

**Título:** JUEGO Y ARTIFICIO DEL MANIERISMO A LA ILUSTRACION.

**Nombre:** ARACIL AVILA, ALFREDO

**Universidad:** Universidad Complutense de Madrid

**Fecha de lectura:** 01/01/1998

**Programa de doctorado:** DESCONOCIDO

**Dirección:**

> **Director:** ANTONIO BONET CORREA

**Tribunal:**

> **presidente:** FRANCISCO JOSÉ PORTELA SANDOVAL

> **secretario:** DELFÍN RODRÍGUEZ RUIZ

> **vocal:** JOSE JIMENEZ JIMENEZ

> **vocal:** EMILIO FRANCISCO CASARES RODICIO

> **vocal:** SANCHEZ BELEN JUAN ANTONIO

**Descriptor:**

> HISTORIA

> HISTORIA DE LA CIENCIA

> HISTORIAS ESPECIALIZADAS

**El fichero de tesis** no ha sido incorporado al sistema.

**Resumen:** Se estudia fundamentalmente el sentido lúdico que presidió buena parte del ocio y la actividad cotidiana en las cortes y ciudades durante el Renacimiento y el Barroco (en la fiesta, el jardín, las colecciones y, en general, en el comportamiento) y que orientó buena parte de las reflexiones sobre el fin o la utilidad del arte de muchos de sus tratadistas y pensadores, de la mano del desarrollo de la Ciencia y la Mecánica en este periodo.

Lo lúdico y lo científico no son ajenos entre sí; el enorme desarrollo de realidades "virtuales" (lúdicas muchas de ellas, como autómatas, espacios teatrales, jardines, jeroglíficos, caprichos, anamorfosis) en estos años fue en gran medida producto de una fructífera crisis de la Ciencia y el Conocimiento que preside todo el periodo: el hombre del Renacimiento ya sabe que el Mundo no es como se creía en la Edad Media que era, pero la

solución ha de esperar al siglo XVIII. Los puntos de encuentro entre estos dos ámbitos, el de la Ciencia y el del Juego, aparentemente tan separados, pueden ser entendidos como metáfora de la sensibilidad del momento, y objetos-testigo de un importante cambio de mentalidad.