



Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico

Unidad de Aprendizaje
POÉTICA

Unidad de Competencia V
PROCESO POIÉTICO

Tema:

El proceso poético en la generación de objetos gráficos

Subtema: RETÓRICA VISUAL

“FIGURAS RETÓRICAS”

Docente: L.D.G Claudia Arellano Vázquez

2015-A

INTRODUCCIÓN

Cuando se genera el proceso poético el diseñador emplea recursos como la Retórica que pone en juego dos niveles de lenguaje: el lenguaje propio y el lenguaje figurado. Las figuras retóricas son las que permiten pasar de un nivel del lenguaje a otro.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

El presente material didáctico sólo visión proyectable tiene como finalidad exponer algunas de las figuras retóricas como un recurso en el proceso poético, para generar discursos visuales en las propuestas gráficas.

GUIÓN EXPLICATIVO

A) En la diapositiva 4 a la 6 corresponde definir que es la retórica, la retórica visual y sus funciones. Dinámica: Analizar los conceptos y complementarlo con participaciones de los alumnos dirigida por el docente.

B) De la diapositiva 8 a la 11, se menciona que es una figura retórica y sus características. Dinámica: Analizar los conceptos y aclarar posibles dudas.

C) De la diapositiva 12 a la 40, se exponen algunas figuras retóricas. Se define en que consisten y a que tipo de operación y relación pertenecen de acuerdo a los elementos que las conforman. Se presentan ejemplos visuales de cada figura retórica.

Dinámica: analizar cada ejemplo visual de acuerdo a las características de la figura retórica que ilustre. Pedir participaciones aleatorias de los alumnos. Finalizar con conclusiones.

Se recomienda emplear la presentación para dos sesiones de clase.

*Proyecto: Elaboración de un Cartel de una necesidad e comunicación real aplicando figuras retóricas. Designar las sesiones necesarias para la actividad.

Retórica

Retórica Visual

RETÓRICA

El lenguaje con el que nos comunicamos todos los días está retorizado. Sin darnos cuenta o muchas veces de forma intencionada, utilizamos metáforas para explicar algo, cambiamos el orden de los acontecimientos para crear mayor énfasis u omitimos ciertas palabras que sustituimos por gestos.


Pero ¿qué es la retórica?. La **Retórica** es definida como el arte de la persuasión mediante la palabra; una técnica tal, que al ser aplicada al discurso oral, permite convencer al oyente incluso de aquello de lo cual hay que persuadirlo es falso. Un ejemplo muy común es en el ámbito político.

En el Diseño Gráfico se construyen discursos visuales aplicando la Retórica Visual que retoma las figuras retóricas de la Retórica clásica.

Funciones de la Retórica Visual:

- Función persuasiva: es su función más clásica en la que se intenta convencer al receptor.
- Función propagandística: se intenta conseguir la adhesión del receptor a una idea política o religiosa.
- Función constructiva: mediante la utilización de las figuras retóricas se puede construir un mensaje con una finalidad determinada y dirigido a un público determinado.
- Función comunicativa: la Retórica toma el sentido del lenguaje estricto para transformarlo en un lenguaje figurado, un nuevo mensaje capaz de convencer y persuadir.

Figuras Retóricas



La Retórica pone en juego dos niveles de lenguaje: el lenguaje propio y el lenguaje figurado. La figura retórica es la que permite pasar de un nivel del lenguaje a otro.

El paso de un nivel a otro se puede realizar en dos momentos simétricos:

- En el momento de la creación: el emisor del mensaje parte de una proposición simple para transformarla con una figura retórica.
- En el momento de la recepción: el oyente capta el mensaje en un sentido figurado y restituye la proposición a un lenguaje propio.

Figuras Retóricas

La figura retórica se define como la operación que parte de una proposición simple y modifica ciertos elementos para construir una proposición figurada. Podemos clasificar las figuras según dos dimensiones:

- Según la naturaleza de su operación.
- Según la naturaleza de la relación que le une que los otros elementos.



1. Operaciones

Adjunción: se añaden uno o varios elementos a la proposición.

Supresión: se quitan uno o varios elementos a la proposición.

Sustitución: se trata de una supresión seguida de una adjunción en la que se quita un elemento para reemplazarlo por otro.

Intercambio: se trata de dos sustituciones recíprocas en la que se permutan dos elementos de la proposición.

2. Relaciones

Identidad: elementos de la proposición que pertenecen a un mismo patrón o modelo constituido por un solo término.


