

Design Journal

House of Passing Memories

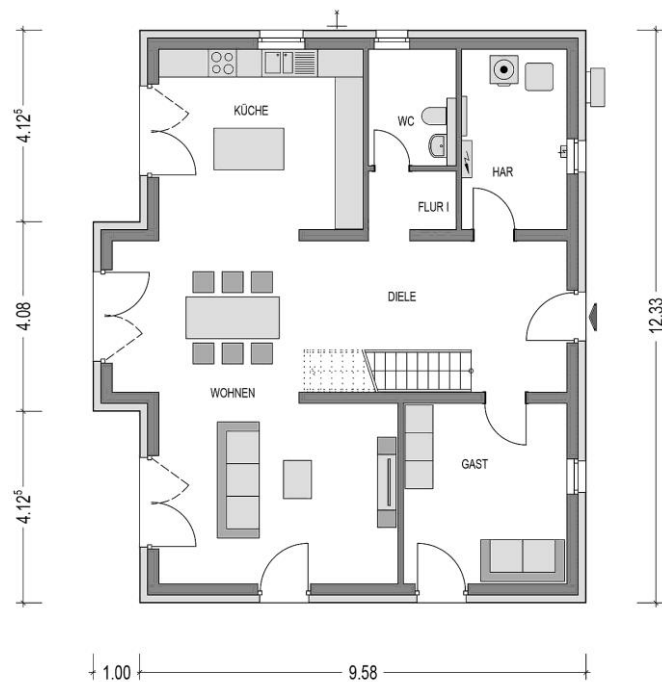
Game Design

HS21 - P2: Spielentwicklung

Dozent: Slawa Deisling

Hai Lam Dang (19129858), Jannick Elfers (59375721), Miriam Oumar (65800437)

Entwicklung des Konzeptes



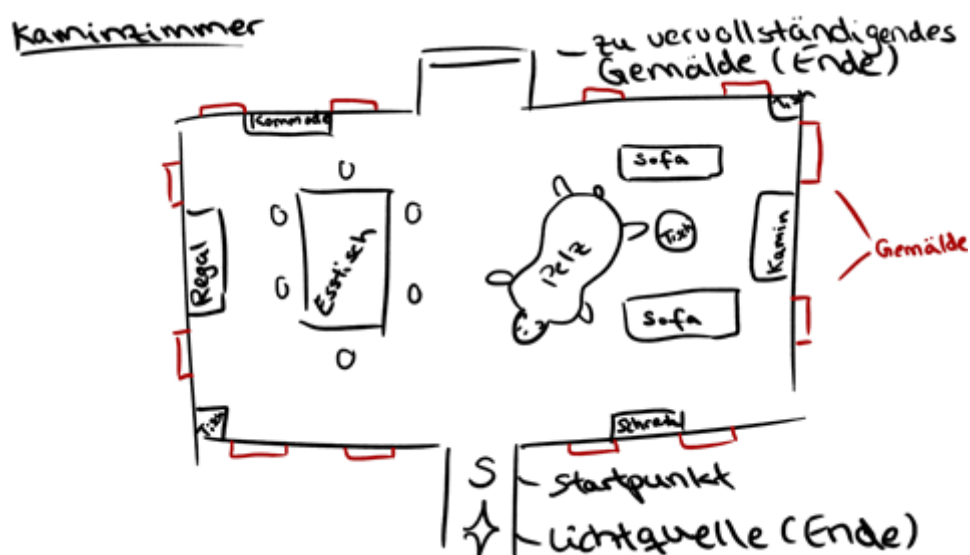
Erste Inspiration für einen Grundriss durch Google-Suche

Nach der Festlegung erster Eckpfeiler des Projektes ging es an die Gestaltung des Hauses. Wie sollte der Grundriss aussehen? Wie viele Räume sollte es haben? Wie viele Etagen würde es geben? Welche Räume sollten begehbar sein?

Auch hierzu beratschlagten wir uns und entschieden uns für die Räume, die uns am relevantesten erschienen. Schlussendlich teilten wir das Haus in drei Etagen: Den Dachboden, auf dem der Spieler anfängt, das Erdgeschoss, das Wohnzimmer, Esszimmer und Atelier umfasst und den Keller, in dem das Spiel enden soll.

Bei der Ausarbeitung des Grundrisses sahen wir uns zunächst nach in der Realität vorhandenen Grundrissen um. Dafür recherchierten wir im Internet und sammelten diverse Ideen dazu, wie man das Haus gestalten und aufteilen könnte. Nachdem wir ein Konzept gefunden haben, das zumindest grob unseren Vorstellungen entsprach, entwarfen wir aus den Elementen, die uns am meisten zugesagt hatten, unseren eigenen Entwurf zur Raumaufteilung. Dabei beschränkten wir uns zunächst nur auf ein einzelnes Stockwerk, dem Erdgeschoss, erweiterten unsere Spielidee dann aber noch um zwei weitere, nämlich einen Dachboden für den Spielstart und den Keller, den wir später noch in weitere Räume aufteilen würden, für das Spielende.

