„Equestria: Puść Wodze Fantazji”, czyli redaktorskie potyczki z kucykami w roli głównej

Drogi Czytelniku, jak zapewne wiesz (albo zaraz się dowiesz), istnieje gra fabularna w świecie serialu „My Little Pony: Przyjaźń to Magia”o wdzięcznej nazwie „Equestria: Puść Wodze Fantazji”. Czym jest gra fabularna? Mówiąc krótko: grą narracyjną, w której jedna osoba wciela się w Mistrza Gry, a reszta grupy w swego rodzaju aktorów odgrywających role. Nie o tym jednak będzie ten tekst. Chcę Ci przybliżyć kulisy powstawania polskiej edycji tej gry z punktu widzenia redaktorki naczelnej i zarazem osoby odpowiedzialnej za skład i przygotowanie produktu do druku. Nie przedłużając wstępu – zapraszam do lektury.

Blackie

Jak zostałam redaktorką?

Cóż, nie ukrywam, było to spore zaskoczenie. W firmie wszyscy wiedzą, że jestem fanką kucyków, więc kiedy okazało się, że mamy możliwość stworzenia polskiej edycji „Tails of Equestria”, bardzo się ucieszyłam, że będę częścią tego projektu. Z początku tylko jako redaktorka pomocnicza i grafik DTP (czyli przygotowujący pliki do druku), później również jako naczelna. Z ust szefostwa padło: „Dobrze, że mamy Blackie!” i ruszyliśmy z robotą. To naprawdę fajne uczucie, kiedy Twoje zainteresowania i pasje możesz przekuć w pracę, która daje tak satysfakcjonujące efekty. Teraz mogę z czystym sercem powiedzieć, że moja kucykowa obsesja stała się pracą na pełen etat, a jak się kocha to, co się robi, to jakby nie przepracowało się ani jednego dnia!

Pierwsze kroki, czyli zapoznanie się z materiałem

Pierwszym i najważniejszym zadaniem, zanim w ogóle podejmie się jakiejkolwiek redakcji, jest porządne zapoznanie się z materiałem. W tym wypadku jest to anglojęzyczny podręcznik wydany przez River Horse. Zwykle, poza przeczytaniem, wertuję taką książkę wzdłuż i wszerz, przyglądam się ilustracjom, analizuję skład (czasem zdarza się, że zwyczajnie coś komuś nie wyszło i można to poprawić) i wypisuję nazwy własne lub imiona. Po co takie wypisywanie? O tym za chwilę. Ponadto, jest to czas na podjęcie decyzji o dalszym przebiegu prac, określenie terminów na kolejne etapy oraz przyjęcie wyznacznika tłumaczenia. Wbrew pozorom, w przypadku „Equestrii” nie było to aż tak oczywiste. Skoro wydajemy edycję polską, to bezsprzeczne było narzucenie polskich nazw i imion. Przyjęłam wyznacznik, w którym w pierwszej kolejności opieram się na polskim dubbingu serialu, dalej na tłumaczeniach Jacka Drewnowskiego z Egmontu (komiksy), a dopiero na końcu biorę pod uwagę innych tłumaczy (np. z książek i innych publikacji). Zdaję sobie sprawę z tego, że wiele osób nie przepada za polską wersją serialu, ale trzeba pamiętać, że ta gra jest w pierwszej kolejności kierowana do młodego odbiorcy, który raczej ogląda bajki w ojczystym języku.

Tworzenie słowniczka

Nie ukrywam, że zawsze jest to moja ulubiona część pracy redakcyjnej. Oczywiście największą część słowniczka tworzy się przy pierwszym podręczniku, jednak każdy następny dorzuca nowe pojęcia, które warto tam umieścić. To właśnie po to wypisuję nazwy i pojęcia, które uważam za ważne! Do tworzenia takiego słowniczka korzystam z tabelek w Excelu. Wyodrębniłam kilka kart, które pomagają zachować porządek: mechanika (są to wszystkie zagadnienia dotyczące działania gry), ekwipunek (wiesz, że kucyki potrzebują naprawdę DUŻO rzeczy?), talenty (wszystkie umiejętności, z których mogą korzystać postaci w grze), słabostki (każdy ma coś, co sprawia mu trudność albo czego się boi), istoty (tutaj mam pokaźną listę stworzeń żyjących w Equestrii oraz imion kucyków), lokacje (każde miasto, góra, rzeczka – jeśli gdzieś padła nazwa jakiegoś miejsca, to z pewnością tutaj jest), nazwy własne (kucykowe imprezy, turnieje, święta i nie tylko) i inne (czyli wszystko, co w jakiś sposób nie pasowało do poprzednich kategorii). Łącznie jest tego naprawdę sporo.

