фактически я прошла извилистый карьерный путь от конечного исполнителя, к которому поступают конкретные задания на перевод, до руководителя отдела, планирующего работу команды на нескольких проектах, распределяющего задания и следящего за качеством. Мне приходилось как самой искать работу, так и нанимать исполнителей. Я работала и в штате, и на фрилансе. Поэтому на всю индустрию переводов смотрю сразу с нескольких сторон, и именно в этом уникальность моего опыта. Все собранные в книге советы следуют из практики, но как раз в этом их ценность.

Здесь не будет обширных лингвистических исследований и материалов по теории перевода — об этом написаны другие прекрасные книги, их список вы найдете в разделе с полезными материалами. Вместо этого будут концентрированный опыт из личной практики и честный взгляд на современную индустрию перевода.

Поэтому, если:

- ваш ребенок-старшеклассник любит смотреть аниме и пробует делать свои субтитры, переводит песни, стараясь понять их смысл, легко и просто проходит курс иностранного в школе;
- ваш ребенок-студент учится на лингвистической специальности, но от вопроса «что будешь делать после вуза» уходит и не знает, кем стать и как устроить свое будущее;
- ваш друг-переводчик (а возможно, это ВЫ сами!) хочет больше творчества, жалуется на отсутствие заказов или просто хочет что-то изменить и расти дальше...

Дайте этому человеку мою книгу, и пусть он попробует найти свое комфортное место в индустрии перевода.

Но сначала...

Буду с вами откровенна: мысль о том, что перевод — это простой и легкий вариант дохода, — иллюзия. Для того чтобы зарабатывать на переводе, нужно работать

много и постоянно. Рассчитывать на большую славу тоже не приходится: не всегда имена переводчиков указывают на обложках книг или в титрах (но надо отметить, что ситуация с этим постепенно улучшается, это не может не радовать). Так что же заставляет нас заниматься именно переводом? Что заставляет снова и снова брать в работу интересное произведение и сидеть над ним ночами?

По большому счету нами движут три мотива. Во-первых, это стремление к познанию и получению нового опыта. Каждый проект, будь то книга, игра, фильм или что-то более приземленное и специфическое вроде инструкции к нефтегазовому оборудованию, — это погружение в какую-то тематику, порой совершенно незнакомую переводчику. Мы исследуем терминологию, сопереживаем героям, путешествуем по их миру, изучаем его правила и погружаемся в другую культуру.

Во-вторых, это стремление к творчеству. Пропустив произведение через себя (или через любимый инструмент машинного перевода), мы аккуратно и кропотливо воссоздаем его заново на нужном языке. Я искренне считаю умение переводить «корневым» талантом — сродни писательскому мастерству, живописи или сочинению музыки (многие люди с отличным знанием иностранных языков не добиваются успехов именно в переводах). Как истинный литератор не может не писать, так и прирожденный переводчик не может не задумываться: «А как это будет по-русски?» И любой из них подтвердит: однажды войдя в эту профессию, вы будете возвращаться к переводу снова и снова (или вас будет возвращать судьба). Носитель «корневого» таланта переводит постоянно — для себя или кого-то еще, за деньги или просто для удовольствия.

В-третьих, это потребность делиться и приносить пользу. Читатели, зрители, игроки воспринимают ваши слова, переживают ваш опыт. Иностранный язык — ключ к иным культурам и измерениям. И стать проводником в другой мир — достойная миссия и настоящее светлое дело,

Вступление

которым можно увлечься. Даже если оставить в стороне еще более прямую пользу в форме перевода мирных переговоров или медицинских документов.

И вот теперь, если мои слова нашли отклик, я точно уверена, что писала для вас.

ОБ АВТОРЕ

Я всегда и везде говорю о том, что по образованию математик, по призванию — переводчик. Перевод — действительно удивительная сфера, объединяющая людей самого разного склада ума, и история каждого профессионального переводчика уникальна. Я расскажу о том, какое место занимали иностранные языки в моей жизни, какие события привели меня в индустрию. Но помните: путь каждого переводчика в профессию уникален. Буду рада, если мой опыт окажется полезен на вашем пути.