Nachdem Spieler*innen das Spiel gestartet haben, finden sie sich zunächst auf dem Dachboden wieder. Dort werden sie zunächst durch eine Stimme angewiesen, sich umzuschauen und mit diversen Gegenständen zu interagieren, um sich ein Bild von ihrer Situation zu machen. Dieses Level dient zugleich als Tutorial, da Spieler*innen die grundlegenden Mechaniken des Spiels beigebracht werden und sie sich in diesem abgesteckten Bereich in ihrem eigenen Tempo an die Steuerung und Atmosphäre des Spiels gewöhnen können. Nachdem sie den Dachboden ein wenig erkundet und das Familienportrait gefunden haben, können sie nun das Erdgeschoss erkunden. Dieses ist in drei Räume unterteilt: Das Atelier, in dem die kunstaffine Spielfigur zu Lebzeiten gearbeitet hat, das Wohnzimmer, das die Spielfigur mit ihren verstorbenen Großeltern verbindet und das Esszimmer, dessen Gemälde vom Niedergang der Ehe der Spielfigur zeugt. In diesem Stockwerk können Spieler*innen sich in aller Ruhe umsehen und mehr über die Geschichte des Spiels und den Hintergrund der Spielfigur erfahren. Nachdem man sich genügend umgesehen hat, kann man den Keller aufsuchen, der in mehrere Abschnitte unterteilt und wie ein Quiz aufgebaut ist. Spieler*innen werden mit Fragen konfrontiert, deren Antworten man durch die Interaktion mit den Gemälden und Objekten im Erdgeschoss erfahren kann und deren Beantwortung dazu dient, in diesem irrgartengleich konzipierten Labyrinth von einem Keller den richtigen Weg zu finden und somit das Ende zu erreichen.



Erstes selbstausgearbeitetes Konzept

Stilfindung

Nachdem die Aufteilung feststand, machten wir uns daran, Konzepte für den Stil und die Ausstattung der Räume zu erstellen.

Nach einiger Zeit und Recherche, hatten wir drei Einrichtungsstile als potentiell passend auserkoren:

Der erste Stil sollte sich an ältere, luxuriös eingerichtete Häuser lehnen. Der zweite Stil stand im Kontrast zum ersten. Hierbei handelte es sich um einen modernen, schlichten und kühl eingerichteten Raum. Dieser sollte vorzugsweise in weiß oder schwarz gehalten sein. Der dritte Einrichtungsvorschlag war in der Richtung des „Industrial-Sils“ angesiedelt. Zusätzlich wäre hier der Vorschlag gewesen, vieles in einem Raum stattfinden zu lassen, beispielsweise das gesamte Erdgeschoss als eine möglichst aufgeteilte Fläche handzuhaben.

Am Ende machten zwei Stile das Rennen. Das Wohnzimmer im Erdgeschoss und dessen Möbel, sollte den älteren Stil verkörpern, da dies laust Story der Bereich der Großeltern war. Zudem sollte der ältere Stil im Dachboden fortgeführt werden, da dort ebenfalls alte Möbel platziert werden sollte. Der modernere Stil sollte im Atelier der Person implementiert werden, um dies auch visuell vom Bereich der Großeltern abzutrennen und als Bereich der Person zu kennzeichnen. Der Keller sollte ebenfalls schlicht gehalten werden, um der Erzählung nicht im Weg zu stehen.

Je weiter wir das Spiel entwickelten, desto klarer wurde uns, dass wir bei unseren Vorstellungen von der Umsetzung der Möbel Abstriche machen mussten und wollten. Je weiter wir die Idee ausarbeiten, desto deutlicher wurde, dass wir nicht den Anspruch hatten, an eine fotorealistische Umsetzung von Möbeln zu gelangen. Da wir sowieso eine übersinnliche Geschichte in surrealem Setting erzählen wollten, wurden unsere Ideen zur gestalterischen Umsetzung des Spieles immer abstrakter. Die Möbel wurden teilweise auch aus zeitlichen Gründen eher simpel gehalten und durch die ihnen zugewiesenen Texte weiter beschrieben, um Spieler*innen dazu anzuhalten, verstärkt ihre eigene Kreativität und Fantasie bei der Erkundung des Hauses und der Geschichte zu nutzen. Sofern wir mehr Zeit für das Projekt gehabt hätten, hätten wir uns dennoch gerne noch länger mit der Erstellung und Ausarbeitung von 3D Modellen sowie mit ihnen verbundenen weiteren Features beschäftigt.



