

TIPOLOGIAS DE ANALISIS DE LA IMAGEN

- Atendiendo a un conjunto de obras (macro–análisis).
- Atendiendo a una sola obra.
- Atendiendo a una sección de la obra (micro–análisis).
- Atendiendo a analogías y diferencias de dos o más obras (análisis comparativo).
- Atendiendo a un autor con su obra.

MODELOS DE ANALISIS DE LA IMAGEN

- Análisis sociológico: variables estadísticas, sociales (Cuanto tiempo aparece un personaje, cual es el grado de aceptación).
- Análisis histórico: atendiendo a periodos concretos y al entorno
- Análisis estético: estilo, género, parámetros expresivos, marca del autor.
- Análisis pragmático: anclado en principios filosóficos. Interviene los estudios culturales. Relaciona al espectador con la obra. Aporta nuevas teorías.
- Análisis psicológico: atendiendo al autor, obra completa, una obra o parte de esa obra, y a las relaciones entre la obra y el autor.
- Análisis psicoanalítico: atañe a una interpretación personal partiendo de estudios propios de psicoanálisis.
- Análisis compositivos: atañe a la organización y realización de la obra audiovisual. En cine: planificación.
- Análisis semiótico: referido a los niveles comunicativos, organización de los códigos y signos.
- Análisis transdiscursivo: inter–relación, intertextualidad, adaptación.
- Análisis retórico: aspectos connotativos, simbólicos, creativos...
- Análisis de contenido: estudios de índole documental
- Análisis de relación: implica utilizar dos o más modelos de análisis.

DIFERENCIAS ANÁLISIS–CRITICA

Analisis:

- Aplicación, desarrollo, invención de teorías disciplina.
- Reconocimiento y comprensión.
- Genera metodologías y procesos creativos.
- No hay un metodo universal, pero sí específico.

–Es pluridisciplinar y, a veces, convergente.

–Concepto: un análisis es un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado, consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura o armazón y dinámica de la que forma parte. Todo análisis requiere la capacidad de reconocimiento de los elementos individuales que componen el objeto..., la comprensión implica la capacidad para relacionar estos elementos individuales.

Crítica:

–Opinión, subjetivismo, debate, comentario

–No necesita fundamentos teóricos

–Se necesita un cierto bagaje

–Apoyada en informaciones documentales

–Forma parte del ejercicio periodístico y del ensayo.

–Concepto: es la práctica o ejercicio basado en juicios subjetivos susceptibles de ser refutados, apoyada en indagaciones implicativas e informaciones documentales cuyo objetivo final es la evaluación de la imagen.

PARAMETROS COMPOSITIVOS

–Tamaño: rectángulo, circular, díptico, tríptico

–Escala: formato, cánones establecidos

–Forma: proporción, desproporción, sombras, siluetas

–Contenido: descripción de figuras, fondos

–Espacios: abiertos o cerrados, vacíos o poblados, partes o conjuntos, delimitaciones, entidades independientes o complementarias.

–Color: fríos, cálidos, predominios, escala tonal, si es blanco y negro, grados de definición.

–Composición: predominio de la narrativa o descripción, cuantas historias aparecen, si son figuras regulares o irregulares, cómo son...

–Volumen: bidimensionalidad, tridimensionalidad, perspectiva, profundidad de campo.

–Movimientos acelerados, ralentizados, parada de imagen (frame–stop)

–Textura: gradiente textual, nitidez, grados de abstracción

–Ritmo: tensión–estatismo, equilibrio–desequilibrio

–Lineas de lectura: peso visual, si hay una o varias líneas de lectura, puntos de atención.

–Juegos ópticos: espejos, reflejos, anamorfosis, deformaciones.

-Atribución a un determinado género, estilo, escuela...

TIPOS DE ESPACIO

-Reales, ficticios, soñados o imaginados, virtuales, simbólicos, imposibles, definidos (abstractos o concretos).

-Percepción espacial: agradable, desagradable, inquietantes, misteriosos.

-Naturaleza: interiores, exteriores

-Calificación: abiertos, cerrados

-Poblados: habitados, amueblados

-Despoblados: vacíos.

-Espacios íntimos, personales, grupales.

LA IDENTIFICACIÓN IMAGINARIA

-Planteamiento de juego de miradas.

