

# La creación de humor gráfico en adolescentes: Un abordaje comunicacional y cognitivo

Ana Pedrazzini<sup>1</sup>, Lucía Bugallo<sup>1</sup> y Constanza Zinkgräf<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Grupo Vinculado de Estudios Culturales y Cognitivos IPEHCS - UNCO

<sup>2</sup>Fac. de Ciencias de la Educación. UNCO.

# El humor como fenómeno comunicativo y cognitivo

- \* Actividad intelectual deliberada
- \* Acto comunicativo. Semiosis
- \* Attardo, 2001; Charaudeau, 2006; Ermida 2008

# ¿Cuándo hay humor?

- \* Teorías de la **incongruencia**

- \* Conflicto cognitivo entre lo que se espera y lo que en realidad ocurre

- \* Violación de expectativas a partir de elementos, ideas y/o situaciones incompatibles e inadecuadas.

- \* Tarea de resolución de problemas. Modelos de incongruencia-resolución

- \* Attardo, 2001; Attardo y Raskin, ; Shultz, 1976, Suls, 1972....

# ¿Cuándo hay humor?

- \* Disposición **lúdica**
- \* Voluntad de **suspender** lo que se percibe como "erróneo", imposible o ilógico de acuerdo con un esquema conceptual

# El humor gráfico y la multimodalidad

- \* Convoca múltiples modos semióticos: dibujo, escritura, números, mapas...
- \* que se articulan de forma estrecha y contribuyen significativamente en la producción de sentido y creación de humor.
- \* El Refaie, 2009; Forceville and Urios Aparici 2009; Tsakona, 2009; Pedrazzini y Scheuer, 2010, 2018...

# ¿Cómo opera el humor gráfico?

VIÑETA  
TIRA



# El desarrollo del humor

- \* El humor aparece tempranamente, ligado al desarrollo cognitivo, comunicacional y social
- \* Complejización progresiva
- \* Sin embargo, el desarrollo no es un proceso lineal. **Entretejido en capas:** avances, retrocesos, superposiciones
- \* Hoicka, 2014; Martin, 2007; Mireault y Reddy, 2016; Karmiloff-Smith 1994; Timofeeva-Timofeev 2016...

# Investigar el desarrollo del humor

- \* Los estudios se han focalizado:
  - \* en etapas tempranas: desde el nacimiento hasta los 12 años
  - \* en el humor verbal y situacional

# La creación de humor gráfico en adolescentes

- \* 9 talleres de humor gráfico en contextos de educ. (in)formal en Bariloche y Roca
- \* Presentación PP. Debate.
- \* “Te invitamos a crear una viñeta/tira humorística en la que articules dibujo y texto escrito”
- \* Corpus: **154 textos** creados por adolescentes de 10 a 18 años

# Seis perfiles de textos

## JUEGO HUMORÍSTICO Construcción de Situación ficticia

C1

Motivación  
comprometida

Dos o más  
campos  
semánticos

Diversidad de  
figuras retóricas

C2

Motivación  
Lúdica

Dos o más  
campos  
semánticos

C3

Motivación  
Lúdica

Un campo  
semántico

Inversión,  
hipérbole,  
*personificación*

C4

Motivación  
Lúdica

Situación  
cómica,  
incongruencia  
empírica

C5

Elementos del  
género

Ausencia de  
incongruencia

Globos,  
onomatopeyas,  
cartuchos, etc.