Konzept 1 - Alt & luxuriös: <https://www.artstation.com/artwork/o9v40>



Konzept 2 - Modern & kühl: <https://www.artstation.com/artwork/wX8Gq>

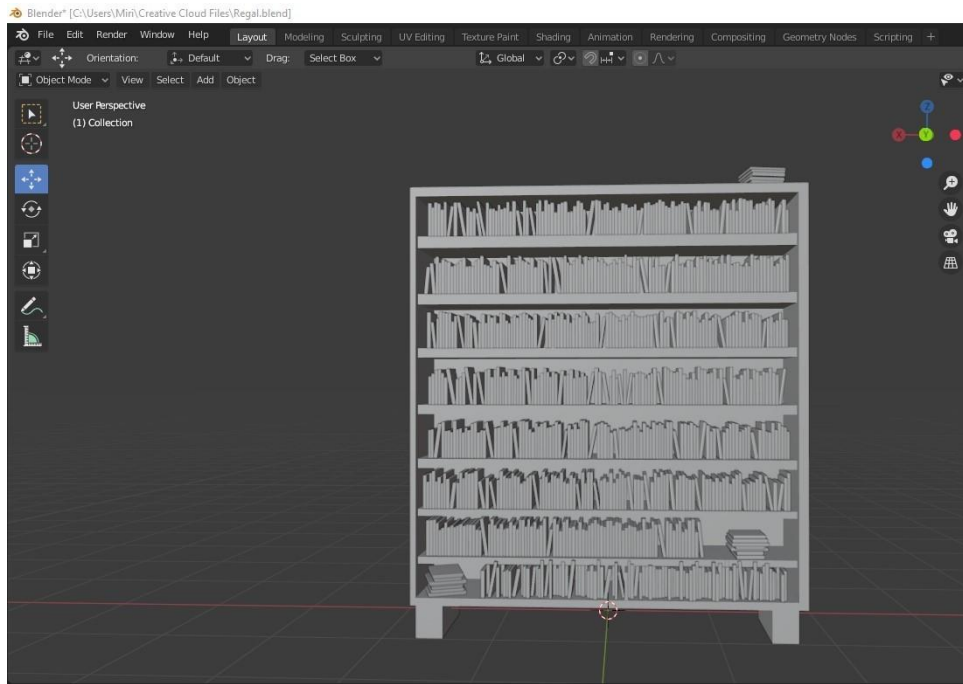


Konzept 3 - "Industrial"-Stil: <https://www.artstation.com/artwork/mqoYre>

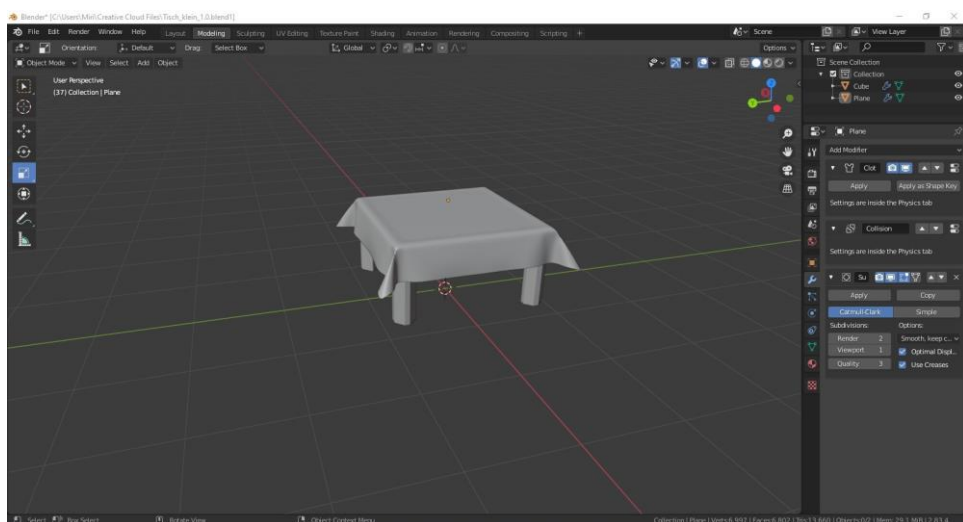
Assets

Nach der Erstellung einiger Assets stellten wir fest, dass es uns nicht ganz leichtfiel, besagte Möbelstücke bestimmten Bereichen zuzuordnen. Um vielen Möbelstücken mehr Individualität zu geben, kam Miriam die Idee, Decken und Planen über einige Möbelstücke zu legen. So war beispielsweise klar, dass es sich um den Dachboden als Ort handeln muss,

da nur dort abgedecktes Mobiliar stand. Durch das Abdecken bestimmter Möbel sollten Spieler*innen direkt das Gefühl bekommen, sich an einem einsamen, verlassenem Ort zu befinden. Diesen Eindruck unterstützten wir zusätzlich mit Texten, die besagen, dass diese Decken auf den Objekten bereits eingestaubt waren und somit schon eine ganze Weile dort gestanden, haben müssen.