-El espectador funciona como un sujeto. Disposiciones psicológicas del espectador (dispositivo psíquico).

Tipos de identificación:

-Identificación primaria: identificación del espectador con la cámara (cámara subjetiva). Identificación del espectador con su propia mirada.

-Pulsión escópica: posición voyeurista del espectador. depende de factores sociales, culturales y personales.

-Interpelación del actor hacia el espectador para estrechar la identificación.

-Identificación secundaria: la imagen produce en el espectador simpatías antipatías, afectos hacia personajes o situaciones.

Pasiones y deseo:

-Teorías de las pasiones

-Frustraciones ante planteamientos visuales adoptados.

-Deseos reprimidos

-Identidades (caracteres engañosos de identidad).

La mirada y el deseo:

-Pulsión escópica: voyeurismo.

-Deseo de ver y de no ser visto, frente a placer de mirar y ser mirado.

- Observación distante
- Videovigilancia.
- Privacidad-intimidad.
- Instintos que provocan pulsiones
- Componentes eróticos que incitan la mirada del espectador.
- El inconsciente del sujeto.
- Narcisismo.
- Límites entre lo humano y lo animal.
- Aceptaciones de apariencias físicas deformes. Culto a la imagen grotesca.
- Búsqueda de cánones visuales

VARIABLES SIMBÓLICAS DEL COLOR

- Rojo: color dinámico, excitante, sobrecogedor. Puede llegar a simbolizar la pasión, la acción, la vida, la sangre, el ímpetu, la fuerza.
- Naranja: color cálido y acogedor: Simboliza la intimidad, familiaridad, calor, fuego.
- Amarillo: color luminoso, alegre. Representa el sol, la vida, la envidia, la locura.
- Azul: color frío. Simboliza calma, tranquilidad, reposo, seriedad, pensamiento, descanso, el cielo, el agua.
- Violeta: color frío. Simboliza la tristeza, la muerte, el misterio, el misticismo
- Verde: color luminoso. Simboliza la naturaleza, vegetación, esperanza, juventud.
- Blanco: color neutro. Simboliza la pureza, el vacío, la expansión, la soledad.
- Negro: alude a lo negativo, a la oscuridad, a la noche.

La tonalidad e intensidad utilizada puede otorgar valores distintos a los colores utilizados

PARAMETROS TÉCNICO-EXPRESIVOS

- Calidad de la imagen.
- Iluminación: variables luminicas
- Caracterización: caricaturización, maquillaje, vestuario especializado.
- Decorados: naturales, artificiales, virtuales.
- Adaptación de estudios.

- Tipo de cámara utilizada: analógica, digital.
- Tecnología y soportes informáticos.
- Programas informáticos.
- Sonido: doblado, versión original, directo, diferido, aparición de subtítulos en diálogos extranjeros.
- Efectos especiales.
- Efectos visuales agregados
- Efectos sonoros agregados.
- Técnicas de montaje-edición.
- Soportes: video-tv, cine, pintura, fotografía, grabado.
- Técnicas híbridas: collages, fotomontajes, videomontajes.
- Manipulación de imágenes: truca.
- Tratamiento de la voz por procesos tecnológicos.
- Iluminación: natural, artificial, uniforme. irregular. gradual, contrastada, intensa, suave, focalizada, masificada, pictórica, tenebrista, simbólica.

Enlaces de transición:

- Por corte.
- Por fundido.
- Encadenado a otras imágenes
- A negro.
- A un color específico.
- Por diversas sobreimpresiones
- Por sonido
- Por cierres y aberturas de caché o iris.
- Por cortinillas
- Laterales
- Verticales
- Transversales.

- Por barrido
- Por desenfoco a enfoques
- Por efectos especiales

PARAMETROS COMPOSITIVOS

- Comparación de dos o más obras del mismo autor para mostrar rasgos pertinentes en la evolución de su obra o características específicas.
- Comparación de dos o más versiones de la misma obra realizada por el mismo director (distribución de copias distintas. Versiones de montajes diferentes. versiones mudas adaptadas al cine sonoro. Diferentes doblejes).
- Comparación de dos o más versiones de la misma obra realizada por distintos directores.
- Remakes: totales o parciales.
- Comparación de películas de mismo género o estilo para detallar las características propias en que se encuadran.
- Comparación de dos o más autores de la misma escuela.
- Adaptación de una película con cambio de género.
- Adaptación de una película a otro medio (teatro, serie de TV, dibujos animados) o viceversa.
- Evoluciones de estilo
- Influencias artísticas recibidas en una película (literarias, pictóricas, arquitectónicas), así como las interacciones que se establecen con otros medios de comunicación social.

