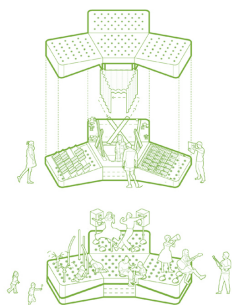


EL JUEGO COMO FUNCIÓN ARQUITECTÓNICA

El juego como función arquitectónica

Aprender a vivir desde la creación y la participación

Giancarlo Mazzanti



arquitecturas



MAZZANTI, GIANCARLO

SINOPSIS

Eficacia y utilidad son los criterios que han primado en la arquitectura moderna, a menudo en detrimento de otras formas consideradas “menos serias” y aparentemente accesorias, como la del juego. Pero una cosa es diseñar espacios lúdicos y otra muy diferente es hacer de la arquitectura un jugar. Giancarlo Mazzanti cuestiona esta visión limitada y jerárquica al replantear las relaciones de la arquitectura con el juego y el arte en cuanto manifestaciones inherentes de lo viviente y lo humano, incidiendo en su dimensión colectiva, participativa y transformadora. Su audaz propuesta profundiza en las estrategias y dispositivos de juego como elementos que configuran el espacio, que actúan como detonantes de creación y aprendizaje del habitar. Una concepción arquitectónica que, lejos de ser una solución a problemas de eficacia o utilidad, afirma la construcción de espacios como generadores de acciones y relaciones entre sus habitantes (humanos y no humanos; naturales y artificiales), que a su vez dan forma y participan en sus usos y transformaciones. En definitiva, se trata de activar y propiciar la construcción multidimensional de una vida en común como objetivo final de la arquitectura. ...



Editorial	CATARATA
Materia	ARQUITECTURA
EAN	9788410670877
Status	Disponible
Páginas	208
Tamaño	220x140x0 mm.
Precio (Imp. inc.)	17,50€