
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Pérez Massó, Jaume; Santamaria Guinot, Laura, dir. Estudio sobre la substitución en la serie de videojuegos Syberia : Oralidad ficticia de la lengua youkol y características técnicas de los subtítulos. 2020. (1349 Màster Universitari en Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/231420>

under the terms of the  license

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

MÀSTER UNIVERSITARI DE TRADUCCIÓ AUDIOVISUAL

TREBALL DE FI DE MÀSTER

Curs 2019-2020

**Estudio sobre la subtitulación
en la serie de videojuegos *Syberia***

*Oralidad ficticia de la lengua youkol
y características técnicas de los subtítulos*

Jaume Pérez Massó

1394370

TUTORA

Laura Santamaria Guinot

Montmeló, dilluns, 15 de juny del 2019



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Dades del TFM

Títol: Estudio sobre la subtitulación en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Estudi sobre la subtitulació a la sèrie de videojocs *Syberia*: Oralitat fictícia de la llengua *youkol* i característiques tècniques dels subtítols

Study about the subtitling in the *Syberia*'s videogame series: Youkol language's fictive orality and technique characteristics of its subtitles

Étude sur le sous-titrage de la série de jeux vidéo *Syberia* : Oralité fictive de la langue youkol et caractéristiques techniques des sous-titres

Autor: Jaume Pérez Massó

Tutor: Laura Santamaria Guinot

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona; Facultat de Traducció i Interpretació

Estudis: Màster Universitari de Traducció Audiovisual

Curs acadèmic: 2019/20

Paraules clau

oralidad, youkol, localización, videojuego, *Syberia*, lengua construida, lengua inventada, lengua artificial, subtitulación

oralitat, youkol, localització, videojoc, *Syberia*, llengua construïda, llengua inventada, llengua artificial, subtitulació

orality, Youkol, localization, videogame, *Syberia*, constructed language, invented language, artificial language, subtitling

oralité, Youkol, localisation, jeu vidéo, *Syberia*, langue construite, langue inventé, langue artificielle, sous-titrage

Resum del TFM

Este estudio pretende investigar la oralidad fingida en las intervenciones de los personajes integrantes de la tribu ficticia *youkol* en los videojuegos de la serie *Syberia* (es decir, en *Syberia 2* (Microïds, 2004) y en *Syberia 3* (Microïds, 2017)). Los objetivos del presente trabajo son describir las características de la lengua utilizada por los miembros de este pueblo e identificar las soluciones del traductor al español y al inglés en los campos de morfosintaxis y léxico en la subtitulación de estos videojuegos, además de las características técnicas del subtítulo de estos videojuegos. La motivación que nos ha llevado a hacer este trabajo es, por una parte, el escaso número de estudios sobre la oralidad fingida de las lenguas construidas de ciertos colectivos, tanto reales (como los hablantes del esperanto) como ficticios; y, en este último grupo, tanto fantasiosos como verosímiles (por ejemplo, desde las diferentes razas y especies de los universos de Tolkien y G. R. R. Martin hasta tribus realistas como la que estudiaremos) y la creación y, por consiguiente, la necesidad de traducción o no de sus lenguas construidas; y, por otra parte, la necesidad de implementación de unas normas y recomendaciones para la subtitulación de videojuegos.

Aquest estudi pretén investigar la oralitat fingida a les intervencions dels personatges integrants de la tribu fictícia *youkol* als videojocs de la sèrie *Syberia* (és a dir, a *Syberia 2* (Miroïds, 2004) i a *Syberia 3* (Microïds, 2017)). Els objectius d'aquest treball son descriure les característiques de la llengua utilitzada pels membres d'aquest poble i identificar les solucions del traductor a l'espanyol i a l'anglès als camps de morfosintaxis i lèxic a la subtitulació d'aquests videojocs, a més de les característiques tècniques del subtítol d'aquests

videojocs. La motivació que ens ha portat a fer aquest treball és, per una banda, el nombre escàs d'estudis sobre la oralitat fingida de les llengües construïdes de certs col·lectius, tant reals (com ara els parlants de l'esperanto) com ficticis; i, en aquest últim grup, tan fantasiosos com versemblants (per exemple, des de les diferents races i espècies dels universos de Tolkien i de G. R. R. Martin fins a tribus realistes com la que estudiarem) i la creació i, per consegüent, la necessitat de traducció o no de les seves llengües construïdes; i, per una altra banda, la necessitat d'implementació d'unes normes i recomanacions per a la subtitulació de videojocs.

This study aims to investigate the fake orality in the Youkol characters' interventions in the *Syberia* videogames series (what is to say *Syberia 2* (Microïds, 2004) and *Syberia 3* (Microïds 2017)). This paper's objectives are the aim to describe the characteristics of the language used by the members of this tribe and to identify the translator's solutions into Spanish and English on morphosyntax and lexical areas in these videogames' subtitles, besides the technical characteristics of these videogames' subtitles. The motivation that has driven us to this paper is, on the one hand, the few number of studies about the fake orality of particular collectives' constructed languages, that is the real ones (such as Esperanto speakers) and the fictive ones; and, in this last group, both fantasy ones as plausible ones (for example, Tolkien's and G. R. R. Martin's universes' different races and species, and realistic tribes such as the one we will study) and the creation and, therefore, the need for translation or not of their constructed languages; and, on the other hand, the need to implement rules and recommendations for videogames' subtitling.

Cette étude prétend investiguer l'oralité fictive dans les interventions des personnages intégrant de la tribu fictive Youkol dans les jeux vidéo de la série *Syberia* (c'est-à-dire, dans *Syberia 2* (Microïds, 2004) et *Syberia 3* (Microïds, 2017)). Les objectifs de ce travail sont décrire les caractéristiques de la langue utilisée par les membres de ce peuple et identifier les solutions du traducteur à l'espagnol et à l'anglais dans les champs de morphosyntaxe et de lexique dans le sous-titrage de ces jeux vidéo, outre les caractéristiques techniques du sous-titrage de ces jeux vidéo. La motivation qui nous a amené à faire ce travail est, d'une part, le nombre faible d'études sur l'oralité fictive des langues construites de certains collectives, soit réels (comme les parlants d'esperanto) ou fictives; et, dans ce dernier groupe, soit imaginatives ou vraisemblables (par exemple, soit les différentes races et espèces des univers de Tolkien et de G. R. R. Martin comme des peuples réalistes comme celui que nous investiguerons) et la créations, et par conséquent, le besoin de traduction ou non de leurs langues construites; et, d'une autre part, la nécessité d'appliquer les normes et les recommandations pour le sous-titrage des jeux vidéo.

Avís legal

© Jaume Pérez Massó, Montmeló, 2020. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Aviso legal

© Jaume Pérez Massó, Montmeló, 2020. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Legal notice

© Jaume Pérez Massó, Montmeló, 2020. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Avis légal

© Jaume Pérez Massó, Montmeló, 2020. Tous les droits réservés.

Aucun contenu de ce travail ne peut être objet de reproduction, communication publique, diffusion et/ou transformation, de manière partielle ou totale, sans permis ou autorisation de l'auteur(e).

Agradecimientos

En la realización de este trabajo de final de máster, hemos contado con la ayuda de diferentes personas, a las cuales queremos agradecer en esta sección. Así pues, queremos dar las gracias especialmente a:

- Laura Santamaria Guinot, traductora, profesora de la facultad de traducción e interpretación y tutora de este trabajo de final de máster, por sus indicaciones y su ayuda en la realización del presente estudio,
- Benoît Sokal, autor de la serie de videojuegos *Syberia*, por su paciencia y amabilidad a la hora de entrevistarse telefónicamente con el autor de este trabajo de final de máster y por haber creado esta serie de videojuegos,
- Josep Llurba Naval, traductor para doblaje, profesor del máster de Traducción audiovisual y presidente de ATRAE (Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España), por su amabilidad a la hora de ayudarnos en la búsqueda de información sobre la traducción de estos videojuegos,
- Carme Mangiron Hevia y Olga Torres Hostench, localizadoras, profesoras del máster de Traducción audiovisual y coordinadoras de los trabajos de final de máster, por su labor y su amabilidad en resolver cualquier duda que nos surgiera,
- Irina Ruiz Friginal y Marina García Monedero, estudiantes del máster de Traducción audiovisual, compañeras y amigas, por su ayuda con la búsqueda de información,
- Sergio Fernández Arcos, estudiante del máster de Traducción audiovisual, compañero y amigo, por su ayuda con la comprensión de algunos elementos en lengua alemana,
- mi familia, especialmente a mi padre y a mis hermanos, por descubrirme cuando era pequeño esta serie de videojuegos,
- todas aquellas personas que, de un modo u otro, han contribuido a la realización de este trabajo de final de máster.

Índice

1. Introducción	8
2. Marco teórico	10
2.1. Localización	10
2.2. Lenguas construidas	15
2.3. Oralidad ficticia	20
2.4. <i>Syberia</i>	22
2.4.1. <i>Syberia</i>	23
2.4.2. <i>Syberia 2</i>	24
2.4.3. <i>Syberia 3</i>	25
2.5. Los <i>youkols</i>	26
2.5.1. Sobre la denominación	26
2.5.2. Historia y cultura	27
2.5.3. La lengua <i>youkol</i>	30
3. Metodología	32
4. Análisis del corpus	36
4.1. Análisis del contenido de los subtítulos	36
4.1.1. Morfosintaxis	37
4.1.2. Léxico	44
4.2. Análisis de las características técnicas de los subtítulos	56
5. Conclusiones	65
Bibliografía	68
Anexo	71
Tablas referentes al videojuego <i>Syberia 2</i>	73
Tablas referentes al videojuego <i>Syberia 3</i>	79

Índice de tablas

Tabla 1. Tabla comparativa entre los subtítulos para televisión, para DVD y para videojuegos. Extraído de <i>Subtitling in game localisation: A descriptive study</i> (Mangiron, 2013)...	14
Tabla 2. Ejemplo de tabla utilizada. Extracto de la tabla S2.1.....	33
Tabla 3. Ejemplo de tabla utilizada. Extracto de la tabla S2.1.....	34
Tabla 4. Extracto de la tabla S3.22.....	37
Tabla 5. Extracto de la tabla S3.2.....	38
Tabla 6. Extracto de la tabla S3.16.....	38
Tabla 7. Extracto de la tabla S3.2.....	39
Tabla 8. Extracto de la tabla S2.1.....	40
Tabla 9. Extracto de la tabla S3.3.....	40
Tabla 10. Extracto de la tabla S3.16.....	41
Tabla 11. Extracto de la tabla S3.16.....	41
Tabla 12. Extracto de la tabla S3.15.....	42
Tabla 13. Extracto de la tabla S2.1.....	42
Tabla 14. Extracto de la tabla S3.12.....	44
Tabla 15. Extracto de la tabla S3.2.....	45
Tabla 16. Extracto de la tabla S3.3.....	45
Tabla 17. Extracto de la tabla S3.10.....	45
Tabla 18. Extracto de la tabla S3.17.....	46
Tabla 19. Extracto de la tabla S3.40.....	46
Tabla 20. Extracto de la tabla S3.34.....	47
Tabla 21. Extracto de la tabla S3.2.....	48
Tabla 22. Extracto de la tabla S3.8.....	50
Tabla 23. Extracto de la tabla S3.7.....	52
Tabla 24. Extracto de la tabla S3.11.....	53
Tabla 25. Extracto de la tabla S3.12.....	53
Tabla 26. Extracto de la tabla S3.41.....	55
Tabla 27. Extracto de la tabla S3.28.....	63

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Carátula del videojuego <i>Syberia</i>	23
Ilustración 2. Carátula del videojuego <i>Syberia 2</i>	24
Ilustración 3. Carátula del videojuego <i>Syberia 3</i>	25
Ilustración 4. Ilustración de Ayawaska, la chamana <i>youkol</i>	26
Ilustración 5. Captura de pantalla de la ciudad <i>youkol</i> en el videojuego <i>Syberia 2</i>	28
Ilustración 6. Captura de pantalla propia de un mecanismo <i>youkol</i> con glifos en el videojuego <i>Syberia 2</i>	31
Ilustración 7. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 2</i>	58
Ilustración 8. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 2</i>	58
Ilustración 9. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 2</i>	59
Ilustración 10. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 2</i>	59
Ilustración 11. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 2</i>	60
Ilustración 12. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 3</i>	61
Ilustración 13. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 3</i>	61
Ilustración 14. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 3</i>	62
Ilustración 15. Captura de pantalla propia del videojuego <i>Syberia 3</i>	62

1. Introducción

En el mundo de la creación de productos literarios y audiovisuales, de manera habitual se quiere dotar a las historias con las que se trabaja de elementos que las hagan creíbles. Por ello, en un gran número de productos, sobre todo aquellos que se alejan más de nuestra realidad, se han creado personajes dotados de un idiolecto, o pueblos, razas o especies que cuentan con una manera de hablar común o hasta de una lengua propia.

En estos productos, el traductor debe decidir qué hacer para trasladar estas características al público receptor, ya que cada lengua y cultura tiene sus propias maneras de dotar ciertos colectivos de un sinfín de matices. Además, en cuanto a las lenguas construidas, debe decidir también qué hacer y cómo trasladarlas: es decir, si mantendrá la lengua construida como en el original, si la adaptará o si la traducirá. En el caso de que decida traducirla, además deberá tener en cuenta si lo hará mediante la traducción para doblaje o para subtitulación.

Por otra parte, la subtitulación tiene unas normas y recomendaciones establecidas para televisión, cine y DVD. Sin embargo, según parece, estas no se siguen en cuanto a la producción y localización de videojuegos, ya que se conoce que existe una gran cantidad de ellos cuyos subtítulos no se adecúan a dichas normas.

Este trabajo de final de máster es un estudio sobre la traducción para subtitulación del texto escrito emitido en las conversaciones de la protagonista con los miembros de la tribu *youkol* en los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3*. Para ello, tendremos en cuenta, principalmente, la oralidad y el tratamiento de la lengua *youkol*, además de las características técnicas de los subtítulos.

La selección del corpus, mediante la cual realizaremos este trabajo de final de máster, se recogerá a partir del lenguaje escrito, es decir del texto escrito que aparezca en pantalla en forma de subtítulos durante las intervenciones de estos personajes.

El trabajo de final de máster se organizará de la siguiente manera: después de la introducción, en la que encontramos la motivación y los objetivos de este estudio, presentamos el marco teórico. Ahí definiremos algunos conceptos básicos sobre la traducción audiovisual, las lenguas construidas y la oralidad, además de presentar y resumir los videojuegos de *Syberia* y la tribu de los *youkols* para contextualizar el presente trabajo. El tercer capítulo estará dedicado a la metodología. En el cuarto capítulo,

analizaremos los ejemplos extraídos de los videojuegos y, en el quinto, incluiremos las conclusiones.

La motivación que nos han llevado a realizar este trabajo de final de máster es, por una parte, el poco estudio existente sobre la oralidad fingida en relación con la traducción de texto que contenga, bien sea en su totalidad o parcialmente, lenguas construidas. Por otra parte, las normas de subtítulos establecidas permiten el buen seguimiento de la trama del contenido, algo que no parece aplicado al mundo de los videojuegos, por lo que también nos motiva el estudio sobre la subtítulos para estos productos. Finalmente, desde la infancia hemos crecido con ciertos videojuegos, unos de los cuales son los de esta serie. Así pues, más allá de la historia personal y de la pasión por los videojuegos que vamos a analizar, creemos que estudiar la traducción de las intervenciones de los *youkols* es interesante no solo para el autor del trabajo de final de máster sino para todas aquellas personas que quieran saber más (o incluso estudiar) las lenguas construidas y la oralidad fingida. Además, estudiar las características técnicas de los subtítulos de estos videojuegos puede proporcionar más ejemplos y así ayudar al establecimiento de estándares para la subtítulos de videojuegos.

De esta manera, nos planteamos los siguientes objetivos: analizar la lengua *youkol* y describir las características de la lengua utilizada por los miembros de este pueblo, identificar las soluciones del traductor al español y al inglés en los campos de morfosintaxis y léxico, y analizar la traducción para subtítulos de las intervenciones de esta tribu para ver cómo se ha mantenido la oralidad. Además, partiendo de la hipótesis de que los videojuegos no siguen las normas de subtítulos para películas y series, estudiaremos si los subtítulos de *Syberia* siguen esta premisa y qué características tienen.

2. Marco teórico

En este trabajo de final de máster estudiaremos la traducción para subtitulación del francés al español y al inglés de las intervenciones de los *youkols* en los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3*, en los que aparecen físicamente. Con ese fin, jugaremos a los videojuegos en cuestión y anotaremos las intervenciones que creamos más interesantes de comentar.

Para ello, primero definiremos algunos conceptos básicos para poder seguir con el estudio. Nos basaremos en los libros *Traducción y traductología. Introducción a la traductología* de Hurtado Albir, *Localización de videojuegos*, de Muñoz Sánchez, *La traducción audiovisual: el subtitulado*, de Díaz Cintas, *Audiovisual Translation: Subtitling*, de Díaz Cintas y Remael, y en el artículo de Mangiron *Subtitling in game localisation: a descriptive study*.

2.1. Localización

Cuando se habla de la traducción de ciertos productos, de hecho, se suele hablar de localización. Por *localización* entendemos «llevar un producto y hacerlo lingüística y culturalmente adecuado al lugar donde se utilizará y comercializará» (Muñoz Sánchez, 2017: 12). De esta manera, cuando hablamos de *localización de videojuegos*, hablamos del «proceso de adaptar el contenido de un videojuego para la determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente» (Muñoz Sánchez, 2017: 12).

Para ello, tendremos que localizar no sólo el texto de los menús o de los nombres de los objetos que pudieran aparecer en un juego, sino también todo el texto de las conversaciones, ya que «los diálogos son, sin lugar a dudas, el verdadero grueso que se localiza de un videojuego. Incluso en aventuras conversacionales donde apenas hay elementos interactivos, como menús y botones, el jugador tendrá que leer mucho texto de narración y diálogo entre personajes» (Muñoz Sánchez, 2017: 75).

Para localizar un videojuego, hay que pensar en el doblaje o la subtitulación que se hará posteriormente. En un gran número de videojuegos se utiliza el doblaje para trasladarlos a otro público y así permitir que los jugadores puedan disfrutar del mismo

producto adaptado a la lengua y a la cultura del público receptor. Para ello, lo que los profesionales hacen es, como Hurtado Albir explica, utilizar esta «*modalidad de traducción* audiovisual en la que el texto visual permanece inalterado y se sustituye su texto oral original por otro texto oral en otra lengua. [...] (Agost Canós, Chaume Varela y Hurtado Albir, 1999)» (Hurtado Albir, 2001: 636). Díaz Cintas, a su vez, explica que «el doblaje consiste en sustituir la pista sonora original de una película, que contiene los diálogos de los actores, por una grabación en la lengua deseada que dé cuenta del mensaje original, manteniendo al mismo tiempo una sincronía entre los sonidos en la lengua de la traducción y los movimientos labiales de los actores» (Díaz Cintas, 2001: 41).

En el caso de la localización de videojuegos, la traducción para doblaje puede suponer ser algo más complicado, sobre todo si no se dispone de contexto, pero en general, tal como Muñoz Sánchez explica, la traducción para doblaje de películas y series y la traducción para doblaje de videojuegos son muy parecidas. «Los diálogos para doblaje deben ser lo más naturales posible, y más allá de que deben tener una longitud similar a la del original para evitar problemas de sincronía, no suele haber problemas añadidos, aparte de las dificultades normales de traducción de cualquier texto». (Muñoz Sánchez, 2017: 75, 76).

En otros productos audiovisuales se prefiere, por parte del público, la subtitulación al doblaje. Díaz Cintas y Remael (2007: 8) definen la subtitulación con las siguientes palabras:

Subtitling may be defined as a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off).

Hurtado Albir define la subtitulación como una «*modalidad de traducción* audiovisual en la que el texto audiovisual original permanece inalterado y se añade un texto escrito que se emite simultáneamente a los enunciados correspondientes en lengua original. [...] (Agost Canós, Chaume Varela y Hurtado Albir, 1999)» (Hurtado Albir, 2001: 641). El texto escrito del que habla es el subtítulo, definido, también por Hurtado Albir, como una «unidad propia de la traducción para *subtitulación*. Suele tener una extensión máxima de entre 28 y 38 caracteres cada una, dependiendo del medio para el que se trabaja (cine,

televisión, vídeo doméstico, etc.) (Agost Canós, Chaume Varela, Hurtado Albir, 1999)» (Hurtado Albir, 2001: 641).

De esta manera, sabemos que la extensión máxima de los subtítulos para oyentes en películas y series es de una media de 38 caracteres por línea, con un máximo de dos líneas por subtítulo (en casos muy excepcionales, siempre dependiendo del cliente, se podría llegar a aceptar tres líneas). Es conocido que el cliente puede imponer su guía de estilo, como Netflix, cuyo máximo de caracteres es de 42 por línea (Netflix, Castilian & Latin American Spanish Timed Text Style Guide), pero normalmente siempre siguen unas normas establecidas por una u otra guía de estilo.

En los videojuegos también hay subtítulos. «Debido a lo costoso que puede resultar doblar un videojuego, muchas veces se opta por añadir subtítulos localizados a los idiomas correspondientes. Asimismo, incluso si se dobla, normalmente también se opta por ofrecer la posibilidad de mostrar los subtítulos y así seguir mejor los diálogos» (Muñoz Sánchez, 2017:50). No obstante, estos no suelen seguir las normas establecidas. Tal y como Muñoz Sánchez explica en *Localización de videojuegos*, 2017, páginas 50 y 51:

Por desgracia, mientras que en el sector del cine y la televisión hay una serie de normas bastante aceptadas (como el número máximo de caracteres por línea según la duración del diálogo o el uso de la cursiva para las voces en *off*), en la subtitulación profesional de videojuegos aún no parece haber consenso y se ven subtítulos realmente largos (incluso más de dos líneas) [...]. Entre otras cosas, esto se debe a que no es posible modificar los tiempos de entrada y salida de los subtítulos para ajustarlos mejor y a que muchas veces ni siquiera se adapta el texto del guion al formato de los subtítulos (Muñoz Sánchez, 2017: 50, 51).

De esta manera, podemos encontrar diferentes videojuegos cuyos subtítulos sobrepasan los 38 o 42 caracteres por línea comentados y de las dos líneas recomendadas, a menudo, con una fuente muy pequeña y tiempo insuficiente para leerlos. Tal y como Mangiron, en su artículo *Subtitling in game localisation: a descriptive study* (2013), explica:

Generally game subtitles are longer than subtitles for other media.
It is usual to find three line subtitles, as in the games Final Fantasy X (2001), Final Fantasy X-II (2003) and World in conflict (2007).

Regarding the number of characters per line, it varies to a great extent. Subtitles for the Final Fantasy series include up to 45 characters per line, while other games, such as Half Life 2 (2004), use an average of 70 characters per line. (Mangiron, 2013: 12)

Para solucionar esta diversidad de usos en los subtítulos, ha habido intentos de establecer una norma para subtítular videojuegos o, al menos, recomendaciones al respecto. Como se puede leer en el artículo de Mangiron, *Subtitling in game localisation: A descriptive study* (2013):

The Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) by the World Wide Web Consortium (W3C) set in 2008 recommend the use of a font which is at least 18 points, which approximately corresponds to 24 pixels, and does not have strokes or unusual features. On the other hand, for film subtitling Díaz-Cintas and Remael (2007:84) recommend using sans serif fonts, such as the font Arial and the size of 32 pixels, which is roughly the equivalent to 24 points, so subtitles to be displayed on a TV set should be larger. (Mangiron, 2013: 15).

Es cierto que ha habido recomendaciones al respecto, pero aparentemente las empresas de videojuegos siguen haciendo subtítulos que no siguen estas recomendaciones. Tal y como Mangiron señala:

Currently, game subtitles use a variety of fonts, with & without serifs (i.e., Verdana, Broadway, Paralucent Condensed), as well as custom fonts purposefully designed by the developing company, and it seems that occasionally aesthetics seem to be prioritised over legibility. In relation to the font colour, white seems to be the most common colour, sometimes on a black box background, sometimes directly on the screen, which may cause colour clashes that are likely to make the subtitles hard to read on a light background, as in the case of Dragon Age II (2011). Using a small black box for the subtitles, as it is sometimes done for the cinema and is currently done for some games, such as Half-Life

2 (2004) and Final Fantasy XII (2006), would contribute to solving this particular issue. (Mangiron, 2013: 15, 16).

A continuación, podemos ver una tabla hecha por Mangiron en su artículo *Subtitling in game localisation: A descriptive study* (2013), en la que encontramos una comparación de los tres tipos de subtítulos.

Parameter	TV subtitling	DVD subtitling	Game subtitling
Time on screen	6 seconds rule	7-8 seconds	Variable User controlled in some games
Character/line	35-37	40	30-143
No. of lines	2 lines	2 lines	Variable: 2+
Position on screen	Bottom of screen	Bottom of screen	Variable: bottom, top, centre Speech bubbles Text boxes
Alignment	Left & centred	Centred	Left & centred
Font type	Font without serifs (i.e. Arial, Tiresias)	Font without serifs (i.e. Arial)	With & without serifs (i.e., Verdana, Broadway, custom fonts)
Font size	32 pixels	32 pixels	Variable (16 to 26 pixels)
Font color	White (yellow)	White	White, different colours used for highlighting information
Sense and grammatical blocks	Preserve	Preserve	Often not preserved
Reduction	Yes	Little	None for intralingual subtitles Little for interlingual subtitles

Tabla 1. Tabla comparativa entre los subtítulos para televisión, para DVD y para videojuegos. Extraído de Subtitling in game localisation: A descriptive study (Mangiron, 2013).

2.2. Lenguas construidas

Antes de adentrarnos en el estudio de las intervenciones de los *youkols* en estos videojuegos, cabe definir el concepto de *lengua construida*. Con este término (a veces también «lengua inventada», «lengua artística», «lengua planificada», «lengua artificial» o «*conlang*») entendemos aquellas lenguas que no han sido creadas de manera natural a lo largo del tiempo (como pueden ser el castellano o el catalán), sino que han sido creadas por una o un grupo de personas con un fin concreto.

Muchos son aquellos que, a lo largo de la historia, han intentado construir un idioma. Podemos pensar en el famoso caso del esperanto, una lengua construida hace más de cien años para facilitar la comunicación y que cuenta con asociaciones de hablantes, o de la interlingua, otra lengua construida con el mismo fin. De hecho, Descartes, Leibniz y un gran número de filósofos (tal y como se puede ver en *Histoire de la langue universelle*, de Couturat y Leau) han estudiado, comentado o hablado sobre la idea de una lengua universal.

Estas lenguas no pretendían sustituir las lenguas naturales, sino solamente crear una «lengua internacional auxiliar», tal y como Couturat y Leau, dos filósofos esperantistas, explican en una nota al pie de la página XVII, en la introducción de *Histoire de la langue universelle* (1903):

Nous prévenons le lecteur que nous employons l'expression de langue universelle comme synonyme de « langue internationale auxiliaire ». En effet, d'une part, « langue universelle » ne veut pas dire « langue unique de l'humanité » ; et, d'autre part, nous pouvons affirmer, après enquête, qu'aucun des auteurs modernes de « langues universelles » n'a prétendu supprimer ou supplanter les langues nationales : la plupart l'ont même déclaré explicitement. L'interprétation contraire est donc injuste et fausse.

Para poder realizar una clasificación de las lenguas construidas, Couturat y Leau diferencian los sistemas *a priori*, los sistemas *a posteriori* y los sistemas mixtos, entendiendo, tal y como explican en la introducción (páginas XXVII y XXVIII):

Il y a, d'une part, des projets qui, pour des raisons diverses, ne tiennent aucun compte des langues naturelles, et qui sont des langues originales, construites de toutes pièces : nous les appelons *systèmes a priori*. Il y a, d'autre part, des projets qui, prenant pour modèle les langues naturelles (particulièrement les langues européennes), s'efforcent de les imiter et leur empruntent presque tous leurs éléments : nous les appelons *systèmes a posteriori*. Entre ces deux groupes, radicalement distincts par leurs tendances, il existe un certain nombre de projets qui s'inspirent à la fois des deux principes opposés, et qui offrent un mélange des caractères propres aux deux groupes (ce sont principalement le Volapük et ses dérivés) ; nous les appelons pour cette raison *systèmes mixtes*.

No obstante, también podemos pensar en lenguas construidas exclusivamente para la ficción, ya que cuando alguien se decide a crear una historia, bien sea un escritor que haga un libro, o un guionista o cualquier otro trabajador del mundo audiovisual que haga una película o una serie en una L1¹, a menudo basará su creación en lugares o universos ficticios. Además, ya que se trata de contextos más o menos ajenos al actual, seguramente inventará personajes cuya cultura, lengua y costumbres sean completamente diferentes a las de aquellos a los que estemos acostumbrados, o hasta sean de otra raza o especie. Son los casos de la Tierra Media, de J. R. R. Tolkien, con algunos pueblos de hombres, los elfos, los enanos y los orcos; de Poniente, de G. R. R. Martin, con los dothrakis; del universo de Star Trek, creado por Gene Roddenberry, con los klíngon; del universo de Star Wars, creado por George Lucas, con algunos personajes, sobre todo extraterrestres; o del universo de Avatar, creado por James Cameron, con los na'vi, entre muchos otros.

En esos casos, el creador de esas historias debió de decidir cómo dotarlos de verosimilitud, ya que tribus, pueblos y personajes tan exóticos podrían extrañar al público

¹ Se entiende por L1 la lengua original del producto; por L2, la lengua a la cual se traduce; y por L3, las terceras lenguas que puedan aparecer dentro del producto, sean naturales o construidas. «The third language (L3) is neither L1 in the ST nor L2 in the TT; it is any other language(s) found in either text (Corrius, 2008)» (Santamaria & Pujol, 2018: 4, 5).

si no tuvieran ciertos rasgos que los hicieran creíbles. Por ello, a menudo los dotaron con un fuerte acento al hablar la lengua común de la historia en cuestión; de construcciones gramaticales que, aunque comprensibles, resultan extrañas; y hasta de lenguas propias que los creadores construyeron.

