

Metodología retórica del discurso para la concepción de un proyecto de diseño

Santiago Osnaya Baltierra (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 151-153. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: octubre 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: El presente artículo tiene sus cimientos en las ideas teóricas del método retórico para construir un discurso del filósofo Aristóteles. Para este pensador, los elementos y pasos fundamentales en la elaboración de una disertación retórica son, la inventio, la dispositio, la elocutio y el actio. Estos componentes son expuestos a lo largo del texto desde una postura práctica de la praxis del diseño. La idea es proponer las bondades de dicha metodología como una propuesta alterna en las actividades proyectuales de cualquier obra diseñística, tales como el diseño industrial, gráfico, arquitectónico, entre otros.

Palabras clave: Diseño - Metodología - Retórica - Proyectual - Proyecto.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 153]

Antes de comenzar a enseñar, poseía un buen oficio y mucha experiencia, pero no tenía bien organizado mi discurso, fue la necesidad de explicar a otros y de que estos comprendieran, lo que me hizo tomar conciencia de la verdadera complejidad de mi trabajo...salí del automatismo del hacer, para pasar a racionalizar los mecanismos propios del trabajo; tuve que elaborar desde mi experiencia, la síntesis teórica para compartir, socializar ciertos conocimientos. Rubén Fontana (en Luis Antonio Rivera, 2016)

La sociedad requiere de objetos que satisfagan sus necesidades de refugio, de movilidad, de vestimenta, entre otros. Para ello, es necesario la construcción de nuevos y distintos diseños (discursos visuales) y es el diseñador (gráfico, industrial, arquitecto, etc.) quien se encarga de dar orden y sentido a los elementos que conforman cada obra diseñística. Este binomio entre orden y sentido genera los diversos discursos visuales y objetuales que conforman el universo material en que está inmersa la humanidad. De ahí que el diseño se considere una disciplina, pues, a través de esta, es posible proyectar nuevas propuestas o proposiciones acordes con el contexto y la necesidad, tal como lo refiere Michel Foucault (2009), "la disciplina es un principio de control de la producción del discurso" (p. 38).

Para el Grupo μ (1987, pp. 205), el pensamiento no existe sin el lenguaje y todo lenguaje, para ser comprendido, necesita de una estructura coherente y clara. El discurso, en su realidad material, puede ser algo que tenga una existencia transitoria o permanente. En este sentido, el diseño puede ser deseo o necesidad. De cualquier forma, es el discurso lo que posibilita la materialidad de los objetos, ya que son estos el resultado de un conjunto de métodos, un corpus de preposiciones consideradas verdaderas, un juego de reglas y de definiciones, de técnicas y de instrumentos: "una especie de sistema anónimo a disposición de quien quiera o de quien pueda servirse de él, sin que su sentido o validez estén ligados a aquel que ha dado en ser el inventor" (Foucault, 2009, pp. 33).

Así, la propuesta del presente escrito es el método para la construcción de un discurso de diseño acorde con la postura teórica de la retórica en Aristóteles. En tal sentido, si se elabora un replanteamiento de "el qué de la retórica desde el plano gráfico, podríamos decir que la retórica elige cada elemento de diseño, organiza las ideas en el plano, con el objetivo de elaborar un discurso visual" (Osnaya, 2022, pp. 181-182), que permita proyectar diseños correctos y persuasivos para los usuarios. Para Aristóteles (2011), existe la posibilidad de pensar a la retórica como un método artístico y, por lo tanto, creativo, debido a que puede viabilizar la reproducción de algo con un propósito estético (para ser percibido por los sentidos) una idea, un sentimiento o un fragmento de la realidad, valiéndose para ello del lenguaje escrito, visual o acústico. En tanto que los objetos se pueden experimentar estéticamente por medio de su visualidad y materialidad, es posible extrapolar el método retórico del discurso de Aristóteles a la disciplina del diseño como una propuesta metodológica más.