Начать стоит с того, что я была очень домашним и довольно одиноким ребенком. В моей семье было не принято отдавать малышей в детский сад. Эту традицию продолжила и я со своими сыновьями: до школы дети находятся дома с мамой, по возможности посещая развивающие занятия. Увы, в моем советском детстве не было такого выбора дошкольных студий развития, зато были книги и телевидение, а точнее, мультики и детские передачи. Маленькой Лене очень нравились обучающие мультфильмы вроде *Muzzy in Gondoland*¹, а еще страшно хотелось учить английский с другими детьми. Казалось, что уроки английского — это самое интересное и веселое, что может быть.

В первый же школьный день после уроков учительница предложила всем желающим остаться на кружок

¹ «Маззи в Гондоландии», обучающий мультсериал BBC, транслировался с 1986 г.

Об авторе

английского. Помню, как я выскочила в коридор к родителям с криком: «Пожалуйста-препожалуйста, можно я останусь?» «Конечно, можно», — ответили удивленные мама и папа, и моя детская мечта сбылась. Всю начальную школу я учила английский с прекрасным педагогом Риммой Павловной, и это было действительно весело. К сожалению, потом у нее тяжело заболел сын, и кружок закрылся. Но к тому времени (это было начало 90-х) в стране появилось спутниковое телевидение, и в мою жизнь вошли MTV UK, Cartoon Network (который после девяти вечера превращался в канал TNT со старым голливудским кино) и целый набор немецких каналов. А еще персональные компьютеры и компьютерные игры. И толстый русско-английский словарь стал моим постоянным спутником, ведь очень хотелось понимать, что говорят ведущие и любимые музыканты на MTV, над чем хихикают Powerpuff Girls¹, разгадать загадки в Legend of Kyrandia. Начался процесс погружения в английский, который оказался мне, как подростку, очень приятен. В итоге к десятому классу я ассимилировалась до условного уровня B1, и этот процесс фоновой прокачки, запущенный в детстве, не прекращается по сей день.

Родители, заметив мой талант к языкам, фактически заставили меня выбрать для изучения немецкий. Я родилась и всю жизнь живу в Калининграде. Это уникальный регион-анклав, зажатый между Литвой и Польшей и не граничащий с основной территорией РФ. Близость к Европе и, в частности, к Германии мотивировала учить немецкий. Но ассимилировать его, как английский, самостоятельно по играм и ТВ оказалось сложнее. И в девятом классе родители нашли мне потрясающего репетитора Серафиму Николаевну, научившую самому главному навыку: говорить на иностранном. Как оказалось, для этого нужно просто говорить, стараясь не волноваться насчет грамматических ошибок.

¹ «Суперкрошки», супергеройский мультсериал Cartoon Network, транслировался с 1999 г.

В итоге к окончанию школы у меня были два иностранных языка примерно уровня B2. Тут надо поблагодарить родителей за чуткость и мягкую настойчивость. Ведь мне, как любому ленивому подростку, не очень хотелось учиться. Языки были каким-то фоновым знанием, средством для понимания интересного мне контента: сериалов, мультфильмов, компьютерных игр. Как я упомянула во вступлении, решено было поступать на физмат, и в 1999 году я стала студенткой первого курса Калининградского государственного университета (ныне БФУ им. Канта) по специальности «прикладная математика», мечтая после окончания вуза делать *компьютерные игры*.

В университете мне повезло получить две замечательные возможности, связанные с немецким благодаря сотрудничеству между вузами наших стран. В 2001 году я выиграла олимпиаду по немецкому языку и в качестве приза получила место на курсах в университете г. Эссен. В том году вообще случился лингво-джекпот, потому что я сумела вписаться еще в один международный летний курс в университете Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg. В итоге август-сентябрь 2001 года я изучала немецкий в языковой среде в компании студентов со всего мира. И это был бесценный опыт. Именно на курсах я очень остро ощутила значение языка как пропуска в другое измерение. В моей группе были студенты из Польши, Венгрии, Японии, Великобритании, США, Италии и Израиля. Очень ярко помню эти переходы с родного языка на «общий», чтобы поговорить друг с другом. Помню, как проходя через толпу студентов, время от времени «проваливалась» в разговор, понимая, о чем он. А еще здорово, когда ты говоришь на своем родном языке, а друг — на своем (например, чешском и словацком, польском и русском), и вы друг друга понимаете.