De hecho, no hace falta crear mundos tan lejanos como los mencionados para dotar a algunos personajes de esos rasgos. Puede darse también en historias completamente verosímiles en las que simplemente se quiera modificar ligeramente la realidad y así, por ejemplo, crear un país, que puede contar con su lengua propia. Por ejemplo, en el mundo de los cómics de Tintín, creados por Hergé, con los países de Syldavia, Borduria, San Teodoros, Nuevo Rico y el Khemed. Es el caso, también, de la serie de videojuegos que estudiaremos: *Syberia*.

Algunas de estas lenguas se construyeron no solo pensando en ayudar al lector o espectador a entrar en la historia sino con toda una gramática y léxico que permiten ser aprendidas y habladas. Por ejemplo, el quenya y el sándarin (dos lenguas élficas creadas por Tolkien), el klíngon, el pársel, el na'vi y el syldavo cuentan con páginas web, vídeos en YouTube y secciones en portales de aprendizaje de idiomas en los que se puede aprender estas lenguas.²

Además de poder hablarlas, también se puede aprender a escribirlas, ya que algunas cuentan con un sistema de escritura propio, mientras que otras utilizan el alfabeto latino. Por ejemplo, las lenguas élficas utilizan el alfabeto tengwar y el klíngon utiliza dos sistemas de escritura, uno de los cuales es el mandel.

En el universo de los videojuegos, también hay lenguas construidas. En una gran cantidad de videojuegos, bien se trate de adaptaciones de libros, series o películas o bien de creaciones originales, se han utilizado lenguas construidas para dar verosimilitud a los personajes, al igual que en libros y películas. Uno de los casos más famosos es el de los personajes albed en *Final Fantasy X* y *Final Fantasy X-2*. En estos videojuegos, Tidus, el protagonista, podía descifrar la lengua de los albed, escrita en alfabeto latino y cuyo sistema se basa en sustituir las letras de una palabra por otras letras. «By cipher substitution means that the alphabets share the same code as real world alphabets, in this

² Existen páginas web (como Hergé's Syldavian: A grammar: <http://www.zompist.com/syldavian.html> y Le Syldave d'Hergé: Une grammaire: <http://www.zompist.com/syldave.html>) y vídeos de YouTube (como los del canal *Dani e idiomas*: <https://www.youtube.com/channel/UCvDLHDkzxQ71t5yc4kueItQ>) en los que se pueden aprender algunas de estas lenguas. En la página web de aprendizaje de idiomas Duolingo, aparecen, además de las lenguas española, inglesa, rusa, etc., lenguas como el alto valyrio y el klíngon. Consultado en: <https://en.duolingo.com/courses>.

case it is Latin, with different sound and function. For example, *I love you* is *e muja oui* pronounced *eay moojæeah ohooee*» (SF Luthfie, Mangatur, Riyadi, Diah, 2017: 46).

También existe la posibilidad de que los creadores de un producto no construyan una lengua de manera completa, sino que simplemente inventen frases sin ningún significado ni ninguna gramática, con la intención de ayudar al consumidor a entrar en el mundo creado. Como mucho, en algunos casos, podrían crear algunas palabras de manera individual para designar un concepto concreto, pero sin ninguna intención de desarrollar esa lengua.

Si bien los estudios sobre estas lenguas (al menos en cuanto a la traducción) son escasos, seguramente por su carácter ficticio y supuestamente poco serio, algunas de las cuestiones clásicas de la traducción son aplicables a estas lenguas. En todos estos casos, se nos plantean las dudas siguientes: ¿habría que traducir un texto que contenga lenguas construidas o dejarlo íntegramente en una lengua incomprensible para la gran mayoría de consumidores? ¿En qué casos se tomaría una u otra decisión? ¿Si se traduce, cómo habría que hacerlo: mediante doblaje o subtitulación?

Con toda probabilidad, un texto que tuviera como L1 una lengua construida, es decir que fuera íntegramente escrito en alguna lengua construida, tendría que traducirse completamente para que la mayoría del público receptor pudiera entenderlo, al igual que sucede con las lenguas naturales como L1. Sin embargo, cuando de lo que se trata es de un texto con una lengua natural como L1 con fragmentos de L3 en una lengua construida se nos plantean dichas dudas.

En los casos de las películas de *El Señor de los Anillos* y de *El Hobbit* (dirigidas por Peter Jackson), en muchas de las escenas en las que los elfos hablan en quenya o síndarin, o los orcos, en lengua oscura, el texto oral pronunciado en dichas lenguas construidas se subtitula, es decir, que se deja oír la lengua mientras se traduce con texto escrito (Santamaria & Pujol, 2018).

Por el contrario, cuando los albed hablan su idioma, se deja la voz en esa lengua (el videojuego no está doblado en español, sino que el sonido es en inglés) y se subtitula el diálogo en la lengua de los albed (adaptada al español). Este se verá modificado cuando Tidus aprenda las equivalencias de cada letra. De esta manera, si Tidus ha aprendido suficiente albed, será capaz de entender palabras o hasta frases enteras, que aparecerán escritas en la L2 en los subtítulos.

Sin embargo, como a veces ocurre con los acentos o los dialectos, algunas veces se puede optar por neutralizarlos y, así, traducir completamente (sin distinción alguna de lenguas o de personajes) todo el producto a la misma lengua.

Además, tal y como encontramos en la página 6 del artículo de Santamaria y de Pujol (2018), en el que citan a Corrius (2008):

Following Corrius (2008: 383), L3TT can be classified according to the degree or nature of manipulation: (i) unchanged (L3TT is the same as L3ST), (ii) neutralised (L3ST is the same as L2, so they cannot be differentiated in the TT), and (iii) adapted (the L3TT is not L3ST nor has it been neutralised or omitted).

Como vemos, hay muchas posibilidades para trasladar un producto de estas características a otro público. Es tarea del traductor decidir qué medida es la apropiada para cada caso y que, por lo tanto, deberá tomar.

2.3. Oralidad ficticia

Como hemos dicho anteriormente, muchos autores de literatura y de productos audiovisuales han creado historias en las que ciertos personajes tienen un acento propio, o una manera de hablar curiosa. Esto se conoce como *idiolecto*, definido por Hatim y Mason como «the individual's distinctive and motivated way of using language at a given level of formality or tenor» (Hatim & Mason, 1997:98). Además, Hatim y Mason expresan al respecto:

In this way, idiolect incorporates those features which make up the individuality of a speaker or writer. Now, this varies in scope from what may be described as a person's idiosyncratic way of speaking (a favourite expression, a quaint pronunciation of particular words, the over-use of certain syntactic structures and so on) to more collectively shared sets of features that single out entire groups of users and set them apart from the rest in certain respects (e.g. the [...] frequent use of the 'posh' pronoun 'one'). (Hatim & Mason, 1997: 102)

También puede ser que estos rasgos, como un acento o una manera de hablar curiosa, fueran pertenecientes y compartidos por un grupo de personas, un pueblo, una tribu, una raza o una especie particular. Por ello, cuando tenemos que traducir un texto con estas características, hay que tener en cuenta estos elementos y tratar, en la medida de lo posible, de acercarlas al público receptor (bien sea transmitiendo las mismas características o buscando algunas de equivalentes) para que el texto traducido tenga la misma función, es decir para permitir disfrutar al público receptor del mismo producto que el original. Hatim y Mason, en este punto, comentan que «register, then, is not always a neutral category. The more creative the text is, the more dynamic language use must be» (Hatim & Mason, 1997: 85).

En la producción y la traducción de productos literarios y audiovisuales, a veces se opta por dar a un personaje o a un colectivo un dialecto existente. Como explica Carme Mangiron (WeTAV, 2013, Entrevista a Carme Mangiron – Especial Final Fantasy), en los videojuegos de *Final Fantasy* suele haber personajes que hablan dialectos, ya que es una práctica habitual en los videojuegos japoneses. Por ejemplo, en *Final Fantasy IX*, el

personaje de Ruby, que en japonés hablaba con acento de Osaka, pasó a hablar con acento argentino en la versión localizada.

En otros casos, se opta por hacer que un personaje repita un elemento continuamente, a modo de muletilla, que hable de manera muy formal (o muy informal) o de un sinfín de maneras distintas.

Cuando se trata de personajes extranjeros o que no dominan la lengua, se les puede hacer hablar con acento (algo que en doblaje se notaría muchísimo más), construcciones gramaticales incorrectas (aunque comprensibles), dejando alguna palabra en su lengua nativa (a modo de alternancia de código) y otros rasgos típicos de alguien que esté aprendiendo la lengua.

En algunos casos, se opta por introducir errores en el texto, es decir, por ejemplo, en escribir palabras que contengan la letra ese con zeta, sin ninguna intención de ridiculizar a ningún colectivo. Por ejemplo, en vez de *Soy ese supuesto hombre*, se escribiría *Zoy eze zupuezto hombre*.

En definitiva, existe un gran número de técnicas para poder transmitir la oralidad fingida de un producto original a un producto traducido. Cabe tener siempre en cuenta que «tal i com queda reflectit en els textos traduïts, la traducció no ha de ser literal i cal buscar l'adequació corresponent al registre que es vol imitar» (Dolç, Santamaria, 1998: 104), o, tal y como Hatim y Mason explican, «it is the task of the translator to identify and preserve the purposefulness behind the use of these seemingly individualistic mannerisms» (Hatim & Mason, 1997: 102, 103).

2.4. *Syberia*

Con tal de proporcionar contexto sobre el trabajo que realizaremos, en esta sección daremos información sobre esta serie de videojuegos y redactaremos un pequeño resumen de cada una de las entregas.

Syberia es una serie de videojuegos en lengua francesa creados como aventura gráfica en tercera persona al estilo de lo que se conoce como *point & click*, es decir «apuntar y clicar». Este tipo de juego se caracteriza por ser como un rompecabezas en el que hay que cumplir misiones descifrando enigmas con objetos, leyendo documentos o hablando con otros personajes.

Actualmente, la serie cuenta con tres juegos (*Syberia*, *Syberia 2* y *Syberia 3*) y se prevé una cuarta entrega próximamente. Los tres videojuegos que actualmente existen fueron creados por el escritor y dibujante belga Benoît Sokal (autor también de otros juegos, como *Amerzone*) y desarrollados por las empresas francesas Microïds y Koalabs.

Originalmente, el primer videojuego fue creado para ordenador, pero además se decidió desarrollarlo, junto con las siguientes entregas, para plataformas como PlayStation 2, 3 y 4, Xbox y Xbox 360, Nintendo DS y Nintendo Switch, y hasta para dispositivos móviles de iOS, Android y Windows Mobile. De hecho, tal es el éxito de esta serie, que cuenta con un pack de coleccionismo y hasta de una novela basada en los dos primeros videojuegos.

Antes de continuar, cabe destacar la diferencia entre Siberia y Syberia. Si bien tan solo las diferencia una letra, en los videojuegos son conceptos diferentes. Siberia se trata, como de costumbre, del territorio ruso conocido por sus bajas temperaturas, mientras que Syberia, además de ser el nombre de los videojuegos, se trata de una supuesta isla siberiana donde, como explicaremos más adelante, aún hoy en día viven mamuts. Para diferenciar los dos conceptos incluidos en Syberia, utilizaremos la cursiva para indicar tanto el nombre de la serie como el de cada uno de los videojuegos y la redonda para señalar la isla en cuestión.

2.4.1. *Syberia*

Syberia es la primera entrega de esta serie. Fue lanzada al mercado el 28 de mayo de 2002 y cuenta con versión en inglés, alemán, francés, español, italiano, ruso, polaco y japonés. Se puede jugar en Nintendo Switch, Nintendo DS, PC, Mac, PlayStation 3, PlayStation 2, Xbox 360, Xbox, iOS, Android y Windows Mobile.

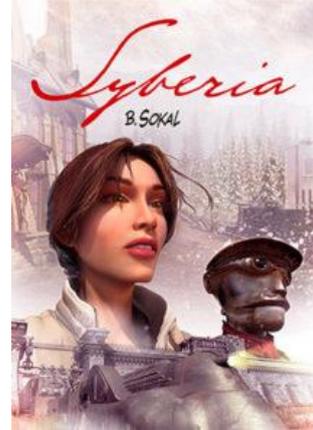


Ilustración 1. Carátula del videojuego Syberia. Extraído de: <https://www.microids.com/fr/jeu-syberia/>

En este videojuego, seguimos a Kate Walker, una abogada neoyorquina del bufete de abogados Marson & Lormont, que se desplaza al pueblo de Valadilène, en los Alpes franceses, para reunirse con Anna Voralberg, última heredera de la familia y propietaria de la fábrica de autómatas y juguetes mecánicos Voralberg. La intención de ese viaje es zanjar la compra de esta fábrica por parte de la empresa Universal Toys. Lo que parece ser una fácil operación se complica al saber que Anna Voralberg acaba de fallecer y que su hermano, Hans, sigue vivo a pesar de que los habitantes del pueblo creían que había muerto de pequeño.

Así pues, Kate debe emprender un viaje en busca de Hans Voralberg que la llevará a conocer un gran número de personajes y de lugares. Para ello, cuenta con la ayuda de Oscar, un autómata diseñado por el mismo Hans y maquinista de un tren de cuerda, que la lleva a diferentes estaciones: a la Universidad de Barrokstadt, dónde Kate conoce al profesor Cornelius Pons, quién le explica la historia de los *youkols* y de la isla de Syberia; a la ciudad minera de Komkolzgrad; a un cosmódromo y a la ciudad termal de Aralbad.

Por todos estos lugares, Kate conoce personajes que la ayudarán o la perjudicarán y encontrará pistas sobre el paradero de Hans. Finalmente, Kate encuentra a Hans en Aralbad, dónde consigue su firma para los documentos necesarios de la compra de Universal Toys. No obstante, en un último impulso decide no subir al avión que la llevaría de vuelta a casa y montarse en el tren junto a Oscar y Hans, en busca de Syberia.

2.4.2. *Syberia 2*

Syberia 2 (también conocido como *Syberia II*) es la segunda entrega de la serie. Fue lanzada el 6 de mayo de 2004 y cuenta con versión en inglés, alemán, francés, español, italiano, polaco y japonés. Se puede jugar en Nintendo Switch, PC, Mac, PlayStation 3, PlayStation 2, Xbox 360, Xbox, iOS, Android y Windows Mobile.

Este videojuego sigue inmediatamente después del final de *Syberia*, en el que Kate Walker encontró a Hans Voralberg. En el tren de cuerda conducido por Oscar, y acompañada de Hans, Kate Walker llega a la estación de Romansbourg. Aunque es escéptica sobre la leyenda de la isla

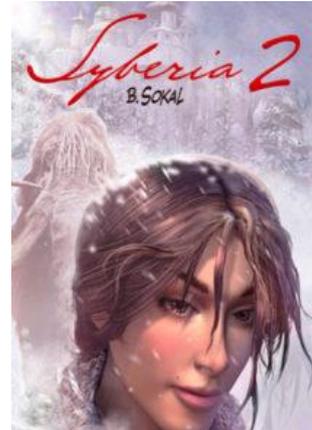


Ilustración 2. Carátula del videojuego Syberia 2.

Extraído de:

<https://www.microids.com/fr/jeu-syberia-2/>

de Syberia, promete a Hans ayudarlo a buscarla, pero este cae enfermo debido a su edad y Kate lo lleva a un monasterio para curarlo. Allí descubre un diario personal escrito por Alexei Toukianov, un monje explorador y misionero ruso que viajó al Gran Norte a llevar la fe cristiana a las tribus paganas de Siberia. Gracias a ese diario y todo lo que cuenta, Kate consigue curar a Hans y continuar el viaje hacia el Gran Norte.

A pesar de los problemas que Kate tiene con personajes antagonistas como los hermanos Iván e Igor Bourgoff, consigue llegar al poblado *youkol*, pero Hans vuelve a caer enfermo. La única manera de que sobreviva es que Oscar, el autómatas, se sacrifique y preste su cuerpo metálico a Hans para que pueda llegar al final del viaje. Una vez conseguido, Kate y Hans suben al arca de marfil, un navío *youkol*, y llegan a la isla de Syberia. Finalmente, encuentran a los mamuts, Hans sube en uno de ellos y Kate, entristecida por la marcha de Hans, se despide de él.

2.4.3. *Syberia 3*

Syberia 3 es la tercera entrega de esta serie. Fue lanzada el 20 de abril de 2017 y cuenta con versión en francés, inglés, italiano, alemán, español, coreano, holandés, ruso y chino. Se puede jugar en Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, PC y Mac. Este videojuego ha sido desarrollado por Microïds y Koalabs Studio, distribuido en España por Meridiem Games y localizado por Cybione. A diferencia de las dos entregas anteriores, esta está creada con entornos en 3D y con la posibilidad de escoger qué decir en los diálogos y cambiar, así, las respuestas de los personajes.

En este videojuego, los *youkols* encuentran a Kate a punto de morir congelada en un río siberiano. Tras salvarla, la llevan a una clínica, donde conoce a Kurk, el guía de los *youkols*, que también está ingresado. Este le explica la migración de la tribu: cada veinte años los *youkols* deben migrar con los avestruces de nieve y dirigirse a las tierras sagradas, donde las aves se reproducen.

Tras salir de la clínica, cuyos médicos son reacios a dejarla marchar, Kate llega al campamento de la tribu y decide ayudar a los *youkols* a realizar esa migración. Para ello, siempre vigilando de escaparse de Nic Cantin, un detective contratado por Marson & Lormont para devolverla a Nueva York, de los militares comandados por el Coronel y Olga Efimova y de más peligros, Kate tiene que viajar a la ciudad de Valsembor. Desde allí, debe transportar a la tribu a bordo de un barco llamado Krystal hasta el parque de atracciones de la ciudad de Bananour, donde, tras reparar un autómatas e instalarle el corazón mecánico que Kate lleva consigo, logra recuperar a Oscar. Después, debe pasar por el metro hasta el complejo olímpico de Olympia y, luego, hasta el puente del río Balatom. Allí, los *youkols* consiguen atravesar el río y llegar a las tierras sagradas, destino de la migración.

Además de la historia principal, este videojuego cuenta con una expansión llamada *Un autómatas con un plan*. En esta, controlamos a Oscar y debemos ayudar a Kate en una aventura intermedia de la historia principal.



Ilustración 3. Carátula del videojuego Syberia 3. Extraído de: <https://www.microïds.com/fr/jeu-syberia-3/>

2.5. Los *youkols*

2.5.1. Sobre la denominación

En los tres juegos existentes de la serie *Syberia*, aparecen unos personajes pertenecientes a la tribu *youkol*. Aunque en la primera entrega solo se los nombra, en la segunda y tercera sí aparecen físicamente.

Antes de empezar la descripción de esta tribu, debemos aclarar cómo nos referiremos a ellos. El término «*youkol*» no aparece en ningún diccionario ni enciclopedia ya que se trata de un pueblo ficticio, como explicaremos a continuación, y cuenta con escrituras diferentes dependiendo de si consultamos los videojuegos originales o guías hechas por aficionados en Internet. Al tratarse de videojuegos hechos en lengua francesa, es lógico



Ilustración 4. Ilustración de Ayawaska, la chamana *youkol*. Extraído del kit de prensa: https://www.dropbox.com/sh/u9o55lsyesh8sul/AABRcJcdw5ptYvfA0EQpExqda/Artworks?dl=0&preview=ayawaska+.jpg&subfolder_nav_tracking=

1

que el sonido [u] se represente con las vocales *o* y *u* juntas. Por lo tanto, no se leería literalmente «*youkol*», sino «*yukol*», con sílaba tónica en *kol*, aunque alguna vez se puede oír con sílaba tónica en la primera (como en *Syberia 3*). No obstante, a pesar de que algunas guías hechas por aficionados prefieren esta última versión («*yukol*»), y de que alguna vez se puede encontrar divergencias hasta en los mismos juegos («*yúkol*»), en este trabajo de final de máster utilizaremos la versión original, igual que en los juegos, pero marcando la voz francesa mediante la cursiva.

Además, en los subtítulos en español de los juegos, podemos ver escrito continuamente «*Youkol*», empezando con mayúscula independientemente de si va precedido por punto o no. En lengua francesa, los gentilicios siempre se escriben con mayúscula inicial («*Je suis Français, tu es Italien...*»), pero en español esto no sucede así. Tal como Fundéu explica, «los sustantivos y adjetivos que se refieren a la nacionalidad o procedencia geográfica se escriben en minúsculas: dominicano, argentino, cubano, chino, santiaguero, higüeyano, mocano, parisino» (Fundéu, *Gentilicios en minúsculas*), al igual que el Diccionario panhispánico de dudas en la entrada *Mayúsculas*, sección 6. *Casos en que no debe usarse la mayúscula inicial*: «Los nombres de tribus o pueblos y de lenguas,

así como los gentilicios: *el pueblo inca, los mayas, el español, los ingleses.*» (DPD, Mayúsculas, sección 6.7).

En algún caso, en los videojuegos también podemos encontrar la forma «youkole» y «youkoles», lo que creemos que es un préstamo lingüístico puro del francés. Así pues, en este trabajo de final de máster descartaremos las formas comentadas y utilizaremos «*youkol*» (en minúscula y en cursiva para marcar la voz francesa) y «*youkols*» (en plural, tal como se hace en los videojuegos) para referirnos a esta tribu.

2.5.2. Historia y cultura

Los *youkols* son, como hemos dicho, una tribu ficticia típica de la serie de videojuegos *Syberia*, que habita los confines siberianos. Tal y como el autor de estos videojuegos, Benoît Sokal, nos ha explicado en una entrevista telefónica que nos ha concedido, los *youkols* son, de hecho, una creación propia inspirada en los pueblos autóctonos de Siberia (sobre todo en los nenets, en los pueblos mongoles y, en menor medida, en los inuits). De la misma forma, se ha querido reproducir el imaginario colectivo sobre estos pueblos autóctonos. También se ha tenido en mente la imagen de los ewoks de Star Wars para crear esta tribu (Sokal, entrevista personal. 17/03/2020).

En los videojuegos, a pesar de que se dice que es una de las tribus más desconocidas del mundo, varios son los personajes (algunos, profesores de universidad, como Cornelius Pons, y otros, misioneros o exploradores, como Alexeï Toukianov y Marie Beaudrynoff) los que han estudiado este pueblo, así pues, ya que los citaremos para la descripción de los *youkols*, queremos dejar claro que estos no son más que personajes propios del producto audiovisual. La información sobre esta tribu ha sido extraída de documentos consultables en el videojuego, es decir de la conferencia dada por Cornelius Pons y del folleto *La leyenda del arca de marfil (Syberia)*, del diario personal de Alexeï Toukianov *Notas y bocetos del viaje al Gran Norte siberiano (Syberia 2)* y de los libros *Antología sobre los Youkols* y *Diario Youkol traducido (Syberia 3)*.

Según Cornelius Pons, profesor de la Universidad de Barrockstadt y director del departamento zoo-paleontológico de la facultad, los orígenes de los *youkols* se remontan a la última era glacial (*Syberia*, 2002, Conferencia de Cornelius Pons). Gracias a ciertos dibujos rupestres encontrados en una cueva de los Alpes franceses, más concretamente

en el pueblo de Valadilène, se sabe que antiguamente habitaban la Europa central (*Syberia 2*, 2004, Notas y bocetos del viaje al Gran Norte siberiano).

Este pueblo y su economía estaban estrechamente conectados a la naturaleza, ya que convivían con una gran variedad de especies animales, «ya sean los búhos que han domesticado y entrenado para actuar como mensajeros, o los poco conocidos “youki” (*Canis ursus polaris*), usados como rastreadores, perros pastor o para tirar de los trineos» (*Syberia 3*, 2017, Antología sobre los Youkols). No obstante, se los conoce sobre todo por su relación con los mamuts, a los que utilizaban como monturas (fueron el único pueblo prehistórico que representó una persona cabalgando un mamut) y como bestias de carga, y los cuales les proporcionaban carne, pieles, grasa y marfil. «Sin duda nos encontramos aquí con una verdadera simbiosis entre hombre y animal» (*Syberia*, 2002, Conferencia de Cornelius Pons). Los *youkols* utilizaban la piel de los mamuts para vestir y para construir las paredes y el techo de sus casas, y los colmillos como la estructura de las casas y como armas, herramientas y joyas.

Curiosamente, a pesar de su estrecha relación con los mamuts, la desaparición del paquidermo hace miles de años no tuvo un impacto directo en los *youkols*, ya que supieron aprovechar los cuerpos congelados y perfectamente conservados en el hielo siberiano hasta principios del



Ilustración 5. Captura de pantalla de la ciudad youkol en el videojuego *Syberia 2*. Extraído del kit de prensa: https://www.dropbox.com/sh/42iuk39qtz9r6q2/AAAJOM59J0ngWGtDI3HXSXCHa/Screenshots?dl=0&preview=Youkol+Camp.png&subfolder_nav_tracking=1

siglo XXI. Por ello, excavaron una red de grutas en el permafrost. «La ciudad Youkol, según Marie Beaudrynof, se habría convertido en subterránea» (*Syberia 2*, 2004, Notas y bocetos del viaje al Gran Norte siberiano).

La religión de esta tribu se basa en la creencia en los espíritus. De hecho, en los videojuegos podemos leer sobre dos leyendas *youkols*: la del sanguinario Boothor, quien por ambición de controlar todos los pueblos de las estepas asimiló los espíritus del luto, de la muerte, del sacrificio, del dolor y de la locura (*Syberia 3*, 2017, Diario Youkol traducido) y la del arca de marfil, la cual convirtieron en un culto religioso. Según esta última, durante la extinción de los mamuts, los *youkols* construyeron un navío hecho de

marfil de mamut, al que hicieron subir unos cuantos miembros de esta especie, a modo del arca de Noé, y los mandaron a una isla lejana, llamada Syberia. Cornelius Pons dice al respecto que «la isla de Syberia no figura en ningún mapa y la supervivencia de los mamuts en el siglo XXI no es más que la fantasía de un científico inepto...» (*Syberia*, 2002, Conferencia de Cornelius Pons).

La leyenda cuenta que cada un cierto período de tiempo el arca volvía con cuerpos de mamut congelados, de los que se servían, y tras unos días el arca regresaba a la isla para volver, de la misma manera, unos años después (según Cornelius Pons, el arca regresaba cada cincuenta años (*Syberia*, 2002, La leyenda del arca de marfil); según Alexei Toukianov, cada diez años (*Syberia 2*, 2004, Notas y bocetos del viaje al Gran Norte siberiano)). Los integrantes de esta tribu creyeron que los antepasados que perecieron en el primer viaje del arca de marfil los bendecían. Esto se repitió durante siglos hasta un día en el que regresó vacía, lo cual les hizo creer que los espíritus ya no estaban de su parte. Debido a ello y a la explotación, desprecio, humillación y colonización por parte de los soviéticos, algunos de los integrantes del pueblo desesperaron y partieron para integrarse en la sociedad rusa. No obstante, algunos decidieron quedarse y, según Toukianov, de vez en cuando se puede encontrar un *youkol* en algún bar, borracho y contando historias de mamuts (*Syberia 2*, 2004, Notas y bocetos del viaje al Gran Norte siberiano).

«De lo que no cabe duda es de que los Youkols no dependen ahora de los mamuts sino de las “gran avestruces de nieve” (*Struthio nivis*), una población de aves árticas migratorias famosas por su naturaleza obstinada y nerviosa» (*Syberia 3*, 2017, Antología sobre los Youkols). Así pues, cada veinte años esta ave migra hacia las extensas estepas, lo que implica que los *youkols* tengan que acompañarlas en una trashumancia que consideran sagrada.

2.5.3. La lengua *youkol*

Aunque podremos ver ejemplos más clarificadores sobre la lengua y la manera de hablar de los miembros de la tribu *youkol* en el análisis del corpus y en el anexo, en este apartado resumiremos algunas de las características de su manera de hablar. Por desgracia, no nos ha sido posible contactar con la creadora propiamente de esta lengua, pero Sokal, el autor de la serie de videojuegos, nos ha podido enseñar muchas cosas en la entrevista telefónica.

Sokal nos ha explicado cómo los miembros de esta tribu hablan. Aparentemente, la lengua *youkol*, a pesar de ser efectivamente una lengua construida, no tiene una gramática pensada para poder usarla de manera natural. Tampoco tenían la intención de preocuparse de que todo lo que se dijera en *youkol* fuera coherente, ya que está pensada para ser una lengua más artística que comunicativa y, de hecho, más humorística que artística (Sokal, entrevista personal. 17/03/2020).

No obstante, sí pensaron, al igual que en el momento de la creación de la tribu, en intentar inspirarse en las lenguas de los pueblos autóctonos de Siberia. Así pues, oímos que emplean sonidos guturales (Sokal, entrevista personal. 17/03/2020). También pronuncian, por citar un ejemplo de la versión original, las erres como una vibrante alveolar simple ([r]) en vez del sonido típico de la lengua francesa, la fricativa uvular sonora ([ʁ]).

Al tratarse de una lengua que no ha sido suficientemente desarrollada, no podemos saber cuál sería supuestamente el orden gramatical de una oración. No obstante, si la comparamos con lo que dicen en la versión original de los videojuegos, seguramente no tendría artículos ni muchas de las preposiciones usadas en francés o en español. Además, en muchos casos, los verbos suelen estar en infinitivo o mal conjugados.

En cuanto a la riqueza cultural de la lengua, cabe decir que tienen expresiones características, como pueden ser «tener la cabeza dura como una roca», «ser terco como un avestruz viejo» o «ser duro como un mamut viejo», lo que nos transmite la idea de su relación con la naturaleza.

Como veremos en los ejemplos del análisis o en el anexo, también alternan constantemente el código,³ por lo que aun si hablan en la lengua común (es decir en francés en la versión en francés, en español en la versión en español, etc.), pronuncian palabras o frases enteras en lengua *youkol*.

Cabe decir que la lengua *youkol* cuenta con un sistema de escritura propio. Este se puede encontrar en diferentes objetos y documentos de los videojuegos de *Syberia 2* y *Syberia 3*, bien sean libros, mecanismos o lápidas de miembros de la tribu.



Ilustración 6. Captura de pantalla propia de un mecanismo youkol con glifos en el videojuego Syberia 2.

Esta escritura está basada en glifos, es decir en símbolos grabados o pintados, pero al igual que sucede con la lengua oral, no se pensó en hacer que cada glifo tuviera un significado concreto (a excepción de los glifos de los espíritus de luto, de muerte, de sacrificio, de dolor y de locura) o una lectura determinada.