Similitud: elementos de la proposición que pertenecen a un patrón de un solo término o a un patrón que incluye otros términos.

Oposición: elementos de la proposición que pertenecen a patrones distintos.

Diferencia: elementos de la proposición que pertenecen a un patrón que comprende otros términos.

Falsa Homología: relaciones idénticas en cuanto a forma, y opuestos en cuanto a contenido, o viceversa.

Metáfora

- 
- Es una de las figuras que modifican el sentido de las palabras, es el paso del sentido directo al figurado.
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación de similitud.

NESCAFÉ
DIPLOMAT




HIERVE EL AGUA

RÍNDETE A SU AROMA



1990

Hipérbole


- 
- Es la figura de la exageración de los términos, es la más usada en publicidad.
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación de identidad.





**Ahora en su nuevo tamaño.
Dog Chow, siempre con tu mascota.**

Alusión

- 
- Esta figura retórica se basa en la sustitución de un elemento por otro con características similares.
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación de similitud.




Represión



LA PRENSA EN MÉXICO

Metonymimia

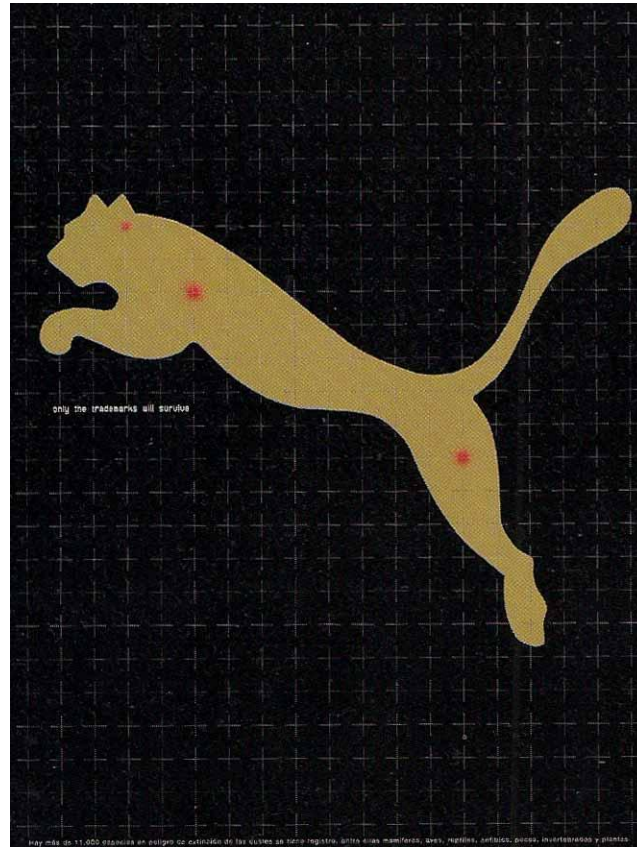
- 
- Es la sustitución de un elemento diferente, de la causa por el efecto, se basa en la transferencia de sentido mediante la contigüidad. Transmite el sentido por asociación, en lugar de nombrar el objeto se le inserta en una acción.
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación de diferencia.

Bayer 

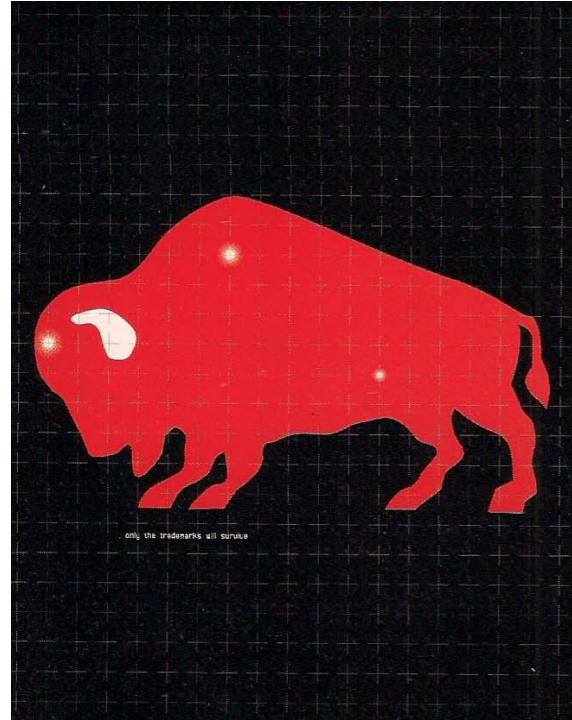
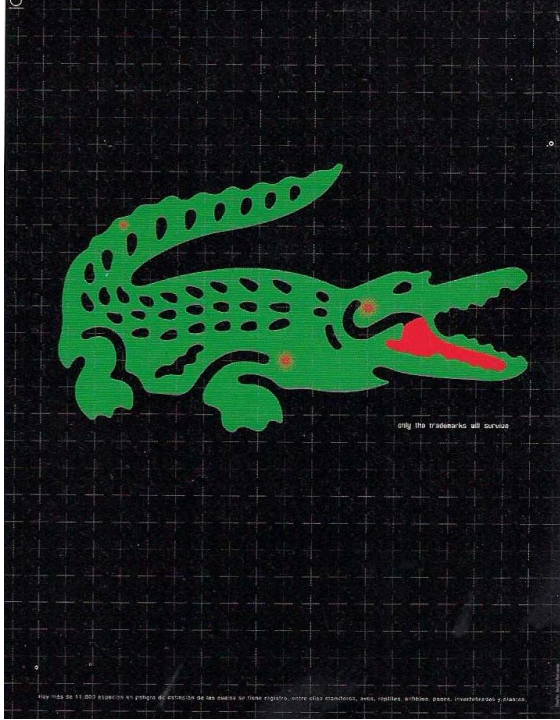