Möbelstück ohne Verdeckung

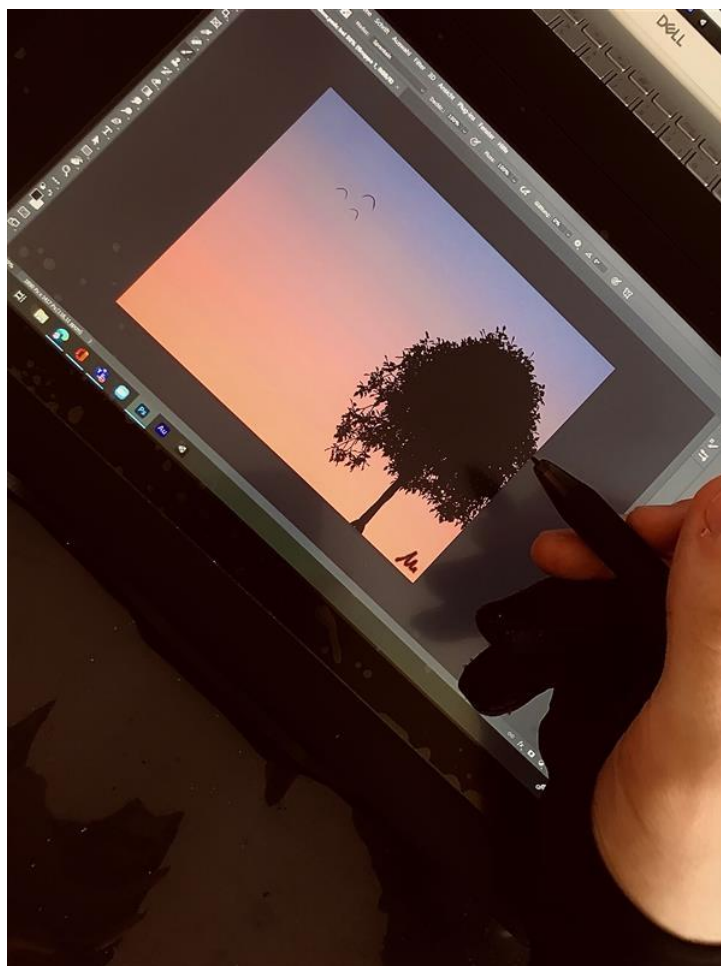


Möbelstück mit Abdeckung

Farbgebung

Bei den Farben, die wir im Spiel verwendeten, lief es im Laufe des Projektes immer mehr darauf hinaus, dass wir uns für ein schlichte, aber gleichbleibende Farbgebung entschieden. Die Hauptfarben in unserem Spiel sind Grau - hier Sinnbild für eine ruhige, fast trauernde Stimmung - Blau, um besagte Stimmung akzentuiert zu unterstreichen und Gelb sowie Rot für wichtige Objekte, die eine Interaktion ermöglichen. Zusätzlich entschieden wir uns, als Kontrast zu den schlichten Farben die Gemälde als buntere, farbenfrohere Bilder in das Spiel zu implementieren, um ihre Wichtigkeit als Story-Element zu unterstreichen. Allein die Bilder geben eine große Einsicht in die Geschichte und den Hintergrund der Spielfigur und deren Familie.

Bei der Erstellung der Gemälde, die wir untereinander aufteilten, sahen wir die Möglichkeit, unsere Kreativität nutzen zu können, um mit der Atmosphäre des Spiels übereinstimmende Highlights zu setzen, die die Aufmerksamkeit der Spieler*innen lenken und auf sich ziehen sollen.



Jannick bei der Arbeit

Voiceacting

Die Idee zum Voiceacting entstand zuerst aus dem Grund, sich im Bereich des Voiceactings mehr Erfahrungen aneignen zu wollen. Zusätzlich wurden wir im späteren Verlauf von Slawa zu diesem Schritt ermutigt.

Zu Beginn dieses Vorhabens legten wir fest, was alles in unserem Spiel sprechen können sollte. Die Spielfigur selbst schied hierbei aus, um jedem/jeder Spieler*in ein möglichst immersives Spielerlebnis zu ermöglichen, was sich schwierig gestaltet hätte, gäbe es eine festgelegte Stimme für die Spielfigur.

Somit bekam also nur die Entität eine Stimme.

Im Weiteren bearbeiteten wir die Voicelines und versahen diese mit einem Echo. Dieses hatte den Grund, die Entität als etwas Besonderes und Übermenschliches erscheinen sollte, da es im übertragenden Sinne für das Innere der Spielfigur und ihr Gewissen steht, mit dem sie sich in ihren letzten Momenten ihres Daseins im Dialog befindet.

Im Folgenden haben wir der Vollständigkeit halber alle Texte aufgeführt, die wir sowohl im Spiel implementiert als auch als Voicelines aufgenommen haben. Die dazugehörigen Dateien lassen sich auch in unserem Unity-Project im Assets Ordner unter "Voicelines" finden.

Vertonte Texte - Entität:

ANFANG, ERWACHEN DER PERSON: (PROLOG)

[001_Ger]

Hallo.

Du bist endlich erwacht.

Fürchte dich nicht.

Ich bin mir sicher, du hast eine Menge Fragen. Keine Sorge, ich werde dir alles erklären.

Es ist sehr viel passiert.

Aus deiner Welt gefallen und doch existent...

Und nun bist du hier; eingeschlossen in deiner Seele.

Dem Konstrukt deiner selbst; eine verworrene Summe deiner Taten, geboren aus dem Echo deines Lebens.

All deine Entscheidungen, Lebenswendungen und Werke sind hier - bereit, es dich aufs Neue erleben zu lassen.

Fühle, erlebe, erkunde.

Und am wichtigsten: Erwinnere dich...

//

[001_Eng]

Hey.

You have finally awakened.

Fear not.

I'm sure you've got a lot of questions. Don't worry, I'll explain everything to you.

A lot has happened.

Fallen out of your world and yet existent...

And now you're here; enclosed in your soul.

The construct of yourself; a convoluted sum of your deeds, born from the echo of your life.

All your decisions, life turns and all your works are here – ready to let you experience it anew.

Feel, experience, explore.

And most importantly, remember...

(AKT I) DACHBODEN/ TUTORIAL:

[002_Ger]

Direkt zu Beginn:

Erkennst du es wieder?

In dem Haus hat sich dein ganzes Leben abgespielt.

Sieh dich um, es ist dein Leben. Sieh es dir gut an.

//

[002_Eng]

Do you recognize it?

Your whole life took place in this house.

Look around you, it's your life. Take a good look at it.

[003_Ger]

Wenn man ein Stück weiter den Gang entlang gegangen ist:

Sei nicht schüchtern, es gibt keinen Grund zur Scham... Du hast all dies doch schon erlebt.

Nähere dich einfach einzelnen Gegenständen und die Erinnerung wird dich finden.

//

[003_Eng]

Don't be shy, there's no need to shame... you have already experienced all this.

