Juego y arte contemporáneo

El arte como competencia, azar, simulacro y vértigo

Autor
Miguel Ángel Ledezma Campos

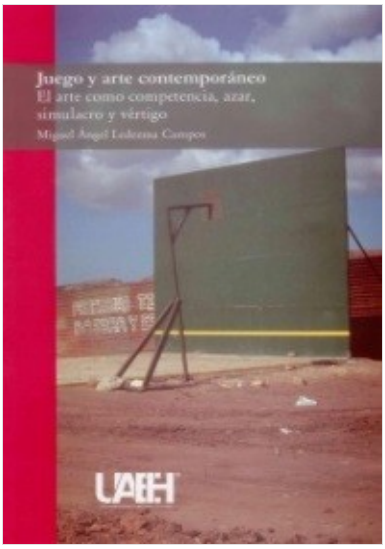
Sinopsis

Para lograr la presente investigación fueron examinados textos y teorías más destacadas en torno al juego como actividad cultural, ya que esto permitió relacionar y aplicar las ideas más importantes al análisis y comprensión de obras de arte contemporáneo. Esto hizo posible reconocer las sutilezas entre los diversos tipos de juego y las relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador.

ML

Sobre el autor

Miguel Ángel Ledezma Campos



Impreso

Año de publicación: 2019

Presentación: Tapa blanda o Bolsillo

Tamaño: 21 x 14 x 0.75 cm

Número de páginas del contenido principal: 124 Páginas

ISBN13: 9786074825732

$195 MXN

Palabras clave

Arte

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen