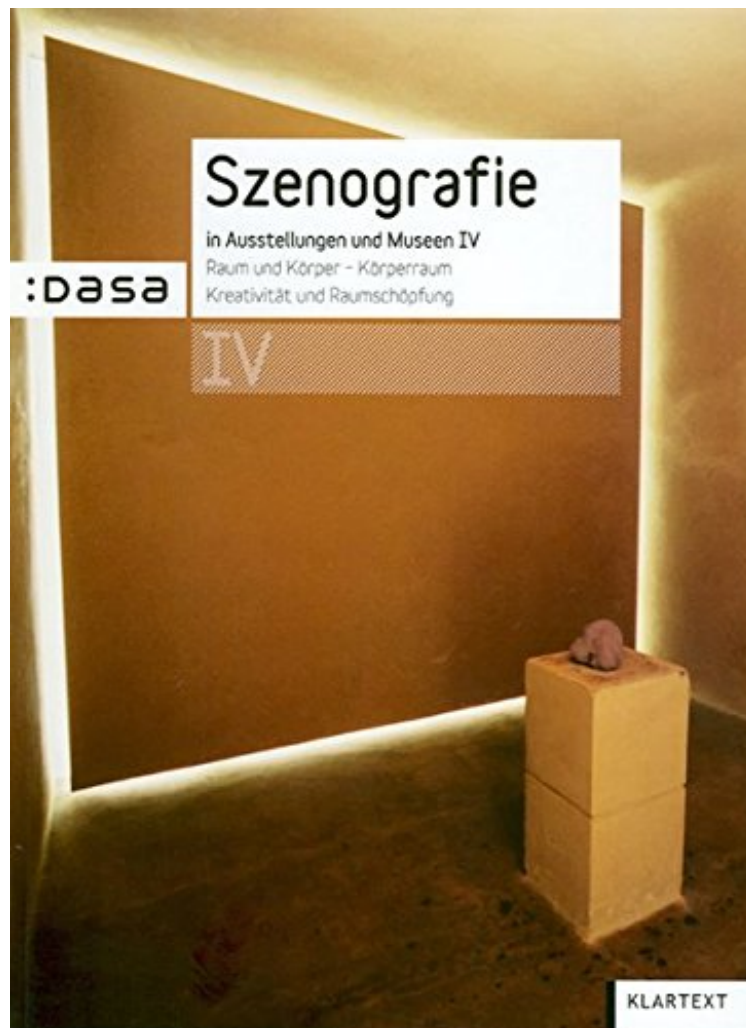


(Download) Szenografie in Ausstellungen und Museen IV: Raum und Körper - Körperraum. Kreativität und Raumschöpfung

Szenografie in Ausstellungen und Museen IV: Raum und Körper - Körperraum. Kreativität und Raumschöpfung

Von Klartext

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #1062157 in BcherVerffentlicht am: 2010-01-15Einband:
Taschenbuch272 Seiten | File size: 56.Mb

Von Klartext : Szenografie in Ausstellungen und Museen IV: Raum und Körper - Körperraum. Kreativität und Raumschöpfung before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Szenografie in Ausstellungen und Museen IV: Raum und Körper - Körperraum. Kreativität und Raumschöpfung:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. spannende EinblickeVon Yolanda WinterZahlreiche Aufsätze zur Szenografie: zu "Raum und Körper" und "Kreativität und Raumschöpfung" - sehr lesenswert. Interessant für mich war "Die Selbstinszenierung des Künstlers Joseph Beuys"

(spezielles Interesse von mir), ein Gespräch mit Dieter Ronte oder auch "Die Kunst (in) der Szenografie", wunderbarer Text über die Schaffung von Raum.

Kurzbeschreibung Wie die drei ersten Bände dokumentiert auch dieser Band aktuelle internationale Entwicklungen im Ausstellungswesen. Im ersten Teil geht es beim Thema "Raum Körper / Körperraum" um die subjektive Bedeutung von Raumwahrnehmungen. Wenn also von Raumbildung die Rede ist, spielen nicht nur Innenarchitektur und Gestaltung, sondern auch psychologische Aspekte und subjektive Sichtweisen eine Rolle. Einerseits rekt ganzheitliches Wahrnehmen in das Interesse didaktischer Vermittlungsstrategien, andererseits ein am Wohlbefinden der Kunden und Kundinnen orientiertes Besuchermarketing. Der zweite Teil mit dem Thema "Kreativität und Raumschöpfung" trägt der Tatsache Rechnung, dass nicht nur Kunst und Kulturwissenschaften, sondern auch Politik und Wirtschaft sich neuerdings wieder der "Kreativität" zuwenden. Die Beiträge geben Beispiele von Raumschöpfungen und gehen der Frage nach, welche kreativen Prozesse hinter diesen Beispielen zu finden sind und wie sie für eine Ideenfindung zu Ausstellungsgestaltungen einzurichten wären. Dazu üern sich neben den Ausstellungs- und Museumsfachleuten Vertreter und Vertreterinnen der Psychologie und der Sozialpsychologie, der Philosophie, der Physik, der Molekularbiologie und der Hirnforschung, der Pädagogik, der Architektur, der Wirtschaft und der Medien.