

## **RETÓRICA, ARTE DE LA PERSUASIÓN**

### **Profesor Mario Tobelem**

#### Historia:

La retórica nace de procesos a la propiedad: hacia el 485 a.C., los tiranos sicilianos Gelón y Hierón decretaron expropiaciones, deportaciones y traslados de población, para poblar Siracusa y adjudicar lotes a los mercenarios.

Cuando, pocos años después, fueron destituidos por un levantamiento democrático, se quiso volver al ante quo. Esto originó innumerables procesos, porque los derechos de propiedad estaban confusos.

Se crearon grandes jurados populares: para convencerlos, había que ser **elocuentes**. Los elocuentes obtenían más tierras, más rápido.

Surgen los maestros de elocuencia: Empédocles de Agrigento, Córax (el primero que cobró por sus clases), Tisias, Gorgias (discípulo de Empédocles y protagonista de "La Retórica" de Platón).

Una primera definición de Retórica: Conjunto de reglas y recetas cuya aplicación permite convencer al oyente del discurso (incluso si aquello de lo que hay que persuadirlo es falso).

#### PLAN DEL DISCURSO ORATORIO

(Establecido por Córax)

- 1) **Exordio** (introducción)
- 2) **Narración o acción** (relato)
- 3) **Argumentación o prueba** (demostración)
- 4) **Digresión** (ejemplos, floreo)
- 5) **Epílogo** (conclusión)

#### UTILIDAD

Discurso judicial (forense).

Discurso deliberativo (senado).

Discurso epidíctico (elogios fúnebres, arengas bélicas).

Discurso religioso (sermones).

## OPERACIONES DEL DISCURSO RETÓRICO

1. **Inventio (Euresis)**: Encontrar qué decir. Noción más extractiva que creativa: menos una invención que un descubrimiento.
2. **Dispositio (Taxis)**: Ordenar lo encontrado.
3. **Elocutio (Lexis)**: Agregar el adorno de palabras y figuras.
4. **Actio ó Pronuntiatio (Hipocrisis)**: Representar como actor: gestos, dicción.
5. **Memoria (Mnemé)**: Recurrir a la memoria: hacer recordar.

Dice Aristóteles: "Retórica es el arte de extraer de todo tema el grado de persuasión que encierra". Descubrir especulativamente lo que puede convencer y emocionar.

*Probatio, fide acere y ánimos impellere*: o sea probar, generar fe y mover el ánimo.

¿A qué aspectos de la actividad publicitaria se corresponderán?

1. **Inventio (Euresis)**: Brief, ventaja diferencial.
2. **Dispositio (Taxis)**: Estrategia de mensaje.
3. **Elocutio (Lexis)**: Creatividad.
4. **Actio ó Pronuntiatio (Hipocrisis)**: Producción.
5. **Memoria (Mnemé)**: Plan de Medios.