C6

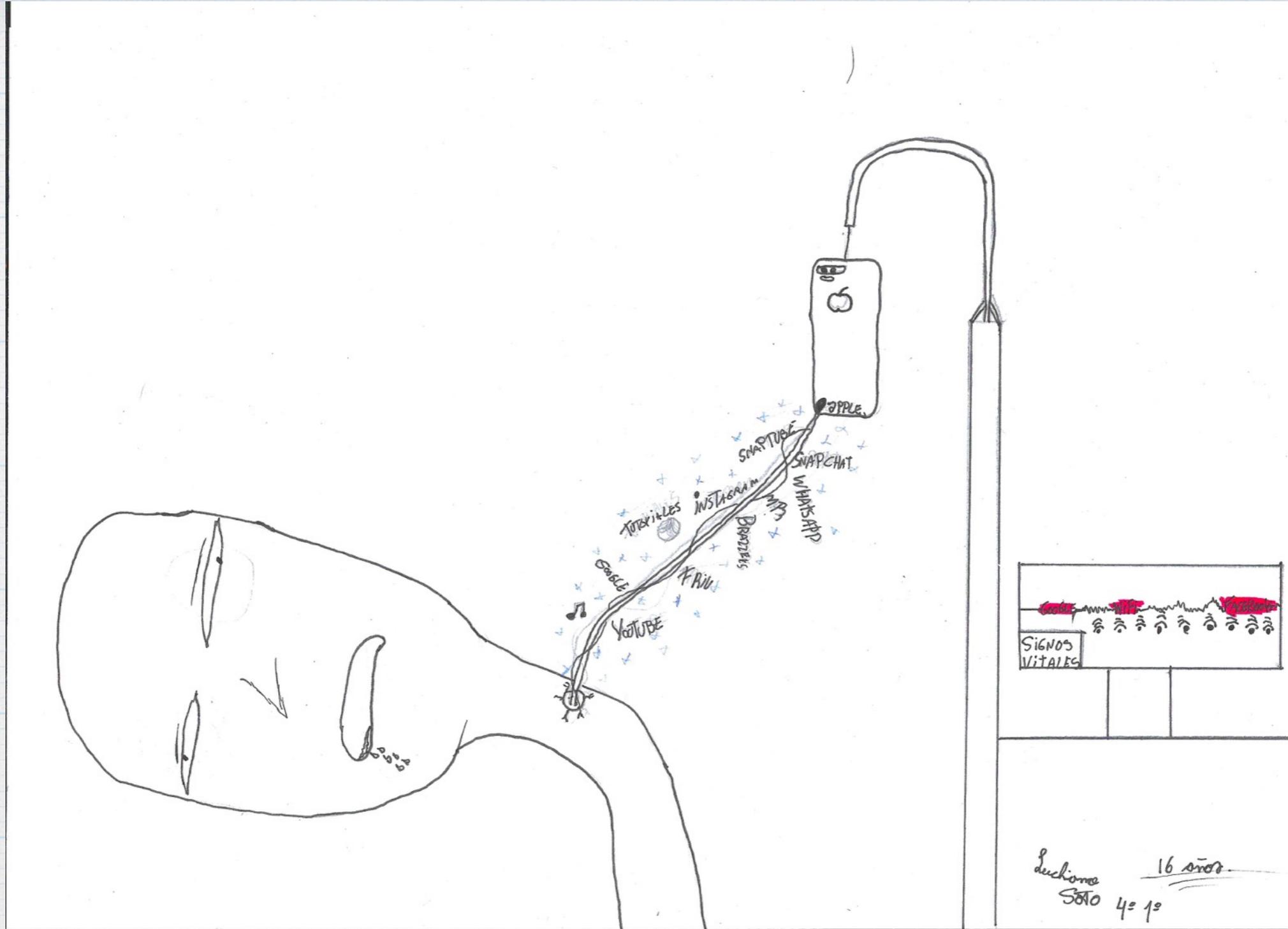
Textos de  
otro género

**C1**

**Motivación  
comprometida**

**Dos o más  
campos  
semánticos**

**Diversidad de  
figuras retóricas**



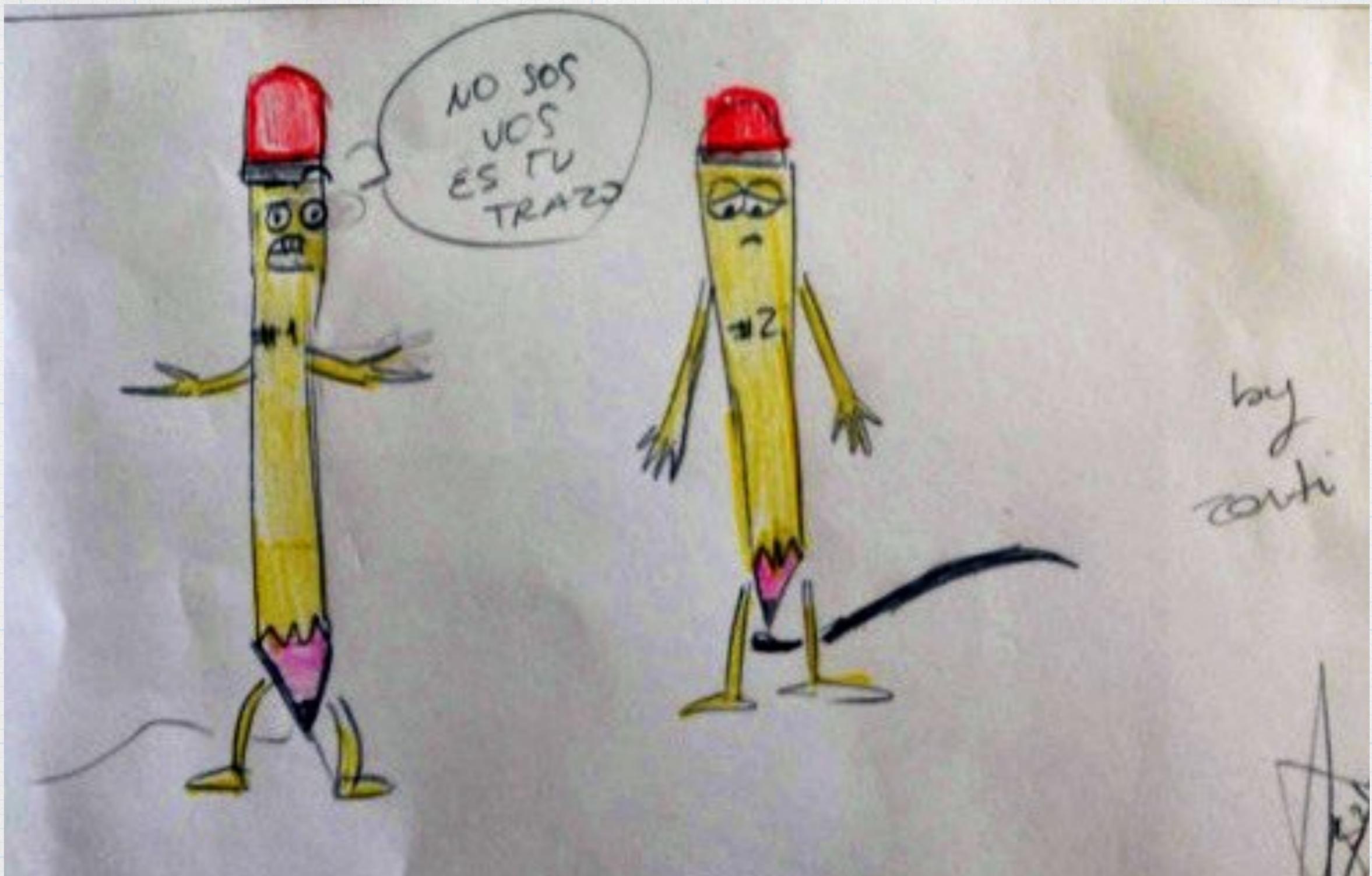