Just approach individual items and the memories will find you.

[004_Ger]

Am Ende des Dachbodens/vor dem verschlossenen Fahrstuhl:

Um dir den nächsten Bereich deines Lebens anzuschauen, musst du zur nächsten Bewusstseinsstufe vordringen.

Dies tust du, indem du ein starkes Erinnerungsstück findest.

//

[004_Eng]

To look at the next area of your life, you must get to the next level of consciousness.

You do this by finding a strong memory.

[005_Ger]

Erinnerungsstück: Familienportrait

OMA: Achtung, die Kamera schießt gleich das Bild! Kommt alle her!

OPA: Jaja. Ich kann nicht so schnell.

PERSON1: Schatz, stell dich schnell neben mich.

PERSON2: Ich komme sofort – Kinder, nicht so wild, bitte.

ENTITÄT: Ach, was für eine glückliche Familie... Alle wollten zusammen sein. Ein Ereignis, das später in weite Ferne rückte... Es blieb nicht lange friedlich, nicht wahr? Wir alle blicken eines Tages wehmütig auf solche glücklichen Momente zurück.

//

[005_Eng]

GRANDMA: Attention, the camera shoots the picture right away! Come here all!

GRANDPA: Yes. I can't do that fast.

PERSON1: Honey, stand next to me quickly.

PERSON2: Yeah, I'm as good as there – Children, not so wild, please.

ENTITY: Oh, what a happy family... Everyone wanted to be together. An event that later moved into the distance... It didn't stay peaceful for long, did it? We all look back wistfully on such happy moments one day.

TÜR ÖFFNET SICH (Soundeffekt)

[006_Ger]

Wenn man wieder zum Fahrstuhl geht:

Bisher hast du an der Oberfläche gekratzt - das ist schon mal ein Start. Aber es gibt noch mehr zu sehen... gehen wir etwas tiefer hinein.

//

[006_Eng]

So far, you've scratched the surface - that's a start. But there's more to see... let's go a little deeper into it.

(AKT II) ERDGESCHOSS/ MIDGAME:

[007_Ger]

Sobald man im Erdgeschoss ankommt:

Ah, hier wurdest du geboren, nicht wahr?

Das Haus deiner Großeltern; ich kann verstehen, warum du hier nie weggezogen bist.

Auch hier gilt es eine starke Erinnerung zu finden, um dich auf die nächste mentale Ebene zu erheben.

Konzentriere dich aber nicht zu sehr auf diese eine Erinnerung - es gibt noch sehr viel mehr zu entdecken und über dich zu lernen...

//

[007_Eng]

Ah, that's where you were born, aren't you?

Your grandparents' house; I can understand why you never moved away here.

Here, too, it is important to find a strong memory in order to elevate you to the next mental level.

But don't focus too much on this one memory - there's a lot more to discover and learn about yourself...

[008_Ger]

Sobald man sich im Erdgeschoss umsieht:

Schönes Haus und reizende Großeltern.

Aber was ist mit deinen Eltern? Erinnerst du dich überhaupt an sie?

Wo waren sie bei deiner Einschulung?

Wo waren sie bei deiner ersten Kunstaussstellung?

Wo waren sie bei deiner Hochzeit?

Erinnerst du dich?

Sie waren nie da.

//

[008_Eng]

Beautiful house and lovely grandparents.

But what about your parents? Do you remember them at all?

Where were they at your schooling?

Where were they at your first art exhibition?

Where were they at your wedding?

Do you remember?

They were never there.

[009_Ger]

In der Nähe der Tür:

Diese Tür mag auf dich wie ein Ausgang wirken, doch merke dir, dass es dich nicht voranbringt, wenn du immer nur vor deinen Problemen davonläufst.

//

[009_Eng]

This door may seem like an exit to you but remember that it doesn't move you forward if you just keep running away from your problems.

[010_Ger]

Wenn man mit der Tür interagiert:

Du bist hier noch nicht fertig. Ich allein bestimme, wann du hier fertig bist!

...Sieh dich hier doch nur um. Es gibt noch so viel zu entdecken.

Arbeite deine Vergangenheit auf.

Stelle dich deinen Ängsten.

//

[010_Eng]

You're not done here yet. I alone decide when you're done here!

...Just look around here. There is still so much to discover.

Work up your past.

Face your fears.

[011_Ger]

Wenn man erneut mit der Tür interagiert:

Du möchtest wohl nicht hören, was?

Tja, es gibt eben immer wieder Unbelehrbare.

Welch eine Vergeudung einer eigentlich reinen Seele.

Aber dann geh eben.

Ich werde dich nicht wieder aufhalten.

//

[011_Eng]

You probably don't want to hear, huh?

Well, there always are unteachables.

What a waste of an actually pure soul.

But then go.

I will not stop you again.

(Wenn man ein letztes Mal mit der Tür interagiert, kommt das Ende)

[012_Ger]

Erinnerungsstück: Stofftier aus Kindheit

KIND: ...Ein Teddybär?

OMA: Ein ganz Besonderer sogar.

OPA: Er gehörte früher jemanden, der heute nicht hier sein will.

KIND: Wieso möchte derjenige nicht bei uns sein?

OMA: Nein, nein, mein Schatz. Er gehörte deiner Mutter. Sie *kann* gerade leider nicht hier sein...

KIND: Meine Mama...?

//

[012_Eng]

CHILD: ...A teddy bear?