Para finalizar esta sección, si clasificamos la lengua *youkol* dentro de los tres tipos de lenguas construidas de Couturat y Leau (1903), creemos que sería un sistema mixto, ya que no está formada sobre o a partir de ninguna lengua ya existente, pero sí contiene palabras claramente provenientes de idiomas como el inglés y el francés, además de haberse creado teniendo en cuenta el imaginario colectivo de los pueblos siberianos.

³ En relación con la alternancia de código o *code-switching*, el Centro Virtual Cervantes dice: «Por alternancia de código o cambio de código entendemos el empleo alternativo de dos (o más) lenguas o dialectos en un discurso» (CVC, 2020, *alternancia de código*). A su vez, la Universitat de Barcelona lo define como «una característica del habla bilingüe que consiste en la alternancia entre dos lenguas, por parte de un mismo hablante, dentro de un solo discurso, oración o constituyente» (UB, 2014, *cambio de código*).

3. Metodología

En este trabajo de final de máster estudiaremos la traducción de los diálogos de Kate Walker, la protagonista de los videojuegos de *Syberia*, con los personajes de la tribu *youkol* y analizaremos la oralidad fingida de estos miembros en la subtitulación. También comentaremos, si lo creemos necesario, algunos ejemplos no relacionados con los diálogos con los *youkols*. Además, analizaremos los aspectos técnicos de la subtitulación de estos videojuegos y veremos si se ajustan a las normas y recomendaciones para estos tipos de traducción.

Para ello, hemos jugado de nuevo a los videojuegos de *Syberia*, de *Syberia 2* y de *Syberia 3* (centrándonos sobre todo en *Syberia 2* y *3*) de que disponemos, es decir, a los videojuegos para Play Station 2, Play Station 3 y Play Station 4 en las versiones en español, francés e inglés (cuando nos haya sido posible) y hemos apuntado las intervenciones que aparecen en estos diálogos. También hemos visualizado *gameplays*⁴ de estos videojuegos en las tres lenguas como comparación y para completar algún vacío puntual en el corpus. Los *gameplays* que hemos visualizado son los de los canales de YouTube de MissesGames, actualmente llamado Seaside (en francés), CJUGames (en inglés) y los de Fofu Gamer, actualmente llamado Foforiel (en español).

Las tablas que hemos creado con el programa de Microsoft® Office Excel, y que se encuentran en el anexo de este documento, son como la que encontramos un poco más abajo de este párrafo. Las tablas del anexo y las que encontramos en el cuerpo del trabajo se diferencian solamente por el hecho de que hemos tenido que «dividir» las segundas por lengua ya que el tipo de página que utilizamos no permite colocarlas una junto a la otra al ser (el tipo de la página) demasiado estrecho. Cada una de las tablas tiene asignado un código para identificarlas, entendiéndose S2 como «tabla referente al videojuego de *Syberia 2*» y S3 como «tabla referente al videojuego de *Syberia 3*», seguido de un número que las contabiliza. En el título (celda de azul), además de ver el código de la tabla en cuestión, vemos una breve descripción del contexto de la tabla, entendiéndose «Conversación» como una escena en la que varios personajes hablan y «Enunciado»

⁴ Carme Mangiron y Minako O'Hagan definen *gameplay* como: «Experience of playing a game with reference to the whole host of processes associated with active playing» (Mangiron, O'Hagan, 2013: 8). En la cultura popular, se conoce el término *gameplay* como los archivos de vídeo que los usuarios graban mientras juegan a videojuegos para subirlos a alguna plataforma.

como aquellos segmentos de texto que los personajes emiten al acercarse o al interactuar la protagonista, pero que (la mayoría) no tienen conexión entre uno y otro.

En cuanto a las columnas de las tablas, la de *número* clasifica las líneas de los subtítulos para poder, si así lo necesitamos, comentar cada una por separado añadiendo el número al código (por ejemplo, S2.1.1: Bonjour... / Buenos días... / Hello.). La siguiente columna (*personaje*) identifica quién interviene. Las siguientes (*subtítulos en francés*, *subtítulos en español* y *subtítulos en inglés*) contienen el texto de los subtítulos en lengua francesa, española e inglesa (respectivamente). Como se puede ver, marcaremos el color de las intervenciones según aparezcan en el videojuego: blanco, amarillo, cian, verde, etc. (si el texto de la tabla es en color negro, significa que el color original era blanco) y alinearemos el texto tal y como aparezca en el videojuego.

Extracto de la tabla S2.1 - Conversación entre Kate Walker y el gran jefe <i>youkol</i>		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
1	Kate Walker	B o n j o u r ...
2	Jefe <i>youko</i>	Koonookmaaq! Tooktoot.
Nº	Personaje	Subtítulos en español
1	Kate Walker	B u e n o s d í a s ...
2	Jefe <i>youkol</i>	Koonookmaaq! Tooktoot.
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Hello.
2	Jefe <i>youko</i>	Koonookmaaq! Tooktoot.

Tabla 2. Ejemplo de tabla utilizada. Extracto de la tabla S2.1.

Además, separaremos las filas con bordes continuos cuando sean subtítulos de una sola línea y con bordes discontinuos para separar las líneas de un mismo subtítulo. Cuando el juego permita escoger cómo continuar la conversación, ya que en los tres videojuegos se permite *jugar* con los diálogos (especialmente en *Syberia 3*) separaremos las filas con doble línea, ya que el texto podría variar dependiendo de la opción que se escoja. En los casos en los que una línea esté vacía (seguramente a causa de la condensación), lo marcaremos coloreando la celda de gris.

Extracto de la tabla S2.1 - Conversación entre Kate Walker y el gran jefe <i>youkol</i>		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
1	Kate Walker	B o n j o u r ...
2	Jefe <i>youko</i>	Koonookmaa! Tooktoot.
3	Kate Walker	J e m' a p p e l l e K a t e W a l k e r . M m m ... L a p a
4		s o m m e s - n o u ? A S y b e r i a ?
5	Jefe <i>youko</i>	I c i , c i t é y o u k o l e ... K a t e W a l k e r t o m b é e
6	Kate Walker	A v e z - v o u s v u m o n a m i ? C ' e s t u n p e t i t
7	Jefe <i>youko</i>	M o i g a r d e r K a t e W a l k e r ... P a s m' o c c u p e r

Nº	Personaje	Subtítulos español
1	Kate Walker	B u e n o s d í a s ...
2	Jefe <i>youko</i>	Koonookmaa! Tooktoot.
3	Kate Walker	M e l l a m o K a t e W a l k e r . M m m ... L a p a r e d d
4		e s t a m o s ? ¿ E n S y b e r i a ?
5	Jefe <i>youko</i>	A q u í , c i u d a d y o u k o l ... K a t e W a l k e r c a e r
6	Kate Walker	¿ H a v i s t o a m i a m i g o ? E s u n s e ñ o r b a j
7	Jefe <i>youko</i>	Y o c u i d a r K a t e W a l k e r ... N o o c u p a r m e d e

Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Hello.
2	Jefe <i>youko</i>	Koonookmaa! Tooktoot.
3	Kate Walker	M e ... K a t e W a l k e r ... E r r h m m m ... I c e W a l l f
4		
5	Jefe <i>youko</i>	This is Youkol village. Kate Walker fall very hard on soft head?
6	Kate Walker	Y o u h a v e n ' t s e e n m y f r i e n d , h a v e y o u ?
7	Jefe <i>youko</i>	I t a k e c a r e K a t e W a l k e r ... I n o t h e l p h

Tabla 3. Ejemplo de tabla utilizada. Extracto de la tabla S2.1.

Es importante remarcar la separación de las filas mediante una línea doble ya que los tres videojuegos, como hemos dicho, permiten *jugar* con los diálogos. Es decir que cuando Kate Walker conversa con otro personaje, en *Syberia* y en *Syberia 2*, aparece una casilla con forma de bloc de notas en la parte superior izquierda de la pantalla con una lista de temas que podemos seleccionar para continuar la conversación. Dicho de otra manera, en este trabajo de final de máster separaremos el texto de cada tema con una doble línea ya que el orden de los subtítulos podría cambiar si se compara el contenido de las tablas con el de algún *gameplay*, ya que el jugador escoge qué orden quiere seguir.

En *Syberia 3*, además de poder escoger el tema de conversación (no con un bloc de notas sino con un panel en la parte inferior de la pantalla), dependiendo de la opción que se escoja para continuar la conversación en algunos diálogos, la respuesta del otro interlocutor cambiará. Esto da lugar a diferentes experiencias de juego, ya que el comportamiento de los personajes secundarios influenciado por el jugador puede ayudar

o entorpecer a la protagonista. Por ello, queremos hacer constar la dificultad de trasladar este texto de una plataforma con hipervínculos a una aplicación plana como la que utilizamos: Excel. Así pues, seleccionamos el texto escrito en forma de subtítulos de nuestra experiencia de juego (que hemos intentado reproducir en las tres lenguas).

Cabe tener en cuenta también que las tablas hechas mediante Excel no admiten el formato de versalitas. Así pues, utilizaremos las mayúsculas y las minúsculas, a pesar de que el texto de los videojuegos realmente usa mayúsculas y versalitas. Además, nos hemos visto obligados a tener que mantener la fuente y tamaño originales del programa de Excel, ya que parece ser que al cambiarlos el formato de las tablas se ve modificado.

Además, también hay que tener en cuenta que hemos jugado a los videojuegos con la mentalidad de recoger todo el corpus posible para, luego, analizarlo. Esto significa que hemos intentado recoger todo el texto escrito en los subtítulos de las conversaciones y los enunciados entre los *youkols* y Kate Walker y, en algunos casos, entre miembros de la tribu *youkol* y otros miembros de la tribu *youkol*. Para poder analizar este corpus recogido, hemos creado tablas comparativas entre las tres versiones a partir, también, de los archivos de vídeo de otros jugadores colgados en la plataforma de YouTube. Así pues, hay que saber que, en algunos casos, es posible que las tablas estén *incompletas*, ya que esta mentalidad académica del autor no es compartida por los demás jugadores, que claramente juegan a *Syberia* con una mentalidad de recreación, sin mantener conversaciones con la totalidad de los personajes que aparezcan en el videojuego.

Finalmente, queremos hacer constar que solamente recogeremos el texto escrito que creamos necesario para comentar. Esto excluye las conversaciones o enunciados de aquellos personajes que, por un motivo u otro, no tienen acento (aun pudiendo ser *youkols*, como Kurk y Dunyása) y que no presentan ningún rasgo interesante de comentar (a nuestro criterio).

A partir de estas tablas, que se encuentran en el anexo, realizaremos el análisis del corpus, que encontramos en las páginas posteriores. No lo haremos como un trabajo cuantitativo, sino como un trabajo descriptivo, es decir que no comentaremos la totalidad de las tablas que hemos recogido, sino que expondremos algunos ejemplos con la intención de describir y tratar todos los rasgos interesantes.

4. Análisis del corpus

Habiendo recogido el corpus necesario para realizar este trabajo de final de máster, a continuación, nos disponemos a analizarlo. Comentaremos los rasgos interesantes tanto en lo que al contenido de los subtítulos se refiere como a lo que a las características técnicas se refiere, separando los dos grupos en las dos secciones: *Análisis del contenido de los subtítulos* y *Análisis de las características técnicas de los subtítulos*.

4.1. Análisis del contenido de los subtítulos

En los videojuegos en los que aparecen físicamente los *youkols*, es decir, en *Syberia 2* y en *Syberia 3*, la protagonista, Kate Walker, puede entablar conversación con ellos. Así pues, podemos oír que tienen una lengua propia y un acento particular cuando hablan en la lengua común. De esta manera, habiendo recogido el corpus necesario de los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3* en forma de tablas (que pueden consultarse en el anexo), nos disponemos a analizarlo. Para empezar, expondremos las características de la lengua *youkol* en la versión original y las compararemos con las versiones localizadas.

Los personajes *youkols* se expresan como lo haría una persona que intente hablar en una lengua que no domina. A excepción del personaje de Kurk, no parece que la mayoría de los miembros de esta tribu dominen la lengua del videojuego (sea L1: francés; o L2: español o inglés). Por ello, en la versión original de *Syberia*, estos personajes tienen un fuerte acento que hace que, en el doblaje en francés, no pronuncien las erres con el sonido natural de esa lengua, la fricativa uvular sonora ([ʁ]), sino con una vibrante alveolar simple ([r]), entre otros ejemplos.

Esta particularidad del doblaje se trasladó a la versión en español de *Syberia 2* de manera que en ocasiones pronuncian la letra erre como vibrante alveolar múltiple ([r̄]) cuando debería ser vibrante alveolar simple ([r]). Por ejemplo, pronuncian la palabra *tambores* como *tamborres* (S2.1.19). En la versión en inglés, se trasladó con el sonido de la vibrante alveolar simple ([r]) en vez de la aproximante alveolar ([ɹ]). En *Syberia 3*, por el contrario, en la mayoría de los casos se neutraliza ese acento (sobre todo en la versión en español), por lo que lo único que nos transmite la idea de que la protagonista habla con personas que no dominan la lengua es la gramática que estas utilizan. Al respecto, Dolç y Santamaria explican que «els personatges són creïbles pel seu aspecte físic i pel lloc on

es desarrolla la trama. Poc importa la seva manera de parlar -que ens aportaria informació sobre la seva personalitat-» (Dolç, Santamaria, 1998: 104).

4.1.1. Morfosintaxis

En cuanto a la oralidad, es notable que los personajes *youkols*, como comentaremos más adelante, no conjugan bien los verbos, utilizan palabras de su lengua y, además, se refieren a Kate Walker como Señokatewalke (o «Misskatewalke» en la versión original y en inglés), lo que parece una mezcla de la palabra «señorita» («miss») y de su nombre, y al Capitán Obo (un personaje de *Syberia 3*) como «Capitán-que-hablar-alto».

Extracto de la tabla S3.22 - Conversación entre Kate Walker y Bouruth en Baranour		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
1	Bouruth	Misskatewalke besoin d'aide ?
Nº	Personaje	Subtítulos en español
1	Bouruth	¿Señokatewalke necesitar ayuda?
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
1	Bouruth	Misskatewalke need some help?

Tabla 4. Extracto de la tabla S3.22.

Otro rasgo de la oralidad es claramente visible en el personaje de Ayawaska. Si bien en *Syberia 2* no se la presenta con este nombre (sino como «chamana Youkol»), los jugadores de esta serie la reconocen como el mismo personaje debido no solo a su apariencia sino también a su idiolecto. La gramática que utiliza (como puede apreciarse en las tablas) es un poco más elaborada que la del resto de los *youkols*. Además, es de los pocos personajes *youkols* que no se refieren a la protagonista como «Señokatewalke», sino como «Señorita Kate Walker». También usa constantemente el recurso de la repetición de un elemento, como es el de la risa, la cual, en *Syberia 2*, siempre se mantiene, y en *Syberia 3*, a veces se ve reflejada en la versión localizada, pero otras veces no.

Extracto de la tabla S3.2 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
13	Ayawaska	D z a a ! H i ! H i ! T u t e s o u v i e n s d e
14		c h a m a n e Y o u k o l e ... M o i p a r t e t e r e c h e
Nº	Personaje	Subtítulos en español
13	Ayawaska	¡ Z a a a s ! ¿ S a b e r q u i é n s o y ... , s e ñ o r i t a
14		Y o i r y e n c o n t r a r t ú a l l í , e n
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
13	Ayawaska	D z a a ! H e e ! H e e ! Y o u r e m e m b e r m e , M i
14		s h a m a n ... M e g o t h e r e a n d f i n d y o u s o

Tabla 5. Extracto de la tabla S3.2.

Extracto de la tabla S3.16 - Conversación entre Kate Walker, Sarah y Ayawaska		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
20	Ayawaska	E s p r i t s n ' e n v o i e n t p a s q u e m a u v a i s p r
21		a l l e r d a n s c l i n i q u e .
Nº	Personaje	Subtítulos en español
20	Ayawaska	E s p í r i t u s n o s o l o e n v i a r m a l a s s e ñ a l
21		c l í n i c a .
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
20	Ayawaska	S p i r i t s n o t j u s t s e n d r e a l l y b a d s i g n s
21		b a c k i n c l i n i c .

Tabla 6. Extracto de la tabla S3.16.

En cuanto a la gramática que los *youkols* utilizan en la versión en francés, encontramos variación. Algunos de los verbos se dejan en infinitivo para indicar tiempo presente o imperativo, mientras que otros se conjugan de manera normal (es decir, que aparecen con la conjugación de persona, número, tiempo y modo correcta), si bien cuando se niegan se elide el «ne», la primera parte de la negación.⁵ Además, otros verbos, como pueden ser el verbo *être* (ser/estar) o *avoir* (haber/tener), suelen omitirse cuando el contexto es suficientemente claro. Un buen ejemplo para ilustrar estos casos es el texto de los subtítulos de S3.2.5, S3.2.6 y S3.2.7.

⁵ En francés, la negación siempre debe ser «ne [verbo] pas», aunque en lengua oral se suele elidir el «ne». No obstante, los subtítulos de *Syberia* referentes a personajes sin acento extranjero no utilizan esta forma de oralidad, sino que prefieren la corrección.

Extracto de la tabla S3.2 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
5	Bouruth	A u t r u c h e s v o u l o i r b o i r e e a u p o u r r i e ,
6		a l o r s , a u t r u c h e s p a s m a l i n s , M i s s k a t
7		p i e r r e !
Nº	Personaje	Subtítulos en español
5	Bouruth	Avestruces querer beber agua podrida, tuk. Cuando ellos tener sed, tener mucha sed, y
6		no ser muy inteligentes, Señokatewalke. ¡Ser muy lacolaco, tuk! ¡Cabeza dura como
7		roca!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
5	Bouruth	O s t r i c h e s w a n t d r i n k v e r y b a d w a t e r ,
6		A n d o s t r i c h e s n o t s m a r t s m a r t , M i s s
7		h a r d r o c k !

Tabla 7. Extracto de la tabla S3.2.

Mientras que en la versión en francés encontramos verbos más o menos bien conjugados, en la versión en español, casi no los encontramos, sino que la mayoría son en infinitivo para indicar tanto presente como pasado y futuro.

En la versión original, es frecuente que, para indicar una acción pasada, se opte por usar el *passé composé* de una manera peculiar. En vez de conjugarlo de manera normal, es decir, conjugar el verbo *avoir/être* y el participio en persona y número, se elide la primera parte de la perífrasis y se deja el participio conjugado. En el ejemplo de S2.1.5, podemos ver como en vez de decir *Kate Walker est tombée*, dice «Kate Walker tombée» (y no, por ejemplo, *Kate Walker être tombé/tombée*). Seguramente la conjugación del participio se debe al hecho de que la pronunciación en lengua francesa es idéntica tanto en masculino como en femenino, y tanto en singular como en plural.

En la versión en español, se decidió usar el infinitivo, cuyo significado real entendemos por el contexto (minutos antes se veía como la protagonista caía). En la versión en inglés, se opta, también, por usar una forma que tanto podría considerarse infinitivo como presente mal conjugado, ya que el verbo *fall* debería llevar una *ese* al final cuando el sujeto es una tercera persona del singular. Así pues, se escogió «Kate Walker fall» en vez de *Kate Walker fell* o *Kate Walker falls*.

Extracto de la tabla S2.1 - Conversación entre Kate Walker y el gran jefe <i>youkol</i>		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
5	Jefe <i>youko</i>	I ci, cité youkole... Kate Walker tombée
Nº	Personaje	Subtítulos en español
5	Jefe <i>youko</i>	Aquí, ciudad youkol... Kate Walker caer
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
5	Jefe <i>youkol</i>	This is Youkol village. Kate Walker fall very hard on soft head?

Tabla 8. Extracto de la tabla S2.1.

En algún caso, encontramos un uso «incorrecto» de los verbos *ser* y *estar*. Claramente este es un aspecto que trae problemas a cualquier persona que hable español sin ser nativa, ya que estos dos verbos tienen unos usos parecidos aunque definidos y, a veces, solo se opta por uno o por otro debido a los matices que tienen. De esta manera, encontramos el caso de «Ayawaska será contenta», en vez de *Ayawaska estará contenta* (S3.3.22), cuando en la versión original no hay este tipo de corrección ya que solamente existe el verbo *être* como equivalente a ambos verbos.

Extracto de la tabla S3.3 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
22	Bouruth	Ayawaska sera contente de voir Misskatewalke ! Elle beaucoup accompagner toi dans
23		le monde des esprits pour libérer toi... Toi pas mourir grâce à elle.
Nº	Personaje	Subtítulos en español
22	Bouruth	i A y a w a s k a s e r á c o n t e n t a ... d e v e r S e ñ o
23		m u n d o d e e s p í r i t u s y p o r e s o ... e l
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
22	Bouruth	Ayawaska will be very happy see Misskatewalke! She go with you and around you a lot in
23		w o r l d o f s p i r i t s s o t h e y f r e e y

Tabla 9. Extracto de la tabla S3.3.

Otro caso típico del *youkol* es la ausencia de artículos y de preposiciones, como podemos comprobar en las tablas S3.16.10 y S3.16.11, y S3.16.20 y S3.16.21.

Extracto de la tabla S3.16 - Conversación entre Kate Walker, Sarah y Ayawaska		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
10	Ayawaska	Jeune takmoon a raison, Miss Kate Walker doit retourner dans clinique pour sauver
11		K u r k ...
Nº	Personaje	Subtítulos en español
10	Ayawaska	Joven Takmoon tener razón. Señorita Kate Walker deber volver a clínica a salvar
11		K u r k ...
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
10	Ayawaska	Young Takmoon is right. Miss Kate Walker must hurry and go back to clinic and save
11		K u r k ...

Tabla 10. Extracto de la tabla S3.16.

Extracto de la tabla S3.16 - Conversación entre Kate Walker, Sarah y Ayawaska		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
20	Ayawaska	E s p r i t s n ' e n v o i e n t p a s q u e m a u v a i s p r
21		aller dans clinique.
Nº	Personaje	Subtítulos en español
20	Ayawaska	E s p í r i t u s n o s o l o e n v i a r m a l a s s e ñ a l
21		clínica.
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
20	Ayawaska	S p i r i t s n o t j u s t s e n d r e a l l y b a d s i g n s
21		back in clinic.

Tabla 11. Extracto de la tabla S3.16.

En estos ejemplos, vemos que en la versión original se elidió los artículos de «jeune takmoon» (presumiblemente, *takmoon* debe de significar *chica* o *mujer*), de «clinique» y de «Esprits». Esto se tradujo al español de la misma manera, es decir que se elidieron los artículos de «joven Takmoon», de «clínica» y de «Espíritus», además de elidir la *a* del complemento directo (que debería ser *a Kurk*). En la versión en inglés tampoco encontramos el artículo *the* delante de «Young Takmoon», de «clinic» y de «Spirits».

En cuanto a los sujetos en la versión original, muchas veces se emplea el nombre de la persona a la que se hace referencia o, si el contexto es claro, se omite. También se dan casos en los que se utilizan pronombres tónicos (S3.15.2 y S3.15.3). En español, se sigue la misma estructura, es decir que cuando en la versión original había un nombre propio, en español se conserva, o cuando en la versión original se omite, en español se omite también. En los casos en los que había un pronombre personal tónico (*moi*, *toi*, *lui/elle*, *nous*, *vous*, *eux/elles*) en vez de un pronombre personal de sujeto (*je*, *tu*, *il/elle*,

nous, vous, ils/elles), en español se recurre a los pronombres personales de sujeto (yo, tú, él/ella, nosotros/as, vosotros/as, ellos/ellas). En inglés, al existir una forma equivalente al pronombre personal tónico del francés (es decir: me, you, him/her, us, you, them), sí la usa (S3.15.2 y S3.15.3).

Extracto de la tabla S3.15 - Conversación entre Kate Walker y Ayawaska a bordo del Krystal		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
2	Ayawaska	Mmh ... Kurk toujours pas là ... Esprits
3		réactionnaires ! Eux pas aimer chang
Nº	Personaje	Subtítulos en español
2	Ayawaska	Bah ... Kurk no aquí todavía ... Espiritu
3		rápido! Ellos no gustar cambi
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
2	Ayawaska	Meh ... Kurk still not come here ... Spir
3		react fast! Them not like change

Tabla 12. Extracto de la tabla S3.15.

Si bien ambas localizaciones de los videojuegos coinciden en un gran número de subtítulos que han logrado condensar correctamente (como puede verse reflejado en las celdas de color gris de las tablas) y en la traducción de algunos términos, en el resto del texto localizado ambas versiones tomaron diferentes opciones (aunque todas válidas) ante cada posible problema o dificultad. Cabe destacar un caso en el que, a nuestro parecer, la versión en inglés se alejó de la versión original y propuso una traducción un tanto más libre pero igual de válida. Es el caso de S2.1.3 y S2.1.4.

Extracto de la tabla S2.1 - Conversación entre Kate Walker y el gran jefe <i>youkol</i>		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
3	Kate Walker	Je m'appelle Kate Walker. Mmmm... La pa
4		sommes-nous? A Syberia?
Nº	Personaje	Subtítulos en español
3	Kate Walker	Me llamo Kate Walker. Mmm... La pared d
4		estamos? ¿En Syberia?
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
3	Kate Walker	Me ... Kate Walker ... Err hmmm... Ice Wall f
4		

Tabla 13. Extracto de la tabla S2.1.

Como vemos en las tablas, la versión original y la versión en español son muy parecidas en cuanto al significado que transmiten, pero la versión en inglés se aleja un tanto, algo que queda de manifiesto al visualizar la escena. Para entender bien el texto y sus matices,

deberíamos conocer el contexto más directo de este momento de *Syberia 2*: Kate Walker acaba de caer por un agujero que se ha abierto debajo de ella en una colina nevada de Siberia y se despierta, tras haber quedado inconsciente, en una habitación peculiar; al salir de ella, encuentra al jefe *youkol*, con quien entabla una conversación.

Apreciamos que, tanto en francés como en español, la protagonista se dirige al personaje *youkol* hablando la lengua común (sea el francés o el español) de manera natural, a pesar de las pequeñas vacilaciones que encontramos. Esto nos hace pensar que Kate Walker puede hablar (casi) en cualquier lengua o con cualquier personaje. Sin embargo, en la versión en inglés, encontramos que la protagonista intenta formular las oraciones intuyendo y teniendo en cuenta que habla con un personaje extraño (debido a la ropa que lleva y al lugar en el que se encuentra), que no había visto antes y que, probablemente, no debía de hablar su lengua (en este caso, el inglés). Por ello, la estructura de la oración es parecida a aquella que usan los *youkols*: es decir, [Pronombre personal tónico] + [Nombre]; [Sujeto] + [Verbo mal conjugado (en presente o en infinitivo)]. Lo que esta escena nos transmite, además de lo que hemos comentado, es que Kate Walker se cansa de intentar hablar de una manera diferente (es decir, de simplificar el lenguaje utilizado para ser entendida) y seguidamente pasa a hablar como lo haría habitualmente (sobre todo después de oír la contestación del jefe *youkol*, que sí habla su idioma).

Este alejamiento por parte de la versión en inglés del original, a nuestro parecer, es apropiada, ya que no solo se ampara en la localización de un producto, sino que queda totalmente justificada. Creemos, además, que es más natural que el original y la versión en español.

4.1.2. Léxico

Además de lo comentado sobre la morfosintaxis, los integrantes de la tribu alternan constantemente el código y pronuncian palabras o incluso frases enteras en la lengua *youkol*. Así pues, suelen saludar a Kate Walker con un *Koonookmaa*q (o *Koonooqmaa*q) y frecuentemente usan palabras como *tooktoot* (o *tooktook*). Vemos que hay pequeñas diferencias en la escritura de estas palabras según hablemos del videojuego de *Syberia 2* o de *Syberia 3*.

En las localizaciones al español, encontramos divergencias de cómo tratar estas palabras, mientras que en la versión en inglés se mantienen en ambos videojuegos. En la versión en español de *Syberia 2*, se optó por mantenerlas igual, es decir que no se cambiaron, tradujeron, ni adaptaron. No obstante, en *Syberia 3* se adaptaron a la grafía española. De esta manera *Koonookmaa*q pasó a ser *Kunúk-máq* (S3.10.2), *tooktook* pasó a ser *tuk-tuk* (S3.2.18), *dzaa* pasó a ser *zaas* (S3.2.13), entre otras muchas palabras. En las siguientes tablas podemos ver algunos ejemplos:

Extracto de la tabla S3.12 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
13	Ayawaska	Dzaa ! Hi ! Hi ! Tu te souviens de moi, Miss Kate Walker... Moi Ayawaska, grande
14		chamane Youkole... Moi parte te rechercher là-bas, dans le monde des esprits...
Nº	Personaje	Subtítulos en español
13	Ayawaska	¡ Z a a a s ! ¿ S a b e r q u i é n s o y ... , s e ñ o r i t a
14		Y o i r y e n c o n t r a r t ú a l l í , e n
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
13	Ayawaska	D z a a ! H e e ! H e e ! Y o u r e m e m b e r m e , M i
14		s h a m a n ... M e g o t h e r e a n d f i n d y o u s o

Tabla 14. Extracto de la tabla S3.12.

Extracto de la tabla S3.2 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
18	Ayawaska	Took took tzouger ! Miss Kate Walker va aller nettoyer eau de la rivière là-haut !
19		Depuis qu'elle a voyagé dans monde magique, esprits être ses amis... Ils lui montreront
20		la voie...
Nº	Personaje	Subtítulos en español
18	Ayawaska	¡ Tuk tuk zouger ! ¡ Señorita Kate Walker
19		ella haber viajado a mundo mágico, e
20		
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
18	Ayawaska	Took took tzouger ! Miss Kate Walker go clean river water right up there! Since she
19		travelled long time in magic world,
20		right path...

Tabla 16. Extracto de la tabla S3.2.

Extracto de la tabla S3.3 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
1	Bouruth	Bairtla, Misskatewalke ! Grâce toi et esprits, autruches sauvées !
Nº	Personaje	Subtítulos en español
1	Bouruth	¡Bartla, Señokatewalke! Gracias a tú, avestruces salvados!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
1	Bouruth	Bairtla, misskatewalke! Thanks you and spirits, ostriches saved!

Tabla 15. Extracto de la tabla S3.3.