Skoro założyłam, że najważniejszy jest dla mnie polski dubbing, to pewnie dalsze kroki są nieco przewidywalne. Godziny spędzone na oglądaniu serialu (i filmu!), czytanie transkrypcji, wracanie do jednego odcinka po kilka razy, bo nazwa danego miasta pada tylko w nim i tylko gdzieś w tle… Trochę łączenie przyjemnego z pożytecznym. Zdarzało się, że czyjeś imię albo nazwa stwora, która pojawiła się w oryginale, nie została uwzględniona w polskim dubbingu. Ktoś po prostu ją pominął i nie pada ona bezpośrednio. W takim wypadku szukam dalej. Tutaj należy nadmienić, że pierwsze podejście do słowniczka było dla mnie przełomowe. Nagle moje półki zaczęły zapełniać się książkami, albumami, właściwie wszystkimi publikacjami, które mogłyby mi ułatwić poszukiwania. Skłamałabym, gdybym nie przyznała, że codziennie przeglądałam księgarnie internetowe w poszukiwaniu najlepszych cen. Czasem można sobie pozwolić na trochę wariactwa! Wracając: w każdej tabeli mam osobną kolumnę, w której zaznaczam, czy dane słowo ma być zapisywane wielką literą. To bardzo ważne, żeby w całości publikacji zachować jednolity sposób zapisywania. No, ale słowniczek jest praktycznie gotowy i co dalej? Tekst trafia do tłumacza wraz z dostępem do słownika i… czekam aż do mnie wróci.

Czas na redakcję!

Kiedy tłumacz żegna się z tekstem, a ja dostaję go w swoje kopytka, zaczyna się prawdziwa magia. Muszę przeczytać cały tekst od deski do deski. Lubię na bieżąco poprawiać potknięcia językowe i ewentualne błędy. Sprawdzam, czy wszystkie pojęcia są przetłumaczone i zapisane zgodnie z obowiązującym słowniczkiem, a także czy całość jest zgodna z oryginałem. Niejednokrotnie okazuje się, że w oryginale był błąd lub nieścisłość w mechanice. Gdy trafiam na coś takiego, ale nie jestem w 100% pewna, zaznaczam sobie taki fragment i umieszczam komentarz. To bardzo ułatwia pracę. Kiedy uważam, że nic więcej w tym momencie nie wycisnę z tekstu, przekazuję go mojemu redaktorowi pomocniczemu – Pawłowi. On nanosi poprawki w trybie edycji, tak abym mogła je przejrzeć i zaakceptować, a także odnosi się do pozostawionych przeze mnie komentarzy. Często bywa i tak, że długo debatujemy nad formą zapisu albo pracujemy nad tym, by wydźwięk danego fragmentu był taki jak powinien. To Paweł jest specem od mechaniki i cyferek, więc wszystkie statystyki są zawsze sprawdzone przez niego trzy razy. Kiedy skończy swoją część pracy, zatwierdzam jego poprawki. Znowu dyskutujemy nad pewnymi szczegółami, które wyszły w trakcie. Zdarzało się, że musieliśmy pisać do autorów podręcznika o doprecyzowanie jakiegoś wyrażenia lub zasady, aby mieć pewność, że oddajemy graczom jak najbardziej dopracowany produkt. Potem taki tekst trafia do pierwszej korekty.

Do składu, marsz!

