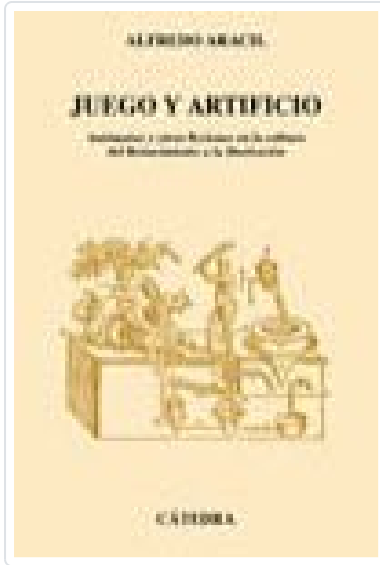


JUEGO Y ARTIFICIO



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

<p>LA ÉTICA Y LOS LÍMITES DE LA FILOSOFÍA Bernard Williams</p>	<p>ETICA Y LOS LÍMITES DE LA FILOSOFÍA BERNARD WILLIAMS</p>	<p>EL SIGNIFICADO DEL ASCO Colin McGinn</p>	<p>SIGNIFICADO DEL ASCO COLIN MCGINN</p>	<p>EL AUTOENGAÑO DESENMASCARADO Alfred R. Mele</p>	<p>AUTOENGAÑO DESENMASCARADO ALFRED R. MELE</p>	<p>RELATAR LO OCURRIDO COMO INVENCIÓN UNA INTRODUCCIÓN A LA PROBLEMA DE LA FICTION CONTEMPORÁNEA Manuel García-Carpintero</p>	<p>RELATAR LO OCURRIDO COMO INVENCIÓN MANUEL GARCÍA-CARPINTERO</p>
--	---	---	--	--	---	---	--