Extracto de la tabla S3.10 - Conversación entre Kate Walker y el herrero al volver al campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
2	Herrero	Koonookmaa, Misskatewalke. Besoin forger quelque chose ?
Nº	Personaje	Subtítulos en español
2	Herrero	Kunúk-mák, Senokatewalke. ¿Necesita algo forjar?
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
2	Herrero	Koonooqmaa, Misskatewalke. Need something from forge?

Tabla 17. Extracto de la tabla S3.10.

En cuanto a las frases enteras en lengua *youkol*, vemos como, en la versión en español, también se adaptaron, mientras que en la versión en inglés se mantuvieron. Entendemos que los criterios que se tomaron para adaptar la lengua *youkol*, en la versión en español, fueron, sobre todo, cambiar los dígrafos «oo» por «u» y «ee» por «i», tal y como los pronuncian en la versión original, y poner acentos allá dónde se creyó que debía de estar la sílaba tónica (tablas S3.17 y S3.40). Además, se alargó la vocal *a* de la palabra *Krystal* en un caso, debido a que el personaje que pronuncia la frase S3.17.4, lo hace gritando, como puede notarse con el uso de las mayúsculas.

Extracto de la tabla S3.17 - Enunciado de los <i>youkols</i> a bordo del Krystal		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
4	<i>Youkol</i> 1	QUILAK ! NANOOK GLOOGLOO ! NANOOK GLOOGLOO ASTAH KRAK-BADABOOM KRYSTAL !
Nº	Personaje	Subtítulos en español
4	<i>Youkol</i> 1	¡CUI-LÁK! ¡NANÚ-KUGLÚ! ¡NANÚ-GLUGLÚ AS-TAKRÁK-BADABÚM KRYSTAAAL!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
4	<i>Youkol</i> 1	QUILAK! NANOOK GLOOGLOO! NANOOK GLOOGLOO ASTAH KRAK-BADABOOM KRYSTAL!

Tabla 18. Extracto de la tabla S3.17.

Extracto de la tabla S3.40 - Conversación entre Kate Walker, Kurk y Ayawaska delante de Olympia		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
38	Kurk	"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok vhanoo"... Par ces termes, la tribu rend
39		hommage à leur sacrifice.
Nº	Personaje	Subtítulos en español
38	Kurk	"Ti-espéri-túlu mákhra-jénok bík-nók-vaáno". Homenajearémos su sacrificio con estas
39		palabras.
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
38	Kurk	T i i E s p e r i t o o l o o m a k h r a h e n o k b e e k n
39		tribute to their sacrifice.

Tabla 19. Extracto de la tabla S3.40.

Cabe tener en cuenta que la mayoría de las ocasiones en las que los *youkols* emiten palabras en su lengua, lo hacen mientras hablan en L1/L2. En pocas ocasiones tenemos la oportunidad de oír la lengua *youkol* (L3) de manera *natural*, es decir, en una expresión espontánea o en una conversación entre dos integrantes de la tribu sin la influencia provocada por la presencia de un personaje *extranjero*. No obstante, sí existen algunas escenas en el videojuego en las que estos casos se dan, como hemos visto en los ejemplos anteriores y en algunos pocos más.

En alguna ocasión, los *youkols* pueden pronunciar algunas palabras en su lengua de manera espontánea dentro de una conversación entre un miembro de la tribu y Kate Walker. Estas palabras, en el ejemplo que exponemos a continuación (S3.34.4), no van dirigidas a la protagonista, sino al avestruz de nieve en el que el personaje *youkol*, Kurk, va montado, ya que, en la escena, el animal se asusta por algo que ve.

Extracto de la tabla S3.34 - Conversación entre Kurk y Kate Walker en el metro		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
3	Kurk	T u a s r a i s o n , K a t e W a l k e r
4		K a a m l e k ... K a a m l e k , m i i g a p
Nº	Personaje	Subtítulos en español
3	Kurk	T i e n e s r a z ó n , K a t e W a l k e r
4		Kámlet, ¡kámlet migapa!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
3	Kurk	Y o u ' r e r i g h t , K a t e W a l k e
4		K a a m l e k ... K a a m l e k , m i i g a p

Tabla 20. Extracto de la tabla S3.34.

Hay un caso de la versión en español en el que no solo se adaptó la lengua *youkol* a las grafías españolas, sino que además se cambió el texto para hacerlo más comprensible. Es el caso que aparece en la tabla S3.2:

Extracto de la tabla S3.2 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkol</i> en el campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
1	Bouruth	Nganeemook ... Nganeemook ... Too
2		Beek koleet!
3		Misskatewalke ? Cenbenou, took toolookoot?! Mini nir "Bouruth" !
Nº	Personaje	Subtítulos en español
1	Bouruth	Ènguenimu ... Ènguenimuk ... Tuk - t
2		
3		¿Señokatewalke? ¡Benvenia tuk-tulukut! ¡Mi yam "Bouruth"!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
1	Bouruth	Nganeemook ... Nganeemook ... Too
2		Beek koleet!
3		Misskatewalke? Cenbenou, took toolookoot?! Mini nir "Bouruth"!

Tabla 21. Extracto de la tabla S3.2.

Como podemos ver, en la versión en español, además de adaptar «Nganeemook... Nganeemook... Tooktook ! Beek koleet ! » a «Ènguenimu... Ènguenimuk... Tuk-tuk! BìColet!», se cambió «Cenbenou, took toolookoot?! Mini nir “Bouruth” !» por «¡Benvenia tuk-tulukut! ¡Mi yam “Bouruth”!»». Este último ejemplo es claramente un intento de hacer la lengua *youkol* más comprensible, ya que, en la versión original, ni «Cenbenou» es tan parecido a *Bienvenue*, ni «Mini nir “Bouruth”», a *l g " o ø c r r g n n g Bouruth*. Seguramente con esta intención de acercar la lengua *youkol* al jugador, se cambió «Cenbenou» por «Benvenia» (mucho más parecido a *Bienvenida*) y «Mini nir “Bouruth”» a «Mi yam “Bouruth”» (mucho más parecido a *Me llamo Bouruth*).

Cabe decir que existen algunas variaciones en la escritura de algunas palabras, más allá de las que hemos comentado anteriormente entre los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3*. Dentro del mismo juego de *Syberia 3*, podemos encontrar casos en los que en la versión original aparece «Koonooqmaak» (y por lo tanto la adaptación al español es «Kunúq-mák») y otros en los que se escribe «Koonookmaak» (y por lo tanto la adaptación es «Kunúk-mák»).

En la versión original, también encontramos algunas palabras provenientes del francés y del inglés, adaptadas y transcritas a la voz francesa tal y como suenan. Algunos ejemplos de palabras provenientes del francés son los de «clientouristes» (S3.5.37), formada a partir de *clients* [clientes] y de *touristes* [turistas]; «oulalacompliqué» (S3.10.7), de *oh là là* (expresión de sorpresa) y de *compiqué* [complicado]; y «cado-cado» (S3.37.1),

de *cadeau* [regalo]. Los ejemplos de palabras provenientes del inglés son los de «hasbeen» (S3.5.9), de *has been* (referido a algo que no es actual); «bizness» (S3.8.16), de *business* [negocio]; «babaye» (S3.8.28), de *bye bye* [adiós]; «smootchsmootch-lov» (S3.28.7), de *smootch* (la onomatopeya de un beso) y de *love* [amor]; y «okayetook» (S3.30.4), de *okay* [de acuerdo] y de *took* (palabra *youkol*). Cabe decir que el diccionario Larousse de la lengua francesa contiene las entradas de *has been* y de *bizness*, pero estos términos no parecen de uso corriente (Larousse, 2020: *has been*; *bizness*).

Algunas de estas palabras, al igual que sucede con las palabras propias de la lengua *youkol*, se adaptaron al español: de «clientouristes» pasó a «clienturistas» (S3.5.37), de «smootchsmootch-lov» a «muuamuua-mor» (S3.28.7), y de «okayetook» a «oketuk» (S3.30.4). Otras se cambiaron a una forma más natural en español o directamente se tradujeron sin ningún rasgo exotizante: de «babaye» a «adió» (S3.8.28), de «oulalacompliqué» a «complicadocomplicado» (S3.10.7), de «cado-cado» a «regalo» (S3.37.1) y de «bizness» a «negocio» (S3.8.16).

En la versión en inglés, se suele seguir el mismo método, pero cabe destacar el caso de «hasbeen» y de «bizness». Aunque se trata de palabras de origen inglés, no se mantuvieron exactamente igual: «hasbeen» se tradujo como «out of date», algo que suena mucho más natural en lengua inglesa, y «bizness» presenta, en una misma conversación, la forma original y la forma con las grafías adaptadas dependiendo de quién pronuncie la palabra. Como vemos en la tabla S3.8, lo que en la versión original se encuentra como «affaires» se tradujo al inglés como «business», ya que es Kate Walker quien habla. Ahora bien, cuando el ebanista *youkol* responde, lo hace mediante una escritura que, si bien es la misma que la de la versión en francés, en inglés resulta extraña: «bizness». A pesar de la posible *repetición* de la palabra, creemos que es una buena manera de trasladar esta diferencia al inglés. En la versión en español, por el contrario, esta diferencia no se mantuvo y se tradujo ambas palabras como «negocio».

Extracto de la tabla S3.8 - Conversación entre Kate Walker y el ebanista dentro del campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
14	Kate Walker	Eh bien, comment vont les affaires ?
15	Ebanista	Took took ... fini clientourists ici ... P
16		business ...
Nº	Personaje	Subtítulos en español
15	Kate Walker	Bueno, ¿cómo va el negocio?
16	Ebanista	Tuk tuk ... No más clienturistas aquí ...
17		negocio ...
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
15	Kate Walker	So, how's business?
16	Ebanista	Took took ... No more clientourists here
17		for business ...

Tabla 22. Extracto de la tabla S3.8.

Creemos que es curioso cómo, en el proceso de la creación de la lengua *youkol*, se debió de decidir incluir algunas palabras provenientes de lenguas europeas para intentar hacer la lengua *youkol* más comprensible o, al menos, provocar que el jugador relacione algunos conceptos. Es por ello por lo que consideramos la lengua *youkol* como un sistema mixto, según la clasificación de Couturat y de Leau (1903). Algunos de los ejemplos más claros, además de los ya expuestos, son los de «metaal» (S2.4.4) o «metal» (S3.14.1), de *metal*; «krak-badadood» (S3.17.4) o «krakboom» (S3.17.13), seguramente de *kraken* (animal marítimo de la mitología nórdica parecido a un pulpo o calamar gigante) y de la onomatopeya *badaboom* y *boom*; «gloogloo», de la onomatopeya del agua; «beek» quizá de *big* [grande (en inglés)], y «esperitooloo», probablemente de *esprit* [espíritu] (S3.31.6).

La mayoría de estos ejemplos, en la versión en español, se adaptaron. Así pues, «krak-badaboom» pasó a «krák-badabúm» (cabe notificar que en S3.17.4 se hizo una separación de las palabras en *youkol* diferente a la del original y que, en este caso, la palabra completa realmente es «as-takrák-badabúm»); «gloogloo» pasó a ser «glú-glú» (S3.44.1), aunque tiene diferentes adaptaciones, como «kuglú» y «gluglú» (en el mismo subtítulo que el comentado, S3.17.4, estas dos adaptaciones aparecen realmente como «nanú-kuglú» y «nanú-gluglú») y hasta sin adaptar («gloogloo», S3.17.14 y S3.17.15); «beek», de la misma manera, se adaptó como «bík» (S3.44.1), se mantuvo («beek», S3.1.1) o hasta se tradujo al español como «gran» (S3.31.3).

Como vemos en algunas de estas adaptaciones, en la versión en español, además de reescribir las palabras *youkols* con las grafías típicas de la lengua española, se reformuló ligeramente las frases juntando o separando palabras, en ocasiones mediante

guiones. De esta manera, encontramos los casos comentados del segmento de S3.17, con «¡CUI-LÁK! ¡NANÚ-KUGLÚ! ¡NANÚ-GLUGLÚ AS-TAKRÁK-BADABÚM KRYSTAAAL!», en vez de «QUILAK ! NANOOK GLOOGLOO ! NANOOK GLOOGLOO ASTAH KRAK-BADABOOM KRYSTAL !»; además del caso de S3.2.1, con «BíColet!», en vez de «Beek koleet!»; y de S3.40.37, con «"Ti-espéri-túlu mákhra-jénok bík-nók-vaáno".», en vez de «"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok vhanoo"».

Además de estas palabras, también hay interjecciones que estos personajes emiten en una oración no pronunciada en lengua *youkol*. Algunos ejemplos son los de «hoy» (S2.1.17), «draaaa» (S3.10.7), «dza dza» (S3.28.12) o «dzaa dzaa» (S3.28.7), roooo (S3.29.4) y «rogghl» (S3.30.4).

En la versión en español, estas interjecciones, en algunos casos, se mantuvieron igual que en la versión original, mientras que en otros casos se adaptaron: «hoy» pasó a ser «oy» (aunque se pronunciara con hache aspirada), seguramente para evitar la confusión con la palabra ya existente (S2.1.17); «draaaa» pasó a «raaa» (S3.10.7); «dza dza» y «dzaa dzaa» pasaron a «zaas zaas» o «saa saa» (S3.28.12 y S3.29.4); «roooo» pasó a «ruuu» (S3.29.4); y «rogghl» pasó a «roohl» (S3.30.4).

También hay una pequeña oración en *youkol* en un enunciado emitido por el ebanista de la tribu en el que encontramos una palabra basada en una onomatopeya. Es el caso de S3.7.4, en el que Kate Walker interactúa con el ebanista *youkol* y él le responde en referencia al Quilak, un monstruo con forma de pulpo o calamar gigante que Kate cree formar parte de una leyenda local. En la versión original, encontramos «miam-miam Quilak !», mientras que en la versión en español encontramos «yam-yam Quilak!» y en la versión en inglés, «yum-yum Quilak!». Claramente, esta repetición de una palabra es una característica típica de las onomatopeyas. En este caso, la onomatopeya original es la que representa la acción de comer. Mientras que en las versiones en francés e inglés se optó por dejar la onomatopeya como es realmente, es decir sin adaptarla o cambiarla, en la versión en español no aparece «ñam ñam», sino una forma inhabitual, que nos remite a la original, pero que nos hace pensar que se debió de querer dotar de una fuerza exotizante.

Extracto de la tabla S3.7 - Enunciado de Kate Walker y del ebanista dentro del campamento		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
4	Ebanista	Si autruches nagent dans lac, miam-miam Quilak !
Nº	Personaje	Subtítulos en español
4	Ebanista	Si avestruces nadar en lago, yam yam Quilák!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
4	Ebanista	If ostriches try swim in lake, Yum Yum Quilak!

Tabla 23. Extracto de la tabla S3.7.

Cabe decir que, si bien en la versión en español de *Syberia 2* se decidió mantener todo el texto en *youkol* igual a como aparecía en la versión original, en *Syberia 3* encontramos diferencias de tratamiento. Es cierto que la mayoría del texto ha sido adaptado a las grafías del español (como hemos visto), pero también hemos encontrado casos en los que se ha mantenido como en la versión original. Estos casos se encuentran sobre todo en lo que hemos clasificado como «enunciado», es decir, el texto emitido por un personaje cuando la protagonista se le acerca o interacciona con él, pero que no forma un diálogo ya que no suele tener relación con otros «enunciados».

La alternancia de código, en estos videojuegos, no es algo exclusivo de los *youkols*, sino que también lo encontramos en otros personajes. A pesar de que en la versión original la mayoría de los personajes hablan en francés aunque puedan estar tanto en Francia, como en Alemania o en el bloque de la antigua URSS, encontramos personajes que, al igual que los *youkols*, también hablan en otros idiomas. Son los casos de los dos marineros en Barrockstadt (*Syberia*), que, como Sokal nos ha explicado, hablan en valón (Sokal, entrevista personal, 17/03/2020), y de Simon Steiner, el relojero de Valsembor (*Syberia 3*).

Aunque se supone que la ciudad de Valsembor está en el bloque exsoviético, este personaje (Simon Steiner) pronuncia expresiones en alemán, como «Mein Gott» [Dios mío], «donnerwetter» (expresión de sorpresa), «ach so» (expresión pronunciada al entender algo, como [¡ah, vale!]), «Himmel Gott» (expresión de sorpresa) e «ist das nicht?» [¿no es así?] (tablas S3.11 y S3.12). La mayoría de estas expresiones se mantuvieron en las versiones en español y en inglés, pero es curioso cómo, en ambas versiones, la expresión «ist das nicht?» se cambió a «nicht wahr?» [¿no es verdad?] y, además, en la versión en español, «ach so...» se tradujo por «ah, entonces...».

Extracto de la tabla S3.11 - Conversación entre Kate Walker y Simon Steiner en Valsembor		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
10	Simon Steiner	Mein Gott... d'un automate XZ2000 en parf
11		ressorts compensés ... Les ventricules
12		Tout cela semble en bon état... Donner
13		Walker?!
Nº	Personaje	Subtítulos en español
10	Simon Steiner	Mein Gott ... Un corazón de autómeta XZ
11		Memoria de muelles de contrapeso... v
12		mecánicas ... Todo parece en buen estado
13		señorita Walker?!
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
10	Simon Steiner	Mein Gott ... An XZ2000 automaton heart
11		spring memory ... Pendulum ventricles an
12		excellent condition... Donnerwetter! W
13		

Tabla 24. Extracto de la tabla S3.11.

Tabla S3.12 - Escena de Kate Walker, Simon Steiner y carrete de película sobre Baranour		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
10	Simon Steiner	Des pièces magnifiques, ist das nicht ? Le modèle XZ2000 est assurément un des grands
11		chefs d'œuvre de Hans ...
Nº	Personaje	Subtítulos en español
10	Simon Steiner	Unas piezas magníficas, ¿nicht wahr? El modelo XZ2000 de Hans es una de sus mejores
11		obras maestras.
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
10	Simon Steiner	Truly magnificent pieces, nicht wahr? The XZ2000 model is most assuredly one of Hans'
11		major masterpieces ...

Tabla 25. Extracto de la tabla S3.12.

A pesar de que, como vemos, hay texto en lenguas que el jugador no tiene porqué conocer, la mayoría del texto que aparece en estas lenguas no contiene información esencial para el buen desarrollo de la jugabilidad. Es decir, que se producen implícitos, pero, como Mavi Dolç y Laura Santamaria explican:

Pel que fa als implícits que trobem en la parla espontània, hem constatat que en els guions originals, i per tant en la traducció, només són utilitzats en diàlegs irrelevantes i marginals per al desenvolupament de la trama. Els pocs implícits que hi hem trobat bàsicament es donen en relació amb l'espectador, és a dir, quan s'estableix una complicitat entre l'espectador i un dels personatges a partir d'una escena anterior. (Dolç, Santamaria, 1998: 103)

En los tres videojuegos, si los personajes hablan en una de estas lenguas y, por lo tanto, se producen implícitos en cuanto a la comunicación se refiere, el contenido de lo que dicen suele ser irrelevante, ya que «quand il y a un vrai message à dire, ils le disent en français (ou en italien, ou en espagnol ou en anglais...) et ils le disent dans une langue compréhensible» (Sokal, entrevista personal, 17/03/2020). En algún caso puntual encontramos que sí hay información importante expresada originalmente en una de estas lenguas (en valón en *Syberia* o en *youkol* en *Syberia 3*), pero cuando esto ocurre el mismo juego provee al jugador de la traducción (a modo de interpretación o traducción llevada a cabo por otro personaje instantes después).

Este tipo de traducción inmediata puede encontrarse con el valón, en *Syberia*, ya que uno de los dos marineros de Barrockstadt interpreta al otro; con el *Diario Youkol traducido*, en *Syberia 3*, ya que Kurk lo traduce para Kate Walker al pedírselo; y, aunque no sea imprescindible para el buen desarrollo de la experiencia de juego, con el siguiente caso de la conversación entre Kate Walker y Dunyása, un personaje *youkol*, en *Syberia 3*.

Extracto de la tabla S3.41 - Conversación entre Kate Walker y Dunyása		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
7	Kate Walker	" T i i E s p e r i t o o l o o m a k h r a h e n o k b e e k n
8		p o u r l u i r e n d r e h o m m a g e ...
9	Dunyása	" Q u e t o n e s p r i t r e j o i g n e c e l u i d e s a
10		e s t d o n c c e q u i d i s e n t d e l
Nº	Personaje	Subtítulos en español
7	Kate Walker	" T i i E s p e r i t o o l o o m a k h r a h e n o k b e e k n
8		h o n r a r l o ...
9	Dunyása	"Que tu espíritu se amarre al de los antepasados y que tu sacrificio nunca sea vano".
10		Eso es lo que dicen los Youkols.
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
7	Kate Walker	" T i i E s p e r i t o o l o o m a k h r a h e n o k b e e k
8		h o n o r h i m ...
9	Dunyása	May your spirit join together with those of the ancestors and may your sacrifice never
10		b e i n v a i n ... T h a t ' s w h a t t h e

Tabla 26. Extracto de la tabla S3.41.

4.2. Análisis de las características técnicas de los subtítulos

Analizando el contenido de los subtítulos del corpus para realizar el trabajo de final de máster presente, hemos comprobado algunas de las cuestiones comentadas por Mangiron referentes al formato de los subtítulos en su artículo *Subtitling in game localisation: a descriptive study*.

Tal y como explica, hay muchas diferencias entre la subtitulación para televisión o para DVD y la subtitulación para videojuegos. Si bien las dos primeras cuentan con normas y recomendaciones establecidas para ayudar al espectador a seguir los subtítulos (por ejemplo, en lo que al tiempo en pantalla, número de caracteres, número de líneas, fuente, etc. se refiere), en la subtitulación para videojuegos parece que no se siguen. Mangiron comenta en las conclusiones del artículo *Subtitling in game localisation: a descriptive study*:

While years of research in AVT have lead to the establishment of subtitling guidelines and standards, these are generally not applied in game subtitling. Some games provide subtitles of more than three lines, use small fonts, do not pay appropriate attention to the semantic unit when segmenting a subtitle, and do not take into account the established average reading speed, which may negatively affect players' gaming experience.

En los videojuegos de la serie de *Syberia*, vemos como las palabras de Mangiron se cumplen, ya que no siguen los estándares para subtitulación. Vemos como en los tres videojuegos se usa una fuente propia sin remates (también conocidos como *serifas*), con un tamaño presumiblemente pequeño (al menos en *Syberia 3*) y con tiempos en pantalla que a veces son insuficientes (cuando el texto es corto y rápido, puede durar menos de un segundo) o a veces demasiado largos.

Vemos como en *Syberia* y en *Syberia 2*, el método seguido es colocar el texto con una fuente propia (sin remates) encima de un recuadro más oscuro (aunque transparente) en la parte inferior de la pantalla. El texto aparece sin justificar y alineado a la izquierda. En cuanto al número de líneas de cada subtítulo, puede llegar a las 14 líneas, si bien solo aparecen cuatro en pantalla, que se deslizan hacia arriba a medida que el discurso del personaje avanza para desaparecer al salir del recuadro y dejar espacio a las siguientes. Cuando el fragmento de texto termina, el subtítulo desaparece, y cuando

vuelve a haber otro fragmento (por ejemplo, si el mismo interlocutor sigue el discurso) vuelve a aparecer un subtítulo que puede llegar al mismo número de líneas (siguiendo el método explicado).

Este tipo de subtitulación se conoce como *roll-up* o *scroll subtitling*, comentado por Díaz Cintas en su artículo *Subtitling: theory, practice and research* (2012):

Pre-recorded programmes tend to make use of pop-on or pop-up subtitles, which can appear anywhere on the screen as a block and remain visible for a certain time before they disappear to give way to a new subtitle. Live events, on the other hand, resort to roll-up or scrollsubtitling, a method in which the words appear from left to right and when the line is filled it scrolls up to make way for a new line, and the top line is erased to give way to a new bottom line. This continuous rolling up tends to allow for greater speed in presenting the information but has the drawback of making reading more difficult. (Díaz Cintas, 2012: 279)

En *Syberia 3*, el método es un poco distinto. No hay ningún recuadro más oscuro bajo el texto, sino que los subtítulos aparecen encima de la imagen en la parte inferior. El texto aparece sin justificar y centrado. En los casos en los que el texto provenga de un aparato electrónico como un altavoz, una radio o una película (sin embargo, no de Oscar, ya que, aunque sea un autómatas, es un personaje de los videojuegos), el texto aparece en cursiva y en la parte superior de la pantalla. El número de líneas de cada subtítulo de *Syberia 3* es menor que el de *Syberia* y *Syberia 2*, y, aunque en algún caso puede llegar a las siete líneas, solamente se muestran dos. No obstante, se sigue el mismo método de deslizar el texto de cada línea hacia arriba para desaparecer al salir de la zona del subtítulo y dejar espacio a las siguientes líneas.

A continuación, podemos ver unas capturas de pantalla propias en las que apreciamos el tipo de subtitulación descrito para los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3*.



Ilustración 7. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 2.



Ilustración 8. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 2.



Ilustración 9. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 2.



Ilustración 10. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 2.

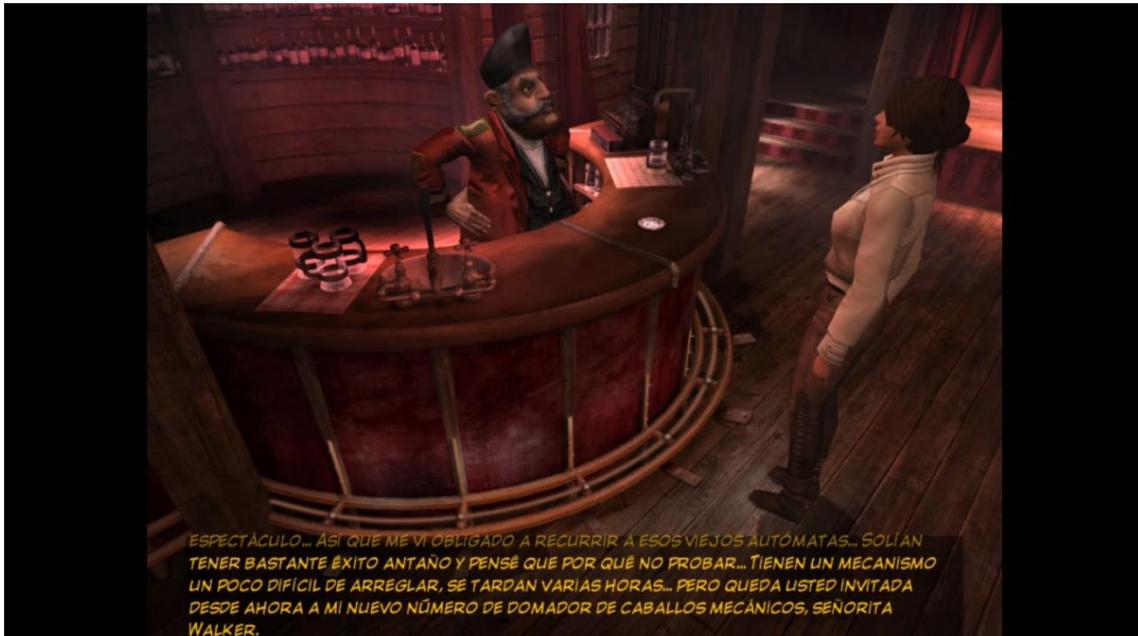


Ilustración 11. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 2.



Ilustración 12. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 3.



Ilustración 13. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 3.



Ilustración 14. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 3.



Ilustración 15. Captura de pantalla propia del videojuego Syberia 3.

Por lo que al número de caracteres se refiere, en *Syberia* y en *Syberia 2*, suele estar entre 60 y 69 caracteres por línea (en ocasiones, puede ser un poco inferior de 60 o ser un poco superior de 70). No obstante, en *Syberia 3* el número de caracteres por línea es muy superior. En los subtítulos del texto emitido por un personaje, suele llegar a los 88 caracteres (S3.33.1), mientras que los subtítulos del texto emitido por un aparato electrónico pueden llegar a los 140 caracteres por línea (S3.28.5).

Extracto de la tabla S3.28 - Conversación de Kate Walker con <i>youkols</i> en casa de Katerina, en el metro		
Nº	Personaje	Subtítulos en francés
5	Radio	K u u
6		d'être unie à Yuri !
Nº	Personaje	Subtítulos en español
5	Radio	V u
6		de casar Yuri!
Nº	Personaje	Subtítulos en inglés
5	Radio	@ u
6		wed Yuri!

Tabla 27. Extracto de la tabla S3.28.

En cuanto a lo que a la accesibilidad se refiere, encontramos que en *Syberia* y en *Syberia 2* se usan colores para identificar a los personajes. En estos dos videojuegos, en nuestra opinión, este hecho es muy buena idea ya que, a excepción de las escenas cinemáticas, vemos a los personajes desde lejos, por lo que no se enfoca al interlocutor con un primer plano mientras habla. Esto podría llevar a confusiones para los jugadores no oyentes si no fuera por el uso de distinciones.

Así pues, como vemos que no se usan etiquetas ni guiones (no hemos encontrado ningún caso en el que dos personajes intervengan en el mismo subtítulo en ninguno de los tres videojuegos), el uso de los colores está justificado. Sin embargo, Kate Walker, a pesar de ser la protagonista, no tiene asignado el color amarillo sino el color blanco, como otros personajes.⁶ Oscar, el autómatas, tiene asignado el naranja (en *Syberia* y cuando habla por teléfono en *Syberia 2*) y el amarillo (en *Syberia 2*), y Hans Voralberg, el cian. Para el resto de los personajes secundarios, se asignan los colores cian, verde, un color amarillo suave, un color amarillo intenso, el color naranja, el color rojo y el color lila, que se repiten con varios personajes. En *Syberia 3*, por el contrario, no hay la posibilidad de

⁶ La norma UNE 153010, en el punto 6.1, dice: «En una película, el personaje con mayor carga de diálogo se identifica con color amarillo, dejando el resto de colores para diferenciar otros personajes principales y el blanco para el resto de personajes».

indicar el interlocutor mediante colores (todo el texto aparece en blanco), pero este videojuego, seguramente porque es más moderno, sí enfoca a los personajes de cerca mientras hablan, por lo que es más fácil identificar al interlocutor.