Luciano, 16 años

Comprometido. Distancia entre SR y SF

**C2**

**Motivación  
Lúdica**

**Dos o más  
campos  
semánticos**



Santiago, 17 años

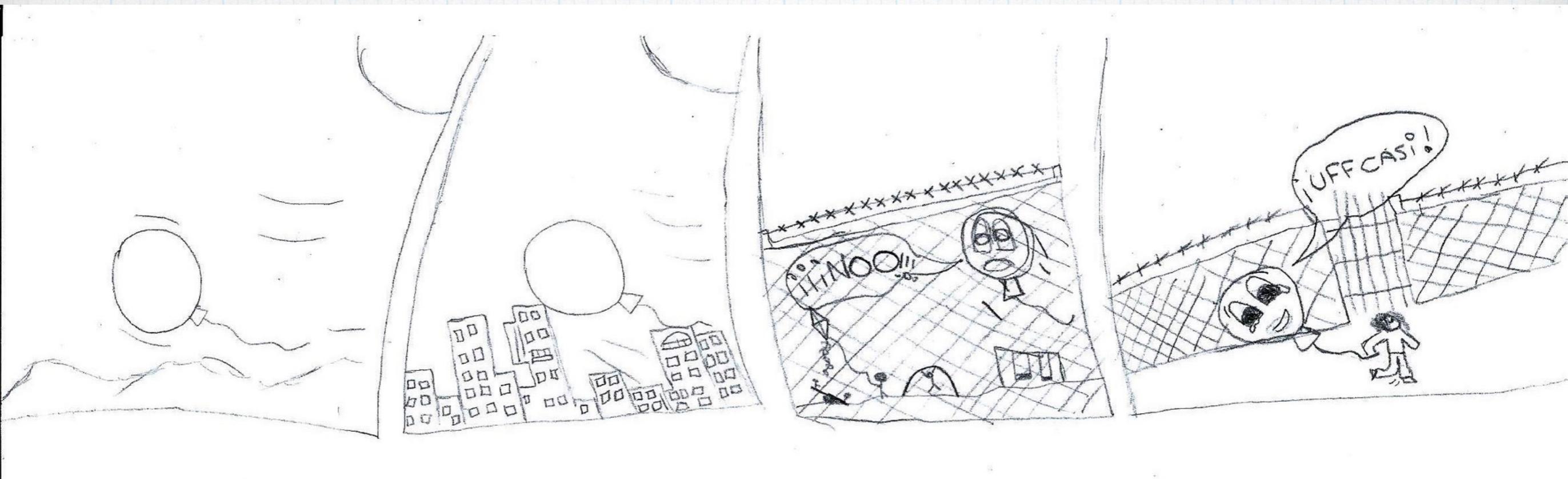
