

Am Anfang war das Licht - Zur Kunst von Gianfranco Iannuzzi

In den späten 1980er Jahren entwarf der gebürtige Venezianer Gianfranco Iannuzzi erste Bilderserien, vorgeführt mit Musik. Sein wichtigstes Arbeitsmittel war ein Diaprojektor von Kodak. Licht, Bild, Ton – an diesen Grundelementen hat sich bis heute wenig geändert, auch wenn Iannuzzi seine Kunst mittlerweile auf gigantische Flächen projiziert, wie aktuell in den südfranzösischen *Carrières de Lumières*, einem ehemaligen Steinbruch von über 5000 Quadratmetern, wo Iannuzzis Hommage „Chagall, ein Sommernachtstraum“ eine halbe Million Besucher pro Jahr begeistert.

Ob Chagall, Klimt, Michelangelo, Picasso oder Hundertwasser: Iannuzzi und sein Team, zusammen bekannt unter dem Namen *Immersive Art Factory*, setzen das Werk berühmter Maler grandios in Szene. Mit modernster Software animiert, akustisch illustriert von eigens komponierter Musik und geplant nach akribischen Drehbüchern, entstehen Multimedia-Shows, in denen Raum und Werk, also Hülle und Inhalt, in einzigartiger Symbiose miteinander verschmelzen. Die Besucher stehen nicht einfach davor wie in einem Museum, sondern sie spazieren, quasi als Protagonisten, mitten durch diese virtuellen Landschaften, treten in Interaktion mit dem Spektakel, in das sie eingetaucht sind.

Gianfranco Iannuzzi und seine Kollegen gehören zu den Pionieren der Kunstgattung *immersive art*. Der Begriff der *Immersion* wurde in den 1990er Jahren erstmals im Zusammenhang mit Computer- und Rollenspielen gebraucht:

“Immersion ist ein metaphorischer Begriff, abgeleitet von der physikalischen Erfahrung des Untertauchens in Wasser. ... Das Gefühl, von einer vollständig anderen Realität umgeben zu sein, die unsere gesamte Aufmerksamkeit, unseren gesamten Wahrnehmungsapparat auf sich zieht“, schrieb Janet H. Murray, US-amerikanische Professorin für digitale Medien.

Um solche „vollständig anderen Realitäten“ zu erschaffen, brauchen Iannuzzi und seine Mitstreiter zwischen drei und zwölf Monaten intensiver Teamarbeit. Zunächst wird der Ort für die geplante Inszenierung vollständig fotografiert und elektronisch vermessen (*E-Mapping*). Zeitgleich beginnen die inhaltlichen Recherchen zur Geschichte des Ortes und zum geplanten Thema der Aufführung. Bilder und andere Materialien werden gesammelt; ein ikonografischer Fundus entsteht. Die Bilder werden bearbeitet, animiert, als Videosequenzen programmiert. Drehbuch und Storyboard entwickeln die gewünschte Dramaturgie; parallel wird am Soundtrack gearbeitet, wie es auch bei großen Filmproduktionen üblich ist. Am Ende steht das Testen und Anpassen der Inhalte vor Ort, das lange Feilen an Details, bis auch der hundertste Beamer perfekt sein Licht wirft und alle Aspekte der Vorführung harmonieren.

Iannuzzis Werk wird ausgehend vom Raum erschaffen, in dem es gezeigt wird, nicht umgekehrt. Egal, ob es ein still gelegter Steinbruch in Les Baux-de-Provence ist, ein ausrangierter Öltanker in Seoul oder ein ehemaliges Heizkraftwerk in Leipzig: immer beweist der in Paris lebende Italiener Gespür für Orte mit unverwechselbarer Identität und Geschichte. Seine Projekte begreift er als Recycling: verlassene Orte werden wieder zum Leben erweckt, erscheinen in neuem Licht, können wieder neu in Besitz genommen werden. Am wichtigsten

sind dabei die Emotionen, welche die Shows bei den Besuchern auslösen. *Immersive Art Factory* – das ist keine Kunst im Elfenbeinturm, sondern ein unvergessliches Erlebnis für alle begeisterungsfähigen Menschen, vom kleinen Kind bis zum studierten Kunstexperten.

Quelle Zitat: Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Free Presse, New York 1997, ISBN 978-0-684-82723-0, S. 98f.