Las partes fundamentales del discurso, de acuerdo con el fundamento teórico de Aristóteles (2011), son: la inventio, la dispositio, la elocutio y el actio. El fin último de dicha estructura es la intención de decir o comunicar algo, para persuadir a un remitente por medio del diseño en aras de satisfacer una necesidad. A continuación, se describe cada uno de los elementos aristotélicos (Osnaya, 2022, pp. 182):

- *inventio*. Los procedimientos para que el orador encuentre mediante las técnicas adecuadas, los pensamientos más convenientes para construir con ellos su discurso durante el proceso de creación.
- *dispositio*. El ordenamiento del mensaje
- *elocutio*. Repertorio de las figuras retóricas
- *actio*. Puesta en escena del orador al recitar el discurso

Adecuando el método aristotélico al quehacer de la comunicación visual o al diseño de objetos con una intención retórica, se tiene que:

- La *inventio* responde al lenguaje visual del diseño
- La *dispositio* responde a la organización de los elementos del diseño
- La *elocutio* responde al aspecto estético del diseño
- El *actio* responde a la reproducción y difusión del diseño

...el diseñador cuenta con los elementos visuales para concebir una creación a través de los elementos de diseño (*inventio*), tales como, los conceptuales, los visuales, los de relación y los prácticos. Con dichas herramientas (color, forma, dirección, espacio, plano, entre otros) es posible para él, proponer una composición en un plano bi-dimensional o tri-dimensional (*dispositio*) que permita generar un discurso gráfico u objetual. La necesidad y el contexto de esta permite formular el diseño final (*elocutio*), en esta fase el diseñador controla y utiliza múltiples formas para conseguir la veracidad del mensaje emitido por éste. Finalmente, el *actio* se relaciona con los medios de producción, difusión, desarrollo, manufactura, creación... pues es a través de la reproducción física o digital que el objeto de diseño hace contacto y se presenta con el receptor, sea para convencerlo, motivarlo o para sensibilizarlo (Osnaya, 2022, pp. 182-183).

A continuación, se presentará, a manera de ejemplo, la estructura del discurso retórico acoplado al proceso de diseño en una silla.

a) En la *inventio*, se concibe el argumento visual central que se quiere comunicar o la estética del objeto que se desea crear. Además, se debe ubicar en el campo del saber del conocimiento y el pensamiento humano, es decir, un lenguaje gráfico o estético que emita un significado capaz de ser interpretado por el intérprete de dicho mensaje. La *inventio* es la veleta que nos indica la dirección que ha de tomar el diseñador para arribar al lugar deseado (objeto ideado). En el caso de un objeto de diseño denominado silla, la *inventio* es el conocimiento del objeto (la silla), que define cuáles son los elementos básicos que la constituyen (cuatro patas, respaldo, asiento), quién será el usuario que utilizará el objeto, si es un infante o un adulto, el peso, tamaño, entre otros. Lo anterior, para determinar las dimensiones y resistencia de la silla. Conocer las medidas antropométricas promedio de la población que hará uso del diseño es de igual forma primordial y, por supuesto, saber cuál es el propósito de este, es decir, si se utilizará para un comedor, un jardín, una terraza, una oficina, entre otros. Lo anterior forma parte del primer paso en el proceso de diseño en referencia al discurso retórico.

b) En la *dispositio* se plantea cómo organizar el discurso en el plano comprendido por las dimensiones de la obra diseñística. Es la relación que guardan entre sí los elementos visuales y el conocimiento teórico del objeto para generar la composición del discurso visual, con la intención de conseguir claridad y facilitar así el propósito retórico de la comunicación con el objetivo de convencer y persuadir al receptor (usuario de la silla). En esta etapa se tiene ya el conocimiento necesario para

formular a través del lenguaje visual los bocetos que permitirán plasmar las ideas del objeto-silla que se desea desarrollar. En este punto es donde la creatividad e innovación deben de estar presentes. Si bien el diseñador identifica los componentes del sistema silla, es aquí en donde se toman las decisiones importantes, es decir, las patas fundamentalmente son cuatro, pero nada limita a que se utilicen tres, dos o incluso una, o que estas sean redondas, cuadradas, triangulares, delgadas o gruesas, ligera, con o sin descansa brazos, etcétera.