Lúdico. 2 campos semánticos en SF

**C3**

**Motivación  
Lúdica**

**Un campo  
semántico**

**Inversión,  
hipérbole,  
*personificación***



Luciano, 14 años

Lúdico. 1 campo semántico en SF

**C4**

**Motivación  
Lúdica**

**Situación  
cómica,  
incongruencia  
empírica**



Luz, 13 años

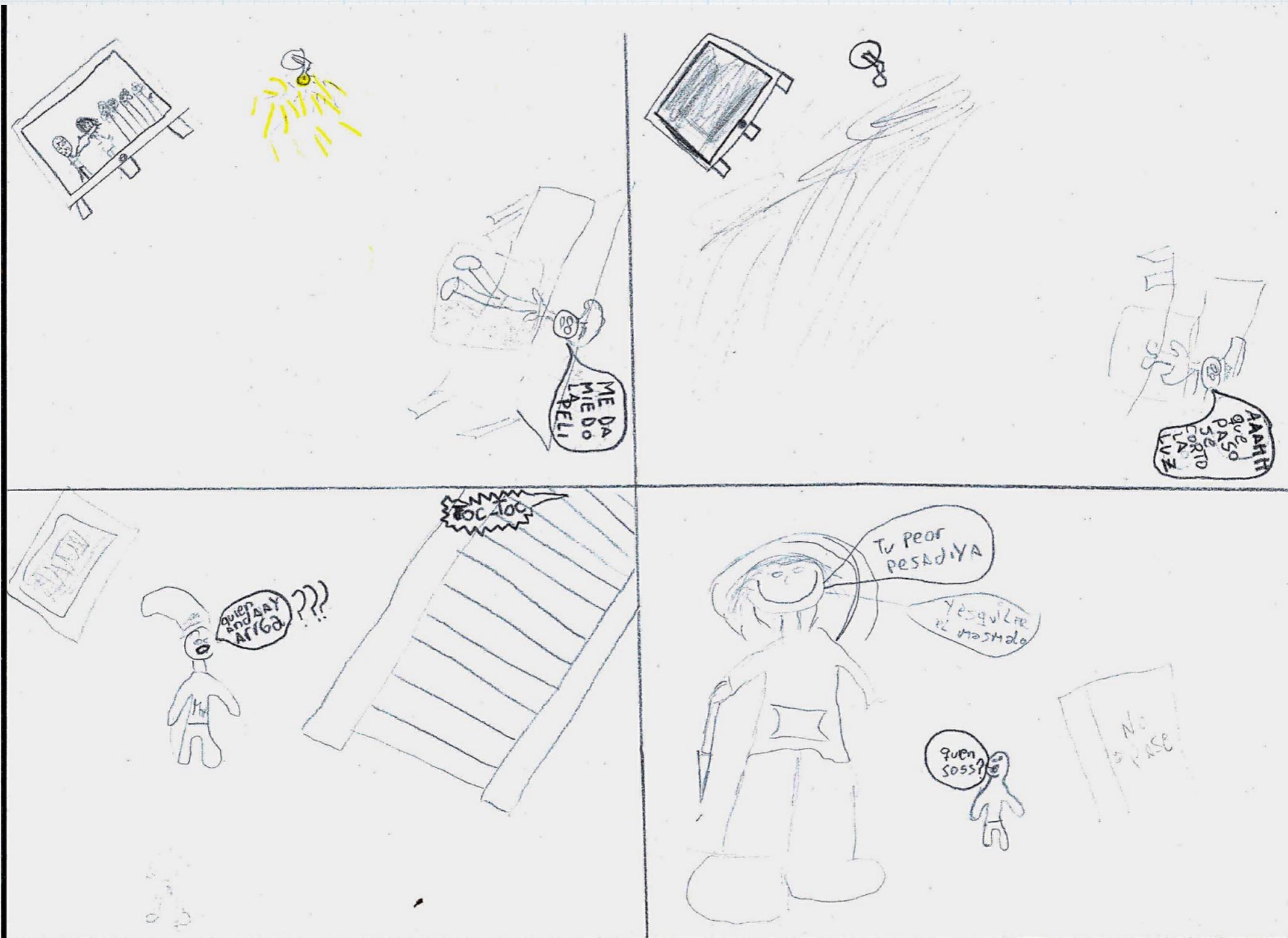
Lúdico. Cómico situacional. "Incongruencia empírica" (Puche Navarro y Lozano Hormaza 2002)