ASPIRINA^{M.R.}


Carteles de la serie “Solo las marcas registradas sobrevivirán”

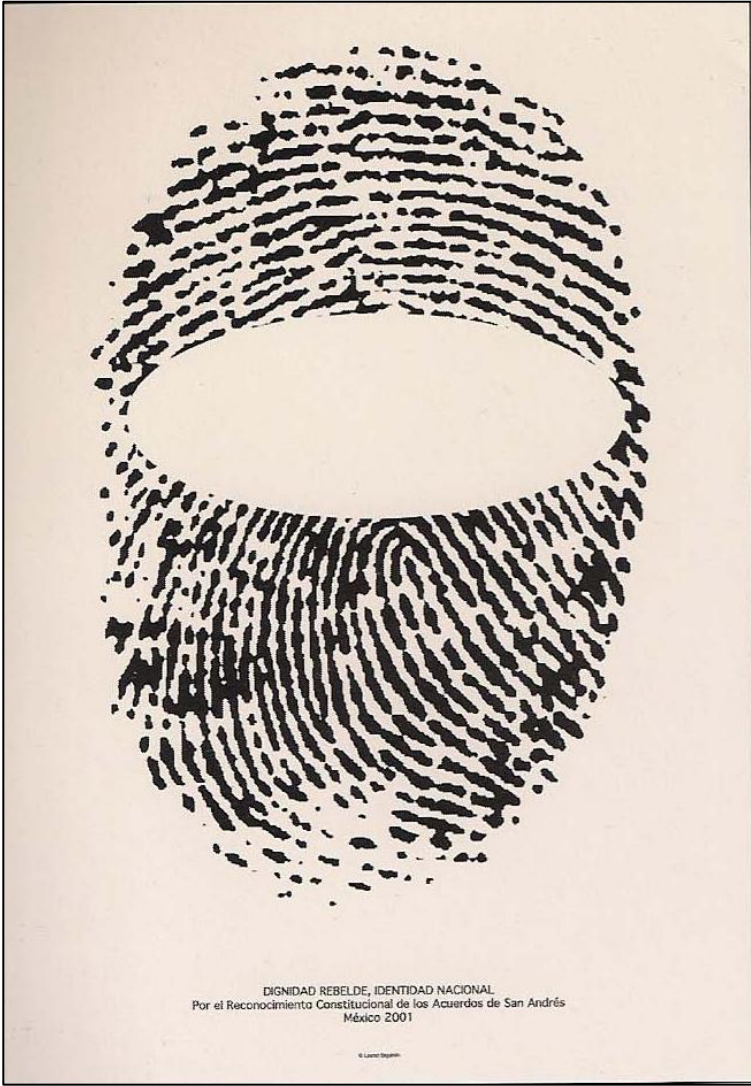


Carteles de la serie “Solo las marcas registradas sobrevivirán”