c) La *elocutio* tiene que ver con la eficacia y la elegancia en la presentación del contenido, haciendo uso de un código válido y universal con la intención de poder focalizar el sentido e intención del argumento visual; es decir, presentar de manera única, directa e inmediata un argumento (contenido) que en todo momento busca convencer a los otros, es decir, la conclusión y propuesta final. En otras palabras, la *elocutio* es el estilo de diseño que cada creativo le imprime a sus propuestas: no sólo hay que decir “este es el diseño”, sino decirlo como se debe, de acuerdo a la función y el contexto de este. El uso de los materiales juega un papel importante en esta fase del proceso, saber decidir entre metal, madera, plástico, cuero, fibras naturales, entre otros, es clave para situar el objeto en su contexto ideal. Por ejemplo, la Silla Acapulco, un ícono de diseño característico de México, obedece en términos de diseño al clima caluroso de las costas del Océano Pacífico en la República Mexicana. El tejido radial de la silla permite que sea un asiento refrescante y cómodo para este tipo de climas. Otro ejemplo de carácter más universal podría ser la silla Barcelona de Mies Van der Rohe, un objeto de diseño que obedece a un espacio más sobrio y elegante, donde también la selección de los materiales como el acero y la piel determinan la parte funcionalista del objeto.

d) Finalmente, el proceso retórico culmina con la *actio* o acción. En este momento es cuando el diseño entra en contacto directo con el usuario final y se obtiene una respuesta en dónde pueden suceder dos cosas, el rechazo o la adquisición del objeto. El *actio* es la puesta en escena del discurso visual y tiene que ver con la(s) respuesta(s) creadas de las premisas que se muestran al espectador. En esta etapa final, el escenario puede ser diverso, desde una plataforma virtual en dónde se muestren las bondades (estéticas y funcionales) del diseño, o un espacio más cercano como una tienda o galería en dónde el destinatario final pueda físicamente evaluar el objeto. Cuenta mucho en la estrategia para dar a conocer un producto las estrategias de mercado que se utilicen y que desde luego responden en gran manera al tipo de objeto que se desee comercializar.

Acorde con el ejemplo anterior, es fácil interpretar que, en el evento retórico aquí expuesto, este sucede aludiendo a la vinculación de tres elementos sustanciales a saber, el orador (emisor o diseñador), el auditorio (receptor o usuario) y el contexto, el cual se encuentra ligado a la función que ha de cumplir el diseño. Es decir, se cumple el circuito básico de comunicación en el que existe un diseñador que trata de cubrir una necesidad a través de un diseño creado para un usuario específico. En palabras de Luis Antonio Rivera (2016, pp. 25):

Un orador es un sujeto (persona o institución) con una intención persuasiva; es decir, quiere que otro, el auditorio, piense y actúe de cierta forma y ha decidido utilizar el discurso (oral, diseñístico, audiovisual, et- cetera) para que esto suceda. Un auditorio es un sujeto o grupo de sujetos que son el objeto de persuasión del orador...El contexto es el espacio tiempo donde se reali- za la relación discursiva entre el orador y el auditorio...

Un ejemplo de lo anterior es el diseño de las casas de interés social creadas en la periferia de las grandes ciudades como es el caso de la Ciudad de México. Este tipo de conjunto de unidades habitacionales son creadas por las grandes inmobiliarias (orador) en México, como Grupo Ara, Infonavit, entre otros. Las construcciones que ofrecen son a precios relativamente bajos, porque los espacios son pequeños y elaborados con un diseño sencillo, utilizando productos de bajo precio, ya que este tipo de casas son utilizados básicamente como lugares- dormitorio, pues el trabajador, principalmente obreros (auditorio), invierte todo su día en su jornada laboral y el traslado de su domicilio al trabajo y viceversa. El usuario generalmente accede a este tipo de construcciones porque el discurso (persuasivo) de las constructoras es que puede acceder a un hogar digno, a bajo costo, contando con los servicios elementales de salud, educación, alimentación y transporte, cerrándose así el circuito comunicativo del discurso diseñístico.