LAS VARIABLES RETÓRICAS

La retórica, en sentido literario, es entendido como el arte de la palabra fingida. Es un instrumento de persuasión, creatividad, manipulación, juego, engaño. La retórica visual utiliza diversas variables:

- La palabra: diálogos, textos escritos
- La imagen
- El sonido: música, ruido, efectos.
- El análisis permite identificar el sentido profundo de un mensaje
- Permite generar distintas taxonomías así como plantear manuales aplicados.
- La retórica utiliza métodos de otras disciplinas lingüísticas:
- Gramática: construcción de las imágenes a través de unas normas.

- Morfología: composición de las imágenes
- Sintaxis: disposición y estructura del contenido de las imágenes.
- Semántica: significado y sentido de las imágenes.
- Semiótica: arbitrariedad lingüística de las imágenes.
- Poética: creatividad de las imágenes.

Aplicaciones:

- Significado de las imágenes:
- Denotativas: expresan y refuerzan lo que se presenta claramente sin ningún tipo de ambigüedad.
- Connotativas: aluden a un significado profundo, al contenido simbólico.
- Contenidos simbólicos de las imágenes.
- Evidente
- No evidente
- Utilización de figuras retóricas literarias que pueden ser aplicadas al análisis visual.
- Figuras de dicción: afectan a los niveles fonológicos (sonido), morfológico (composiciones visuales) y sintácticos (disposición de las imágenes).
- Figuras de pensamiento; afectan al nivel semántico
- Figuras de expresión: afectan al nivel semiótico:
- Cronemas: alteraciones de la expresión cromática.
- Formemas: alteraciones de la forma.
- Texturemas: alteraciones de la textura
- Cuando el análisis sólo se centra en una imagen aislada a la figura retórica se le denomina tropo.

Las figuras retóricas pueden ser: por adición, supresión, sustitución y permutación.

Figuras retóricas por adición:

- Acumulación de citas
- Condensación de imágenes
- Repeticiones
- Amplificaciones

- Enumeraciones
- Gradaciones progresivas ascendentes o descendentes de objetos
- Exageraciones
- Alabanzas
- Insistencias
- Pleonasmos
- Derivaciones de una misma estructura visual o discurso
- Reduplicaciones
- Semejanzas y rimas visuales
- Planos para cubrirse

Figuras retóricas de supresión:

- Elipsis
- Encabalgamientos
- Alusión a lo que está fuera de campo
- Supresión parcial (imagen partida que continúa fuera de cuadro)
- Sinecdote (mostrar una parte por el todo)
- Reducción del discurso audiovisual
- Resumen
- Interrupciones y cortes
- Silencios
- Supresiones

Figuras retóricas de sustitución y permutación:

- Alusiones
- Comparaciones evidentes entre dos o más imágenes y objetos.
- Metáforas
- Alegorías

- Metonimias: relaciones por causalidad, procedencia, sucesión, dependencia.
- Antonomasias: designación de algo individual por algo común
- Ironías
- Símbolos
- Paradojas

Figuras retóricas de alteración:

- Ambigüedades
- Personificaciones
- Caricaturizaciones, animalizaciones
- Transcodificadores: alteración en el sentido de la expresión
- Anacronías temporales
- Ilusiones ópticas
- Alteración del orden de las secuencias:
- Montajes alternos
- Montajes paralelos
- Montajes invertidos
- Montajes ideológicos, de atracciones
- Montajes rítmicos

ADAPTACIÓN, PARODIA Y PASTICHE

Adaptación: texto basado en otro anterior. Puede ser entendido globalmente como remake o nueva versión de una obra anterior o paralelamente como estilo, género, formato...)

Pastiche: imitación de un estilo sin que intervenga la función satírica. Consiste en retomar en un texto nuevo, un texto conocido para apropiarle nuevo significado.

