

Juego con signos y sentidos. El humor gráfico como campo de desafío para niños y adolescentes.

Lucía Bugallo\*

Constanza Zinkgräf\*\*

Ana Pedrazzini\*

\*IPHECS-CONICET-UNCo - \*\*UNCo

# Objetivos

- o Proponer al humor gráfico como actividad lúdica y desafiante.
- o Complejizar el carácter lúdico habitualmente atribuido al humor y humor gráfico
- o Describir y analizar habilidades cognitivas y semióticas puestas en juego para producir un texto humorístico e inteligible



# Humor y juego

- o Diversión y disfrute (Munné, 1980)
- o Juego con sentidos, condiciones favorables de producción y posibilidades de exploración (Pavía, 2006)
- o Modo lúdico: producción e interpretación presupone un juego del “como si” (Pavía 2006 y Charaudeau, 2006)
- o Creación y percepción de estímulos divertidos que tienden a hacer reír a otros (Martin, 2007)
- o Introducción de una incongruencia, desajuste o situación que viola expectativas (Attardo y Raskin 1991)
- o Humor serio: disfrute en descryptar un mensaje no necesariamente risible
- o Carácter lúdico de la producción de humor gráfico: clima propicio para imaginar, ensayar, equivocarse, copiar, inventar

# Humor gráfico

- o Componente comunicacional particular: producciones destinadas a ser leídas por otros no presentes (Steimberg, 2013)
- o Propuesta implícita: comprender el juego de sentidos propios y figurados, encriptado por el autor.

# Humor gráfico: desafío cognitivo y semiótico

Conforma un espacio de problema abierto:  
participantes calibran por sí mismos los grados y  
campos de desafío a abordar en cada ocasión  
(Carr, Peters y Young-Loveridge, 1994)

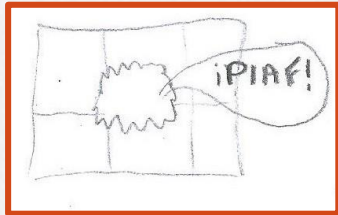




# A nivel semiótico



- o Texto que convoca diversos modos (Kress y Van Leeuwen, 2001) de carácter gráfico.
- o Estrecha vinculación del **modo visual** (dibujo) que en ocasiones incluye el **modo verbal escrito** y se ponen en juego a través de convenciones gráficas del género



Flexibles - permiten el uso de la imaginación con diversos grados de innovación y finalidad lúdica y comunicacional

# A nivel procedimental

- o El Humor gráfico exige cierto dominio del dibujo y la escritura
- o Actividades metacognitivas - puesta en marcha de mecanismos de anticipación, supervisión, revisión, comparación y evaluación (Scheuer, de la Cruz y Pozo, 2010)

# A nivel pragmático

## o El humor gráfico

- o permite la puesta en juego del perspectivismo -más de una manera de acercarse al objeto-
- o como un espacio fecundo para explorar y desplegar diferentes perspectivas sobre situaciones cotidianas
- o responde a diversas motivaciones del autor



# Nuestra experiencia ...

- o 2015 - 2017: ocho talleres de producción e interpretación de humor gráfico en contextos formales e informales en la ciudad de S. C. de Bariloche.
- o 149 niños/as y adolescentes de 10 a 19 años - 165 textos humorísticos
- o Presentación con variedad de:
  - o Formatos
  - o Autores
  - o Temas
  - o Recursos visuales, verbales y multimodales

Consigna: Los invitamos a crear una producción humorística (viñeta única o tira en la que utilicen dibujo y texto escrito)

# Análisis

- o Corpus analizado con un sistema de categorías multidimensional
- o Trabajo sobre temas abordados y diversidad de recursos desplegados por niños/as adolescentes en sus producciones
- o Motivación del autor:
  - o Lúdica
  - o Comprometida
  - o Mixta