Comentarios finales

La disciplina del diseño ha buscado desde sus inicios tener una justificación académica y científica con el objetivo de acrecentar el valor de su hacer. De ahí que, a lo largo de su historia, se hayan generado múltiples propuestas de procesos y metodologías, lo que ha permitido robustecer la validez y el conocimiento de la práctica del diseño. Luz del Carmen Vilchis (2000) escribe "El conocimiento entraña una relación entre el objeto que conoce y el objeto conocido...en este proceso las condiciones del sujeto que conocen forman parte del proceso de conocimiento, por lo que el conocimiento debe entenderse como un proceso histórico evolutivo" (p. 11). Vilchis (2000), en su texto Metodología del Diseño. Fundamentos Teóricos, hace una exposición general de algunos de los métodos de diseño como la Metodología Proyectual de Bruno Munari, Metodología de Proyección de Gui Bonsiepe, el Modelo General del Proceso de Diseño de la UAM, entre otros.

La propuesta que aquí se ofrece, fundamentada en la metodología retórica del discurso de Aristóteles, no es nueva, ha sido reconfigurada desde un planteamiento personal fundado en la experiencia de la práctica del diseño. Al igual que las metodologías mencionadas en el párrafo anterior, éste método bien aplicado tiene la bondad de ofrecer las mismas posibilidades de éxito en torno a la actividad proyectual del diseño. Los tiempos actuales buscan que todo diseñador tenga la capacidad de generar propuestas visuales y objetuales con un grado mayor de intelectualidad.

Referencias bibliográficas

- Aristóteles (2011) *Arte Poética; arte retórica* México, Editorial Porrúa.
 Foucault, M. (2009) *El orden del discurso* México, TusQuets Editores
 Grupo μ (1987) *Retórica general* Barcelona, Paidós Comunicación
 Osnaya, S. (2022) *Diseño de cartel* Venezuela, Universidad de los Andes & Universidad Autónoma del Estado de México
 Rivera, L.A. (2016) *Lecciones introductorias de retórica, diseño y comunicación* México, UAM-Cuajimalpa
 Vilchis, L. (2000) *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos* México, UNAM

Resumo: Este artigo tem seus fundamentos nas ideias teóricas do método retórico para a construção de um discurso do filósofo Aristóteles. Para esse pensador, os elementos e passos fundamentais na elaboração de uma dissertação retórica são a inventio, a dispositio, a elocutio e a actio. Esses componentes são expostos ao longo do texto a partir de uma postura prática da práxis do design. A ideia é propor os benefícios dessa metodologia como uma proposta alternativa nas atividades de projeto de qualquer trabalho de design, como o design industrial, gráfico e arquitetônico, entre outros.

Palavras-chave: Design - Metodologia - Retórica - Projeto - Proje- tual - Projeto.

Abstract: This article has its foundations in the theoretical ideas of the rhetorical method for constructing a speech by the philosopher Aristotle. For this thinker, the fundamental elements and steps in the elaboration of a rhetorical dissertation are inventio, dispositio, elocutio and actio. These components are exposed throughout the text from a practical stance of design praxis. The idea is to propose the benefits of this methodology as an alternative proposal in the project activities of any design work, such as industrial, graphic and architectural design, among others.

Keywords: Design - Methodology - Rhetoric - Project - Projectual - Project.

(* **Dr. Santiago Osnaya Baltierra**, estudió diseño de la comunicación gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco. Tiene grado de maestría en diseño por la Universidad de Dundee en el Reino Unido. Es Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño con especialidad en Estética y Semiótica del diseño por la UAM Xochimilco, recientemente obtuvo el grado de Doctor Honoris Causa "Gilberto Bosques" por su trayectoria académica y profesional en el área social. Actualmente es profesor investigador tiempo completo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Es líder del Cuerpo Académico, Educación, políticas públicas y seguridad. Cuenta con el reconocimiento Perfil PRODEP de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel "I" del CONACYT. Sus líneas de investigación son el diseño, la estética y la semiótica, siendo su objeto de estudio cualquier sistema, modo o medio de comunicación.