

1. AGRADECIMIENTOS	11
2. INTRODUCCIÓN	12
2. 1. Descripción de la tesis doctoral y planteamiento de la hipótesis	15
2. 2. Motivaciones	16
2. 3. Contexto y límites de la investigación	19
2. 3. 1. Acotación del área de Estudio	21
2. 4. Objetivos	23
2. 5. Metodología	24
3. MARCO TEÓRICO	
3. 1. La percepción del movimiento	28
3. 1.1. Artes cinéticas	32
3.1.1.1. El rol del espectador frente a la obra cinética.	38
3.1.1.2. La utopía polisensorial	46
3. 1. 2. La articulación del campo visual	66
3. 3. Arte en la era de internet	78
3. 4. 1. El GIF	82
3.4.1.1. Usos del GIF	84
3.4.1.1.1. Publicidad	84
3.4.1.1.2. Arte	87
3.4.1.1.3. Redes sociales	98
4. DESARROLLO PRÁCTICO	102
4.1. Ensayos Previos	103
4.1.1 Formas básicas	104
4.1.2 Aplicación en bocetos ilustrativos	107
4.1.3. Fotogramas Disney	111
4. 2. Práctica 01	
4. 2. 1. El agujero / Descripción de la práctica	115
4. 2. 2. Referentes	115
4. 2. 2. 1. Bridget Louise Riley	116
4. 2. 2. 2. Myoshka	118
4. 2. 3. Diseño	121
4. 2. 3. 1. Conceptualización y desarrollo	121
4. 2. 4. Conclusiones/Posibles Mejoras	124
4. 3. Práctica 02	
4. 3. 1. La oruga / Descripción de la práctica	126
4. 3. 2. Referentes	126
4. 3. 2. 1. Maria Keil	126
4. 3. 2. 2. David Szakaly, Davidope	130
4. 3. 3. Diseño	132
4. 3. 3. 1. Conceptualización y desarrollo	132

4. 3. 4. Conclusiones/Posibles Mejoras	158
4. 4. Práctica 03	
4. 4. 1. El jardín / Descripción de la práctica	159
4. 4. 2. Referentes	159
4. 4. 2. 1. Eduardo Nery	159
4. 4. 3. Diseño	165
4. 4. 3. 1. Conceptualización y desarrollo	165
4. 4. 4. Conclusiones/Posibles Mejoras	201
5. CONCLUSIONES GENERALES	203
6. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	209
7. RESUMEN DE LA TESIS	214
7. 1. Resumen de la Tesis	215
7. 2. Summary of the Thesis	218
7. 3. Resum de la Tesi	220
8. ANEXOS	222
8. 1. Open Class Portugal	
8.1.1. Cartel	224
8.1.2. Presentación Word	226
8.1.3. Diapositivas Open Class	232