GRANDMA: A very special one even.

GRANDPA: It used to belong to someone who doesn't want to be here today.

CHILD: Why don't they want to be with us?

GRANDMA: No, no, my darling. It once belonged to your mother. Unfortunately, she *can't* be with us right now...

CHILD: My mom...?

[013_Ger]

Direkt danach:

Da hast du es das erste Mal gespürt, oder?

Das Gefühl von jemandem verlassen worden zu sein, den du nicht einmal kanntest und zeitgleich von jemandem angelogen zu werden, von dem du dachtest, dass du sie gut kanntest.

//

[013_Eng]

That's when you first felt it, didn't you?

The feeling of being abandoned by someone you didn't even know and at the same time being lied to by someone you thought you knew well.

TÜR ÖFFNET SICH (Soundeffekt)

[014_Ger]

Ah, da ist ja der Fahrstuhl. Und er ist auch schon offen. Wenn du in deiner Lebensgeschichte fortschreiten willst, gehe hinein.

//

[014_Eng]

Ah, there's the elevator. And it is already open. If you want to progress in your life story, go inside.

(AKT III) KELLER/ ENDGAME:

[015_Ger]

Sobald man das Stockwerk betritt:

Ab hier lasse ich dich allein.

Du wirst den richtigen Weg schon finden.

//

[015_Eng]

From here on, I'll leave you alone.

You surely will find the right way.

[016_Ger]

Sobald man weitergeht:

Ich hoffe, du hast dir die Gemälde im Erdgeschoss gut eingeprägt.

//

[016_Eng]

I hope you have memorized the paintings on the ground floor well.

[017_Ger]

Wenn man falsch geht:

Nein... so war das nicht. Hast du dir die Gemälde im Erdgeschoss nicht angesehen? Dort wirst du die Antworten finden.

//

[017_Eng]

No... it wasn't like that. Didn't you look at the paintings on the ground floor? You will find the answers there.

[018_Ger]

Wenn man richtig geht, bevor man den Ehering finden kann:

Du hast dich also erinnern können - sehr gut. Wie mir scheint, bereitest du dein vergangenes Leben gut auf. Vielleicht bist du ja doch schon bereit für den letzten Schritt...

//

[018_Eng]

So, you could remember - very well. It seems to me that you are preparing your past life well. Maybe you're already ready for the last step...

[019_Ger]

Erinnerungsstück: Ehering

PERSON1: ES IST AUS!

PERSON2: Was?! Wieso? Warum tust du mir das an? Gerade jetzt zu dieser Zeit!?

PERSON1: Du weißt es ganz genau... Ich kann das nicht mehr ertragen. Dies hier... all das mit dir... Ich kann diese Fassade nicht mehr aufrecht erhalten... Meine Kraft ist erschöpft, genau wie unsere Liebe...

PERSON2: ACH JA? Gut, wenn du mir meine Liebe nimmst, dann kannst du alles andere auch mitnehmen... Die Waschmaschine, die schon seit Jahren leckt, die Mikrowelle, die keiner benutzen will, weil sie alles verbrennt, und die Kinder. Nimm alles mit - ich hasse sowieso alles hier! Du und die Kinder wollen mich doch eh nicht in eurem Leben, also *raus* mit euch! Ihr habt mein Leben vergiftet, RAUS MIT EUCH...!

man hört Kinder im Hintergrund weinen

//

[019_Eng]

PERSON1: IT'S OVER!

PERSON2: What?! Why? Why are you doing this to me? Right now, at this time!?

PERSON1: You know for sure... I can't stand it anymore. This... All this with you... I can't maintain this facade any longer... My strength is exhausted... just like our love...

PERSON2: OH, YEAH? Well, if you take my love, then you might as well take everything else, too. The washing machine, which has been leaking for years, the microwave, which nobody wants to use because it burns everything, and the children. Take everything- I hate everything about here anyway! You and the brats don't want me in your life anyway, so get out, all of you! You have poisoned my life, OUT WITH YOU!!

Children cry in the background

[020_Ger]

ENDE, ABSCHLUSS DURCH ENTITÄT (EPILOG)

Das war nur wenige Wochen vor deinem Tod, erinnerst du dich?

Egal wie sehr du es auch vergessen wolltest, hier musstest du der Wahrheit ins Auge sehen.

Dein Leben war ein harter Kampf, den du verloren hast.

Genug der Erinnerungen.

Jetzt ist es vorbei.

Du hast genug gelitten.

Ich erlöse dich.

// [020_Eng]

That was just a few weeks before your death, remember?

No matter how much you wanted to forget it, you had to face the truth here.

Your life was an uphill battle that you lost.

Enough of the memories.

Now it's over.

You have suffered enough.

I deliver you.

ALLGEMEINE OBJEKTTEXTE: (ENTITÄT)

Dachboden

Kleiner Raum:

1. Matratze [021_Ger]

Diese Matratze symbolisiert gleichermaßen Anfang und Ende. Wieso? Das musst du selbst herausfinden.

//

[021_Eng]

This mattress symbolizes both beginning and end. Why? You must find out for yourself.

Gang 1:

1. Wandlampe [022_Ger]

Schöne Fertigung. Das findet man heutzutage kaum noch.

//

[022_Eng]

Beautiful manufacturing. You can hardly find that nowadays.

