



Nombre del alumno:

Blanca Nabora Gomez Velasco

Nombre del profesor:

Jose de Jesus Arguello Contreras

Nombre del trabajo:

Cuadro sinoptico :las leyes de la retorica

Materia:

Comunicacion oral

Grado:

Segundo cuatrimestre

Grupo:

LCF26SDC0120-B

La **retórica** es el arte de expresarse y de persuadir. La retórica se reduce entonces a un arte de hablar o de escribir bien.

Puede ser dividido en dos categorías: un aprendizaje **especializado** y aprendizaje **no especializado**

SUS CARACTERISTICAS GENERALES SON

Verosímil

Es lo que se atribuye a una realidad que tiene apariencia o probabilidad de verdadera.

Por ejemplo: Cuando nos cuentan que el tercer cerdito, el del cuento Los tres cerditos, se hizo una casa de ladrillo, sabemos que nos están contando una mentira, porque los cerdos no construyen casas

Adaptabilidad y variabilidad

La adaptabilidad se verifica con relación al público, al objeto, a las circunstancias, al objetivo, al propio orador.

La variabilidad se modula según los gustos, las partes del discurso, las materias, los estilos, los tonos.

El aprendizaje retórico

Dentro de la formación del retórico la quironomía es el arte de mover las manos (componer con las manos la misma cantidad de fonemas que el lenguaje), y la orquestralia es el arte de mover el cuerpo.

LA ESTRUCTURA DEL DISCURSO RETÓRICO

El género deliberativo

Es el carácter oportuno o inoportuno de una decisión a tomar.

El género judicial

Es el de los tribunales, y en él se habla en pasado, a fin de acusar o defender, con los valores de lo justo y de lo injusto.

El género epidíctico o demostrativo

Se expresa en general en presente y emplea los valores de la virtud y del vicio, de lo bello y de lo feo.

LAS LEYES DE LA RETORICA

**LAS CINCO PARTES
DE LA RETORICA
SON:**

**1.-La invención
(inventio)**

Consiste en la búsqueda de las ideas y de los argumentos.

Las vías argumentativas: se distinguen tres vías estos son .

>el ethos,

>el pathos

>el logos: es la argumentación la que permite probar en ella encontramos ,Las pruebas Y Los «lugares»

**2.-La disposición
(dispositio)**

Es el arte de ordenar los argumentos.

el exordio (destinado a abrir el ánimo del público) la narración (relación de hechos), La confirmación es argumentación de las prueba) , La digresión y La peroración

**3.-La elocución
(elocutio)**

Modo de expresarse, de elegir las palabras y los pensamientos en un discurso o al hablar.

Ejemplo de uso:

"facilidad de elocución".

"aplaudieron su brillante elocución"

**4.-accion
(actio)**

Es el conjunto de las técnicas de lo oral, que comprende en particular el trabajo de la voz y de las actitudes corporales.

**5.- La memoria
(memoria)**

Agrupar las técnicas de memorización de los argumentos, cuando es preciso improvisar o hablar sin apuntes.

Figuras del discurso

Figuras de sentido o tropos

Un tropo es la sustitución de una expresión por otra cuyo sentido es figurado.

Los principales tropos son:

- la metáfora
- la metonimia
- la sinécdoque

Metáforas

Es una figura retórica que hace un uso figurado del lenguaje. Generalmente se utiliza para referirse a algo pero sin nombrarlo específicamente.

Por ejemplo : Me robó una sonrisa. (lancé una sonrisa por él/ella)

METAFORA IN PRAESENTIA O IN

se habla de metáfora in praesentia (los dos significados están presentes en un mismo enunciado) o de metáfora in absentia (sólo comparece uno de los significados, el comparando).

- >METÁFORA GASTADA
- >METÁFORA
- >ESTEREOTIPADA
- >CATACRESIS
- >SÍMBOLO O EMBLEMA
- >ALEGORIA

El polo metonímico

Opera una transferencia de tipo discursivo y no analógico entre un significado y el otro.

Ejemplo: «Ese individuo no tiene cerebro». En este enunciado, «cerebro» remite a «inteligencia»,

Sinécdoque

consiste en designar una cosa con el nombre de otra con la que existe una relación de inclusión, por lo que puede utilizarse, básicamente, el nombre del todo por la parte o la parte por el todo.

parte/todo , materia/objeto , género/especie, especie/género, singular/plural , plural/singular (plural enfático) Y nombre propio /nombre común.

Otras figuras de sustitución

Son :Perífrasis , Paráfrasis Pronominación y Metalepsis

Figuras de palabras

Se agrupan todos los juegos restantes. Pueden ser clasificados en dos categorías: los relativos al léxico y los sonoros

Juegos relativos al léxico

1. Neologismos
2. «Palabras-valija» (portemanteau-words)
3. Hipocorismos
4. Diáfora
5. Antanacsis
6. Silepsis
7. Poliptoton
8. Derivación