Para indicar los efectos sonoros, en *Syberia* y en *Syberia 2* se coloca el texto entre paréntesis, sin sustantivar los verbos, al contrario de lo que dice la norma UNE 153010⁷: por ejemplo (RONCANDO). Además, en cuanto al formato, la norma UNE dice que «se deben subtítular los efectos sonoros entre paréntesis y con la primera letra en mayúscula y las demás en minúscula» (UNE 153010, 2012: 13). Si bien en el videojuego sí aparecen entre paréntesis, lo hacen con versalitas y sin la primera letra en mayúscula.

En *Syberia 3*, para indicar los efectos sonoros, se coloca el texto entre dos asteriscos: por ejemplo, *EXCLAMACIÓN DE HORROR* (S3.17.6). Como vemos, la fuente utilizada sigue empleando las versalitas, pero en este caso la primera letra sí está en mayúsculas, aunque el efecto sonoro no está entre paréntesis.

Contrariamente, en los tres videojuegos no se indica cuando suena música, algo que puede ser importante ya que suele sonar cuando conseguimos o estamos cerca de conseguir algún objetivo.

Cabe tener en cuenta que la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR), es decir la asociación responsable de la norma UNE, es una asociación española, como su nombre indica. Con toda probabilidad, en cada país, lengua o empresa debe de haber una norma propia, por lo que es comprensible que, en ocasiones, se puedan encontrar algunas variaciones. Con esto queremos *disculpar* las variaciones respecto a la norma UNE que se encuentran en estos videojuegos ya que, como hemos dicho, en el mundo de la localización no parece haber normas establecidas o ampliamente seguidas, como pasa con la subtitulación para oyentes. Queremos hacer constar que, al menos, estos juegos cuentan con ciertos aspectos que los hacen más accesibles (a pesar del número de las líneas y de los caracteres por línea de los subtítulos), ya que un gran número de videojuegos ni siquiera cuenta con lo comentado.

⁷ La norma UNE 153010, en el punto 7.6, dice: «Se deberían sustantivar los efectos sonoros» (UNE, 2012), con los ejemplos de (Disparo) y de (Llanto).

5. Conclusiones

Habiendo analizado el corpus recogido de los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3*, hemos llegado a unas conclusiones, que exponemos a continuación.

Como norma general, todo videojuego debe ser localizado para permitir a los jugadores receptores disfrutar de la misma experiencia que un jugador de la versión original. Por ello, deben tomarse decisiones en aquellos aspectos que presenten problemas o dificultades para ser bien trasladadas a las versiones localizadas.

Uno de estos aspectos es el tratamiento de la oralidad de los personajes que tienen acento extranjero o hasta cuentan con L3 (sean lenguas naturales o lenguas construidas), como es el caso de los *youkols*. Vemos, pues, que quién localizó estos videojuegos al español tomó diferentes decisiones en los dos videojuegos analizados, seguramente porque debían de ser diferentes personas.

En lo que a la oralidad se refiere, creemos que el hecho de escribir los verbos en infinitivo, algo que nos recuerda sin duda a las películas del lejano oeste, es muy buena idea para transmitir el concepto de que alguien no domina la lengua. Además, hemos apreciado que la versión española va más allá que la versión original en cuanto a transmitir esta idea mediante infinitivos. Por supuesto, este hecho no solo se ampara en la localización, sino que, además, apoyamos debido a la función que consigue desempeñar.

En lo que al tratamiento de las lenguas construidas se refiere, hemos comprobado que en la localización de *Syberia 2* se optó, tanto en español como en inglés, por mantener igual todo el texto, mientras que en la localización de *Syberia 3* hay divergencias. En español, en la mayoría de los casos, se optó por adaptar el texto a las gráficas de la lengua española y en algún caso hasta de cambiar el texto para aproximarlo al receptor, mientras que en inglés se optó por mantener el texto original.

En cuanto a las diferencias de traducción entre las versiones en español y en inglés, podemos observar que el inglés es más fiel al original que el español en cuanto al tratamiento de la lengua *youkol*, como explicamos en el apartado del léxico, pero parece ser más libre que el español en el resto del texto. Como hemos visto, se diferencian notablemente por el hecho de que en la versión en inglés se decidió mantener la lengua *youkol* tal y como aparecía en la versión original, mientras que en la versión en español esta se adaptó.

En nuestra opinión, creemos que las lenguas construidas deberían estar en la misma categoría que las lenguas naturales, por lo que deberían recibir el mismo trato en cuanto a la traducción se refiere. Es decir que, como norma general y siempre dependiendo del caso y del cliente, creemos que no deberían «eliminarse» (es decir, neutralizarse) en favor de su traducción (como podría ocurrir en algunos productos) y que no deberían cambiarse o adaptarse, sino que deberían tratarse de igual manera que sucede con la mayor parte del alemán en *Syberia 3*. No obstante, ya que el *youkol* es una lengua que no ha sido construida completamente, creemos muy interesante, en este caso, el hecho de adaptarla y cambiarla para aproximarla al receptor. Decimos «en este caso» porque si se tratara de una lengua construida tan profundamente como las lenguas élficas (por citar un ejemplo), veríamos mal el hecho de cambiar el texto, ya que estas cuentan con aficionados, estudiantes o incluso algunos hablantes que, con toda probabilidad, se podrían quejar.

Cabe repetir que creemos que, a pesar de lo comentado en el párrafo anterior, en este caso es muy interesante el hecho de cambiar y adaptar el texto en *youkol*, ya que ello no solo puede ayudar al consumidor en la lectura de dichos subtítulos, sino que, además, se trataría de un pequeño juego para el traductor para acercar el videojuego al receptor. Además, creemos que la manera en la que se ha adaptado, es decir de reescribir las palabras en *youkol* con las grafías típicas de la lengua española, es correcta, ya que permite una lectura más fácil y cómoda de los subtítulos.

Las características técnicas de los subtítulos analizados, como hemos explicado, demuestran que, en el universo de los videojuegos, en general (o, al menos, en una gran cantidad de ellos), no hay normas establecidas (o al menos no son seguidas) para la subtitulación, tanto para oyentes como para sordos. Cada uno de los videojuegos que sale al mercado cuenta con su estilo de subtitulación, lo que significa que puedan usar fuentes propias, tamaños de letra demasiado pequeños, un número de caracteres por línea mayor que el recomendado, un número de líneas por subtítulo variable, tiempos de aparición en pantalla insuficientes o excesivos y una consideración de la accesibilidad, en ocasiones, nula.

En esta serie de videojuegos que hemos analizado, vemos como algunas de estas características se cumplen. Es decir que, como sospechábamos, la serie de videojuegos de *Syberia* no sigue las normas de subtitulación comentadas, ya que el número de líneas por subtítulo y de caracteres por línea, aunque variable, es mayor que el recomendado.

No obstante, sí presenta algunos rasgos que hacen que su subtítulo sea más accesible que el de otros videojuegos, como hemos explicado con los efectos de sonido y los colores.

Es importante hacer constar que lo descrito en cuanto al formato de los subtítulos seguramente no forma parte de la labor de la traducción (en este caso, de la localización de videojuegos), ya que estas características (segmentación, colores, etc.) se suelen encontrar en forma de código. Estos no deben alterarse, ya que, de hacerse, cambiaría la apariencia del texto o, en el peor de los casos, causaría errores en el videojuego. En el sistema actual de localización de videojuegos, debería ser, pues, labor de los ingenieros y desarrolladores de videojuegos aplicar las normas de subtitulación para oyentes y para sordos.

Así pues, creemos que es necesario estudiar aquellos productos que contengan terceras lenguas (sobre todo lenguas construidas) y seguir intentando establecer unas normas y recomendaciones para la subtitulación de videojuegos, o que, al menos, se cumplan las ya propuestas. Si ello se cumpliera, ayudaría a los jugadores a seguir la trama del videojuego (en lo que a comprensión y comodidad se refiere) y, por consiguiente, seguramente las empresas desarrolladoras se verían beneficiadas.

Bibliografía

- Corrius, Montse (2008). Translating multilingual audiovisual texts. Priorities and restrictions. Implications and applications (Unpublished doctoral dissertation). Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, Spain.
- Couturat, Louis; Leau, Léopold (1903). *Histoire de la langue universelle*. París.
Recuperado de: <<http://www.autodidactproject.org/other/couturat-histoire.pdf>> [Último acceso: 15/06/2020].
- CJUGames [cjugames] (2016, agosto 15 – 2016, diciembre 12). Syberia 2 [Lista de reproducción de vídeos de YouTube]. Recuperado de:
<<https://www.youtube.com/watch?v=Qx4x-J-z9ho&list=PL3AISiWybyWcaQpj3O15QHtboEJrzDQXZ>> [Último acceso: 15/06/2020].
- CJUGames [cjugames] (2017, abril 20 – 2017, mayo 27). Syberia 3 [Lista de reproducción de vídeos de YouTube]. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=9LTONZ-70u0&list=PL3AISiWybyWdjUT_EqNic4xtreYWi8QMe> [Último acceso: 15/06/2020].
- CVC – Centro Virtual Cervantes (2020), *Alternancia de código*, Recuperado de:
<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/alternancia_codigo.htm> [Último acceso: 15/06/2020].
- Dani e idiomas [danieidiomas]. [Canal de YouTube]
<<https://www.youtube.com/channel/UCvDLHDkzxQ71t5yc4kueItQ>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Díaz Cintas, Jorge (2001). *La traducción audiovisual: el subtítulado*. Ediciones Almar, Salamanca,
- Díaz Cintas, Jorge. (06 Dec 2012). *Subtitling from: The Routledge Handbook of Translation Studies* Routledge. Recuperado de:
<<https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203102893.ch20>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*, Manchester: St Jerome.
- DPD - Diccionario panhispánico de dudas (2005), *Mayúsculas*. Recuperado de:
<<http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=BapzSnotjD6n0vZiTp>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Dolç Gastaldo, Mavi; Santamaria, Laura. «La traducció de l'oralitat en el doblatge». *Quadern, revista de traducció*, N. 2, 1998, p. 97-105.
- Duolingo. <<https://en.duolingo.com/courses>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Fofo Gamer [fofo gamer] / Foforiel [foforiel] (2019, abril 22 – 2019, maig 1). SYBERIA 2 | PC | LET'S PLAY EN ESPAÑOL [Lista de reproducción de vídeos de YouTube]. Recuperado de:
<<https://www.youtube.com/watch?v=iklbfG6y5m8&list=PLt3tjAmUe-DXKgf66Av7LTkczRi4OpeO1>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Fofo Gamer [fofo gamer] / Foforiel [foforiel] (2017, agosto 19 – 2017, septiembre 4). SYBERIA 3 | PC ULTRA 60 FPS | VOCES EN ESPAÑOL [Lista de reproducción de vídeos de YouTube]. Recuperado de:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WI6qWjLjb7M&list=PLt3tjAmUe-DXkIb9MtJ6nwtzvIJQT1VK>> [Último acceso: 15/06/2020].

- Fundéu, (22/08/2016), *Gentilicios, en minúsculas*. Recuperado de: <<https://fundeu.do/gentilicios-en-minusculas/>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Hergé's Syldavian: A grammar <<http://www.zompist.com/syldavian.html>> [Último acceso: 15/06/2020]
- WeTAV [wetavofficial] (2013, marzo 3). Entrevista a Carme Mangiron – Especial Final Fantasy [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=KI5KLpGXIFc>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Hatim, Basil; Mason, Ian (1997). *The Translator as Communicator*. Publicado por Routledge.
- Hurtado Albir, Amparo (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Ediciones Cátedra.
- Larousse (2020). *Business*. Recuperado de: <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/business/11759?q=bizness#11602>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Larousse (2020). *Has been*. Recuperado de: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/has_been/39168?q=has+been#39088> [Último acceso: 15/06/2020].
- Le Syldave d'Hergé: Une grammaire <<http://www.zompist.com/syldave.html>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Mangiron, Carme (2013). Subtitling in game localisation: a descriptive study, Perspectives, 21:1, 42-56, DOI: 10.1080/0907676X.2012.722653. Recuperado de: <<https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.722653>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Mangiron, Carme; O'Hagan, Minako (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital entertainment Industry*: John Benjamins Publishing Company, Benjamins Translation Library, 2013.
- Microïds (2017). *Syberia*. Recuperado de: <<https://www.microïds.com/game-syberia/>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Microïds (2017). *Syberia 2*. Recuperado de: <<https://www.microïds.com/game-syberia-2/>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Microïds (2017). *Press kit de Syberia 2*. Recuperado de: <<https://www.dropbox.com/sh/42iuk39qtz9r6q2/AABYrSwioUpO-MYCT7Vu17dka?dl=0>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Microïds (2018). *Syberia 3*. Recuperado de: <<https://www.microïds.com/game-syberia-3/>> [Último acceso: 15/06/2020]
- Microïds (2018). *Press kit de Syberia 3*. Recuperado de: <<https://www.dropbox.com/sh/u9o551syesh8sul/AAD90lnGfpyiWHWOo1hIdTpz a?dl=0>> [Último acceso: 15/06/2020]
- MissesGames [missesgames] / Seaside [seaside] (2016, diciembre 9 – 2017, marzo 17). SYBERIA 2 [FR/PC] (COMPLET). [Lista de reproducción de vídeos de Youtube]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DSqOyN6OiUg&list=PL23c9H_GcsExk6v7nXsoLKofx33FUP7eZ> [Último acceso: 15/06/2020].
- MissesGames [missesgames] / Seaside [seaside], (2017, abril 17 – 2017, junio 25). SYBERIA 3 [FR/PC] (COMPLET). [Lista de reproducción de vídeos de Youtube]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=aDDTENTXCIU&list=PL23c9H_GcsEwvV oKUWc9nTbTruitaNrc6> [Último acceso: 15/06/2020].
- Muñoz Sánchez, Pablo (2017). *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis.

- Netflix (2020). Castilian & Latin American Spanish Timed Text Style Guide Recuperado de: <<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/217349997-Castilian-Latin-American-Spanish-Timed-Text-Style-Guide>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Santamaria, Laura; Pujol, Miquel (2018) “Mapping L3 in audiovisual productions”. *Focusing on Audiovisual Translation Research*. English in the World Series. Valencia: Editorial Comares. 39-48.
- SF Luthfie Arguby Purnomo; Mangatur Nababan; Riyadi Santosa; Diah Kristina. (2017). Ludic Linguistics: A Revisited Taxonomy of Fictional Constructed Language Design Approach for Video Games. *GEMA Online Journal of Language Studies*, Volume 17(4), (November 2017) 45–60. <<https://doi-org.are.uab.cat/10.17576/gema-2017-1704-04>> [Último acceso: 15/06/2020].
- Sokal, Benoît (17/03/2020), entrevista personal.
- Syberia*, *Syberia Collection*, Play Station 3, Microïds, 2002.
- Syberia 2*, Play Station 2, Microïds, 2004.
- Syberia 2*, *Syberia Collection*, Play Station 3, Microïds, 2004.
- Syberia 3*, Play Station 4, Microïds y Koalabs Studio, 2017.
- UB – Universitat de Barcelona (2014), *Cambio de código*, Recuperado de: <<http://www.ub.edu/diccionarilinguistica/content/cambio-de-c%C3%B3digo>> [Último acceso: 15/06/2020]
- UNE 153010 (2012), *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*. Asociación Española de Normalización y Certificación.

Anexo

Estudio sobre la subtitulación en la serie de videojuegos *Syberia*

Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Corpus: tablas

A continuación, se encuentran las tablas integrantes del corpus extraído de los videojuegos de *Syberia 2* y de *Syberia 3*. Como puede apreciarse si las comparamos con los extractos de las tablas que forman parte de los ejemplos de cada punto comentado en el cuerpo del trabajo, las tablas del anexo difieren ligeramente en cuanto al formato, ya que son exactamente como las que hemos creado a medida que realizábamos el presente trabajo de final de máster.

De esta manera, cabe tener en cuenta que para que toda la información cupiera en el estilo de página que utilizamos y para intentar respetar siempre al máximo tanto la comodidad del lector como el formato de los subtítulos originales (algo que se ve alterado con tan solo cambiar la fuente o el tamaño de la letra), nos hemos visto obligados a reducir el tamaño de dichas tablas. Así pues, es por esta razón por la que, quizá, los lectores de este anexo preferirán ampliar el nivel de *zoom* en algunas tablas para poder visualizarlas con más comodidad.

Tablas referentes al videojuego *Syberia 2*

Tabla S2.1 - Conversación entre Kate Walker y el gran jefe <i>youkol</i>				
Nº	Personaje	Subtítulo en francés	Subtítulo en español	Subtítulo en inglés
1	Kate Walker	Bonjour ...	Buenos días ...	Hello.
2	Jefe <i>youkol</i>	Koonookmaaq! Tooktoot.	Koonookmaaq! Tooktoot.	Koonookmaaq! Tooktoot.
3	Kate Walker	Je m'appelle Kate Walker. Mmmm... La parole sommes-nous? A Syberia?	Me llamo Kate Walker. Mmmm... ¿Estamos en Syberia?	My name is Kate Walker. Mmmm... Are we in Syberia?
4	Jefe <i>youkol</i>	Ici, cité youkole... Kate Walker tombée.	Aquí, a ciudad de los youkols... Kate Walker caer.	This is Youkol village. Kate Walker fall very hard on soft head?
6	Kate Walker	Avez-vous vu mon ami? C'est un petit monsieur.	¿Ha visto a mi amigo? Es un señor bajito.	You may've seen my friend, have you?
7	Jefe <i>youkol</i>	Moi garder Kate Walker... Pas m'occuper de lui.	Yo cuidar a Kate Walker... No ocuparme de él.	I take care of Kate Walker... I not help him.
8	Kate Walker	Je cherche Hans Voralberg... Où peut-il être?	Busco a Hans Voralberg... ¿Dónde puede estar?	I'm looking for Hans Voralberg. Where has he got to?
9	Jefe <i>youkol</i>	Hans ici ...	Hans aquí ...	Hans is here!
10	Kate Walker	Hans est ici? Où ça?	¿Hans está aquí? ¿Y dónde?	Where's here? Where?
11	Jefe <i>youkol</i>	Pas montret Hans... Lui, peut-être, fini.	No voy a buscar a Hans... Él, tal vez, viaje terminado.	He not go away. Him maybe... voyage over.
12	Kate Walker	Qu'est-ce que vous voulez dire?	¿Qué es lo que intenta decirme?	What do you mean by that?
13	Jefe <i>youkol</i>	Hans, beaucoup malade...	Hans, muy enfermo...	Hans is very sick.
14	Kate Walker	Où est-il?	¿Dónde está?	Where is he?
15	Jefe <i>youkol</i>	Chez chaman... Pour départ éternel...	Con chamana... para viaje eterno...	With Spirit Woman... He prepare final.
16	Kate Walker	Non!!! Il faut que je le vois, j'aimerais le voir!	No!! Tengo que verlo se lo pido por favor!	No! I have to... Please can I see him?
17	Jefe <i>youkol</i>	Hoy hoy... Moi pas aller déranger chaman.	Oy oy... Yo no ir a molestar a chaman.	Oy, oy... I not disturb Spirit Woman. Today.
18	Kate Walker	Moi, elle ne me fait pas peur. Où est cette chaman?	Pues a mí no me da ningún miedo. ¿Dónde está esa chamana?	Well she doesn't scare me! Where is this Spirit Woman?
19	Jefe <i>youkol</i>	Écoute tambours, Kate Walker...	Escucha tambores, Kate Walker...	Listen drums, Kate Walker...
20	Kate Walker	Dites-moi, Grand chef, avez-vous secouru quelqu'un d'autre que moi?	Dígame, gran jefe. ¿Ha socorrido a alguien más aparte de mí?	Say Chief, you wouldn't have rescued anyone else, would you?
21	Jefe <i>youkol</i>	Non... Kate Walker seule...	No... Kate Walker solo...	No... just Kate Walker...
22	Kate Walker	Mmm... Qu'est donc devenu cet ignoble événement?	Mmm... ¿Qué ha pasado entonces con ese incidente?	Hmm... What happened to that?
23	Jefe <i>youkol</i>	Mangé par Esprits, Kate Walker... Oy... c'est bon.	Comido por espíritus, Kate Walker. Oy, eso está bueno.	Eaten by Spirits, Kate Walker... Oy, that's good.
24	Kate Walker	Mon train est bloqué. Pourriez-vous m'aider?	El tren está bloqueado. ¿Podrían ayudarme?	My train is stuck! Could you help me?
25	Jefe <i>youkol</i>	Youkols déjà là-haut.	Youkols ya allí arriba.	Youkols up there already.
26	Kate Walker	Ah, bon! Merci beaucoup, Grand Chef.	Ah, bueno! Muchas gracias, gran jefe.	Huh?! Thank you very much, chief.
27	Kate Walker	Nous sommes donc dans la cité des Youkols?	¿Entonces estamos en la ciudad de los youkols?	So this is the Youkol village?
28	Jefe <i>youkol</i>	Toi tombée. Youkols soigner tête pa toi. Moi Gran Chef.	Tú caer. Youkols curar cabeza a ti. Yo, gran jefe.	You fall on head, Youkol heal head. Me Great Chief!
29	Kate Walker	Mmm... Merci... Merci beaucoup.	Mmm... gracias... muchas gracias.	Hmm... Than... Thanks a lot.
30	Kate Walker	Je vous salue, Grand Chef... Je vais retourner.	Lo saludo, gran jefe... Voy a buscar a mis amigos.	Farewell, Great Chief... I'm going to find my friends.
31	Jefe <i>youkol</i>	Vous notre invitée, Kate Walker!	Usted nuestra invitada.	You are Youkol guest, Kate Walker.

Tabla S2.2 - Conversación entre Kate Walker y los *youkol*s sobre el tren

Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Bonjour!	Buenos días!	Hi there!
2	<i>Youkol1</i>	Koonookmaaq! Tooktoot.	Koonookmaaq! Tooktoot.	Koonookmaaq! Tooktoot.
3	Kate Walker	Je m'appelle Kate Walker, et vous?	Me llamo Kate Walker ¿y usted?	My name is Kate Walker. And you are?
4	<i>Youkol1</i>	Nanook metaal! Tooktoot naa.	Nanook metaal! Tooktoot naa.	Nanook metaal! Tooktoot naa.
5	Kate Walker	N a n o o k ... T o o k ... T o o t ...	N a n o o k ... T o o k ... T o o t ...	N a n o o k ... T o o k ... T o o t ...
6	<i>Youkol1</i>	Nanook metaal. Tooktoot naa.	Nanook metaal. Tooktoot naa.	Nanook metaal. Tooktoot naa.
7	Kate Walker	H e u ... J ' e s p è r e q u e c e n ' e s	Eth ..p aess pnoorio qquie vnoou ss efaa i	Wh! phape itjstene youresscard of!? mi e d o ...
8	<i>Youkol1</i>	Beek nanook metaal! Beek beek! Tooktoot naa naa.	Beek nanook metaal! Beek beek! Tooktoot naa naa.	Beek nanook metaal! Beek beek! Tooktoot naa naa.
9	Kate Walker	Tooktoot. Très bien, je m'en souviendrai.	Tooktoot. Muy bien, lo recordaré.	Ah! Tooktoot. Yeah! I'll remember that one!
10	Kate Walker	Vous ne me comprenez pas?	¿No me entiende?	You don't understand me?
11	<i>Youkol1</i>	M a k t e e j a k ... B e e k n a n o o k m e	Maakat le enjaagak!... B e e k n a n o o k	Mæktt æælj anka..a !B e e k n a n o o k
12	Kate Walker	Mm m... M o i n o n p l u s , j e n e	Mnmm.p rYeon dt aprapso cgor. a nNdo cehnot	Mlemm..d ol 'gvrea ng octo stao. s a y , I
13	Kate Walker	Ce n'est qu'un train, il est en métal, comme Oscar.	No es más que un tren. Es de metal, como Oscar.	I t ' s j u s t a t r a i n , a m e
14	<i>Youkol 1</i>	Beek metaal.	Beek metaal.	Beek metaal.
15	Kate Walker	Oui, c'est ça! Tooktoot. Ce n'est pas dangereux!	Sí, eso es! Tooktoot. No es peligroso!	Yeah! That's it! Tooktoot. It - is - not - dangerous!
16	Kate Walker	Merci, vous êtes bien aimable.	Gracias, es usted muy amable.	Thank you. You are too kind.
17	<i>Youkol 1</i>	Kooleet. Tooktoot.	Kooleet. Tooktoot.	Kooleet. Tooktoot.

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S2.3 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkol</i> sobre el tren				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Pourriez-vous m'aider à tirer le cable, s'il vous plaît?	¿Podría usted ayudarme a tirar del cable, por favor?	(Sin datos)
2	<i>Youkol 1</i>	N a n o o k m e t a a l ... T o o k t o o t n a a .	N a n o o k m e t a a l ... T o o k t o o t n a a .	
3	Kate Walker	L e c a b l e ... l a c o r d e , l à	E l c a b l e ... l a c u e r d a , a h í ...	
4	<i>Youkol 1</i>	B e e k n a n o o k m e t a a l ! T o o k t o o t n a a .	B e e k n a n o o k m e t a a l ! T o o k t o o t n a a .	
5	Kate Walker	Oscar ne m'est d'aucun secours. Le pauvre, il ne supporte pas de marcher dans la	O s c a r n o p u e d e a y u d a r m e e n n a d a . E l p o b r e n o s o p o r t	
6		n e i g e ... J ' a i d o n c b e s o i n d e v o t r e a	r i e d s t o . v u e s t r a a y u d a .	
7	<i>Youkol 1</i>	N a n o o k m e t a a l n a a !	N a n o o k m e t a a l n a a !	
8	Kate Walker	O u i , i l e s t e n m e t a l ... C ' e s t u n a u t	S o i m a t e e s ! d ' e t a i n e t à l l ... n e ' s e s u t n v a r i a t i o n e a n t t a l p a P s e r d a n g o e r e e s u x p . e l i g r o	
9	<i>Youkol 1</i>	B e e k n a n o o k m e t a a l !	B e e k n a n o o k m e t a a l !	
10	Kate Walker	M m m m ... D é c i d é m e n t , c ' e s t u n e v é r i t a	M m m m ... f i d e a c t i o d i o n d . a m e n t e e s u n a a u t é n t i c a f i j a c i ó n .	
11	Kate Walker	Oscar ne vous fera aucun mal, je vous assure!	Oscar no le hará ningún mal, se lo aseguro!	
12	<i>Youkol 1</i>	M a k t e e j a k ... B e e k n a n o o k m e t a a l n a a !	M a k t e e j a k ... B e e k n a n o o k m e t a a l n a a !	

Tabla S2.5 - Conversación entre Kate Walker y la chamana <i>youkol</i>				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Chamana	A y y a , o y y o o , a y y a a a	A . y y a , o y y o o , a y y a a a	A y . y a , o y y o , a y y a
2	Kate Walker	M o n D i e u , H a n s ...	D i o s m í o , H a n s ...	Oh my God! Hans!
2	Chamana	A h h ... M i s s K a t e W a l	A h h h ... s e ñ o r i t a K a t	A h h h . . . M i s s K a t

Tabla S2.6 - Conversación entre Kate Walker y la chamana <i>youkol</i>				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Chamana	Ahaa! Miss Ka-te Wal-ker!	Ahaa! Se-ño-rita Ka-te Wal-ker!	Ahaa! Miss Kate Walker!
2	Kate Walker	Vous ... me connaissez ?	¿ Usted me ... me conoce ?	You ... know me ?
3	Chamana	Hi hi hi ! Miss Kate Walker atten	Hi hi hi ! Señorita Kate Walker atten	Hi hi hi ! Miss Kate Walker atten
4	Kate Walker	Mais comment connaissez vous mon nom?	Pero ¿cómo sabe usted cómo me llamo?	But how do you know my name?
5	Chamana	Hi hi hi! Tooktoot. Magie Oreilles.	Tooktoot. Magia oídos.	Hi hi hi! Tooktoot. Magic ears.
6	Kate Walker	Magie des oreilles?!?	¿ ¿Magia de los oídos?!?	Magic ears?!?
7	Chamana	Hi hi hi! Miss Kate Waker parler pendent sommeil.	Ji, ji, ji! Señorita Kate Walker hablar durante el sueño.	Hi hi hi! Miss Kate Walker talk in sleep.
8	Kate Walker	A h ... A h bon ...	A h ... a h ... bueno ...	O h ... R e a l l y ?
9		Qu'est-il arrivé à Hans?	¿Qué le ha pasado a Hans?	What happened to Hans?
10	Chamana	Youkol retrouvé Hans perdue dans	Youkol encontró a Hans perdido en	Youkol onli efvi en.s ÉH a nnsu yl odsét bi ln... s now. He
11	Kate Walker	Est-ce qu'il dort?	¿Está durmiendo?	Is he sleeping?
12	Chamana	Hans dans l'autre monde... Celui d	Hans en el otro mundo... el de los	Hans in other world. In Dream World.
13	Kate Walker	Quoi ... Vous ne voulez pas dire qu	¿Qué ... No querrá decir que ...	What? You don't mean that he ...
14	Chamana	Hans en route pour Contrée des Ancêtres.	Hans de camino hacia Comarca de los Ancestros.	Hans make journey to Country of Ancestors.
15	Kate Walker	C'est ... C'est impossible ...	Es ... es imposible ...	No! That's impossible!
16	Chamana	Hans abandonne combat...	Hans abandona el combate ...	Hans abandon fight.
17	Kate Walker	Mais il doit bien y avoir un moyen! Il faut trouver un médecin!	Pero tiene que haber alguna forma! Hay que encontrar a un médico!	There must be something ... We have t
18	Chamana	Inutile, Miss Kate Walker... Hans	Inútil, señorita Kate Walker... Han	No piná, Miss Kate Walker. Hans already choose.
19	Kate Walker	Il y a un gros oiseau blanc ... Il	Hay un ave grande blanca ...	There is a big white bird ... It se
20		Romansbourg.		Romansbourg.
21	Chamana	Harfang, Esprit gardien dans légendes youkoles.	Harfang, el espíritu guardián de la leyendas youkols.	Harfang - Guardian spirit of Youkol legends.
22	Kate Walker	Alors, s'il nous accompagne depuis si longtemps, c'est que nous sommes sur l	Entonces, si nos acompaña desde hace tanto quiere decir que estamos en el buer	Well ... if he's been following me f
23		bonne voie.	camino.	track.
24	Chamana	Peut-être, miss Kate Walker ... Ma	Puede ser que ... Señorita Kate Walker ...	Maybe ... Miss Kate Walker ...
25	Kate Walker	J'est père que non ... J'aimerais bi	Es padre que no ... Me gustaría creer e	I hope not. I'd like to believe in legends.
26		Il faut absolument trouver un moyen de soigner Hans!	Hay que encontrar como sea la forma de curar a Hans!	I've got to find some way of helping Hans!
27	Chamana	Tard, miss Kate Walker, très tar	Tarde, señorita Kate Walker, muy tarde...	Late Miss Walker, very late ...