После такой прокачки вполне закономерно, что немецкий на какое-то время стал моим основным языком, а английский отошел на второй план. После университета мне снова повезло — я попала на работу в К-Д ЛАБ (вскоре название было изменено на KDV Games). Это калинин-



градская студия разработки игр, одна из первых в России (их самый ранний проект, сюрреалистичные культовые «Вангеры», появился в далеком 1998 году и до сих пор волнует умы фанатов). Момент был острый — из компании ушел основатель Андрей Кузьмин (создав собственную студию KranX Productions), а вместе с ним часть команды. В итоге освободилось место PR-менеджера, и мне предложили попробовать эту работу.

У меня не было никакого опыта в области пиар-коммуникаций, зато были:

- технические знания, позволявшие работать с корпоративными сайтами (на тот момент я увлекалась веб-дизайном и хотела развиваться в этой сфере);
- любовь к компьютерным играм;
- умение писать;
- природная общительность;
- приличные знания немецкого и английского.

Дела пошли в гору, и в студии я проработала пять счастливых лет — с 2004 по 2009 год, выпустив несколько игр: «Периметр 2», «Братья Пилоты 3D» и Maelstrom. Как это часто бывает, когда работаешь в штате небольшой компа-

нии, помимо основной работы приходится брать на себя и какие-то смежные задачи. Поскольку мы работали с британским издателем Codemasters, то снова оказались нужны мои навыки английского. Перевести диздок¹ или список багов от британских тестеров, помочь общаться в ходе личных встреч — все эти задачи я выполняла, формально не работая переводчиком, но получая профильный опыт. Здесь же приобрела первый опыт UX-копирайтинга и локализации, потому что помогала писать внутриигровые тексты и готовила черновой перевод на английский, который затем передавала в отдел локализации Codemasters.



В 2008 году российскую игровую индустрию сильно потрянуло: глобальный экономический кризис, появление

¹ Сленговый термин, сокращение от design documentation, общее название документации, описывающей дизайн будущей игры.

Об авторе

P2P-сетей¹ и Steam, обрушивших продажи дисков с играми, и другие факторы. Одни студии закрылись, другие смогли найти новые форматы и продолжить работу. В этот период появились так называемые казуальные игры — небольшие залипательные программы, которые скачивались с сайта издателя за небольшую плату. Именно из этого жанра впоследствии выросли игры в социальных сетях, да и весь мобильный гейминг тоже.

Так или иначе, моя компания этот кризис не пережила, и в какой-то момент всерьез встал вопрос: «Что делать дальше?» В то время российская игровая индустрия лежала в руинах, у меня накопилась фрустрация из-за кризиса. К тому же появилось понимание, что пиар и продюсирование — это то, чем не очень хочется заниматься, хотя и неплохо получается. Я не хотела искать новую работу в студиях разработки и задумалась: «Что еще я умею?»

Пришел простой ответ: «Переводить». Но ведь для меня все занятия языком и связанные с иностранным задачи всегда были чем-то фоновым. Я не воспринимала это как прямой источник дохода, но решила попробовать и написала письмо в студию локализации Lazy Games. Выполнила тестовое задание и получила свой первый заказ — игру «Смерть как искусство 2: Охота на кукловода». Какое-то время мы плотно сотрудничали с Lazy Games, и я как ведущий переводчик работала с самыми разными проектами: от детской обучающей Clifford the Big Red Dog до зубодробительной Mortal Kombat X. Поверив в себя, точно так же постучалась в другие места: Snowball, Levsha Studio, All Correct... Так или иначе, но я успела поработать практически со всеми студиями локализации в России, проведя десять лет, с 2009 по 2019, на чистом фрилансе и зарабатывая только переводами.

Из игровой локализации сарафанное радио привело меня в аудиовизуальный перевод: Lazy Games попросили

¹ Эффективный способ передачи данных с использованием интернета, основанный на децентрализованном обмене данными между пользователями. Самый известный пример P2P-сети — торрент.