



FINALIDAD: informativa.  
 EMISOR: diario “EL PAÍS”.  
 RECEPTOR: lectores del periódico.  
 MENSAJE: Fernando Alonso ha ganado una carrera y recibe un trofeo.  
 CANAL: prensa gráfica.  
 CÓDIGOS VISUALES: La figura está en primer plano porque interesa centrar la atención en la expresión de felicidad del campeón y también en el trofeo conseguido. Todo lo demás es menos importante.



FINALIDAD: recreativa.  
 EMISOR: el dibujante y el equipo que hace el cómic.  
 RECEPTOR: Los lectores del cómic.  
 MENSAJE: la parte de la historia que se ve en la viñeta. Astérix intentando controlar una situación peligrosa con la poción mágica.  
 CANAL Y SOPORTE: el formato tebeo, el papel.  
 CÓDIGOS VISUALES: Los colores vivos, los personajes caricaturizados, las líneas que indican movimiento, la mano repetida del druida que señala movimiento alocado, los colores y manchas de su cara, que indican alguna intoxicación...



FINALIDAD: exhortativa.  
 EMISOR: la marca de coches Mazda y la empresa de publicidad que ha hecho el anuncio.  
 RECEPTOR: las personas que pueden comprarse un coche.  
 MENSAJE: Parece que se nos dice: “un coche de esta marca puede ser un gran regalo que nos hacemos, es una gran idea comprarlo”.  
 CANAL: prensa gráfica, carteles, vallas publicitarias.  
 CÓDIGOS VISUALES: la carretera parece un árbol de Navidad, al final está la luz del coche que viene. Por eso el coche puede ser como un regalo. Los colores son fríos, dan sensación de invierno.

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO

GRUPO

FINALIDADES DE LA IMAGEN

FECHA DE ENTREGA

## EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

CURSO 1º -2º ESO.

EJERCICIO: FINALIDADES DE LA IMAGEN.

ANTES DE REALIZAR ESTE EJERCICIO HAY QUE SABER:

1. Cuáles son los elementos básicos del proceso de comunicación visual (págs. 14 y 15 del libro).
2. Qué es un código visual (pág. 16 del libro de texto).
3. Cuáles son las finalidades de las imágenes (págs. 20 y 21 del libro de texto).

Una vez aprendido esto, haremos lo siguiente:

Buscar tres fotografías en revistas o periódicos. La primera debe tener una finalidad informativa (ilustrar una noticia), la segunda debe tener una finalidad estética o recreativa (imagen de una obra de arte o un cómic), y la tercera debe tener una finalidad exhortativa (un anuncio, o una señal de prohibido hacer tal o cual cosa, o de algo obligatorio).

Tomar una lámina de formato A 4, y dibujar en ella margen y cajetín con las medidas dadas para este curso. Dividir el espacio que nos queda para dibujar en tres espacios iguales, utilizando el teorema de Thales, como se hizo en clase (se puede consultar la página 89 del libro de texto).

En cada uno de los espacios pegamos una de las tres fotografías, bien montadas, tal y como se ve en la imagen de ejemplo, y a la derecha dibujamos unos renglones horizontales con lápiz, haciendo rectas paralelas a la misma distancia, y sobre esos renglones escribimos lo que aparece en el ejemplo: EMISOR, RECEPTOR, MENSAJE, CANAL, FINALIDAD Y CÓDIGOS VISUALES (SI SE ESCOGE UNA IMAGEN CON FINALIDAD ARTÍSTICA, NO HACE FALTA PONER LOS CÓDIGOS VISUALES), respondiendo a cada uno de estos apartados.

SE VALORARÁ POSITIVAMENTE:

- La limpieza en la presentación: que el margen y el cajetín estén bien dibujados, que el espacio esté correctamente dividido en tres alturas iguales, que las fotografías estén bien recortadas y bien montadas sobre el papel.
- Que los textos estén bien escritos habiendo dibujado antes renglones horizontales a lápiz (después se borran), respetando el margen de la lámina y sin cometer faltas de ortografía.
- Que hayamos identificado correctamente cada elemento de la comunicación en cada imagen, que sepamos explicar cuál es el código visual empleado, y que sepamos diferenciar qué finalidad tiene cada imagen.