Tabla S2.6 - Conversación entre Kate Walker y chamana *youkol*

Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	J ' a i t r o u v é l e f r u i t	He se p o o t h e s a d e l a E s p u t s ... d	I've found the fruit of the Spirit Door. I e s p í r
2	Chamana	Toi certaine vouloir partir, miss Kate Walker?	Tú segura de querer part	You want goe no doubting, a Miss Kate Walker? W a l k e
3	Kate Walker	Si c ' e s t l a s e u l e m a n	S è r e s d e a r á m e n e r m h a s a. d e	If l e t á s a h e a n s. I. y w a y t o
4	Chamana	Hi hi hi ... Bien, très	B i e n j. i t o o k t. o o b i e n, m u y b i	H i n ... h i t o b k t. o G o o d, v e r y g o

Tablas referentes al videojuego *Syberia 3*

Tabla S.3.1 - Enunciado de los <i>youkols</i> al llegar Kate al campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	Misskatewalke ! Pioo-pioo beek laca-laca !	¿Señokatewalke? ¡Pioo-pioo beek laca-laca!	Misskatewalke? Pioo-pioo beek laca-laca!
2	<i>Youkol2</i>	Mi s s k a t e w a l k e ... A u s e c o u r s !	Señokatewalke ... ¡Ayuda!	Misskatewalke... Help please!
3	<i>Youkol3</i>	Vite ! Sinon, autruches perdues !	¡Deprisa! ¡O todas avestruces perdidas!	Quickly! Or all ostriches lost!
4	<i>Youkol 4</i>	Dzaaa ! Autruches mourir empoisonnées !	¡Zaaas! ¡Avestruces morir envenenadas!	Dzaaa! Ostriches maybe die poisoned!
5	<i>Youkol 5</i>	Mi s s k a t e w a l k e f a i r e q u e l	que ch o s e ñ o w à t e w à l k e h a c e r a l g o ...	¡Rápido! Misskatewalke must do some
6		Si autruches boire : elles mourir !	¡Si avestruces morir, ellos morir!	If ostrches drink: they all die!
7	Bouruth	A u t r u c h e s b i e n t ô t h o r s c o n t r ô l	e A . v é l s s k a e e w a l d r e t d o s i e t r n i e r t d o r y t e r o l d a b l i r e s . h e j s e s r o w n a t n o w a l c o t l r i o m p i a b f e r . . .	

Tabla S3.2 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en el campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulo en inglés
1		Nganeemook ... Nganeemook ... Tooktook!	Ènguenimu ... Ènguenimuk ... Tuk-tuk!	Bi Colet! Nganeemook ... Nganeemook ... Tooktook!
2	Bouruth	Beek koleet!		Beek koleet!
3		Misskatewalke? Cenbenou, took tolookoot?! Mini nir "Bouruth"!	¿Señokatewalke? ¡Benvenia tuk-tulukut! ¡Mi yam "Bouruth"!	Misskatewalke? Cenbenou, took tolookoot?! Mini nir "Bouruth"!
4	Kate Walker	Mon Dieu ! Qu'est-ce qui est arrivé à cette pauvre autruche ?	¡Dios mío! ¿Qué le ha pasado a este pobre avestruz?	My God! What happened to that poor ostrich?
5		Autruches vouloir boire eau pourrie, tooo Avestruces querer beber agua podrida, tuk. Cuando ellos tener sed, tener muchased, y oif ... O settriches want drink very bad water,		
6	Bouruth	alors, autruches pas malins, Misskatewalke mo ser nily iatigeritea, Señokatewalke. ¡Set nauylacolaco! tuk! ¡Cabeza dura como co		mm n d a ostriches not smart smart, Missk
7		pierre!	roca!	hard rock!
8	Kate Walker	Essayez de les retenir aussi longtemps que possible: il doit y avoir un moyen de	Intente contenerlas lo máximo posible: debe haber un modo de filtrar el agua del río.	Try to hold them back as long as possible: there must be a way to filter the river water.
9		filtrer l'eau de la rivière.		
10	Bouruth	Nganeemook ... Mais Misskatewalke faire vite Ènguenimuk ... ¡Pero dar prisa Señokatewalke!		Nganeemook ... But Misskatewalke
11	Ayawaska	Miss Kate Walker ... !	¡Señorita Kate Walker ... !	Miss Kate Walker ... !
12	Kate Walker	B ... Bonjour Madame ...	Emm ... Hola señora ...	H ... Hello Ma'am ...
13		Dzaa ! Hi ! Hi ! Tu te souviens de moi, ¡Miasas Katés a Wærk enu. i. Mo is o Ay... a was sekñao, rigt raa rkae		e D W a l a k è r P h e Y ó ... H A y d w y o k a r e g n e a m b e r h a n e a n M Y o
14	Ayawaska	chamane Youkole ... Moi parte te rechercher là-bas, yo diarn sy leen cnoont drea rd et sú easl p r i i, t se. n e l		l n u h a d n a n d. e M e s g g o r i t h u e s e a n d f i n d y o u s o m
15		Alors c'est à vous que je dois la vie, ma lá me qu'ayawaska. i Cægtavbas quus tñe dyeze s		o s g n y e q u a w a s k a h. e F o r e u s t e w e q m y e l n i f n e t o j d n
16	Kate Walker	avant de me confier aux médecins de la clinique dne Valesamara. Je déis áca demh s		e v a n o n g m h o t d e t h e m d o a g o a d e t a r s h e o V a l s e
17		témoigner ma gratitude!		
18	Ayawaska	Took took zouger! Miss Kate Walker va aller nettoyer eau de la rivière là-haut!	¡Tuk tuk zouger! ¡Señorita Kate Walker ... Took took zouger!	Miss Kate Walker god! eah river water right up there! Since she!
19		Depuis qu'elle a voyagé dans monde magi que l, l æ s p a b i s v e i t a j e d e s a a m i r s d o l h a g i l u d, m e o n p r		r r e i t t o u s t e d u s e d a r h i o g n g s t i E n t e l d n e n n e s g e f t a r w a r r l e d l,
20		la voie ...		right path ...
21	Kate Walker	Je ... Très bien, si ... Si vous dites que l	e s Y o s. p m i u y s b v e m t n e ... d o n s t e r d u n c e o u p e d e o m a i e s	p l i J r e v t e r s y m e e l a y u d i a f r á n i. f y p o u p s a m e t b a t n t l e e
22		vais tenter de faire ça.		that.

Tabla S3.5 - Conversación entre Kate Walker y Ayawaska dentro del campamento

Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés	
1	Ayawaska	Haaa ! Miss Kate Walker... Quelles	bonnes nouvelles ?	¿Tiene buenas noticias? Miss Kate Walker... You h	
2	Kate Walker	À vrai dire, rien de bien réjouissant: Kurk, votre jeune guide, est aux mains d'Olga	La verdad, no son gran cosa: Kurk, su joven guía, está en manos de Olga Efimova. Esa	To be honest, nothing great: Kurk, your young guide, is in the hands of Olga Efimova.	
3		Efimova. Cette femme a mis sous sa coupe le directeur de la clinique : Ce pauvre Dr	mujer maneja como quiere al director de la clínica, el pobre doctor Zamiatine. También	That woman has the director of the cl	
4		Zamiatine... Elle semble aussi de mèche	avec un soldat espagnol. Elle est en contact avec un soldat espagnol. Nous partons.	She also seems to be in contact with a sha	
5		gens - là vous détestent, Ayawaska... Ils	ne supportent pas votre mode de vie. Ces	son't stand your way of life. They're	
6		eux qui ont empoisonné l'eau de vos a	utruces. La prothèse de Kurk para que se qued	en la clínica y así evitar que dent	I think they're also holding up Kurk's prosthesis to keep him in the clinic and stop you
7		pose de la prothèse de Kurk pour le retenir à la clinique et vous empêcher de	continuer con su migración...	from continuing your migra	
8		poursuivre votre transhumance...			
9		Ayawaska	Gens plus aimer Youkols... Youkols has	been... Good look us... Youkols has	been... Good look us... Youkols has
10	Ayawaska	alors pas continuer grand voyage... Ret	ourner... d'en tioroda re tgrpal nu sv iiajnea. I sv obluovegre ra.	Well, hold on: we're not at that stage yet! I promised Kurk I'd go to Valsembor to bring	
11	Ayawaska	puis autruches mourir...	avestruces morir...	then ostriches die...	
12	Kate Walker	Allons, allons : nous n'en sommes pas là ! J'ai promis à Kurk d'aller à	Un momento: ¡Todavía no hemos llegado ahí! Le prometí a Kurk que iría a Valsembora	Well, hold on: we're not at that stage yet! I promised Kurk I'd go to Valsembor to bring	
13	Kate Walker	Valsembor pour lui ramener sa jam	be mécanique... traer su pierna mecánica...	back his mechanical leg...	
14	Ayawaska	Took ! Jambe magique pas seul problème pour Youkols. Hi ! Hi ! Hi ! Hiii !	Tuk... Pierna mágica no único probl	ema. The magic leg not only problem f	
15	Kate Walker	Quel est l'autre problème ?	¿Cuál es el otro problema?	What's the other problem?	
16	Ayawaska	Ayawaska voit des mauvais esprits p	artout. Ayawaska achemi mañes. Youkols us por to	dos la... every w	
17	Ayawaska	Maintenant beaucoup mauvais esprits sur	le lac. Maintenant beaucoup mauvais esprits sur	le lac. Maintenant beaucoup mauvais esprits sur	
18	Ayawaska	très dangereux... Malheur... Malheur p	artout. Malheur... Malheur partout.	very dangerous... Malheur... Malheur p	
19	Kate Walker	Il y a peut être une autre solution pour traverser ce lac que d'attendre qu'il gèle. Je	Puede que haya otro modo de cruzar el lago, en vez de esperar que se congele. Lo	There may be another way to cross the lake, instead of waiting for it to freeze. I'll find	
20	Kate Walker	profiterai de ma visite de Valsembor pour me renseigner.	averiguaré cuando visite Valsembor.	out when I visit Valsembor.	
21	Ayawaska	Pourquoi Miss Kate Walker faire tout ça pour nous ?	¿Por qué señora Walker hacer esto por nosotros?	Why Miss Kate Walker decide do all this for us?	
22	Kate Walker	Sans les Youkols, je serais morte de f	roid. Sans les Youkols, je serais morte de f	roid. Sans les Youkols, je serais morte de f	
23	Kate Walker	C'est naturel qu'à mon tour, je vous vienne en aide.	puedo hacer es ayudarlos.	natural that I should give you a hand in turn.	
24	Ayawaska	Hi ! Hi ! Hi ! Hiii ! Tooook !	¡Tuuuuk!	Hee! Hee! Hee! Heeeee! Tooook!	
25	Ayawaska	Alors Miss Kate Walker accompagner Youkols dans grand voyage ?	¿Entonces señora Kate Walker acompañar Youkols en gran viaje?	So Miss Kate Walker decide accompany Youkols on great journey?	
26	Kate Walker	Nous verrons bien... Il faut d'abord que	je... Valsembor. Malheur... Malheur p	camp...	
27	Kate Walker	semble que je suis prisonnière	de ce camp... campamento...	camp...	
28	Ayawaska	Youkols plus le droit d'aller à Valse	mbor. Youkols plus le droit d'aller à Valse	mbor. Youkols plus le droit d'aller à Valse	
29	Ayawaska	trouver laissez-passez pour po	uvoir sortir de ce camp. Laissez-passez pour po	uvoir sortir de ce camp. Laissez-passez pour po	
30	Kate Walker	C'est étrange, ce lac qui tarde à gel	er. C'est étrange, ce lac qui tarde à gel	er. C'est étrange, ce lac qui tarde à gel	
31	Kate Walker	réchauffement climatique...	global...	warming...	
32	Ayawaska	Mauvais esprits au fond du lac faire	ch... Malheur... Malheur partout.	now... Hee! Hee! Hee! Heeeee	
33	Ayawaska	partout maintenant... Hi ! Hi ! Hi ! Hiii !	partes ahora...	now... Hee! Hee! Hee! Heeeee	
34	Kate Walker	Où pourrais-je trouver ce laissez-passez pour quitter le camp ?	¿Dónde consigo un pase para salir del campamento?	Where can I fins a pass so I can leave th camp?	
35	Ayawaska	Avant, Youkols pouvaient utiliser mach	ine. Avant, Youkols pouvaient utiliser mach	ine. Avant, Youkols pouvaient utiliser mach	
36	Ayawaska	autorités l'ont cassée alors plus pouvoir faire marcher ! Miss Kate Walker devrait	autoridades rompieron en trocitos y ahora no poder usar! Señora Kate Walker deber	decided break it in small pieces so now we cannot use! Miss Kate Walker should ask	
37	Ayawaska	demander à clientourists Valsembor...	preguntar clientourists en Valsembor...	clientourists in Valsembor...	
38	Kate Walker	On m'a dit tout les soins que vous m'avez	merci. On m'a dit tout les soins que vous m'avez	merci. On m'a dit tout les soins que vous m'avez	
39	Kate Walker	Je tenais à vous en remercier.	gracias.	much.	
40	Ayawaska	Miss Kate Walker guérie... Tout ce qui	compte... Miss Kate Walker guérie... Tout ce qui	compte... Miss Kate Walker guérie... Tout ce qui	
41	Kate Walker	Je vais essayer de trouver ce laissez-passez dent vous m'avez parlé.	Intentaré encontrar el pase del que me ha hablado.	I'll try to find the pass you told me about.	
42	Ayawaska	Miss Kate Walker faire vite.	Señora Kate Walker... dar pisa.	Miss Kate Walker go quickly.	

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.6 - Enunciado del guardia con los <i>youkols</i> dentro del campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Guardia	Monsieur, la durée légale d'autorisation de stationnement de votre chapiteau est	Caballero, ha excedido con creces el período de acapada legal autorizado. Está	Sir, you have greatly exceeded the legally authorized period for maintaining a tent.
2		largement dépassé... Vous occupez tout à	ocupando ilegalmente el espacio público. Esté de deber pedirle que me acompañe a la	You are illegally occupying public ground. It is my duty to ask you to accompany me to
3		suis dans l'obligation d'en référer aux services de police de Valsembor! De plus, il	comisaría de policía de Valsembor. ¡Además, parece que el carnet de veterinario con las	the Valsembor police station! In addition, it would seem that the veterinary carnet
4		semble bien que vos animaux n'ont pas de carnet de vaccination en bonne et due forme!	fechas de vacunación de sus animales no está actualizado, ni en regla!	indicating the due vaccination of your animals is not up to date and notarized!
5	<i>Youkol</i> 1	Tognar Faugni Shûb! Taloo kook	uooûd... TookTognar Faugni Shûb! Talu kuku	ubûd... Tuk? Tognar Faugni Shûb! Taloo kook
6	Guardia	Ne me traitez pas de "Took", je vous prie! Je pourrais bien, en plus, vous verbaliser	¡Por favor, no se dirija a mí usando palabras como "tuk"! ¡También puedo, si me busca,	Please do not refer to me by using words such as "Took"! I may well, in addition, decide
7		pour insultes à l'encontre d'un dépositaire de l'autrié municipale!	ponerle una multa alegando que ha insultado a un agente de policía!	to give you an official ticket for insulting an officer of the law!
8	<i>Youkol</i> 1	Tooktook?!	¿jTuktuk?!	Tooktook?!
9	Guardia	Très bien, monsieur : vous l'aurez voulu!	Muy bien, caballero: ¡Se lo ha ganado!	Very well, y dear Sir: you asked for it!

Tabla S3.7 - Enunciado de Kate Walker y del ebanista dentro del campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Un artisan Youkol entouré de sculpture	Un artesano Youkol rodeado de esculturas	A Youkol craftsman surrounded by sculpture
2	Ebanista	Clients touristes aimaient bien Youkols	A clientes turistas a gustar Youkols. Cuando Youkols no están de estado tiempo	Foreign tourists liked Youkols before ...
3		Valsembor ...	Valsembor.	Valsembor ...
4		Si autruches nagent dans lac, Miam-miam Quilak!	Si avestruces nadar en lago, yam yam Quilak!	If ostriches try swim in lake, Yum Yum Quilak!
5		Pêcheurs de Valsembor connaître Quilak très bien.	Pescadores de Valsembor conocer muy bien a Quilak.	Valsembor fishermen know Quilak very very good.
6	Kate Walker	Quelle étrange sculpture. On dirait	Qué extraña escultura. Parece	A weird sculpture. Looks like

Tabla S3.8 - Conversación entre Kate Walker y el ebanista dentro del campamento					
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés	
1	Kate Walker	Bonjour.	Hola.	Hello.	
2	Ebanista	Ha ! Ha ! Koonooqmak ! Misskatewalke intéressée souvenirs ?	¡Ja, ja! ¡Kunúq-mák! ¿Señokatewalke gusta souvenirs?	Ha! Ha! Koonooqmak! Misskatewalke like collect souvenirs?	
3	Kate Walker	Eh bien, cette sculpture, là ...	Bueno, esa escultura de ahí ...	Well, that sculpture there	
4	Ebanista	Ha ! Ha ! Quilak ... C'est grand Esprit ... T	ès jmla u, vaji æ!, Qui is ls ð k l a t e s w æ r f k G r a v r n E s t r i e r i d t e u . I ' M u a u m d u d ! H æ l f i o k u a i t l e a w a . I k T e h . a t j i M æ r n e s a t t r u S o p i d r e i t a . g u v æ r e	gran lago!	great lake!
5	Kate Walker	Oh je vois, c'est la représentation d'une légende locale.	Oh, ya veo, es la representación de una leyenda.	O, I see, it's the representation of a local legend.	
6	Ebanista	Ha ! Ha ! Pas légende, Misskatewalke ...	Qui li j d l a , t r j æ s l æ v r o a r d e , y e t n r d æ s , r b é e c i h o a k r a t t . e w a i l t k e a . u Q u o i n d a k d H u n b u y H g f a N d e , l e n g e n d a l M i . s v k a t e w a b k d o . Q e f	lac...	l a k e ...
7	Kate Walker	Si ce monstre existait vraiment, il aurait attaqué vos autruches quand vous	Si el monstruo existiese de verdad, ya habría atacado a sus avestruces cuando	If the monster really existed, he wouldn't have attacked your ostriches when you tried	
8	Ebanista	entreprenez de traverser le lac pour poursuivre votre voyage, non ?	trataron de cruzar el lago para continuar su viaje.	to cross the lake to continue your journey?	
9	Ebanista	Youkols toujours traverser le jour ... Qu	l a k p Y a o s u k a o i l m s e r s i l e u m p i r e e r e c r u E z t a r t o d u e j o d u i r a s . . . q Q u a i n l d a k n Ø o g k s t a l a u w a y Y s i r e s p r e n l æ g g . . . h Q u b d æ k . n o	la gelé ... Quilak pas pouvoir traverser	the lake is frozen and ostriches impatient
10	Kate Walker	maintenant, le lac pas encore gelé et	autruches impatientes ...	Now, the lake is not frozen and ostriches impatient	
11	Ebanista	Eh bien, comment vont les affaires ?	Bueno, ¿cómo va el negocio?	So, how's business?	
12	Ebanista	Took took ... fini clientourists ici ... Plus	ai m E u r k Y t o u k . b l N o a m a v s a l c s e i m e b n o t r u . r i p s a t a s b o a n q u i a . s N o n n i f a s o k Y t u o k o k l . s N e o n m b a l e s æ h b æ m t o M a r l i o s t p a r h a e r e ...	business ...	for business ...
13	Kate Walker	Pourquoi on ne vous aime pas ici ?	¿Por qué no caen bien aquí?	Why don't they like you here?	
14	Ebanista	Youkols bloqués trop longtemps à Vals	e m b o r . Y o P u a k s l o b s o n e . s t D a e r v o d i e r m a p s a i r a t d i o r t v i e t n e p . o e n V a l s e m b y o u r u k o N l o s b s u t e u n c o k . . . s D t e a b e y r n g a t l d i o r . J o n g i n V a	L'un de vos collègues a réparé une clé	one of your colleagues repaired a key
15	Kate Walker	que c'était vous ?			
16	Ebanista	Non ... Forgeron ... Là bas .	No ... allí ... artisan ...	No ... Smith ... Over there .	
17	Kate Walker	L'absence prolongé de Kurk vous inquiète beaucoup, n'est-ce pas ?	Le preocupa estar tanto tiempo sin Kurk, ¿verdad?	Kurk being gone for so long really has you worried, doesn't it?	
18	Ebanista	Kurk, guide sacré ... Pas guide, alors pas	g K a u r d v o y a g e a g r a M i o s . s N æ t g w æ b k e n s a v i t a j e e b w e s d u r k S e æ k a e d w g l k d e t e N æ r g u o d d e c i s o d æ t K g	nouvelles Kurk?	about Kurk?
19	Kate Walker	Son traitement l'affaibli beaucoup, mais il allait bien quand je l'ai laissé.	Su tratamiento le debilita, pero estaba bien cuando le dejé.	His treatment is weakening him, but he was fine when I left.	
20	Ebanista	Haaa ! Kurk revenir vite ... Sinon	pas bon - p a A a a b æ m ! ! i K u r k v o l v e r m u y r á p i d o ... o n o b u e n t h a a d l u e k u o r k c o m e b a c k v e r y f a s t ...		
21	Kate Walker	Au revoir et merci pour tous ces renseignements.	Adiós y gracias por toda la información.	Good-bye and thank you for all the information.	
22	Ebanista	Okaye, Misskatewalke. Babaye !	Vale, Señokatewalke. ¡Adiós!	Okay, Misskatewalke. Babaye!	

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.9 - Enunciado de los <i>youkols</i> fuera del campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	Bairtla, Misskatewalke !	¡Bairtla, Señokatewalke!	Bairtla, Misskatewalke!
2	<i>Youkol2</i>	Tooktook tzooger !	¡Tuktuk tzooger!	Tooktook tzooger!
3	<i>Youkol3</i>	Koonooqmaa !	Koonooqmaa!	Koonooqmaa!
4	<i>Youkol4</i>	Grandes autruches ont besoin d'attention. Beaucoup-beaucoup !	Grandes avestruces necesitar muchos cuidados. ¡Muchos, muchos!	Great ostriches always n

Tabla S3.10 - Conversación entre Kate Walker y el herrero al volver al campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Bonjour.	Hola.	Hello.
2	Herrero	Koonookmaa, Misskatewalke. Besoin forger quelque chose ?	Kunúk-mák, Senokatewalke. ¿Necesita algo forjar?	Koonookmaa, Misskatewalke. Need something from forge?
3	Kate Walker	Eh bien, oui, en effet... J'aurai besoin	Bueno, sí, la verdad es que necesito un sello que tenga la misma forma que el de Valsembor	Wed el , l ay evsi, l le dbe.. I need a stamp that
4	Kate Walker	Valsembor et que je puisse utiliser avec la presse à l'entrée du camp.	para usarlo con el pase en la puerta del campamento.	can use with the press at the camp gate.
5	Herrero	Complicqué... Besoin modèle... Tooktook !	Complicado nuevo modelo... ¡Tuktuk!	Complicated... Need model... To
6	Herrero	Toi avoir ça, Misskatewalke ?	¿Tú tener, Señokatewalke?	You have that, Misskatewalke?
7	Herrero	Draaaa... ! Oulalacompliqué... Forgeron	bes a a a u l s G o r p l r i e c a d a o r m p l u i l a g d e o... A r e s a n o r n a e a s...! t a c o m p r a c a a r e a d n e c o m p l i c a t e d ...	
8	Herrero	Bonne camelote ! Tampon prêt dans pas longtemps.	¡Buena chatarra! Sello listo en poco tiempo.	Good junk! Stamp ready in not long time!

Tabla S3.11 - Conversación entre Kate Walker y Simon Steiner en Valsembor					
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés	
1	Kate Walker	Bonjour... Vous êtes monsieur	Steiner ?	Hola. ¿Es el señor Steiner?	Hello... You're Mr steiner?
2	Simon Steiner	Hmm... ?		¿Hmm... ?	Hmm... ?
3	Kate Walker	Désolée de vous déranger, monnsieur Steiner	¿Siento molestarle Sr. Steiner?	Kate Walker: ¿Le molesto al recoger la prótesis para el joven Kurk, el guía espiritual de los Youkols.	Kate Walker: I'm sorry to bother you, Mr Steiner... My prosthesis for Kurk, the Youkol spiritual guide.
4	Simon Steiner	Eh bien, mademoiselle Walke... Le docteur jeune homme n'était pas encore prêt pour	¿Eh bien, señorita Walker... El doctor joven hombre no estaba listo para poder	¿Eh bien, señorita Walker... El doctor joven hombre no estaba listo para poder	¿Eh bien, señorita Walker... El doctor joven hombre no estaba listo para poder
5	Kate Walker	Monsieur Steiner, tout va bien... ?	Sr. Steiner, ¿está bien?	Mr Steiner, are you all right...?	Mr Steiner, are you all right...?
6	Simon Steiner	Ce... Ce n'est pas possible... ! Ce pendant l'obligeance de me le confier un instant, je vous prie, mademoiselle Walker.	¡No...! No es posible...! Pero...! Me lo prestar un momento, hágame ese favor.	¡No...! No es posible...! Pero...! Me lo prestar un momento, hágame ese favor.	¡No...! No es posible...! Pero...! Me lo prestar un momento, hágame ese favor.
7	Simon Steiner	Mein God... d'nautomate XZ2000 en parfait	¡Mi Dios...! ¡Este automático XZ2000 en perfecto	¡Mi Dios...! ¡Este automático XZ2000 en perfecto	¡Mi Dios...! ¡Este automático XZ2000 en perfecto
8	Simon Steiner	ressorts compensés... Les ventricules à	resortes compensados... Los ventrículos a	resortes compensados... Los ventrículos a	resortes compensados... Los ventrículos a
9	Simon Steiner	Tout cela semble en bon état... Donner	Tudo isso parece em bom estado... Dar	Tudo isso parece em bom estado... Dar	Tudo isso parece em bom estado... Dar
10	Simon Steiner	Walker?!	¿Señorita Walker?!	¿Señorita Walker?!	¿Señorita Walker?!
11	Kate Walker	Je ne l'ai pas volé, voyons... C'est un	No lo robé, miremos... Es un	No lo robé, miremos... Es un	No lo robé, miremos... Es un
12	Kate Walker	ami très cher!	muy querido!	muy querido!	muy querido!
13	Simon Steiner	Ach so... Pourtant je connais très bien	Ah... Pero yo conozco muy bien	Ah... Pero yo conozco muy bien	Ah... Pero yo conozco muy bien
14	Simon Steiner	précision diabolique... Un savoir-faire	precisión diabólica... Un saber hacer	precisión diabólica... Un saber hacer	precisión diabólica... Un saber hacer
15	Simon Steiner	Voralberg, mademoiselle Walker!	¿Señorita Walker!	¿Señorita Walker!	¿Señorita Walker!
16	Kate Walker	En effet, c'est bien Hans Voralberg qui a conçu cet objet ! Vous le connaissez donc ?	¡Sí, fue Hans Voralberg quien diseñó este objeto! ¿Usted le conoció?	Yes, it was Hans Voralberg who designed this object! Tell me, did you know him?	Yes, it was Hans Voralberg who designed this object! Tell me, did you know him?
17	Simon Steiner	Oh, ja, il a même résidé ici quelques	Ah, sí, él incluso residió aquí algunas	Ah, sí, él incluso residió aquí algunas	Ah, sí, él incluso residió aquí algunas
18	Simon Steiner	années... il m'a appris tant de chose, vous savez	años... me enseñó tantas cosas, usted sabe	années... il m'a appris tant de chose, vous savez	années... il m'a appris tant de chose, vous savez
19	Simon Steiner	histoires, miss Walker ! Et je crains que vous ne puissiez pas partir d'ici tant que vous	historias, señorita Walker! Y tengo miedo de que no pueda salir de aquí tan pronto como	histoires, miss Walker ! Et je crains que vous ne puissiez pas partir d'ici tant que vous	histoires, miss Walker ! Et je crains que vous ne puissiez pas partir d'ici tant que vous
20	Simon Steiner	ne m'aurez pas dit la vérité sur la provenance de cet objet !	no me ha dicho la verdad sobre el origen de este objeto !	ne m'aurez pas dit la vérité sur la provenance de cet objet !	ne m'aurez pas dit la vérité sur la provenance de cet objet !
21	Kate Walker	Oh ! Inutile de m'enfermer, monsieur Steiner : la vérité, c'est que Hans Voralberg a été	(Sin datos)	Wow! Don't bother locking me in, Mr Steiner: if you must know, the truth is that Hans	Wow! Don't bother locking me in, Mr Steiner: if you must know, the truth is that Hans
22	Kate Walker	quelqu'un de très important pour moi... Je l'ai accompagné dans un très étrange	alguien muy importante para mí... Lo acompañé en un muy extraño	Voralberg was someone who was very imp	Voralberg was someone who was very imp
23	Kate Walker	voyage à travers toute l'Europe... Et cet	viaje a través de toda Europa... Y este	le s	le s
24	Kate Walker	objet que vous tenez dans la main est	objeto que usted tiene en la mano es	le s	le s
25	Kate Walker	souvenir que je possède de cette aventure.	recuerdo que tengo de esta aventura.	souvenir I still have of that adventure.	souvenir I still have of that adventure.
26	Simon Steiner	Ça ne prouve rien, Himmel gott ! Hans n'aurait jamais confié cet objet à...!	Eso no prueba nada, Dios mío ! Hans nunca habría confiado este objeto a...!	That proves nothing, Himmel herr gott!	That proves nothing, Himmel herr gott!