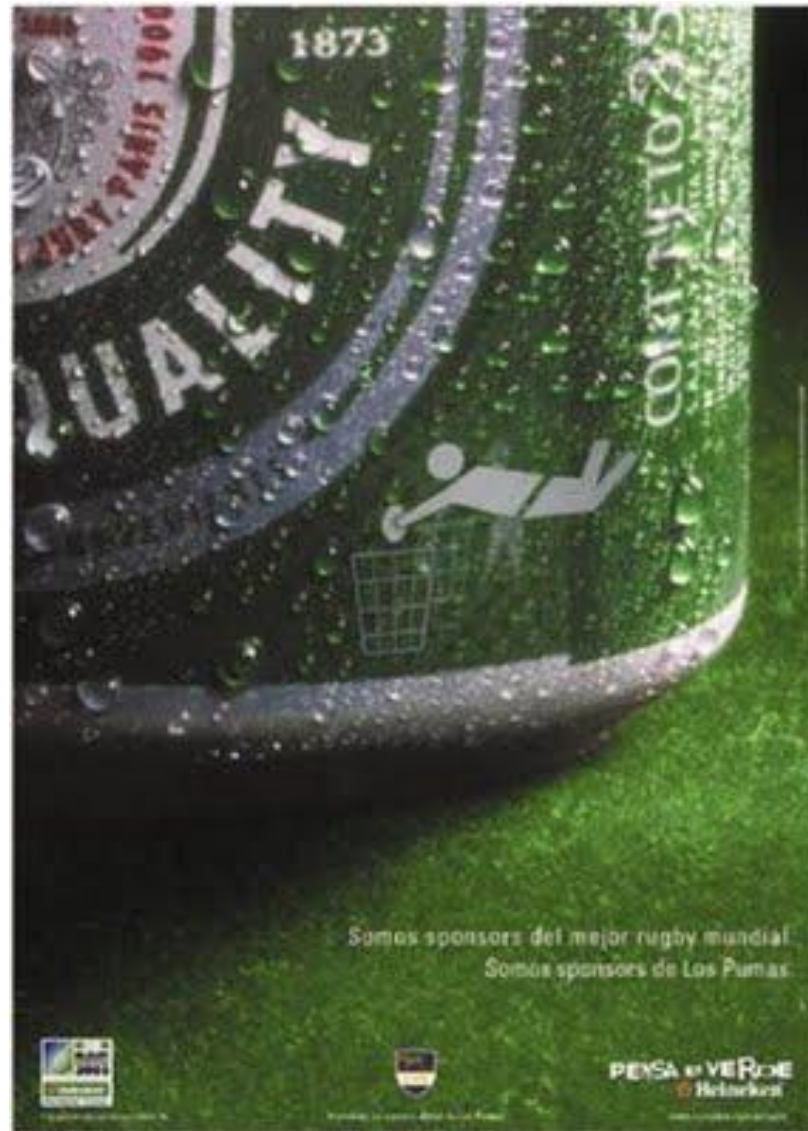
Sinécdoque

- 
- Figura retórica que consiste en tomar una parte por el todo o el todo por la parte. Se presenta al objeto mediante una reducción característica.
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación de oposición.




DIGNIDAD REBELDE, IDENTIDAD NACIONAL
Por el Reconocimiento Constitucional de los Acuerdos de San Andrés
México 2001

© Lumen Design



Metalepsis

- 
- En esta figura retórica se presenta el después haciendo referencia al antes, pero sin presentarlo.
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación de diferencia.

I CONCURSO DE CARTELES CONTRA LA TORTURA ANIMAL EN TRADICIONES Y FIESTAS



© 2009. Fotografía: Claudio de Armenteros

La Asociación Universitaria Preparación y la organización en defensa de los animales AnimaNaturalis convocan el I Concurso de Carteles "Contra la tortura animal en tradiciones y fiestas" con objeto de premiar el mejor trabajo basado en el lema y que servirá de soporte para la campaña internacional de AnimaNaturalis en España y Latinoamérica

Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Preparación
Asociación para la
Protección de los Animales
Preparación de Animales


anima
naturalis

El plazo de presentación de los carteles
se cierra el 31 de octubre de 2009

Consulta las bases en
www.animanaturalis.org/concurso



Prosopopeya

- 
- Esta figura retórica basa el discurso visual presentando personajes inanimados que cobran vida para ser portadores del mensaje con un tono irónico
 - Es una figura por su operación de sustitución y por su relación falsa homología.





FUENTES DE CONSULTA

- **Bermudez, Xavier.** (2002). Séptima Bienal Internacional del Cartel en México. Trama visual. Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad ITESO. México.
- **Esqueda, Román**(2003) .El juego del diseño Ed. Colección Designio. México.
- **Prieto, Daniel** (1982). Diseño y comunicación Ed. Eclipse, México.
- **Sexe, Nestor** (2001). Diseño.com. Ed. Paidos. Primera Edición. Argentina.