Großer Raum:

1. Familienportrait [023_Ger]

Ach, was für eine glückliche Familie... Alle wollten zusammen sein. Ein Ereignis, das später in weite Ferne rückte... Es blieb nicht lange friedlich, nicht wahr? Wir alle blicken eines Tages wehmütig auf solche glücklichen Momente zurück.

//

[023_Eng]

Oh, what a happy family... Everyone wanted to be together. An event that later moved into the distance... It didn't stay peaceful for long, did it? We all look back wistfully on such happy moments one day.

2. Abgedecktes Möbelstück [024_Ger]

Die alten Möbel deiner Großeltern. Nach ihrem Tod hast du die meisten ihrer Möbel hier verstaut. Aus den Augen, aus dem Sinn; Hauptsache, du konntest verdrängen, was passiert war.

//

[024_Eng]

The old furniture of your grandparents. After their death, you stowed most of their furniture here. Out of sight, out of mind; The main thing is that you were able to suppress what had happened.

3. Mannequin [025_Ger]

Diese Mannequins haben deiner Großmutter gehört. Sie war Näherin und hat dir Vieles beibringen können.

//

[025_Eng]

These mannequins belonged to your grandmother. She was a seamstress and taught you a lot.

Gang 2:

1. Wandlampe [026_Ger]

Schöne Fertigung. Das findet man heutzutage kaum noch.

//

[026_Eng]

Beautiful manufacturing. You can hardly find that nowadays.

Erdgeschoss

Atelier:

1. Leinwand [027_Ger]

Hier hast du all deine Sorgen und Ängste auf deine Leinwand gelassen. Dies war der einzige Ort, wo du einfach du selbst sein konntest. Leinwände verlassen dich nicht, wenn du sie mit deinen Problemen konfrontierst.

//

[027_Eng]

You have left all your worries and fears on your canvas here. This was the only place where you could just be yourself. Canvases don't leave you when you confront them with your problems.

2. Malutensilien **[028_Ger]**

Dein Tuschkasten.

//

[028_Eng]

Your ink box.

3. Bild mit Kindern **[029_Ger]**

Das bist du mit deinen Kindern. Siehst du das traurige Lächeln? Du hast dir große Mühe gegeben es zu verschleiern, dennoch sieht man dir den Schmerz an, den du fühltest. Du wolltest deine Kinder lieben, wie sie es verdienten, doch warst du dazu nie gänzlich in der Lage.

//

[029_Eng]

That's you with your children. Do you see the sad smile? You have made great efforts to disguise it, yet you can see the pain you felt. You wanted to love your children as they deserved, but you were never fully able to do so.

4. Bild mit Vogel im Käfig **[030_Ger]**

Du hast dir schon immer gewünscht, du könntest einfach wie ein Vogel davonfliegen. Doch Vieles hat dich zurückgehalten, eingepfercht. Mal war es die Arbeit, die Liebe oder die Betreuung der Kinder. Kein sichtbarer Käfig, und doch nicht frei...

//

[030_Eng]

You've always wished you could just fly away like a bird. But much has held you back, crammed in. Sometimes it was the work, the love or the care of the children. No visible cage, and yet not free...

5. Bild mit glücklicher Familie, aber unglücklicher Entität **[031_Ger]**

Diese drei Symbole sehen so bunt und lebensfroh aus, ganz im Gegenteil zu dem Häufchen Elend da rechts. Irgendwie scheint es außen vor gelassen zu werden und sich allein zu fühlen. Dabei könnte doch alles so viel einfacher und besser sein, wenn man sich mal zusammengerissen hätte... aber das weißt du ja selbst.

//

[031_Eng]

These three symbols look so colorful and cheerful, quite the opposite of the heap of misery on the right. Somehow it seems to be left out and feel alone. But everything could be so much easier and better if you had pulled yourself together... but you know that yourself.

[032_Ger]

Ein trauriges Gemälde.

//

[032_Eng]

A sad painting.

[033_Ger]

Ein verwirrendes Gemälde.

//

[033_Eng]

A confusing painting.

[034_Ger]

Ein beruhigendes Gemälde.

//

[034_Eng]

A soothing painting.

Wohnzimmer:

1. Couch **[035_Ger]**

Hier habt ihr eure Filmabende verbracht... vor langer Zeit, als noch alles in Ordnung schien...

//

[035_Eng]

This is where you spend all your movie nights... a long time ago, when everything seemed fine.

2. Stehlampe **[036_Ger]**

Diese Lampe hat dein Großvater geliebt. Vorher stand sie in seinem Arbeitszimmer und spendet ihm Licht durch viele lange Nächte hindurch. Als Arzt war er immer viel beschäftigt.

//

[036_Eng]

Your grandfather loved this lamp. Before that, this lamp stood in his office and provided him with light through many long nights. As a doctor, he was always busy.

3. Gemälde: Schwangerschaft (Ultraschallbild) **[037_Ger]**

Siehst du den Embryo? Das bist du im Bauch deiner Mutter. So nah wie damals würdet ihr euch nach der Geburt nie wieder sein...

//

[037_Eng]

Do you see the embryo? That's you in your mother's belly. You would never be as close as you were then after the birth...

4. Gemälde: Baby (In der Wiege, Großvater sitzt daneben) **[038_Ger]**

Sieh nur wie friedlich du in deiner Wiege schläfst. Schon damals verbrachtest du mehr Zeit mit deinen Großeltern als mit deinen Eltern.