**C5**

**Elementos del  
género**

**Ausencia de  
incongruencia**

**Globos,  
onomatopeyas,  
cartuchos, etc.**



Agustín, 12 años

Ausencia de SF. Recursos del género

**C6**

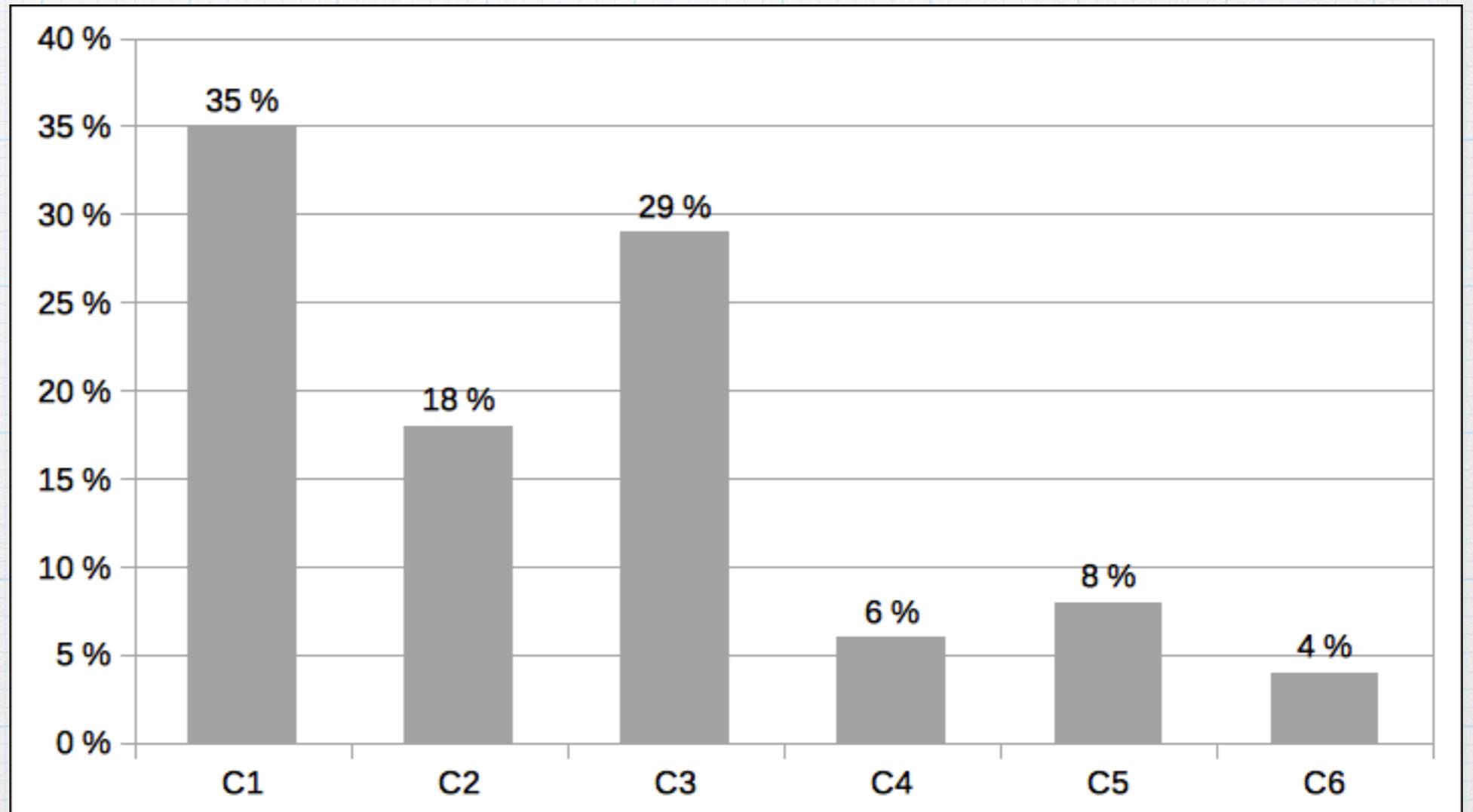
**Textos de  
otro género**



Rocío, 12 años

Otro género no humorístico

# Distribución de los perfiles de texto



**88% crean SF (C1-C4)**  
**Motivación lúdica: 53% (C2-C4)**

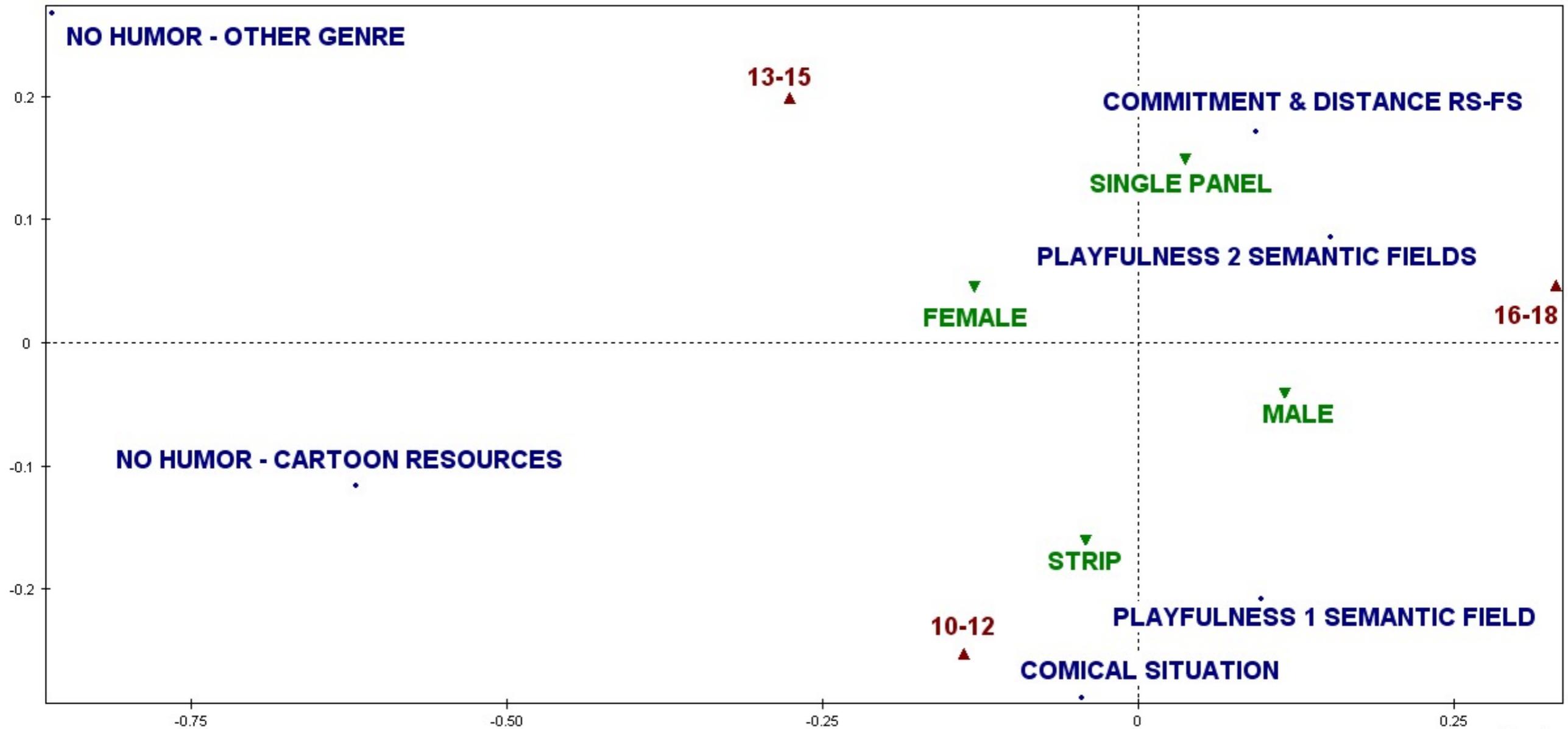
# Conclusiones y discusión

- \* HG: medio idóneo para aprender en torno al desarrollo cognitivo y comunicativo
- \* Franja etaria: Habilidades cognitivas y comunicativas para crear viñetas y tiras humorísticas. Variedad de recursos y grados de sofisticación
- \* Recursos con diferentes grados de complejidad
  - \* Profundizar análisis funcionamiento en producción e interpretación
  - \* Considerar edad y género

**¡Muchas gracias por su atención!**

# Perfiles de texto, edad, género y formato

Facteur 2



Facteur 1