

Visual Restrictions in the Translation of Audiovisual Wordplays: The Case of *Modern Family*

Noemí Barrera-Rioja

Universitat de València, SPAIN

noemi.barrera@uv.es

<https://orcid.org/0000-0002-7237-9748>

ABSTRACT

When not only words, but also images, are involved in the process of translating humour, the degree of complexity increases. This paper delves into the translation of visually restricted wordplays in dubbed audiovisual products by carrying out a descriptive investigation. For this purpose, a corpus of visually restricted wordplays extracted from four seasons of the sitcom *Modern Family* was created. A total number of 84 instances were examined to determine the translation techniques used to deal with this type of wordplay in audiovisual products. The study revealed that literal translation was the most frequent technique and recreation, the least commonly used. Additionally, a general intention to preserve the pragmatic function of the visually restricted wordplays present in the original product in the target version was observed, since most of them were rendered into Spanish, i.e., a strategy other than omission was used.

KEYWORDS: audiovisual translation; dubbing; humour; wordplay; visual restrictions

Visual Restrictions in the Translation of Audiovisual Wordplays: The Case of *Modern Family*

Noemí Barrera-Rioja

Universitat de València, SPAIN

noemi.barrera@uv.es

<https://orcid.org/0000-0002-7237-9748>

RESUMEN

Cuando en el proceso de traducción del humor no solamente las palabras se ven involucradas, sino también las imágenes, el grado de complejidad aumenta. Este artículo investiga la traducción de juegos de palabras con restricciones visuales en productos audiovisuales doblados. Para este propósito, se ha compilado un corpus de juegos de palabras con restricciones visuales extraídos de cuatro temporadas de la comedia de situación *Modern Family* y se ha llevado a cabo un estudio descriptivo. Se han analizado un total de 84 ejemplos con el fin de determinar qué técnicas de traducción se usan para traducir este tipo de juego de palabras en productos audiovisuales. Se ha hallado que, en el presente producto, la traducción literal es la técnica más empleada, mientras que la recreación es la menos común. Asimismo, por lo general, se ha observado una intención de preservar, en la versión meta, la función pragmática de los juegos de palabras con restricciones visuales presentes en el producto original, puesto que la mayor parte de los ejemplos examinados se han trasladado al español, es decir, se ha optado por una estrategia que no fuese la omisión.

PALABRAS CLAVE: traducción audiovisual; doblaje; humor; juegos de palabras; restricciones visuales