Kiedy materiał wraca od korekty, przychodzi czas na skład. W związku z tym, że oryginał wydawany jest w formacie US Letter, a zależy nam na jednolitej wielkości wszystkich naszych publikacji (również tych z innych serii wydawniczych), zmieniamy format na A4, więc cały layout musi zostać przerobiony i dopasowany. Zwykle wykorzystuję czas, gdy sama nie muszę pracować nad treścią, na przygotowanie pliku do wlewania tekstu, czyli mówiąc prościej – do wklejenia tekstu. Często zmieniam lub poprawiam ilustracje, których użyto w oryginale. Staram się dopilnować, aby wszystkie były jak najlepszej jakości i pasowały do treści. Samo wlewanie tekstu jest pracochłonne, ale satysfakcjonujące. Pilnuję żeby nie pojawiały się sieroty, bękarty, wdowy i szewcy. Ot, taka przepychanka z językiem polskim. Bardzo lubię ten etap prac. Złożony plik przesyłam Pawłowi, przeglądamy go pod kątem ostatnich poprawek, po czym wysyłam całość do Ostatecznej Korekty. W międzyczasie plik trafia do oryginalnego wydawcy, który z kolei przekazuje go do Hasbro. Tam czeka na akceptację, a jeśli nie ma żadnych uwag, dostaje zielone światło i wraca do nas.

Po korekcie – co dalej?

Czy tutaj praca nad tekstem się kończy? Niekoniecznie. Plik jest praktycznie gotowy, ale warto, aby spojrzało na niego więcej oczu. Zabezpieczam kolejne PDF-y znakiem wodnym i rozsyłam je do zaufanych czytających. Często otrzymuję od nich wiele wartych uwzględnienia uwag dotyczących zarówno samego tekstu, jak i składu. Niestety pojawiają się też poprawki, z którymi się nie zgadzam. W takim wypadku, warto rozwijać umiejętność odsiewania tych prawdziwie wartościowych uwag, od tych, które są zgłoszone w dobrej wierze, ale nieistotne lub błędne. Dotyczy to zarówno poprawek merytorycznych, jak i ortograficznych oraz interpunkcyjnych. W kwestii tych ostatnich w pełni ufam mojej korektorce, która posiada ogromną wiedzę w zakresie zasad języka polskiego. Dalej akceptuję te uwagi lub nie i zabieram się do ostatniego etapu prac, czyli przygotowania do druku. Pliki zostają doszlifowane zgodnie z wytycznymi drukarni… i mamy to! Potem już tylko druk, pakowanie i wysyłka do zniecierpliwionych fanów. Ja również przebieram nóżkami w oczekiwaniu na efekt końcowy. Mam wrażenie, że choć jestem obecna na każdym etapie prac nad tym produktem, to i tak zawsze czuję się miło zaskoczona, gdy dostaję go w swoje ręce. Ot, cała historia.

Podsumowanie

Wbrew pozorom nie jest łatwo połączyć funkcję redaktora i grafika DTP w jednej osobie. A jeśli dodamy do tego tłumacza, to w ogóle zdaje się to być karkołomnym wyzwaniem! Trzeba być bardzo uważnym na każdym etapie. Dobrze sprawdza się podjęcie próby rozdzielenia tych zadań, np. w trakcie składu nie skupiam się na czytaniu tekstu i wprowadzaniu poprawek redaktorskich. Oczywiście nie zawsze się to udaje, zdarza się, że wyłapię jakiś błąd i potem nie mogę się skupić na niczym innym, po prostu MUSZĘ to zmienić. Mimo wszystko staram się unikać takich sytuacji, żeby nie wprowadzać niepotrzebnego zamętu.

Warto abyś pamiętał, drogi Czytelniku, że to w jaki sposób opracowałam mój system pracy, nie jest wyznacznikiem tego, jak pracują inni redaktorzy gier fabularnych. Nie mam też na karku wielu przepracowanych w tej branży lat, aby uważać, że nie popełniam pomyłek lub robię wszystko najlepiej. Tak naprawdę, dla mnie praca z RPG wymaga ciągłej gonitwy za doskonałością, wiecznego dążenia do ideału, tak aby zadowolić nie tylko graczy i Mistrzów Gry, ale też siebie. Bardzo to lubię i daje mi to mnóstwo satysfakcji, zwłaszcza, gdy ktoś napisze – „Hej, dobra robota!”.

Banner: <https://www.dropbox.com/s/5zkjuhx3g7ckpd7/Redaktorskie-potyczki_1190x600.png?dl=0>

Będą też fotki, ale muszę obrobić: Zielona reklama z Rainbow Dash ;)