

Die Vorletzte

Die künstlerische Darstellung der Jahreszeiten in Warhammer 3

Dass Spiele Kunst sind, ist noch immer nicht in alle Gesellschaftsschichten vorgedrungen. Wir leisten mit folgenden kunsthistorischen Analysen unseren Beitrag, das zu ändern.

Von Petra Schmitz

Frühling:

Grün ist die Hoffnung. Dieses alte Sprichwort findet sich in diesem Gemälde wie in kaum einem zweiten. Der Künstler oder die Künstlerin hat hier einen wundervollen Goldenen Schnitt des aufbrechenden Lebens um den weisen Großvater Nurgle arrangiert. Ein Bild, das sowohl Vorfreude als auch Aufbruchstimmung in sich vereint: Während sich das Fußvolk auf ein baldiges Zusammentreffen mit Freunden und Bekannten freut, machen sich liebliche Insekten als frühe Botschafter bereits auf den Weg. Alles strebt nach links aus dem Bild hinaus, den Blick auf eine bessere Zukunft gerichtet. Der Frühling, er kommt bald.

Sommer:

Während für den Frühling in Warhammer 3 die seit Jahrhunderten etablierte Bild- und Farbsprache gewählt wurde, weicht der Sommer in expressionistische Gefilde ab. Wir sehen die abstrakte Darstellung einer durchschnittlichen All-Inclusive-Urlaubsanlage. Obwohl ins Groteske verzerrt, lassen sich Strandkörbe (vorne) und Hotelkomplex (hinten) gut ausmachen. Allein: Es fehlen die Touristen. Ist es der Versuch, den Urlaub als Institution zu entmenslichen? Eine clever verklausulierte Kritik an unserem auf Müßiggang und Laster ausgelegten Umgang mit der Welt? Die brennenden Berge im Hintergrund sagen: »Ja!«

Herbst:

Im Herbst wird Warhammer 3 ähnlich bunt wie die Blätter an den Bäumen. Der Künstler oder die Künstlerin hat sich hier vom berühmten Gemälde »Die Heuernte« (1565, Pieter Bruegel der Ältere) inspirieren lassen, weicht aber in einigen Details signifikant von der Vorlage ab: Die Farben sind kräftiger, die Erntearbeiter und -arbeiterinnen dynamischer. Diese Verbeugung vor dem Zeitgeist findet ihren Höhepunkt in den besonders gekleideten, fliegenden Gestalten: Superernte! Gemeint ist entweder die Industrialisierung oder dieser elende, omnipräsente Marvel-Quatsch. Der Betrachter entscheidet.

Winter:

Die Kalenderästhetik des Winters steht in einem starken Kontrast zur Darstellung des Sommers. Der Künstler oder die Künstlerin zeigt hier den schlichten Ansatz, den kleinsten gemeinsamen Nenner beim Publikum treffen zu wollen: Berge, Bäume, Schnee. Aber das auch nur auf den ersten Blick. Die minimale Schiefelage von Bäumen und Felsen irritiert beim Betrachten, man will unweigerlich den Kopf zur Seite neigen – oder dem Maler/der Malerin den Pinsel aus der Hand reißen. Warhammer 3 zieht uns hier förmlich in den Prozess der Gestaltung hinein. Und das ist es doch, was interaktive Medien ausmacht; das ist nichts anderes als Kunst.