Parodia:

- Transposición burlesca de un texto
- Deformación ludica que un efecto cómico
- Imitación satírica e irónica de un estilo

- Tragedia convertida en comedia
- Cita desviada de su sentido y/o contexto
- Macroparodia: cuando forma parte de todo el conjunto del texto o discurso
- Microparodia: cuando atañe a algunos aspectos de un texto o discurso, sin que altere burlescamente al resto del texto.
- Travestimiento: transformación estilística con función degradante.

SISTEMAS DE RELACIONES TRANSDISCURSIVAS

Intertextualidad: Presencia efectiva de un texto en otro. La intertextualidad audiovisual puede entenderse como la contaminación de discursos que aparecen en películas, fotografías, cuadros. Formas: citas, plagio, imitación, influencia, signica (imágenes que no le son propios o que poseen rasgos de distintas naturalezas. Suelen ser propias de las películas de ciencia ficción).

Paratextualidad: permite seccionar el discurso audiovisual en diversos apartados. (*Pulp fiction*)

Metatextualidad: alusión a un texto sin citarlo o nombrarlo directamente. Es una relación crítica. Permite la percepción de enunciados no evidentes

Hipertextualidad: capacidad de abrir conexiones con otros textos. Formas:

- Intradiegética: conexión temporal con otros textos
- De orden estético (transición de planos): por corte, fundido, cortinilla, efectos especiales, sonidos
- De orden temporal: flashback, flashforward, acciones simultáneas de historias, anacronismos

Hipotextualidad: comienzo de un texto nuevo repitiendo parte del anterior o resumiéndolo.

Architextualidad: conjunto de categorías generales del que depende cada texto: tipo de narración (abierta, cerrada, lineal), género, estilo, factores o elementos que intervienen en los procesos comunicativos (cuantos interlocutores aparecen, formas en que se interpela al espectador, tipo de persona gramatical utilizado..)

Autorreferencialidad: supone que el texto audiovisual habla sobre si mismo

- Películas que hablan sobre el cine
- Películas que hablan sobre la misma película.

LA MARCA DE AUTOR

- Concebida como sello independiente o estilo personal.
- Puede ser entendida de forma individual o conjunto de autores con rasgos comunes que configuran una marca de autor global.
- Logra conocerse normalmente a través del estudio de los rasgos comparativos de la trayectoria de un conjunto de obras.

- Se proponen alternativas diferentes o contrapuestas a las acostumbradas en los modos de recepción.
- Se pretende ofrecer, en la mayor parte de los casos, un punto de vista personal e intimista. Planteamientos de modos de representación personal.
- Gran importancia a los métodos de creatividad experimentales.
- A veces se ofrecen transgresiones a los cánones establecidos dentro de la configuración estética de una determinada época.
- Se plantean rupturas de confección del star-system. El papel principal se encuentra en el director.
- El cine de autor nace con el propio cine
- Ruptura con el cine de masas.

PLANTEAMIENTOS ACTUALES DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

- Combinación de historias individuales con historias colectivas
- Falta de una estructura moral determinada (planteamientos poco consistentes)
- Manipulación temporal compleja.
- Presencia de connotaciones ideológicas y sociales
- Arbitrariedad de mecanismos narrativos (estrategias narrativas)
- Aplicación constante de recursos transdiscursivos propios de la posmodernidad
- Complejidad psicológica de los personajes (tendencia a la comicidad de estereotipos, humor negro)
- Situaciones de desequilibrio social
- Realización audiovisual experimental con afán de generar sensaciones inesperadas
- Construcción de identidades complejas, falsas o equivocadas a planteamientos establecidos
- Pérdida del concepto de autor
- Presencia del concepto de actor. El star-system marca algunas pautas.

CONCEPTO DE VELOCIDAD

- Asociado al estudio de procesos temporales y espaciales.
- Intervienen fenómenos perceptivos para la captación de la imagen
- Elemento clave de la sociedad posmoderna
- Adscrita a los conceptos de desplazamiento, serialización y repetición.