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.12 - Escena de Kate Walker, Simon Steiner y carrito de película sobre Baranour.				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1			Baranour, la ciudad martirizada. Baranour se convirtió en un campo de ruinas y desolación una semana después de la explosión del reactor nº 3 de la central nuclear.	Baranour is on the other side of the lake, sheltered from the prevailing winds and fortunately it seems to have escaped the radioactive clouds. Our town was mobilized to go the aid of our neighbor. Although our town's means were modest...
2		semaine après l'explosion du réacteur n°3 de sa centrale nucléaire.	Una semana después de la explosión del reactor nº 3 de la central nuclear.	week after the explosion of reactor n° 3 in the nuclear power plant.
3		De l'autre côté du lac, Valsembor, à l'abri des vents dominants, semble heureusement avoir été épargnée par les nuages radioactifs. Notre cité s'est mobilisée pour venir en aide à sa voisine. Si les moyens de notre ville sont modestes...	Valsembor se encuentra al otro lado del lago, al abrigo de los vientos dominantes, y afortunadamente, parece haber escapado de las letales neblinas radiactivas. Nuestra ciudad se movilizó para ayudar a nuestros vecinos. Aunque los medios de nuestra ciudad eran modestos para tal catástrofe, entre nosotros había, sin embargo, brillantes ingenieros mecánicos. En un tiempo récord, desarrollaron un pequeño ejército de autómatas capaz de ayudar a los afectados.	Valsembor is on the other side of the lake, sheltered from the prevailing winds and fortunately it seems to have escaped the radioactive clouds. Our town was mobilized to go the aid of our neighbor. Although our town's means were modest...
4	Película	temps record, ils ont mis au point une petite armée d'automates, capable de venir en aide aux populations sinistrées.	En un tiempo récord, desarrollaron un pequeño ejército de autómatas capaz de ayudar a los afectados.	developed a small army of automatons, capable of helping the affected people.
5		Ces hommes et ces chiens d'acier s'en vont là où aucun être humain ne peut désormais se rendre sans compromettre sa vie.	Estos hombres y perros de acero llegarán a donde ningún ser humano podría poner un pie sin caer enfermo de gravedad. Allí podrían hacer de excavadoras, equipos de rescate, y camilleros.	These men and steel dogs go where no human can go without risking his life. They could be excavators, rescue workers, and stretcher bearers.
6		O	O	O
9	Kate Walker	Oscar...?! Ils lui ressemblent tous	¿i Oscar...?! ¡Todos son como él!	Oscar...?! They all look like him!
10		Des pièces magnifiques, ist das nicht? Le modèle XZ2000 est assurément un des grands chefs d'œuvre de Hans...	Unas piezas magníficas, ¿nicht wahr? El modelo XZ2000 de Hans es una de sus mejores obras maestras.	Truly magnificent pieces, nicht wahr? The XZ2000 model is most assuredly one of Hans' major masterpieces...
11	Simon Steiner	Leur mission est de ramener les survivants de la catastrophe ici, à Valsembor, où les malheureux bénéficieront des soins à la clinique du docteur Zamiatine.	Su misión era traer de vuelta a los supervivientes de Valsembor, donde les víctimas recibirían la mejor atención en la clínica del Dr. Zamiatine.	Their mission was to bring back any survivor of the catastrophe to Valsembor, where the victims would receive the best care at Dr. Zamiatine's clinic.
12	Película	C'est le Krystal, le ferry d'ordinaire chargé d'assurer la liaison quotidienne entre les villes de Valsembor et de Baranour, qui Krystal, el ferry que a diario era utilizado para unir regularmente las ciudades de Valsembor y Baranour, llevó el equipo de rescate a la escena del drama, y trajo de vuelta a los supervivientes de la catástrofe.	Baranour, qui Krystal, el ferry que a diario era utilizado para unir regularmente las ciudades de Valsembor y Baranour, llevó el equipo de rescate a la escena del drama, y trajo de vuelta a los supervivientes de la catástrofe.	The Krystal, the ferry usually responsible for linking the towns of Valsembor and Baranour every day, that carried the rescue team to the scene of the drama. And that brought back the survivors of the catastrophe.
13		Alors Baranour a subi les ravages d'un accident nucléaire. Baranour sufrió el terrible accidente nuclear. Pero según la película, los autómatas que diseñó con Hans deberían haber ayudado a salvar vidas.	Baranour sufrió el terrible accidente nuclear. Pero según la película, los autómatas que diseñó con Hans deberían haber ayudado a salvar vidas.	So Baranour suffered the ravages of a nuclear accident. But according to the movie, the automatons you designed with Hans should have helped save lots of lives, right?
14		nombreuses vies, non?		
15	Kate Walker	Hélas, ça ne s'est pas passé ainsi... À cause du capitaine Møbbe...	¡Maldita sea! No fue así como sucedió... por culpa del capitán Møbbe...	Alas, it didn't go that way... because of Captain Møbbe...
16	Simon Steiner			

Tabla S3.13 - Conversación entre Kate Walker y Ayawaska al volver al campamento				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Ayawaska	Hi hi hi ... Miss Kate Walker a trouvé mon chien.	¡Señorita Kate Walker encontró a mi perro!	Hee hee hee ... Miss Kate Walker found my dog.
2	Kate Walker	Eh bien, oui, c'est inespéré : J'ai trouvé un bateau susceptible de vous embarquer avec tout votre troupeau ! Son capitaine, le Capitaine Obo, nos attend sur le port.	¡Sí, es increíble. ¡Encontré un barco que puede llevarlos a todos y a su manada también! Su capitán, el capitán Obo, nos está esperando en el puerto.	Yes, it's unbelievable: I found a boat that can take all of you and your herd, too! The captain, Captain Obo, is waiting for us at the port.
3				
4	Ayawaska	D'abord, il faut attendre encore Kurk, guide des Youkols, réparé avec jambe magique !	¡Primero deber esperar que Kurk, nuestro guía, curarse con pierna mágica!	First we all must wait Kurk, guide of Youkols, made like new with his new magic leg!
5	Kate Walker	Simon Steiner, l'horloger de Valsembor, a terminé la prothèse de Kurk et lui a apportée à la clinique. Ils vont redescendre ensemble et nous rejoindre à bord du Krystal.	Simon Steiner, el relojero de Valsembor, terminó la prótesis de Kurk y se la llevó a la clínica. Luego se reunirán con nosotros a bordo del Krystal.	Simon Steiner, the Valsembor clockmaker, finished Kurk's prosthesis and took it to the clinic. They're going to come down together and meet us on board the Krystal.
6				
7	Ayawaska	Alors les Youkols leveront le camp à la faveur de la nuit : beaucoup de travail les attend ... Hi hi hi !	Entonces Youkols desmantelar campamento entero durante noche: Hoy mucho mucho trabajo ...	So Youkols make use of night to pack up camp. Hee hee hee!
8				

Tabla S3.14 - Enunciado de los <i>youkols</i> a bordo del Krystal				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	Me sent à l'étroit dans nanook metal !	¡Yo sentir apretado en Nanook metal!	Me feel squized tight in nanook metal!
2	<i>Youkol2</i>	Nanook metal vraiment sûr... ?	¿Nanook metal ser realmente seguro?	Nanook metal really safe?
3	<i>Youkol3</i>	Bateau doit pas partir de nuit, Misskatewalke !	¡Barco no zarpar de noche, Señokatewalke!	Boat must not leave at night, Misskatewalke!
4	<i>Youkol4</i>	Cale devra être aérée longtemps après sortie des autruches !	¡Bodega necesitar aire después de avestruces marchar!	Hold need much much fresh air when ostriches finally leave!
5	Herrero	Mmh ! Établi trop haut.	Banco trabajo muy alto.	Mmm... Work bench too high
6		Nanook metal pas belle chaude	Nanook metal no ser buen caliente	Nanook metal not good hot
7	<i>Youkol5</i>	Pfiou... Capitaine pour rait aider	¡Capitán poder ayudar!	Phew... Captain could help
8	<i>Youkol6</i>	Capitaine-qui-parle-fort à demander d'alimenter chaudière...	Capitán - que - hablar - alto	loudly talking captain asking for fuel

Tabla S3.15 - Conversación entre Kate Walker y Ayawaska a bordo del Krystal				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Tout va bien ?	¿Va todo bien?	Everything ok?
2	Ayawaska	Mmh... Kurk toujours pas là... Esprits réactionnaires ! Eux pas aimer changement de température	Mmh... Kurk no está aquí... Esprits reaccionarios ! Ellos no gustan cambios de temperatura	Mmm... Kurk not here... Spirits not like change of temperature
3		Le fait d'éviter Baranour en passant par Nahodotsk vous inquiète ?	¿Y si evitamos Baranour desviándonos por Nahodotsk?	Avoiding Baranour by going through Nahodotsk is a problem for you?
4	Kate Walker	Esprits très procéduriers, parfois... Espíritus a veces gustar protocolo... Spirits sometimes like procedure		
5	Ayawaska	Vous ne pensez pas qu'ils préféreront souffrir de ce petit détour plutôt que de voir tout le peuple Youkol irradié ?	No crees que preferirán optar por un pequeño desvío, en lugar de ver a su pueblo irradiado?	Don't you think they's rather tolerate a minor detour instead of seeing the entire Youkol people contaminated?
6	Ayawaska	Mauvaise atmosphère de Baranour est comme épreuve mise par esprits sur notre route... Ils n'aimeront pas que tribu fuit	Mala atmósfera en Baranour ser como prueba puesta por espíritus en camino... No gustan que tribu huya	Bad atmosphere in Baranour is like test set by spirits on our way... don't like to see tribe run from signs of trouble.
7		Ne vous inquiétez pas pour Kurk, l'horloger Steiner va le ramener ici très prochainement.	No se preocupe por Kurk, el relojero Steiner le traerá dentro de poco.	Don't worry about Kurk, the clockmaker, Steiner, will bring him here very soon.
8	Ayawaska	Trop long à revenir... Pas bon présage	Demasiado tiempo para volver... Mala señal	Too long to come back... Not a good sign
9		Que pensez-vous du Krystal ?	¿Qué opina del Krystal?	What do you think of the Krystal?
10	Kate Walker	Ayawaska préfère sa tente... Aine pas maYawaska a préféré la tienda camp		Ayawaska likes her tent... Not like
11	Kate Walker	Essayez de rester positive, d'accord ?	Intenta ser optimista, ¿de acuerdo ?	Try to stay positive, ok? eh... m... s...

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.16 - Conversación entre Kate Walker, Sarah y Ayawaska				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Sarah	Kate!	¡Kate!	Kate!
2	Kate Walker	Sarah... Est-ce que tout va bien ?	Sarah... ¿Va todo bien ?	Sarah... Is everything all right
3	Sarah	C'est grand-père ! Il n'est jamais revenu de la clinique !	¡Es el abuelo! ¡Aún no ha vuelto de la clínica!	It's Grandfather! He hasn't come back from the clinic!
4	Kate Walker	Peut-être que poser la prothèse de Kurk lui a	¡Proinse rpleu ad apróe rpsis qae Kurk & v d e t o m a r á m á s t	Maybe putting od Kurk's prosthesis took more time than he thought it would...
5	Kate Walker	C'est aussi ce que j'ai pensé... Mais quand j'	¡Es o pepsabé yo tarbién, ¡Perocúando cogee l funieular paa air a busa al l vé que lal e ch	erche that's just what I thought too... But when
6	Sarah	à la clinique, j'ai vu que c'était fermé là-haut ! Et il y avait des hommes armés dans le	clínica estaba cerrada! ¡Y custodiada por hombre armados!	clinic, I saw everything up there has been closed up! And there are armed men in the
7	Sarah	hall !		lobby!
8	Kate Walker	Hum ! J' imagine que doit être les sol	ats de de A h C o l e s r e s l s p d i d a n d o u s d e p e u e m s u e i s t t a r c o n e	se coron Heul h ! q u e y r b e s t p h e o r s e i p u r e e ... t h e s o l d i e r s w i t
9	Sarah	Ils détiennent grand-père ! J'en suis sûre ! Il faut aller le sauver !	¡Retienen al abuelo! ¡Estoy segura! ¡Tengo que salvarle!	They're holding Grandfather! I just know it! I have to go save him!
10	Ayawaska	Jeune takmoon a raison, Miss Kate Walker doit retourner dans clinique pour sauver	Joven Takmoon tener razón. Señorita Kate Walker deber volver a clínica a salvar	Young Takmoon is right. Miss Kate Walker must hurry and go back to clinic and save
11	Ayawaska	Kurk ...	Kurk ...	Kurk ...
12	Sarah	Et grand-père, qu'est-ce que vous en faites ?!	¿Y qué vas a hacer con el abuelo?	And Grandfather? What will you do about him?!
13	Kate Walker	Il est hors de questions que je	laisse qui que D e n i n g ú n m o d o d e j a r é a n a d i e	atrás ... No way, I won't leave anybody b
14	Ayawaska	Miss Kate Walker doit pas oublier tout	ce q u e e n o u i k t o a l s k a o t n e t W a a l i k t e r p o n o r d e l b e e r ... o l v i d a r	t o d o l o M i q u s e K y a o t u k o W a l k h e r c e m u s p t o r n e t l f a o r g e t a l l t
15	Sarah	Vous devez beaucoup à grand-père aussi !	¡Tú también le debes mucho al abuelo!	Remember, you owe Grandfather a lot too!
16	Kate Walker	Calmez-vous. Toutes les deux. Je vais les ramener, mais j'ai besoin que vous gardiez la	Cálmense las dos. Les traeré de vuelta, pero necesito que se calmen.	Calm down. Both of you. I'll bring them back, but I need you to keep calm.
17	Kate Walker	tête froide.		
18	Ayawaska	Miss Kate Walke doit prendre ça... En	aura be s e i n r l i a h k u e Walker deber tomar e t o ... N e c e s i t M i r s a h k i a t a e r W a l a k e r m u s t t a k e t h i s ... W	
19	Kate Walker	Qu'est-ce que c'est ? Et comment savez-vous que j'en aurai besoin ?	¿Qué ese sto? ¿Y cómo sabe lo que necesito?	What's that? And how could you know what I might need?
20	Ayawaska	Esprits n' envoient pas que mauvais présa	ges ... E h i p i r i h i t u l s M a o i n s t o d n a r e t n v m i a s r m a d t a e s W a l k a d r e s d o	i j t i S p j i r i t s i h o A h o u a t S e n o n d i t r a e k d t y e b W a l k e r n d e b e t
21	Ayawaska	aller dans clinique.	clínica.	back in clinic.
22	Kate Walker	J'y vais. En attendant, dites au Capitaine	d e m e s e o y e n M i r e r p r e t s à t a p r t d j r d i g e a l e a a n t p a s i s a n	l q u e i e m s t o d i f l t i s t o t h i e E s m e e m e t r o n s e , q u e e l n o t a h e o c h a e p z t c a a i
23	Kate Walker	! Si le Colonel et ses hommes sont bien là-haut, il va falloir filer la seconde où je	¡Si el coronel y sus hombre están allí nos tendremos que ir en cuanto vuelva con	the Colonel and his men are really up there, we'll need to leave the second I come back
24	Kate Walker	reviendrai avec Kurk !	Kurk!	here with Kurk!

Tabla S3.17 - Enunciado de los <i>youkols</i> a bordo del Krystal				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol</i> 1	C'est glace qui a encore fait arrêter nanook métal ?	¿Hielo parar nanook metal otra vez?	Ice reason nanook metal must stop so soon again?
2	<i>Youkol</i> 2	Voyage plein d'embûches... Esprits méchants beno de problemas... Espritus deVsooyangtee nftuols!... of trouble... Spir		
3	<i>Youkol</i> 3	Dzaaa... Encore arrêtés ?!	Zaaaas... ¿i Todavía no mover!?	Dzaaa... Still stop here?
4	<i>Youkol</i> 4	QUILAK ! NANOOK GLOOGLOO ! NANOOK GLOOGLOO ASTAH KRAK-BADABOOM KRYSTAL !	¡CUI-LÁKI ! ¡NANÚ-KUGLÚ ! ¡NANÚ-GLUGLÚ AS-TAKRÁK-BADABÚM KRYSTAAAL !	QUILAK ! NANOOK GLOOGLOO ! NANOOK GLOOGLOO ASTAH KRAK-BADABOOM KRYSTAL !
5	Kate Walker	Mais qu'est-ce que...	¿i Pero qué...! ?	What the...? !
6		*Exclamation d'horreur*	*Exclamación de horror*	*Gasp of horror*
7	<i>Youkol</i> 4	C'est monstre du lac... Qui ak!	Ser monstruo del lago...	Quilak! It's monster of lake... Qui
8	<i>Youkol</i> 5	Dzaaa ! Au secours, Misskatewalke !	¡Zaaas ! ¡Ayuda, Señokatewalke!	Dzaaa! Help please, Misskatewalke!
9	<i>Youkol</i> 6	Esprits se vengent !	¡Espíritus vengarse!	Spirits get revenge!
10	Ayawaska	Esprits du lac venu punir Youkols !	¡Espiritu de lago castigar a Youkols!	Spirit of lake come punish Youkols!
11	<i>Youkol</i> 7	Tribu doit implorer pardon des esprits !	¡Tribu debe pedir perdón a espíritus!	Tribe must ask pardon of great spirits!
12	Kurk	Nous comptons sur toi, Kate Walker !	¡Contamos contigo, Kate Walker!	We're counting on you, Kate Walker!
13	<i>Youkol</i> 8	Dzaa... ! Quilak va dévorer tribu !	¡Zaaaas... ! ¡ Quilak comerá a tribu !	Dzaa...! Quilak will eat tribe!
14	<i>Youkol</i> 9	Nanook gloogloo tous nous manger !	¡Nanook gloogloo comer a todos!	Nanook gloogloo eat us all!
15	<i>Youkol</i> 10	Nanook gloogloo !	¡Nanook gloogloo!	Nanook gloogloo!
16	<i>Youkol</i> 11	Vite ! Sinon, autruches perdues !	¡Deprisa! ¡O todas avestruces perdidas!	Quickly! Or all ostriches lost!
17	<i>Youkol</i> 12	Quilak krakboom nanook metaaaal !	¡Quilak krakboom nanook metaaaal!	Quilak krakboom nanook metaaaal!

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.18 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> al llegar a Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	Took ! Misskatewalke va mieux ?	¡Tuk! ¿Señokatewalke mejor?	Took! Misskatewalke better?
2	Kate Walker	Oui, je crois ...		Yes, I think ...
3		On est arrivés à Nahodotsk ?	¿Estamos en Nahodotsk?	Are we in Nahodotsk?
4	<i>Youkol2</i>	Heu... Misskatewalke devrait aller parler Uukhuk.ks.e ñak at awal le ad e b e u b a b e a u ... on K U h k ... ñil s k e a t a w a l e e s h a o u b d t a l k t		
5	Kate Walker	Kurk... Qu'est-ce qui se passe ?	Kurk... ¿Qué sucede?	Kurk... What's going on?
6		Baranour ?! Mais ...		Baranour?! But...
7	Kurk	À cause de l'attaque du monstre, nous	avo rElsatqdeér! inonseruo noB sacó de la mite. Bóe esoreu allamos aquí. m mes	échoTutés monster's attack knocked us o
8		ici.		
9	Ayawaska	Ça, signe des Esprits... Eux veulent d	Ue ocasá ganone de Ydolsoles psuütes le Eethemiqu	aañhátóesi goaofcápavána..Yóólel wae guto
10		toujours.. Transhumance doit continuer ! Esprits montrer la bonne route ! Hihihi!	como siempre. ¡Migración deber continuar! ¡Espíritu mostrar ruta correcta! ¡Ji, ji, ji!	always. Migration must continue! Spirit show right route! Hee hee hee!
11	Kate Walker	Avant même de penser à reprendre la route, il faut trouver le moyen de déterminer le	Antes de seguir con la ruta, tenemos que encontrar alguna manera de medir cuánta	Before que even think of getting on the road again, we need to figure out how much
12		niveau de radiatiion aus alentours... Si radiuachónshéy ppeonaquún.cosisildærdéomseinst, e	spe d eñ a shie aðho i s l t a , o u m a d i h e r l e ... e g á r a w e a l g e f t	
13	Kurk	ne verra la fin du voyage,	je le crains ...	end of this journey ...
14		Ce n'est pas le seul problème, Kate	W ñ ò e s e l ú n i c o p r o b l e m a s K a t e W a l k e r . E n s a b i a m o s f r e n t e a d a p l a y a y o l é a v e s t r u c a s e	Táhdá's not the only problem, Kate Wa
15	Kurk	plage, les autruches sont coincées dans la cale. Il faudrait avancer le Krystal pour	están atrapados dentro. Hay que remolcar el Krystal para poder abrir las puertas.	ostriches are stuck in the hold. We have to move the Krystal forward before we can
16		pouvoir ouvrir les portes ...		open the doors ...
17	Kate Walker	On s'en occupera dès que j'aurais trouvé le moyen de mesurer la radioactivité de cet	Nos ocuparemos de eso cuando encuentre la forma de medir la radiactividad. Hasta	We'll take care of that as soon as I've found a way to measure the radioactivity here.
18		endroit. Le Capitaine m'a parlé d'un distributeur de lunettes spéciales qui permettraient	entonces nadie se mueve del	Krystal... Until then nobody is to lea
19		de distinguer ls nappes de radiation ...	Je vais aller voir s'il fonctionne	encore. D'ici-là,
20		surtout, que personne ne quitte le Krystal !		

Tabla S3.19 - Enunciado de los <i>youkols</i> al llegar a Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	Ma u v a i s e s p r i t s p a r	Mad uots àe sBpaírraintouusr ..p o r	t o d B a s d p s a p r i t r e i s t s e n e v B e a r r y a v
2	<i>Youkol2</i>	V e u t v i s i t e r p a r c ...	!j Q u e r e r v i s i t a r	p a r q u e W a n t v i s i t p a r
3	<i>Youkol3</i>	C a p i t a i n e s a c r i f i é p o	C u a r p i M i á n s k s a a t c e r w i a f l i k c e a r e s t e	C a p t a i n s a c r i f i e d f o k M i s s k a t e w a l k e a n d t r i b e ...
4		Tribu veut mal à personne, pourtant...	T r i b u n o q u e r e r h a	c e T r r i d b a e ñ o n e a v e n r a d w a e n . t h u
5	<i>Youkol4</i>		B a r a n o u r ... T i e r r a s	m a l d i a t a n p o u r z . a d a r s e d
6	<i>Youkol5</i>	Autruches vont bien, Misskatewalke.	Avestruces ser buenas, Señokatewalke.	Ostriches are good, Misskatewalke.
7	<i>Youkol6</i>	Autruches doivent s'impatienter dans cale.	Avestruces deben estar impacientes en bodega.	Ostriches must all be impatient in hold.

Tabla S3.20 - Conversación entre Kate Walker, Kurk y Ayawaska en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Kurk ? Mais que faites-vous là ?	¿Kurk? ¿Qué estás haciendo aquí?	Kurk? What are you doing here?
2	Kurk	Puisque tu as pu explorer cette zone sans dommage, j'ai autorisé les Youkols à descendre à terre. Il faut que je te montre quelque chose.	Como vi que explorabas la zona sin sufrir ningún daño, autoricé a los Youkols a bajar a tierra. Tengo que mostrarte algo.	As you were able to explore the area without being harmed, I authorized the Youkols to go ashore. I have to show you
3		Quoi donc ? C'est important ?	¿Qué es? ¿Es importante?	Whats is it? Is it important?
4	Kate Walker	Allez, Miss Kate Walker venir, okaye ?	Venir, señorita Kate Walker, venir, ¿vale?	Come on, Miss Kate Walker, come, okay?
5	Ayawaska	En dessous macadam pourri, c'est chemin sacré de la transhumance ! Miss Kate Walker doit rapidement faire sortir autruches pour que Youkols prennent cette route !	¡Debajo de asfalto podrido estar camino sagrado de migración! ¡La señorita Kate Walker deber traer rápidamente avestruces para Youkols poder tomar esta ruta!	Below stinking rotten asphalt is sacred path of the migration! Miss Kate Walker must hurry up and quickly bring out all ostriches so Youkols can take this route!
6		Écoutez... Je comprends que vous teniez vos coutumes, mais faire passer votre est totalement irradiée !	Escuchen... Entiendo que ustedes tenían sus costumbres, pero hacer pasar a los Youkols a través de este camino está muy contaminado...	Listen... I understand you have your customs, but passing your caravan through there is contaminated!
7	Kate Walker	Pas de charabia, Miss Kate Walker : qui arrive quand Youkols s'opposent aux esprits ?	No palabrerías, señorita Kate Walker: ¿Siempre sucede cuando los Youkols se oponen a espíritus?	No words, Miss Kate Walker: It always happens when Youkols oppose Spirits?
8	Ayawaska	Mais ...	Pero ...	But ...
9		Notre shamane est têtue comme une vieillesse, elle pourrait exister une autre route ?	Nuestro chamán es terco como una vieja, ¿Crees que podría haber otra ruta?	Our shaman is stubborn like an old ostrich, Kate Walker.. Do you think there may be another route?
10	Kurk	Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
11		Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
12		Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
13	Kate Walker	automate pour tracter le Krystal. Dès que je le pourrai, je chercherai un autre chemin... D'ici-là restez bien dans les zones sûres.	autómata. Cuando pueda, buscaré otro camino... De aquí en adelante, queden bien en las zonas seguras.	automatic to pull the Krystal. As soon as I can, I'll look for another route... Stay in the safe zones and be careful, ok?
14	Kate Walker	Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
15		Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
16		Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
17	Kate Walker	Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.
18		Je ne sais pas... Pour le moment, je me contente d'attendre que le Krystal arrive.	No sé... Ahora mismo, estoy esperando que llegue el Krystal.	I don't know... For now, I'm just waiting for the Krystal to arrive.

Tabla S3.21 - Enunciado de los youkols en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kurk	Fais vite, Kate Walker. Je doute que nos poursuivants nous laissent beaucoup de répit...	Deprisa, Kate Walker. Dudo que los que nos persiguen nos den más tregua.	Hurry, Kate Walker. I doubt that our
2	Ayawaska	Transhumance doit reprendre au plus vite !	¡Migración debe empezar lo antes posible!	Migration must start again as soon as possible!
3	Youko1		¿Cuándo tribu poder partir?	When tribe can leave again?
4	Youko2	Tooktook tzooger!	¡Tuktuk tzooger!	Tooktook tzooger!
5	Youko3	Si parc était encore ouvert, autoriser à partir.	Si el camino estuviera todavía abierto, permitir salir.	If the path was still open, allow to leave.
6	Youko4	Misskatewalke a vu homme métal sur plage ?	¿Señokatewalke ver hombre de metal en playa?	Misskatewalke saw strange metal man on beach?
7		Baranour... Terres maudites, dzaaa !	Baranour, tierras malditas, jzaaa!	Baranour... Cursed lands, dzaaa!
8	Youko5	Route à parcourir encore si longue...	Camino todavía muy largo...	Route to travel still very long...
9		Alcanzar tierras sagradas será muy difícil en estas condiciones...	Reaching sacred lands will be very difficult in these conditions...	
10	Youko4	Vivement terres sacrées... Tribu pour vivre en terres sacrées.	Muy vivamente tierras sagradas... Tribu para vivir en tierras sagradas.	Very much sacred lands... Tribe to live in sacred lands...
11	Youko2	Tooktook !	¡Tuk!	Took!

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.22 - Conversación entre Kate Walker y Bouruth en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Bouruth	Misskatewalke besoin d'aide ?	¿Señokatewalke necesitar ayuda?	Misskatewalke need some help?
2	Kate Walker	Oui. Pouvez-vous brancher ce câble au Krystal ? Peut-être que comme ça j'arriverais à remettre du courant dans le parc..	Sí. ¿Puede conectar este cable al Krystal? Así podrá restablecer la electricidad en el parque.	Yes. Can you connect this cable to the Krystal? Maybe that way I'll be able to restore power to the park.
3				
4	Bouruth	Pas problème.	No problema.	No problem.
5	Kate Walker	Très bien. Merci de votre aide, monsieur Bouruth.	Vale. Muchas gracias por su ayuda, sr. Bouruth.	Ok. Thank you for your help, Mr Boururh.

Tabla S3.23 - Enunciado de Bouruth en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Bouruth	Va rallumer bateau. Vais en profiter pour brancher corde magique.	Ir encender barco. Usar tiempo para conectar cuerda mágica.	Go light boat again. Use time to connect strange magic rope.