//

[038_Eng]

Just look at how peacefully you sleep in your cradle. Even then, you spent more time with your grandparents than with your parents.

5. Gemälde: Kind (Als Kind mit Sandkastenfreund) **[039_Ger]**

Was für ein Zufall, dass eine Kindergartenfreundschaft später in einer Partnerschaft münden würde. Damals wart ihr noch so unschuldig.

//

[039_Eng]

What a coincidence that a kindergarten friendship would later result in a partnership. You were so innocent at that time.

6. Gemälde: Jugendliche (Trotz-Phase (etwas Emo/Goth?)) **[040_Ger]**

In diesem Bild hast du den Schmerz verarbeitet, den du gespürt hast, als deine Eltern dich verließen. In dieser schwierigen Zeit hast du auch deine künstlerische Ader entdeckt.

//

[040_Eng]

In this picture, you have processed the pain you felt when your parents left you. In this difficult time, you have also discovered your tendency towards artistic expression.

7. Gemälde: Jung erwachsen (Kunstaussstellung) **[041_Ger]**

So jung schon so erfolgreich. Du warst gerade mal 20, als du deine erste große Kunstaussstellung eröffnetest. Deine Großeltern waren sehr stolz auf dich, doch stieg dir dieser Ruhm zu Kopf.

//

[041_Eng]

So young already so successful. You were just 20 when you opened your first major art exhibition. Your grandparents were very proud of you, but all this glory rose to your head.

8. Gemälde: Erwachsen (Verstörendes Familienportrait) **[042_Ger]**

Hier brach alles zusammen: Dein Erfolg, deine persönlichen Probleme, deine Vergangenheit, die Familie und ihre Ansprüche an dich... es war alles zu viel.

//

[042_Eng]

This is where everything collapsed: your success, your personal problems, your past, the family and their demands on you... it was all too much.

Esszimmer:

1. Esstisch [043_Ger]

Die Kinder waren beim Essen immer so furchtbar wählerisch... Ihr als Eltern habt sicher viel Zeit beim Kochen verbracht, nicht wahr?

//

[043_Eng]

The children were always so terribly picky when eating... You as parents have certainly spent a lot of time cooking, haven't you?

2. Stuhl [044_Ger]

Auf dem Stuhl hast du immer gesessen, weil er so weit weg vom Licht steht. Du warst immer empfindlich gegenüber Licht.

//

[044_Eng]

You have always sat on the chair because it is so far away from the light. You have always been sensitive to light.

3. Regal [045_Ger]

Ich sehe sehr viele Bücher, dabei warst du nie sehr belesen. Das war wohl der Einfluss deiner besseren Hälfte.

//

[045_Eng]

That's a lot of books, but you were never very well read. That was probably the influence of your better half.

Bilder zum Niedergang der Ehe & Probleme mit eigenen Kindern:

4. Bild zum Anfang (zwei glückliche Menschen, alles weiß) [046_Ger]

Das hast du kurz nach deiner Hochzeit gemalt. Es sollte der schönste Tag in deinem Leben sein. Und selbst an dem Tag waren deine Eltern abwesend.

//

[046_Eng]

You painted that shortly after your wedding. It should be the most beautiful day in your life. And even that day, your parents were absent.

5. Bild zur Mitte (verdorrnde Blume in einer Phase) **[047_Ger]**

Irgendwie hat dieses Bild etwas Verzweifelteres, findest du nicht? Eine verdorrte Rose ist nicht gerade das Symbol inbrünstiger Liebe, wenn du mich fragst. War euer Ende an diesem Punkt schon absehbar?

//

[047_Eng]

Somehow this picture has something desperate about it, don't you think? A withered rose is not exactly the symbol of fervent love, if you ask me. Was your end already foreseeable at this point?

6. Bild zum Ende (Grab/Begrabene Ehe) **[048_Ger]**

Dieses Bild spricht Bände. Alle Hoffnungen, Träume und Wünsche liegen nun begraben, zusammen mit eurer Ehe. Alles hat ein Ende, wie man so schön sagt, aber euer Ende hatte es in sich. Du hast nie völlig mit dieser Phase deines Lebens abschließen können.

//

[048_Eng]

This picture speaks volumes. All hopes, dreams and wishes are now buried, along with your marriage. Everything has an end, as they say, but your end had it all. You have never been able to fully conclude with this phase of your life.

Fragen für das Quiz im Keller:

1)

Wie viele Gemälde sind im Atelier?

How many canvases are in your studio?

2)

Wem gehörte das Haus vor dir?

To whom did the House belong before you?

3)

Wann hast du deinen Partner kennengelernt?

When did you meet your partner?

4)

Wie viele Kinder hattet ihr?

How many kids did you have?

5)

Hast du deine Kinder genug geliebt?

Did you love your children enough?

6)

Wessen Schuld war dein Tod?

Whose fault was your death?

Weitere potenzielle Fragen für das Quiz im Keller:

A)

Wann hattest du deine erste Kunstausstellung?

When did you have your first art exhibition?

B)

Wem gehörte die Stehlampe?

To whom did the floor lamp belong?

C)

Wo stand sie vorher?

Where did it stand before?

D)

Hast du immer gerne im Licht gesessen?

Did you like sitting in the light?

E)

Wo hast du die Möbel deiner Großeltern verstaut?

Where did you stow the furniture of your grandparents?

F)

Wie viele Etagen hat das Haus?

How many floors does the House have?