

## TextKunstText 21.1.25

Beispiele, die in einer Diplomarbeit vermieden werden sollten:

1. Das fehlende Gleichgewicht in der Darstellung

### Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	3
<b>Kosmetikmarkt-Analyse.....</b>	<b>4</b>
Greenwashing.....	4
<b>Was ist nun Bio- und Naturkosmetik?.....</b>	<b>5</b>
Unterschied von Natur und Bio Kosmetik.....	5
Das Problem Mikroplastik .....	5
<b>Vertrauenswürdige Gütesiegel.....</b>	<b>6</b>
Natrue.....	6
BDIH-Siegel.....	6
Austria Bio Garantie .....	7
<b>Schädliche legale Inhaltsstoffe.....</b>	<b>7</b>
Mineralöle.....	7
Parabene .....	8
Weichmacher.....	8
Emulgatoren .....	8
Silikone.....	8
<b>Mein Produkt .....</b>	<b>9</b>
Das Design .....	9
Die MarkenPhilosophie .....	9
Die Produkte.....	9
Logo & Schrift.....	10
Farbwahl.....	10
<b>Fazit .....</b>	<b>10</b>
Abbildungsverzeichnis .....	11
Quellenverzeichnis .....	11

Kritikpunkte: Es bleiben nur 1 ½ Seiten, in denen auf die eigene Arbeit eingegangen wird. Es gibt keinerlei Skizzen zur Veranschaulichung des Gestaltungsprozesses. Die Seiten 3-9 sind mehrheitlich Zusammenfassungen von Wikipedia und anderen Internetquellen. Diese Inhalte sind als Motivation für eine Diplomarbeit interessant. In der schriftl. Arbeit reicht aber eine kurze, prägnante Darstellung.

### **Inhaltsverzeichnis**

1. Einleitung	S. 3
2. Ideenfindung	S. 4
<b>3. Meine philosophische Perspektive des Bewusstseins</b>	<b>S. 5 - 11</b>
4. Einblick in meinen praktischen Prozess	S. 12 - 14
5. Literaturverzeichnis	S. 15
5.1 Bücher	S. 15
5.2 Internetlinks	S. 15 - 16

- Die Länge von netto 12 Seiten wird mit Pseudo-Recherche aufgebläht und es bleibt trotz der erheblichen Überlänge kaum noch Raum für die eigene Arbeit. Zum Arbeitsprozess wird keine einzelne Skizze oder Illustration des Prozesses, z.B. Zustandsfotos, geliefert.

## Inhaltsverzeichnis

1	<b>EINLEITUNG</b> .....	3
2	<b>DER TRAUM</b> .....	4
3	<b>TRAUMARTEN</b> .....	5
3.1	REM-Träume .....	5
3.2	Non-REM-Träume .....	5
3.3	Einschlafträume .....	6
3.4	Alpträume .....	6
3.5	Pavor nocturnus.....	7
3.6	Posttraumatische Wiederholungen.....	7
3.7	Luzide Träume.....	7
4	<b>TRAUMFORSCHUNG</b> .....	8
5	<b>TRÄUME IN DER KUNST</b> .....	9
5.1	Renaissance .....	9
5.2	Romantik .....	9
5.3	Symbolismus .....	9
5.4	Surrealismus .....	10
5.5	Zeitgenössische Kunst.....	10
6	<b>KÜNSTLERISCHE DIPLOMARBEIT</b> .....	11
6.1	Inspiration.....	11
6.2	Positiver Traum.....	12
6.3	Negativer Traum .....	13
	<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	14

- Bei einer Arbeit im Umfang von 6 Seiten inkl. Inhaltsverzeichnis und Quellenangaben wird eine Seite für die Erklärung, was Möbeldesign sei, verwendet:

### 3. Möbeldesign

~~Die Geschichte des Möbeldesigns reicht weit zurück, bis zu den frühen Zivilisationen wie den Ägyptern, Griechen und Römern, die bereits gestaltete Möbelstücke besaßen. Während der Renaissance erlebte das Möbeldesign eine Blütezeit, vor allem durch Verzierungen und kunstvollen Schnitzereien. Im Laufe der Zeit entwickelte sich das Möbeldesign weiter, beeinflusst von den sozialen, politischen und wirtschaftlichen Veränderungen.~~

Im 20. Jahrhundert erlebte das Möbeldesign eine Revolution durch das Aufkommen von neuen Materialien, Technologien und Designbewegungen. Die Bauhaus-Bewegung, die besonders durch die bekannten Designer wie Ludwig Mies van der Rohe und Marcel Breuer geprägt wurde (betonte Funktionalität, klare Linien und minimalistisches Design). Diese Ideen prägten das moderne Möbeldesign und beeinflussten Generationen von Designern weltweit.

~~Ein weiterer bedeutender Einfluss auf das Möbeldesign des 20. Jahrhunderts war der skandinavische Stil, der für seine Einfachheit, Eleganz und Funktionalität bekannt ist. Designer wie Arne Jacobsen, Hans Wegner und Alvar Aalto schufen ikonische Stücke, die bis heute populär und begehrt sind.~~

In den letzten Jahrzehnten hat sich das Möbeldesign weiterentwickelt, wobei neue Materialien und Technologien eine wichtige Rolle spielen. Designer experimentieren mit nachhaltigen Materialien, innovativen Produktionsmethoden und neuen Fertigungstechniken, um einzigartige und zukunftsweisende Möbelstücke zu schaffen.

Ein herausragendes Merkmal des Möbeldesigns ist seine Fähigkeit, kulturelle und gesellschaftliche Trends widerzuspiegeln. Von traditionellen Handwerkskünsten bis hin zu High-Tech-Innovationen reflektieren Möbelstücke die Werte und Vorstellungen ihrer Zeit.

4. Ein interessantes Thema, das aber völlig ohne Quellen aus der Aussenwelt, alleine auf der eigenen Idee, selber geführten Interviews basiert:



**Yeah,** for me there was definitely a barrier I had to overcome. Interviewing strangers. But! I got great insight.

I have decided to paint Eamonn playing the banjo, as seen in the sketch for the painting (fig.1), because you can see the passion in his face for banjo, for beer and people. Added to that, it is also good to know he is getting back into it after his father's passing.

For my own family's painting: I have the old swivel chair, behind the cash register, my mother and grandfather used to sit on. In the background hanging a picture of my grandfather, on the walls of the long empty store. (fig.2)

Sandra and Kuros are getting an almost boring portrait of them in front of a white wall with some of Kuros' pottery on shelves behind it. Giving off the calm vibes that their personalities and their store reflect. (fig.3)

Danke Danke Danke fürs lesen

Selbst		
1	_____	Titelblatt
2	_____	Einführung
3-12	_____	Interviews
3-6	_____	The Greenroom
7-9	_____	Kaufhaus Schmid
10-12	_____	Misa
13	_____	Schlusswort