Tabla S3.24 - Conversación entre Kate Walker y Bouruth en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Que s'est-il passé ?	¿Qué ha pasado?	What happened?
2	Bouruth	Branché corde, oki ... Mais toi aurait dû	Ya vCerdá cónectada, muy bien! Pero próximavèx avisar Bouruthantes de encender magia! m	g i q @ p e connected, oki ... But next time you
3	Kate Walker	Oh ! Vraiment, je suis désolée,	monsieur Bouru qOh! Lb siento mucho, sr. Bouruth!	Oh! I'm so sorry, Mr Bourut
4	Bouruth	Oki, Misskatewalke ... Pas problème : Bouruth	SiSeñokatewalke.No problema: Bouruth duracóno mejeuntanht.	Oki, Misskatewalke ... No problem: Bour

Tabla S3.25 - Enunciado de los <i>youkol</i> en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol</i> 1	Mauvais esprits rôdent ... Brrrr !	Aquí malos espíritus ...	i Brrrr! Many bad spirits her
2	<i>Youkol</i> 2	Tribu devrait reprendre itinéraire.	retomar ar tiguAr brætsh.ould go back and	
3	<i>Youkol</i> 3	Tooktook !	iTuktuk!	Tooktook!
4	<i>Youkol</i> 4	Parc lugubre... Mais préfère ça que rester enfermé sur bateau.	Parque triste ..., pero mejor	quE a q u e d æ r e m d e m d r...o B d e t l s a r i d d .
5	<i>Youkol</i> 4	Route encore longue pour tribu.	Camino todavía largo para tribu.	Route still long fo
6	<i>Youkol</i> 3	Route encore longue aant d'at	Tedavía fælræs usacrægo deasmiaudru	Scthiels!...l e g a y h o t g e r o a d b e g o a e
7	<i>Youkol</i> 2	Hommes veulent jamais aider...	T ê t o u n s b r c e o s m m e u n v c i a i e q u i l e r e s a y t u r d u a c h e s	T M e n r e v e s e v c w a n t t o h e l p . I s t e p o n s i k e a l d o s t r i c h e s t u
8	<i>Youkol</i> 1	Enfants restés dans village	ge Youkol os. k à t e a d e e m e v o i d e a Youkol	...C Q u i l e d e e n v e t a p r i o n t b o u k o l v

Tabla S3.26 - Conversación entre Kate Walker, Kurk y Ayawaska en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kurk	Quelles sont les nouvelles, Kate Walker ?	¿Qué pasó, Kate Walker?	What news, Kate Walker?
2	Ayawaska	Hum, on dirait Miss Kate Walker avoir temps de s'amuser !	¡Hmm, parecer que señorita Kate Walker tener tiempo para diversión!	Um, looks like Miss Kate Walker have time for much fun!
3	Kate Walker	Cette attraction est le seul moyen que j'ai trouvé pour atteindre la station de métro du parc.	Esta atracción es el único camino que encontré para llegar a la estación del estadio.	This ride is the only way I found to get to the park subway station.
4				
5	Ayawaska	Et miss Kate Walker trouver quoi pour aller le rencontrer Kate Walker para YoukoA nsd..?what Miss Kate Walker fi		
6	Kate Walker	J'ai déjà appris que le métro est saisi par des esprits, si vous préférez. Mais surtout, en sortant par sa dernière station, nous pourrions quitter la ville tout en restant sur l'itinéraire sacré de la transhumance.	Me Phaes edret erraad cã d tã eo nq s.u.e Enlf imet rdã berse sdeeg ut rrool.e Anrom ahubvya ihsãtd itã hã é ósn.u.b wã y die sc i sã fã i. bñ	prefer. But most important, when you exit from the last station, you can leave the city while still staying on the sacred route of migration.
7				
8				
9	Kurk	Où débouche cette station ?	¿Hacia dónde va a dar la estación?	Where does the station exit to?
10	Kate Walker	Une sorte de complexe sportif ... "Olympie" ...	Ao u nq au eels q ue cã cehã dsee ccoomp hã ee jã oã ..d e p o r t i v o ... A' O k i y m p i cã f" s o p cã r t g s o cã s rã p. l e x ... " O l y m	
11	Ayawaska	Olympia... Terre de martyres ...	Tsss ! Olympia... Tierra de mártires ...	j Pfff! Olympia... Land of martyrs ...
12	Kurk	C'est du beau travail, Kate Walker ...	Buen trabajo, Kate Walker. ¡No sé que iban a hacer los Youkols sin ayuda!	Good work, Kate Walker ... I didn't know
13		aide!		
14	Kate Walker	Avant tout, il faut remolquer le Krystal.	le Krystal. Antes de todo, hay que remolcar al Krystal.	Krystal. First of all, we have to hoist
15	Kurk	Comment pouvons-nous t'aider, Kate Walker?	¿De qué manera podemos ayudarte?	How can we help you, Kate Walker?
16	Kate Walker	Évidemment, vos grosses autruches ne pourront pas utiliser ce wagonnet pour atteindre la ligne de métro ... Les Youkols ont essayé de faire passer le Krystal à l'entrée de la station pendant que je m'occupe du Krystal ?	Óbviamente no podemos meter a los avestruces en el carro para llegar a la línea de Krystal.	Well, your big ostriches obviously couldn't take care of the Krystal? Krystal?
17				
18				
19	Ayawaska	Vais trouver volontaires ! Hihhi ! À plus tard, Miss Kate Walker.	Ir a buscar voluntarios, ¡ji, ji, ji! Hasta luego, señorita Kate Walker.	Go find volunteers, hee hee hee! See you later, Miss Kate Walker.

Tabla S3. 27 - Enunciado de Kate Walker y Ayawaska en la entrada al metro de Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Mais ... Où sont passés les Youkols ?	¿Dónde están los Youkols?	But... Where did the Youkols go?
2	Ayawaska	Youkols qui creusent le tunnel.	Los Youkols que están cavando el túnel.	Youkols who are digging the tunnel.

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.28 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en casa de Katerina, en el metro				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Radio			
2	Radio		Oh, Piotr, ¿por que? ¿Por qué la vida se empeña tanto en separarnos?	Oh Piotr... Why? Why is life so determined to keep us apart?
3				
4	Kate Walker	Mais qu'est-ce qui se passe ici ?	¿Qué está pasando aquí?	What is going on here?
5	Radio			
6	Radio	d'être unie à Yuri !	de casar Yuri!	wed Yuri!
7		D z a a ... Histoire très très triste. Misskate wal	Z a a s ... P l i b t y e n u G e n i a s t e n o b t e h o m o j c h e f i o k a f e	w a l k e d l z a j a P . i d'err y y v G e r n y a s a n d u s u a o m y u u a M i n o s r k l a t P e w r a d k e
8	Ebanista	Mais familles les ont promis à Tatiana et Yuri pour toucher héritage du grand oncle	familias prometer Tatiana y Yuri recibir di	n families promise Tatiana and Yuri get money from stores of their old great-uncle
9		J o s e p h q u i ...		J o s e p h w h o ...
10	Kate Walker	Vous croyez vraiment que c'est le moment de suivre des feuilletons à l'eau de rose ? Il	¿Cree que es el momento de estar viendo telenovelas cursis? ¡Hay que despejar la	Do you really think this is the time to be watching sappy soap operas? We need to have
11	Kate Walker	faut finir de déblayer l'entée avant l'arrivée d'Olga et du Colonel !	puerta de entrada antes de que lleguen Olga y el coronel!	the entranceway clear before Olga and the Colonel get here!
12	Ebanista	D z a , d z a ... Youkols retournent creuser ...	Z a a s , z a a s ... Youkols volver a cavar ...	D z a , d z a ... Youkols go back and

Tabla S3.29 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Herrero	Misskatewalke ?	¿Señokatewalke?	Misskatewalke?
2	Kate Walker	J'ai besoin que vous preniez cette amarre à côté de vous et que vous l'accrochiez au	Necesito que tome ese cable de ahí al lado y que lo conecte al tractor, por favor.	I need you to take that cable next to you and attach it to the tractor over there, please.
3		chariot là-bas, s'il vous plaît.		
4	Herrero	D z a a , d z a a ... R o o o o ...	S a a , s a a ... R u u u ...	D z a a , d z a a ... R o o o o ...
5	Kate Walker	M e r c i ...	G r a c i a s ...	T h a n k y o u ...

Tabla S3.30 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkols</i> en Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Herrero	Misskatewalke ?	¿Señokatewalke?	Misskatewalke?
2	Kate Walker	Est-ce que vous pouvez prendre l'amarre accrochée au cable de ce chariot, là-bas, et	¿Puede tomar el cable conectado al tractor y atarlo a la rueda grande, por favor?	Can you take the cable attached to the tractor there, and attach it to the ferris wheel, please?
3		l'accrocher à la grande roue, s'il vous plaît ?		
4	Herrero	T o o k . . . O k a y e t o o k ... R o g g l h !	T u k ... O k e t u k ... R o o l h !	T o o k ... O k a y t o o k ... R o g g l h !

Tabla S3.31 - Conversación entre Kate Walker y los <i>youkolsen</i> Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kurk	Félicitations, Kate Walker... Grâce à	to i jEnhdra uenb, Kate Walker lU Gna da ab ad i la migracióp seguiriá su éurso. re pr	e Gndr gratulations, Kate Walker... Thanks
2	Kate Walker	Merci, Kurk. Mais sans l'aide de	e la tjr Gir la u j ajs e k' l' u a k r i a i n o r i h e b r p a ... s i d o	b o s i b l T e h a r i k n y l a u , a y k u d r a k l d e B u t a w i r t i b o u . t t h e
3	<i>Youko</i> 1	Beek Nanook metal ... !	i Gran Nanúk metal ...!	Beek Nanook metal ...!
4	Óscar	Heu ... Bonjour.	Ehh ... Hola.	Uhh ... Good day.
5	<i>Youko</i> 2	Toodoo kan hok ! Tooktook !	iTudú-canók! ¿Tuk-tuk?	Toodoo kan hok! Tooktook!
6	Ayawaska	Gapo taktok metal beeknok Nanook !	L y G a m p o s t a R O s k a m e t . a B e e k e e s p e r n a o o b b k y	a b e e k e e s p e r n a o o b b k y
7	Ayawaska	Esperitooloo look !	Esperitooloo look!	Esperitooloo Look!
8	Kate Walker	Que leur avez-vous dit ?	¿Qué les ha dicho?	What did you say to them?
9	Ayawaska	Que bel homme métal n'est pas mo	s t r Q u . e h e i s h e i l h i o m b r P e a s g u d a a p n o g e d r e e u m e . t a l l n o s	e r t i n b a s t h a n d s p h e , m e t a l j i n d n i i n s o p e t i n g o r o
10	Kate Walker	" Bel homme métal " ... Dites - moi , ayaw	s H k o a m p r c e e d b e o n m e v t i a i l e " u . x D O s g c a a n r e , s e A n y b a l w e a s v k o a u , s	p h a r e d e o i n e m p n e s a l o n n a d a ? t o n T e l l b m e , n o a y a w a
11	Kate Walker	impressionner ...		Oscar ...
12	Ayawaska	Tsss ... Intérêt purement spiri	tuel ... Pfff ... Puro interés espiri	tual ... Tsss ... Purely spiritual in
13	Ayawaska	Mais tribu va mettre temps à s'habitue	Pe a b o l t i . b B l u o m p r u t i e m p q u h á s t a o y u e e a	d a b i s t u m t o r u i a t e e a v d i e l . M e p d r m g o b t i n e a t o e g e t
14	Ayawaska	shamane.	chamán.	shaman's yurt.
15	Kate Walker	Il va être ravi... De mon côté, je vais essayer de faire sortir les autruches, que tout le	Estará encantado... Mi entras tanto, i n t	H e n ' t l a r é b e s a d e l r i g h t o d ... a v e s t r e c e s a n Q u e s
16	Kate Walker	monde se tienne prêt au départ.	todos.	ready to leave.

Tabla S3.32 - Enunciado de los <i>youkolsen</i> Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youko</i> 1	Tribu repartir vite ... Méch	a n t s b l o m m a e s h p o u p a b e t h o ... a H	p T i m b i e b e s l m e a l v o e s h p e o r d e e r q u i l c e k g l a y r
2	<i>Youko</i> 2	Baïrtla ! Toi trop fort	e . B a R i r h o c a d r d e i e a m b o é k e d u e	r t e B . a i j r R t i l h a o ! o a Y r o d u e t e o u n k s o t k r e o c h
3	<i>Youko</i> 3	Prochaine fois, peut-être	P e s o x a y n e r v e a s q u é t i z u á i t e a t a	u N t e d e p t a m t a i ... m d e e , s r m a i y r b e t o b d e o t t e e l r
4	<i>Youko</i> 4	Bien joué, Misskatewalke !	i Bien hecho, Señokatewalke!	Good going, Misskatewalke!
5	<i>Youko</i> 5	Autruches doivent être sorties, Misskatewalke !	Avesruces deber salir, Señokatewalke.	Ostriches must all come out, Misskatewalke.
6	<i>Youko</i> 6	Nanook metal revenu sur it	N a r r c e o k f e m e n t e a . l ! v o l v e r a	e s t a N r a n e n o k t i m e r t r a d f b i a r c k e . o l n
7	<i>Youko</i> 7	Faire sortir autruches, vite...	Sacar avestruces ,	r á p i d o B r i n g o s t r i c h e s o u

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.33 - Conversación entre Óscar y Ayawaska al salir de Baranour				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Óscar	Mais madame, puisque je vous dis que je peux parfaitement suivre votre caravane à	Pero, señora, como ya le he dicho, soy capaz de seguir perfectamente a su caravana a	But madame, I told you I am actually perfectly capable of following your caravan on a
2		piéd ...		foot
3	Ayawaska	Yourte de shamane très confortable ! Bel homme métal doit se reposer après tout ce	Yurta de chamán muy cómoda! Hombre guapo de metal deber descansar después de todo	Shaman's yurt very comfortable! Big handsome metal man must rest after everything
4		que lui faire pour tribu... H	hihi ! habber hecho por tribu... ¡Ji, ji, ji!	he has done for tribe... Hee hee hee!
5	Óscar	Roh ! Mais... Madame, enfin !	¡Oh! ¡Pero... señora, por favor!	Oh! But... Madame, please! I ...
6	Bouruth	Tooktook!	¡Tuk-tuk!	Tooktook!

Tabla S3.34 - Conversación entre Kurk y Kate Walker en el metro				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kurk	Les miliciens ... Ils	Los soldados! Nos han encontrado. e	trā b e . s o l d i e r s ... T h e
2	Kate Walker	Ils doivent nous cro	Pensarán que les estamos en la superficie. Bien.	h t h e y m i n e u s x t ... t h i n k w e '
3	Kurk	Tu as raison, Kate	Wailke neers. rJaez..ón, Kate	Wá ð u k ' e r r e r Y i o g . h t , K a
4		Kaamlék ... Kaamlék,	mi i Káml et, p káml et migapa!	K a a m l e k ... K a a m l e k
5	Kate Walker	Kurk ... Regarde l	à - bas . Kurk ... Mira al	l í ... K u r k ... L o o k o v e r
6	Kurk	Qu'est-ce que c'est ?	¿Qué es eso?	W h a t ' s t h a t ?
7	Kate Walker	Je vais aller voir	... A t V t o e y n d a e z v e m o . i E l s à p é	r a m e l ' a l q u i g o l o o k ... W a

Tabla S3.35 - Conversación entre Kate Walker, Kurk y Ayawaska en el metro				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Bon ... Nous avons un probl	Bien ... Tenemos un problema.	W e l l ... W e h a v e a p r o b l e m .
2	Kurk	Oui, nous avons vu.	Sí, lo hemos visto.	Y e s , w e s a w .
3	Ayawaska	Miss Kate Walker doit vite lib	Ére se pñ a os si at ga e K p a t u e r W a a l r k a e v r a n d e e . b e r d e s p e j a r c a r M i r s o p k a a r t a e c W a r l a k v e a r n a m u r s á t p i f d r o e . e p a s	
4	Kate Walker	Mmh ... une idée lumineuse de votre	par t M m s e . r é s t a r á a b g e n í a h u q u e A y a w á e k e . u n a M r t m u . e r A a b i r d g h t a i d r e a a , w a y u a d w a r s e l a d . l y b e	
5	Ayawaska	Si Miss Kate Walker trouve de quoi effrayer chauves-souris, elles partiront sans	Si señorita Kate Walker encontrar algo que asustar murciélagos, seguro que ellos	I f M i s s K a t e W a l k e r f i n d s o m e t h i n g g
6		doute ...	salir fuera ...	
7	Kate Walker	Très bien, je vais voir ce que je peux faire.	De acuerdo, iré a ver qué puedo hacer.	A l l r i g h t , I ' l l g o s e e t h a t I c a n d o .
8	Kurk	Merci, Kate Walker. Et n'hésite pas à solliciter les Youkols, je suis sûr qu'ils pourront	Gracias, Kate Walker. Y llama a los Youkols si necesitas algo, estoy seguro de que te	T h a n k y o u , K a t e W a l k e r . A n d c a l l o n t h e Y o u k o l s f o r h e l p i f y o u n e e d i t , I ' m s u r e t h e y ' l l
9		te prêter main-forte.	ayudarán.	b e a b l e t o g i v e y o u a h a n d .

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.38 - Conversación entre Bouruth y Kate Walker en Olympia				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1		Misskatewalke !	¡Señokatewalke!	Misskatewalke!
2	Bouruth	Réussi à m'arranger avec précédent o	Yo conseguí acordar con el antiguo dueño. (Este día) ya tener purta hasta el final. Anáigud	I n d uMavdoey aagr aIn gement with previous owner ...
3		Ancien occupant va habiter autre your	te dpoueuñ o qiure aMi vsikvaitre waa lokter ad oyrumet ad a	na sr a ajoemhe forñier aivoek navt decidagb lkean other yunrsb Misskatewalke.sleep nice in
4				this...
5	Kate Walker	Oh... C'est vraiment très généreux de	votre pariOh ¡Qué detalle, Sr Bouruth! ¡Gracias!	luth, merci beaucoupOhp... !that's really very nice of you,

Tabla S3.39 - Enunciado de los <i>youkols</i> en Olympia				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Bouruth	Autriches peuvent brouter	e Avestrices podedabosa eomer. y dñscamsr. ¡Estao contentos!	eOss t!riches can now eat and
2	<i>Youkol1</i>	Esprits agités, Misskatewa	¡Espíritus disgustados, Señokatewalke!	Spirits upset, Miss
3	<i>Youkol2</i>	*Bâillement* Rincée-crevée !	*Bostezo* ¡Chaparrón!	*Yawn* Cloudburst!
4	<i>Youkol3</i>	Hommes veulent jamais aider	.H oTmã tr ue ss oum mœ a vœ ier le e s a y u t l a u	c.M eñt enfecvoes r ceovmœr v w ænjta st oa vhees
5	<i>Youkol4</i>	Misskatewalke sait quand tribu sera arrivée ?	¿Señokatewalke saber cuando tribu l llegar al otro lado?	
6	<i>Youkol5</i>	Tribu sait qu'esprits guident Misskatewalke !	¡Tribu saber espíritus guiar, Señokatewalke!	Tribe knows spirits guide Msskatewalke!
7	<i>Youkol6</i>	Tribu repartir vite ... Mécha	nTsr ihbo mne as r cphoaurv api reonntt oa... rHi ovme	rr .e f s i r b æ l v æ d a o v s e p p o u d i e c r k l y l ... l e v g a r
8	<i>Youkol7</i>		Bien que nosotros retomar antigua ruta.	Good we finally go back on ancient route.

Tabla S3.40 - Conversación entre Kate Walker, Kurk y Ayawaska delante de Olympia				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kurk	Ah, Kate Walker... Tu es bien installée ?	Ah, Kate Walker. ¿Qué tal tu habitación?	Ah, Kate Walker... How are you
2	Kate Walker	Oui, merci beaucoup pour la yurt. D'ailleurs, je ne vais pas trainer: je tombe de fatigue...	Genial, muchas gracias por la yurt. Pero no me puedo quedar por mucho tiempo: estoy agotada...	Great, thank you so much for the yurt. But I really can't stay too long: I'm exhausted.
3	Kurk	Hélas, la nuit risque d'être longue...	Puede que la noche sea muy larga...	Alas, the night may well be
4	Kate Walker	Pourquoi donc ?	¿Por qué?	Why?
5	Ayawaska	Miss Kate Walker regarder la lune... !	¡Señorita Walker mirar luna!	Miss Kate Walker take look at
6	Kurk	La lune rouge... Elle n'entre dans cette phase qu'une fois tous les vingt ans...	La luna roja... Aparece en esta fase una vez cada veinte años.	The red moon... It only very rarely enters
7	Kate Walker	Tous les vingt ans ? Comme la transhumance en somme.	¿Cada veinte años? Como nuestra migración.	Every twenty years? Just like the migration.
8	Ayawaska	Miss Kate Walker bien calculer...	¡Hi hi hi ! Señorita Kate Walker calcular bien...	Ji, ji, ji! Miss Kate Walker calculate well
9	Kurk	Il n'y a pas de hasard. Chaque transhumance doit arriver ici, à cet endroit précis, pour la nuit de la lune rouge.	No es casual. Cada migración debe reunirse en este punto para la noche de la luna roja.	It is not chance. Each migration must come here, to this exact spot, for the night of the red moon.
10	Kate Walker	Pourquoi est-ce aussi important ?	¿Por qué es tan importante?	Why is it so important?
11	Kurk	La lune rouge donne lieu à une cérémonie rituelle qui a pour but d'attirer sur la transhumance la faveur des esprits, et d'avoir ainsi une chance d'arriver à destination. Depuis la nuit des temps, cette cérémonie se tient dans le temple de la lune rouge.	La luna roja es el momento adecuado para una ceremonia para los Youkols. Un ritual para atraer el favor de los espíritus de la migración, y así poder alcanzar con el destino. Desde los albores, esta tiene lugar en el templo de la luna roja.	The red moon is the time for a sacred ceremony to bring the favor of the spirits upon the migration, and so to have a chance to reach the destination. Since the dawn of time, this ceremony has been held in the temple of the red moon.
12	Kate Walker	Je n'ai aperçu aucun temple dans la zone...	No he visto ningún templo en la zona...	I didn't see any temple in the zone...
13	Ayawaska	Là est le problème, Miss Kate Walker. Depuis la dernière migration, le temple a disparu.	Este es el problema, señorita Kate Walker. Desde la última migración, el templo ha desaparecido...	That is the problem, Miss Kate Walker. Since the last migration, the temple has disappeared...
14	Kate Walker	Un temple ne peut pas disparaître comme ça, voyons !	¡Un templo no se puede desvanecer así como así!	Come on, a temple can't just up and vanish like that!
15	Kurk	Sauf s'il est noyé sous des tonnes de béton.	A menos que esté sepultado entre toneladas de hormigón.	Unless it is buried beneath tons of concrete...
16	Kate Walker	Vous voulez dire que le temple aurait été sacrifié pour les besoins de la construction de ce stade ?	¿Quieres decir que el templo fue sacrificado para que pudiesen construir el estadio?	Do you mean that the temple was sacrificed so they could construct the stadium?
17	Kurk	On raconte que le guide spirituel de la précédente transhumance, mon prédécesseur en quelque sorte, aurait trouvé le moyen de sauver le temple.	Se dice que el guía espiritual de la migración anterior, el que fue mi predecesor, encontró una forma de salvar el templo...	It is said that the spiritual guide of the previous migration, my predecessor in a way, found a way to save the temple.
18	Kate Walker	Comment a-t-il fait ?	¿Cómo lo hizo?	How did he do that?
19	Kurk	Le guide Kan Ti Kha accompagné de quelques autres valeureux Youkols ont proposé leur service comme ouvriers sur le chantier. Ils se sont révélés de très habiles maçons... Au point de parvenir à dissimuler le temple sous les yeux de tous les architectes et contremaîtres...	El guía Khan Ti Kha, acompañado por otros valientes Youkols, se ofrecieron para el trabajo. Demostraron ser avezados albañiles, ¡hasta el punto de ocultar el templo bajo los ojos de todos los arquitectos y capataces...	The guide Khan Ti Kah, accompanied by a few other brave Youkols, offered to work on the site. They proved to be very able masons... At the point of arriving at night, away from the eyes of the architects and foremen.
20	Ayawaska	Youkols usés par travail pour sauver leur maison... Ils auraient cependant réussi dans leur entreprise et notre temple serait bien ici.	Su empresa fue todo un éxito, y nuestro templo permanece oculto aquí abajo en algún lugar...	But they succeed in their enterprise, and our temple really is hidden somewhere.
21	Kurk	quelque part, dissimulé sous ces constructions modernes... Hélas, ces constructions modernes ont épuisé les maçons... C'est terrible... Je... Je suis désolé.	En algún lugar, oculto bajo estas modernas construcciones... ¡Ay, estas modernas construcciones agotaron a los albañiles... Es terrible... Lo... siento mucho.	Somewhere, hidden under these modern buildings... Alas, these modern buildings have exhausted the masons... How terrible... I... I'm so sorry.
22	Kate Walker	"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok vhaanoo..."	"Tii espírituooloo makhra henok beeknok vhaanoo..."	"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok vhaanoo..."
23	Kurk	"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok vhaanoo..."	"Tii espírituooloo makhra henok beeknok vhaanoo..."	"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok vhaanoo..."
24	Ayawaska	Temple doit bien être quelque part... ! Moi, j'ai cherché partout... Mais je n'ai rien trouvé.	El templo debe estar en algún lugar... ! Yo he buscado por todas partes... Pero no he encontrado nada.	The temple must be somewhere... ! I have searched everywhere... But I haven't found anything.
25	Kate Walker	Kate Walker pas de trop... Hi hi hi !	ayudara señorita Kate Walker demasiado. ¡Ji, ji, ji!	Kate Walker not too much... Hee hee hee!

Estudio sobre la subtítulos en la serie de videojuegos *Syberia*: Oralidad ficticia de la lengua *youkol* y características técnicas de los subtítulos

Tabla S3.41 - Conversación entre Kate Walker y Dunyása				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Kate Walker	Je repense à ce que vous avez dit à propos	devo lvoiterned op ear el, o Kghuaen dTij oK asho. b rVeo ussu s paavderze,	i Klh aensa ts' it Kk ia m k. i G o m b o s w b a s , y o w s s ' a i o d k a b b u t o y
2		considéré désormais par les Youkols comme	o n g r a d a e s p n i g r a h e e n f a i s l a t u t ... c a p e r i e t a s i e v m e . b t P r e t e i i s l a m e f n t e i p o a s q u a e g d r e a c t i b o e n s e v c l i f n r t a r s p e i	
3		parce qu'il a décidé de se sacrifier pour sauver le temple des cérémonies sacrées afin	salvar el templo de las ceremonias sagradas y conseguir que les migraciones futuras	to save he temple of sacred ceremonies so all future migrations could continue to
4		que toutes les migrations futures puissent continuer d'obtenir la bénédiction des	siguiesen recibiendo la bendición de los espíritus.	receive the blessing of the spirits!!
5		esprits !		
6	Dunyása	C'est bien... Il ne faut jamais oublier le	eso es bueno. Nunca hay que olvidarse de los espíritus.	That's good... You should never fo
7	Kate Walker	"Tii Esperitooloo makhra henok beeknok	v h d n o o ... " E s q u e e s i t t o c e l o q u o u ' m a r k h d r i a t h c e h n e o z k l b e e s e k Y n o o u k k	b v l h s a n d d . i . i " E s s q u e e s i t t o c e l o q u o u e n d i k d e r a h e n o k o u b e c l e k s n o p k
8		pour lui rendre hommage...	honrarlo...	honor him...
9	Dunyása	"Que ton esprit rejoigne celui des ancêtre	s'Que tu espíritu se antee al desos antepasados que tu sacrificacion unta sep vana' a i s	y a i n M a y y o u r s p i r i t j o i n t o g e t h e r w i t h t h o s e o f t h e a n c e s t o r s a n d m a y y o u r s a c r i f i c e n e v e r
10		est donc ce qui disent de lui	les Youkols ... Eso es lo que dicen los Youkols.	b e i n v a i n ... T h a t ' s w h a t t h e Y o
11		Même una Bolche... Heu... Je veux dire, même	lcre ulx u s q u i u r o n b d l a d h e . c o n d i s g o u i l r e c l u e s o a a d l e g u i e n	E e e h a a c b p i s b e ... d e h h e s t a n d e a n n o e h e i t e r e p e d
12		pourraient pas le savoir...	eso.	w o u l d n ' t k n o w t h a t ...
13		Tu donneras le carnet à votre guide.. Il saura le comprendre s'il est vraiment qui tu	Entréguele este cuaderno a su guía. Él entenderá lo que pone, si es la persona que	G i v e t h e n o t e b o o k t o y o u r g i d e ... H e w i l l
14		prétends... L'esprit de mon père	l e g u i d e r a . u s t e d d i c e , e l e s p i r i t u d e m i p a d r e l o g u i a r á .	T h e s p i r i t o f m y f a t h e r w i l l g u i d e h i m .

Tabla S3.42 - Conversación entre Kate Walker y Ayawaska en el templo				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Ayawaska	Miss Kate Walker !	¡Señorita Kate Walker!	Miss Kate Walker!
2		Elle a réussi... Hi hi hi ! Mi ro	r s E l v a t c p a s e n g t r e . p G o a o r à s	s h e d o s t ! H e e h e e b e e ! M i b r o s w i l l n o w t e s o p e n t e m p l e ! c
3	Kate Walker	J'ai l'impression, oui ! Mais je vais avoir besoin d'aide pour les manipuler !	¡Sí, eso parece! ¡Pero voy a necesitar ayuda a la hora de usarlos!	I think so, yes! But I'm going to need help moving them!
4	Ayawaska	Youkols vont aider ! Miss Kate Walker les guider !	¡Youkols ayudar! ¡Señorita Kate Walker guiarlos!	Youkols give help! Miss Kate Walker guide them!

Tabla S3.43 - Enunciado Ayawaska en el templo				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	Ayawaska	Miss Kate Walker a réussi... Hi	h e h o r i t a l W a l k e r a r e u s s e e p o i n d i r	e m i d s a n K e a t t e e m p l a d k t e e r m p s l u o c c a e n d e n d o . s o h t e r e

Tabla S3.44 - Enunciado de los <i>youkols</i> y de Kate Walker al llegar al río Balatöm				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	Bairtla ! Beek gloogloo Oleelandza !	¡Bartla! ¡Bík glú-glú Olilánsa!	Bairtla! Beek gloogloo Oleelandza!
2	Kate Walker	Q u ' e s t - c e q u i s e	¿ Y a a s æ r æ n q u o	é e o... Now what's going on?

Tabla S3.45 - Enunciado de los <i>youkols</i> al llegar al río Balatom				
Nº	Personaje	Subtítulos en francés	Subtítulos en español	Subtítulos en inglés
1	<i>Youkol1</i>	O l e e l e n d z a ...	O l e e l e n d z a ...	O l e e l e n d z a ...
2	<i>Youkol2</i>	V e i l l e u a u r a i t d é j à	d û p V a i r g l i e l r a . . n t e y a d e b e r	h a b e r W a h t a c t h l e a r d æ . h o u l d a l r e a d
3	<i>Youkol3</i>	T e r r i b l e c e q u i e s t a r r i	L v o é q à u e p o n a t s a s r a c a r é p . . u e n t e	s a g T r e a r d r o i b s l e e r w t e a t r i h b a l p e p . . e n e
4	<i>Youkol4</i>	Enfin, Misskatewwalke ! Enfin !	¡Al fi, Señokatewalke! ¡¡¡Al fin!!!	Finally, misskatewalke! Finally!!!
5	<i>Youkol5</i>	Oleelendza !!!	¡¡¡Oleelendza!!!	Oleelendza!!!
6	<i>Youkol6</i>	Après rivière, tribu sera en sécurité !	¡Después de río, tribu estar a salvo!	A f t e r r i v e r , a l l t r
7	<i>Youkol7</i>	N ' a r r i v e p a s à c r o	i r e ... D i f í c i l d e c r e e r ...	H a r d t o b e l i e v e ...
8	<i>Youkol8</i>	C h a m a n e s ' e s t r e v e i l l é ... S e	C h a m a n e s e d e a p e r t a i r s . o D e s u a	r s h a t m r a s n o b f e i e n a d l v e y s t w a u k z e e u r p ... c a R