- Puede llegar a generar comicidad, estrés, tensión.
- Término procedente de la sociedad barroca: en el siglo XVII el arte planteó la velocidad como cualidad de dinamismo, necesitaba representarse el mundo en actividad, en movimiento, representar los acontecimientos cambiantes
- La velocidad del sentido modifica el sentido del análisis audiovisual
- Las apariciones repentinas y bruscas, así como las improvisaciones pueden ir acordes a términos de velocidad
- Provoca sensaciones visuales distintas: el impresionismo utiliza la marca pictórica que representa la rapidez
- Ligada a la vanguardia futurista por el hecho de plantear dinamismo
- Provoca nuevos efectos estéticos, incluso puede llegar a transformar objetos realistas en abstractos.

LA FRAGMENTACIÓN VISUAL

- Multiplicidad de lecturas
- Los límites del relato a veces no son reconocidos. Relatos abiertos frente a relatos cerrados
- Intercalado de soportes. La vanguardia aprovecha la fragmentación audiovisual para convertirla en arte
- La fragmentación visual da lugar a la intertextualidad y transdiscursividad. El análisis transdiscursivo empieza a tomar vigencia frente al narrativo tradicional
- La exposición visual también forma parte de la fragmentación.
- Los museos pasan de ser espacios contenedores a contenedores fragmentados.
- La imagen multimedia no solo se autofragmenta sino que fragmenta a otros discursos audiovisuales.

LA DEFINICIÓN DE ESTÉTICA

Proceso consistente en atribuir rasgos y características generalizadas y simplificadas a grupos de gente en forma de etiquetas visuales, influidos por tendencias socioculturales de una determinada época.

CONCEPTOS DE ESTILO

- Desde la perspectiva psicolingüística: estudia los rasgos pertinentes de un determinado uso del idioma, rasgos, idiolectos, criterios y normas de lenguajes específicos, problemas psicomotrices de trastornos.
- Desde la perspectiva comunicativa: conjunto de rasgos formales que caracterizan el modo en que se realiza el acto comunicativo (si es directo, indirecto, entrecortado). También alude al modo de expresar un determinado interlocutor.
- Desde la perspectiva estética: conjunto de rasgos formales que caracteriza un grupo de obras.

Diferencias entre género y estilo:

Género: conjunto de obras con una misma temática y función que obedece a unas ciertas expectativas de mercado. Término derivado de la crítica literaria que va asociado a los conceptos de estructura, etiqueta, categoría, repetición de estrategias:

- Los géneros tienen identidades y fronteras precisas y estables.
- La teoría de los géneros presupone la coincidencia entre las percepciones de la industria y el público.
- Los géneros no van determinados por una predisposición histórica.
- Los géneros se localizan en un tema, una estructura y un corpus concreto.
- Las obras de un determinado género deben compartir ciertas características, ideológicas o categorías fundamentales.
- Los géneros deben entenderse desde un punto de vista discursivo, es decir, como un lenguaje que no sólo pretende describir un fenómeno concreto.
- Los géneros: terror, fantástico, policiaco, negro, cómico, bélico, histórico, musical, western, romántico, documental, de identidad, infantil, independiente erótico, pornográfico, acción, drama, épico

Estilo: concepto metodológico ambiguo, cambiante y polivalente que estudia las características propias de un objeto histórico. Término derivado de las artes plásticas y asociados al mundo de la estética.

Tipos de estilos

- Realista: clásico, barroco, neorrealista.
- Vanguardista: surrealismo, expresionismo, futurismo, cubismo, abstracción, pop.
- Posmodernista
- Kitsch
- Gore
- Grotesco
- Light

EL KITSCH

- Término alemán sinónimo de *mal gusto* que designa una obra groseramente mimética, cuyo fin es crear una nueva estética a través de la confluencia y repetición de rasgos de múltiples tendencias.
- Término mediatizado por las industrias culturales, en su afán por la construcción de simulacros, serialización de productos con efecto degradante.
- Persigue dar a conocer elementos artísticos menospreciados e infravalorados haciendo de ellos objetos de contemplación.
- Asociado al término festiche.

- Uno de los puntos de origen de esta designación aparece en los comienzos de la reproducción de adornos de piezas de arte
- La transformación de rasgos de una obra mediante los procesos de caricaturización están estrechamente relacionados con los planteamientos kitsch
- Actualmente el término kitsch es adaptado a distintos tipos de estilo, formatos visuales, autores concretos, con el fin de tomar conciencia de prevalecer como una corriente nueva o vanguardia.