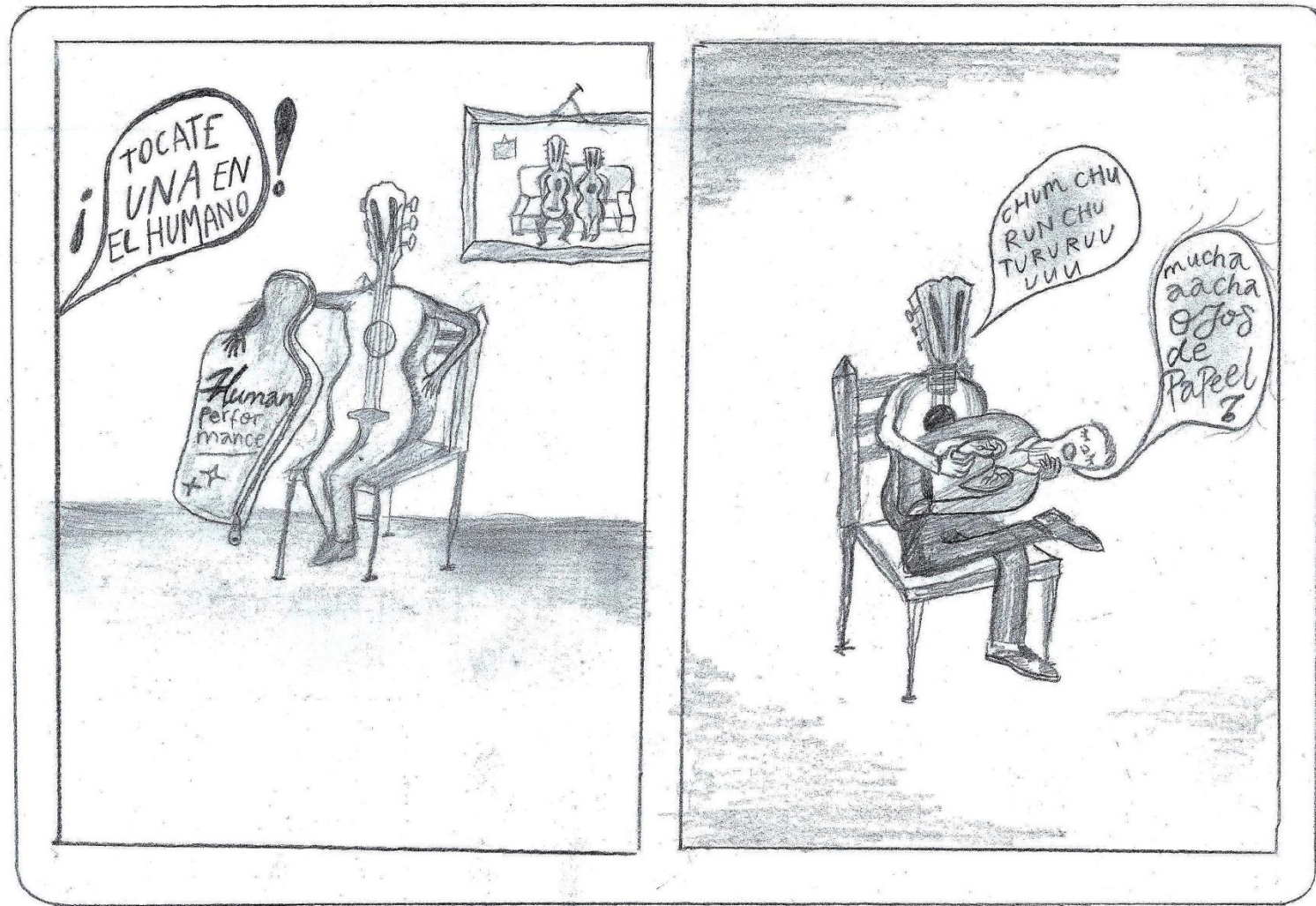


Figura 1 – Noah, 16 años



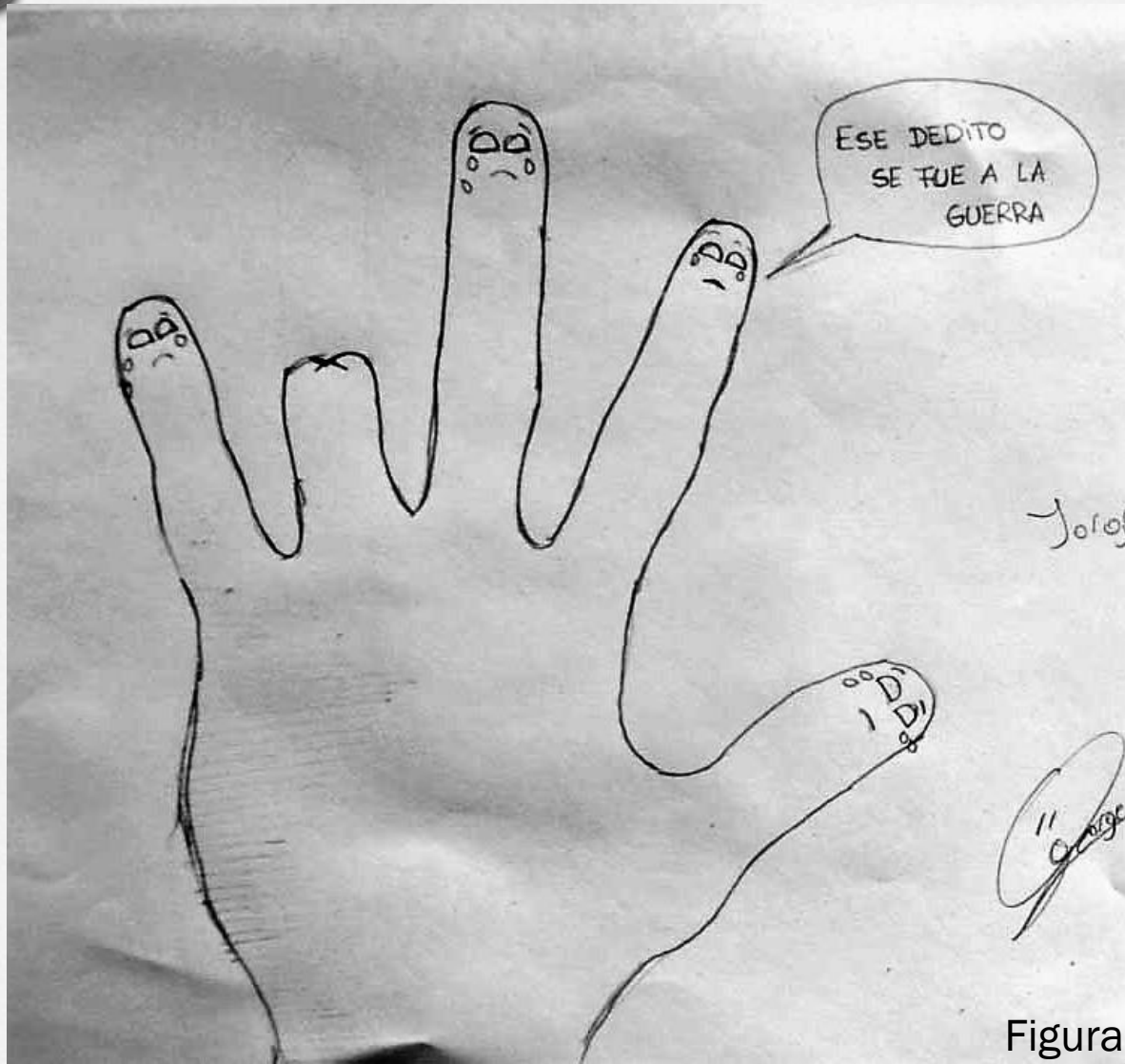


Figura 2 - Jorge 18 años





Figura 3 - Pamela 13 años

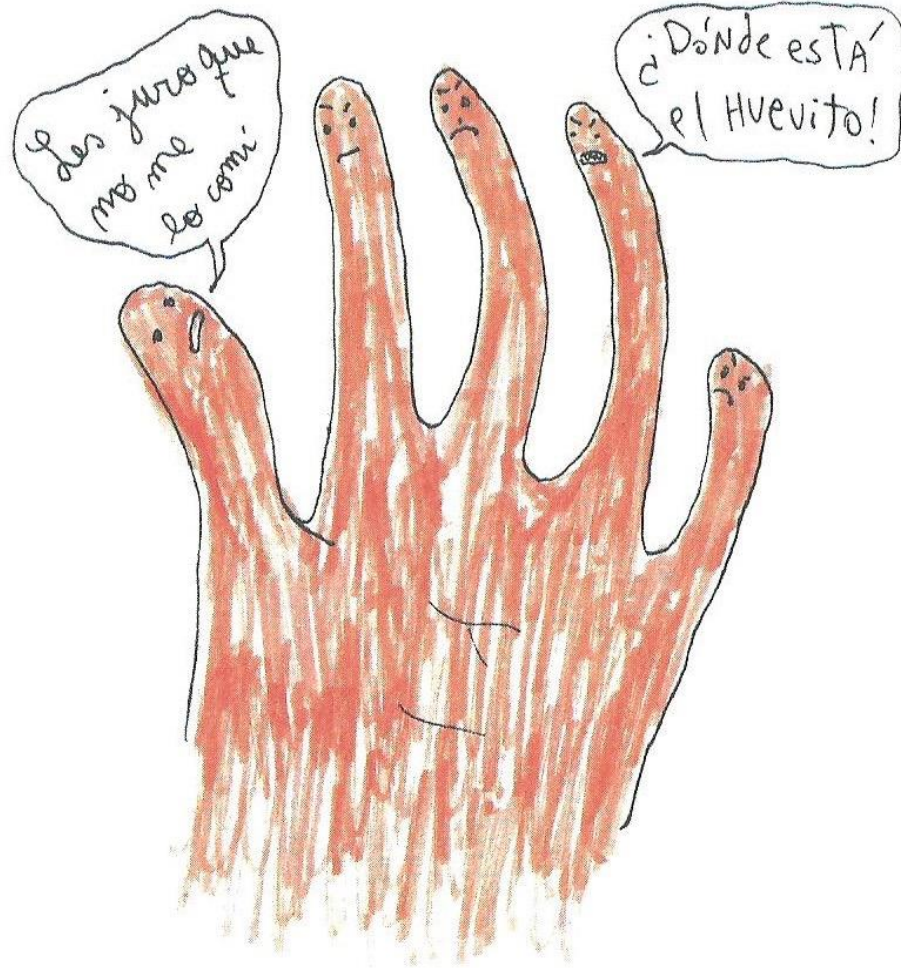
# Conclusiones

Humor gráfico:

- o actividad lúdica y desafiante
- o juego de sentidos que permite abordar una amplitud temática – hacer reír, alertar y/o reflexionar
- o Espacio de desafíos múltiples, de exigencia de destrezas y exploración de formas comunicativas y humorísticas en el que se hace uso de diversos modos y recursos gráficos
- o Efectos humorísticos y manifestación de la propia perspectiva

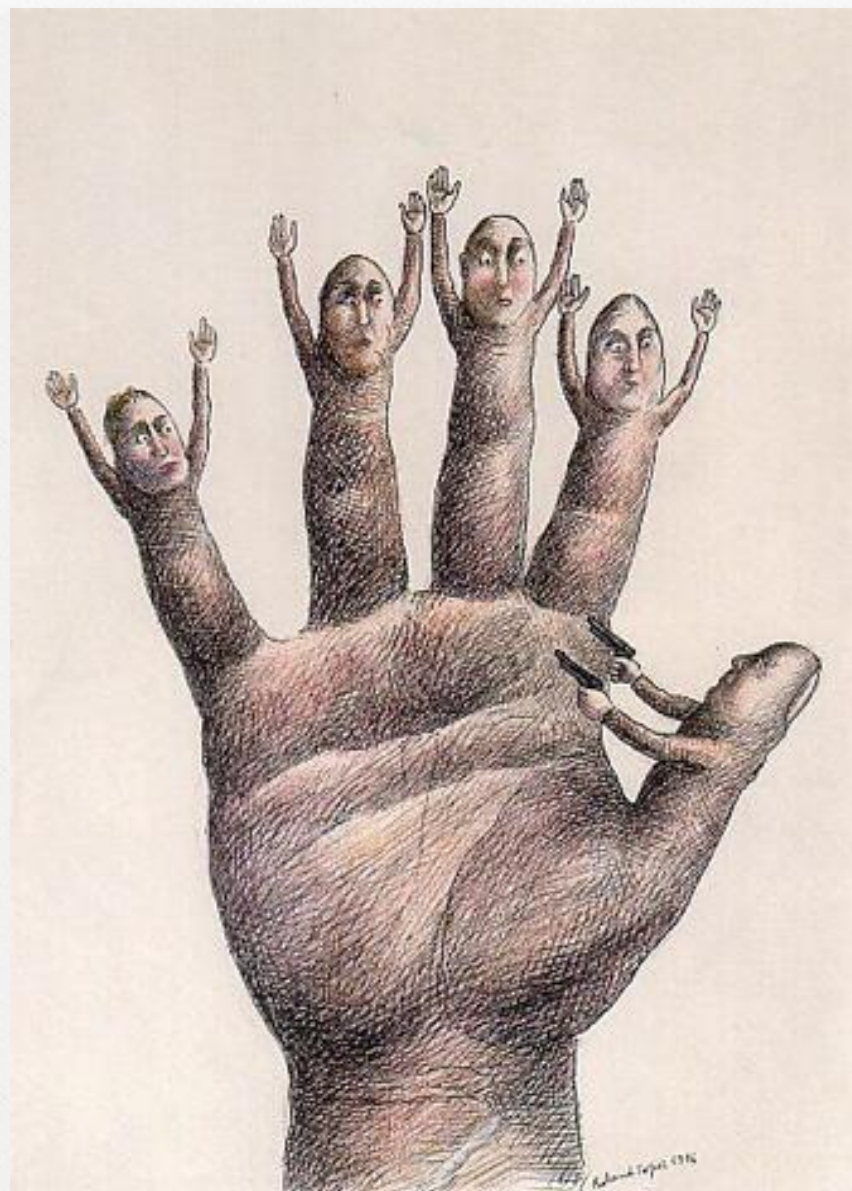


**¡Muchas gracias!**



Agu Grego, Junín de los Andes





Roland Topor, Francia