

BEDEUTUNG IST KONTEXTGEBUNDEN

Zu den Arbeiten von Detlef Günther

(English Version below)

Detlef Günther ist Trans-Media Künstler (wie er sich selbst bezeichnet) und ein Forschungspraktiker, möchte man hinzufügen, denn sein künstlerischer Horizont ist durch die Felder der Geschichte, der Anthropologie und Philosophie sowie westlicher und östlicher Religion wesentlich mitbestimmt. ... Seit Anfang der neunziger Jahre entstehen Gemälde, Zeichnungen, Objekte, Installationen, Fotografien, Videoarbeiten und Multimedia-Environments, die der Künstler häufig in Gruppen und Zyklen zusammenfasst. Je nach Ausstellungssituation setzt er einzelne Arbeiten und Medien auch variierend zueinander in Beziehung. Immer geht es ihm dabei um die Auslotung der Wahrnehmungsmöglichkeiten, um die Mehrdeutigkeit der Wirklichkeit, um die Kontextgebundenheit von Bedeutung.

Günthers Arbeiten setzen an entscheidenden Brüchen in der Geschichte der Wahrnehmung an. Er lässt uns einen Prozess erfahren, der mit der Einführung der Perspektive in der Renaissance begann und der sich im 20./21. Jahrhundert, im Zeitalter der digitalen Bilder, in radikalierter Form fortsetzt. *Zurückgehen in den Raum, von dem man ausgeschlossen ist* - ein Bildtitel Günthers legt bereits eine sprachliche Spur, Vergangenheit und Gegenwart ausgleichend ineinander zu binden. Erinnernd nähert sich der Künstler in seinem Projekt *Sen Giotto-The Manifestation of Volumes* den berühmten Giotto-Fresken in der Arenakapelle von Padua. Seine Aufmerksamkeit gilt dabei dem Aufkommen des perspektivischen Raumbildes und dem malerischen Übergang vom Licht zur Farbe, mit dem sich bei Giotto der allmähliche Wechsel vom spirituellen zum wissenschaftlich erfassbaren Raum vollzieht, aber noch eine enge Verbindung zwischen der Bewegung des Körpers und der Bewegtheit der Seele des Menschen spürbar ist. Mit dem Rückbezug auf Giotto knüpft Günther an ein Bestreben des Altmeisters an, das ihn selbst seit Beginn seines künstlerischen Schaffens bewegt: Ausdrucksformen zu finden, die den Symbolgehalt der Bildzeichen erweitern und menschlich-seelische Bereiche erschließen, ohne dabei den Sinnzeichenbereich zu verlassen. ...

Kunst im Sinne Günthers ist nicht ein utopisch fiktiver Ort in Opposition zur Wirklichkeit, sondern kann und soll ihr soziales, politisches und ethisches Möglichkeitspotential freisetzen. Dieser Aufgabe stellt sich der Künstler auch als „Erfinder“. Seit dem Jahr 2000 und der Gründung seines Labels Twosuns Studios entstehen Entwürfe von interaktiven Multiuser-Raum-Environments, die ein Novum in der Verbindung von Kunst und digitaler Technik markieren. Technik nutzt Günther aber nie als ein sich verselbständigendes Element seiner künstlerischen Aussage, sondern als ein Handwerkszeug für die Schaffung von Prozess-Räumen, in die der Mensch „involviert wird - sich entwickelnd erinnert“. Diese ästhetischen Umgebungen werden erst durch das Betreten der Nutzer lebendig. Mit Projekten wie *Remembrance*, *Readings From The Dead*, *Under The Influence*, *Skin* oder *The Blackstone* kreiert Günther „Skulpturen und Architekturen der Wahrnehmung“ in denen der Besucher selbst zum Auslöser der Geschehnisse wird.

Angelika Sommer, 2006

English Version:

MEANING THROUGH CONTEXT

The Work of Detlef Günther

Detlef Günther is a self-described “transmedia artist” and, one is inclined to add, a practical researcher as well, as his artistic perspective is greatly influenced by the disciplines of history, anthropology, philosophy, and the study of Western and Eastern religions. ... His themes revolve around human perception and human memoria, while at the same time raising questions related to a new quality of being. These themes run like a multi-perspective thread through all the voices and image media that Günther calls upon. In this manner, he has produced numerous paintings, sketches, objects, installations, photographs, videos, and multimedia environments since the 1990s, often summarized and consolidated into groups and cycles. Depending on the exhibition context, Günther establishes relationships between individual works and media, and varies their juxtapositions as well. His consistent focus here is on sounding out the various possibilities of perception, revealing the ambiguity of reality, and highlighting the link between meaning and context.

Günther’s works utilize as their points of departure decisive epochal breaches in the history of perception. He allows us to experience a process that began with the introduction of the use of perspectives during the Renaissance, and which continued in a radicalized form in the 20th and 21st centuries, i.e. in the age of digital images. *Returning to the Room from Which One Is Excluded* - this title of one of Günther’s paintings lays a linguistic trail that suggests an attempt to bind within one another in a balanced manner the past and the present. In his *Sen-Giotto* project (2004/09), the artist employs memory as a vehicle to utilize painting and video techniques in order to approach and address the famous Giotto frescoes in the Scrovegni Chapel in Padua. His attention here is focused on the emergence of perspective-dominated spatial images and the transition in painting from the use of light to the employment of color. With the help of the latter, Giotto completed the gradual transformation from a conceptualization of space based on a spiritual perspective to one that emphasizes a scientific point of view, yet still making noticeable the close link between the movements of the human body and the emotion of the human soul. By turning back to Giotto, Günther reconnects with an endeavor of the old master, one that has driven Günther himself since he began practicing his craft: The attempt to find forms of expression that expand upon the symbolic content of images and tap into human spiritual/ emotional realms without abandoning symbols of meaning. ...

Günther’s concept of art is not that of a fictional utopian realm that stands in opposition to reality; instead, the artist postulates that art can and should set itself free and realize its full social, political, and ethical potential. The artist approaches this task as an “inventor” as well: Since the year 2000, when he established his *Twosuns Studios* label, Günther has drafted numerous blueprints of interactive multi-user spatial environments that are novel in terms of how they bring together art and digital technology. Still, Günther never utilizes technology for its own sake as an element of the artistic statements that he makes. Instead, he employs technology as a tool of the trade for bringing into being process spaces that people “become involved in - and remember in a manner that furthers their development.” The aesthetic environments Günther thus creates therefore only come to life when visitors, enter them. Then - as seen in projects such as *Remembrance*, *Readings from the Dead*, *Under the Influence*, *Skin* and *The Blackstone*, - Günther creates “sculptures and architectures of perception,” in which the viewers themselves trigger events and occurrences. These, in turn, allow visitors to collectively and individually experience previously unknown sensory and perceptive connections and interrelationships.

Angelika Sommer, 2006