Representación de lo monstruoso:

- Relaciones de la vida con la muerte, el temor ante el pasaje que nos lleva de una a otra, el deseo de ser humano por alcanzar la inmortalidad
- Pavor que suscita la mutilación de órganos vitales.
- La duplicidad del ser humano, la aparición del doble, la pérdida de identidad, despersonalización del control racional.
- Emergencia de los instintos destructores (asesinatos por placer).
- Promiscuidad entre lo orgánico e inorgánico, natural y artificial.
- Pérdida de la conciencia
- El miedo como reacción altamente funcional, saludable y adaptativa, que permite al organismo activar sus defensas y reaccionar de un modo autoprotector en situaciones de amenaza.

Algunos movimientos cinematográficos:

- FEKS (ruso)
- Free cinema (inglés)
- Realismo poético o impresionismo (francés)
- Cine clásico de Hollywood (norteamericano)
- Neorrealismo (italiano)
- Nouvelle vague (francés)
- Spaghetti western (italiano)
- Comedia ranchera (México)
- Cine de destape (español)
- DOGMA (danés)

CONCEPTO DE VANGUARDIA

- Búsqueda de nuevos planteamientos. Va relacionado a cambios radicales.
- Procede del lenguaje militar y tiene connotaciones revolucionarias por el hecho implicativo de transformación.
- Implica separatista del gran público. Destinado a públicos específicos
- Es elitista, provocador, hermetista, intimista, puede llegar a ser despectivo.
- Necesita apoyarse en escuelas, gremios, grupos para poderse distribuir y para poder sustentarse y defenderse entre ellos como propio concepto.
- Se ha llegado a interpretar como el carnaval del esteticismo.
- Afán por la originalidad
- Ligada en algunos aspectos al proceso de destrucción del arte tradicional por la adopción de nuevos lenguajes. Implica transformación y alternativas al arte establecido.
- Nace de un ambiente de rechazo, pero puede llegar a institucionalizarse como configuración de nuevos estilos.
- La mayor parte de los siglos XIX y XX ofrecen la propia historia de las vanguardias.

IMPRESIONISMO

- Predominio de la sensación.
- Visión particular y subjetiva del autor
- Reflejo de aspectos fugaces
- Fragmentación de la pincelada
- Vibraciones cromáticas
- Imagen que muestra la rapidez y fluidez
- Yuxtaposición de colores puros
- Desaparición de los contornos de las figuras
- La perspectiva se crea por los tonos.
- Pretende mostrar no el tema sino la esencia del tema
- Permite realizar un trabajo o esfuerzo retiniano. Cuanto más lejana sea la observación mejor definición de imagen
- Se utiliza la técnica *flue* que provoca sensación de nublosidad.
- En imagen videográfica se utiliza el impresionismo como técnica artística

-En cine se suele utilizar para ofrecer sensación de ambigüedad o mostrar el pasado.

SURREALISMO

-Pretende mostrar el mundo onírico

-Imagen retórica

-Sentido provocativo

-La estética queda fijada en el *no entendimiento*.

-Puede ser entendido globalmente o en una parte de la obra

-Basado en la técnica de la escritura automática.

-El automatismo psíquico pretende expresar el funcionamiento real del pensamiento con ausencia de toda vigencia ejercida por la razón

-Introspección psicológica

-Renovación lingüística de la forma artística

-Revolución social

-Pérdida del realismo

-Libertad de creación.

-Técnica de montaje absurdo

EL CUBISMO

-Las teorías cubistas se basan en la línea y la geometría que permite manejar el intelecto. Su base es la estructuración geométrica

-Plantean una construcción ordenada y basada en criterios rígidos

-Su tendencia visual está destinada principalmente al mundo del diseño gráfico y la arquitectura aunque existen aplicaciones en medios audiovisuales

-Los planteamientos cubistas pretenden ofrecer unas metodologías intelectualistas, científicas, incluso en algunos casos, matemáticas.

-Su interpretación puede llegar a ser de difícil lectura visual, lo que permite hablar de múltiples lecturas y abandonar el punto de vista único o considerado en algunos casos como objetivista.

-Ofrece visiones simultáneas

-La representación fiel de la realidad pretende ser abolida para generar una nueva forma de interpretación, un nuevo modo de ver.

