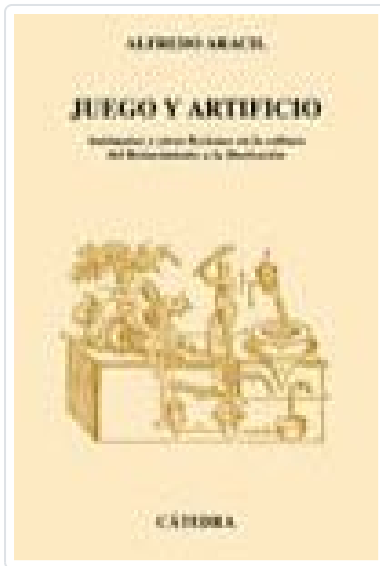


JUEGO Y ARTIFICIO



ALFREDO ARACIL

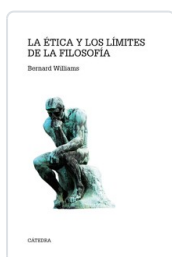
SINOPSIS

La imagen del autómatas ha sido muchas veces reflejo de la cultura de cada época, especialmente a partir de Renacimiento. Este trabajo se propone, estudiando los autómatas y otras manifestaciones comparables, a medio camino entre la especulación y el placer, abarcar un importante aspecto de la cultura europea entre los siglos XVI y XVIII: el de la irrealidad consciente, el de la sofisticación o el guiño. El estudio aborda los puntos de encuentro entre, por una parte, el sentido lúdico que presidió el ocio y la actividad cotidiana de las cortes manieristas y barrocas que orientó buena parte de las reflexiones sobre el fin o la utilidad del arte de muchos de sus tratadistas y pensadores y, por otra, el desarrollo de la ciencia y la mecánica en este periodo. ...



Editorial	CATEDRA
Materia	<Genérica>
Colección	CATEDRA
EAN	9788437616506
Status	Disponible
Páginas	408
Tamaño	165x240x30 mm.
Peso	659
Precio (Imp. inc.)	27,50€

Títulos relacionados



**ETICA Y LOS
LÍMITES DE LA
FILOSOFÍA**
BERNARD WILLIAMS



**SIGNIFICADO DEL
ASCO**
COLIN MCGINN



**AUTOENGAÑO
DESENMASCARADO**
ALFRED R. MELE



**RELATAR LO
OCURRIDO COMO
INVENCIÓN**
MANUEL GARCÍA-
CARPINTERO