- El color queda delimitado por la línea y el contorno, y, por tanto, se plantea como un elemento secundario
- Predominio de la imagen plana, con juegos de bidimensionalidad y tridimensionalidad, rechazando las figuras modeladas
- A favor de las técnicas basadas en la mezcla de soportes visuales.

EL EXPRESIONISMO

- Pretende mostrar la expresión del mundo interior (exteriorización de los instintos. Experimentación de sensaciones).
- Formalización personal de una experiencia vivida en lo más hondo del propio ser, en quien toda impulsión recibida de fuera se vuelve expulsión de dentro.
- Técnica del claroscuro.
- Decorados irreales.
- Fueres angulaciones marcadas.
- Rostros marcados denotadamente, profunda caracterización. Estados de animo resaltados.
- Antinaturalismo
- Espacios cerrados
- Distorsiones, deformaciones.
- Tradición gótica, fantástica, mediaval.
- Inestabilidad. Planteamiento de ruptura.
- Pretende provocar en el espectador un sentimiento de angustia.(si fuera cubista todo estaria más ordenado, más simétrico).

EL FUTURISMO

- Plantea un espíritu de ruptura con el pasado, le interesa lo novedoso. Se antecede a las últimas tecnologías.
- En los comienzos del siglo XX estuvo emparentado a movimientos radicales con tendencias políticas.
- Su fundados, Marinetti, lo denominó Arte-acción.
- Está entroncado con los conceptos de velocidad, transmutación, dinamismo.
- Pueden encontrarse antecedentes en los experimentos cronofotográficos del siglo XIX.
- Busca la novedad como experimento.
- Es una corriente que tiene como lema la provocación.

- Plantea el arte como juego y creatividad.
- Utiliza colores puros y violentos.
- Adscrito al género de ciencia-ficción.
- Plantea una estética de la vida moderna.
- Vinculado a la transformación de la civilización industrial y al mundo de las grandes ciudades.
- La maquinaria es tratada como un modelo y a través de ella se plantea crear un lenguaje plástico y visual.

IMAGEN MINIMALISTA

- Reducción del arte hasta el extremo.
 - Repetición del motivo.
 - Neutralidad en la presentación
 - Percepción de la tridimensionalidad
 - Importancia del espacio.
 - Influencias del constructivismo ruso y Bauhaus.
 - Espíritu reduccionista, antibarroco y antirrecargado.
 - Uso de colores puros
 - Concepción de la obra como espacio de ausencias.
 - Predicación del lema *menos es más*.
 - La escasez de elementos adquiere alto grado de significación.
- Orden y simplicidad de las formas.
- Ausencia de ambigüedad
 - Afinidad por la agrupación, repetición, monotonía.
 - Orden matemático simple.
 - Concepción de la materia prima.
 - Claridad de la estructura resultante
 - Filosofía basada en la lógica formal.
 - Estructura serial.

–Construcción metódica.

–Reducción de la actividad del artista y aumento de la actividad del espectador. La obra se presenta como estímulo intelectual para un espectador que ha de pensar con la mirada.

CORRIENTES ABSTRACTAS

–Eliminan el relato narrativo para centrarse en el ritmo visual.

–Búsqueda del ritmo visual en colores, líneas, formas y sonidos.

–Collages visuales.

–Composición de juegos geométricos.

–Intenta provocar reacciones en diferentes medios artísticos.

–Eliminación de la gramática audiovisual.

–Total ruptura de los principios filmicos, pictóricos, fotográficos...

–Proceso de destrucción de la imagen artística tradicional

–Libertad de correspondencia formal y de contenidos–Predominio de formas plásticas en donde el mayor interés radica en la impresión producida, en la intuición del espectador.

–A favor de la improvisación.

–Se producen cambios radicales del entretenimiento del arte.

HAPPENING VISUAL

–Arte de acción.

–Ballet y coreografías en interludios de espectáculos (baloncesto).

–Asociado al termino de performance

–Arte en directo, participativo

–Importancia a la escenografía y al diálogo.

–Video–arte en directo.

–Reportajes filmados en directo con la intención de crear arte.

–Importancia del concepto de arte y de espacio.

–Participación activa del espectador.