

KNOW THE CLASS BEFORE YOU
KNOW THE CLASS BEFORE YOU



THE GLASS HOUSE

THEY HAD DESIGNED A LOCATION FOR LIVING AND WORKING:
A LABORATORY OF SORTS. IN THE END IT MADE FOR A
WELL-BALANCED HOME. HOWEVER, ITS REPUTATION
WOULD NEVER RECOVER FROM THE EXPERIMENT.

DIE ENTLEERUNG DES GLASHAUSES

Emptying the Glass House
Doris Berger

Moderne Architektur ist nicht nur Dekor, sondern prägt die narrative Ausrichtung eines Films. „Architektur spielt mit“, wie der Architekt Robert Mallet-Stevens bereits 1925 erkannt hatte, als er über die wechselseitige Beeinflussung von Architektur und Film schrieb: „Modern architecture does not only serve the cinematographic set (*décor*), but imprints its stamp on the staging (*mise en scène*), it breaks out of its frame; architecture ‚plays‘.“¹ Architektur hat eine aktive Rolle und partizipiert an der emotionalen Wirkung eines Filmes. Genau diese Grundannahme bietet das Ausgangsmaterial für Karina Nimmerfall's mehrteiliges Projekt *The Glass House*.

Bereits der Titel zieht verschiedene Beziehungslinien: Aus Stahl und Glas konstruierte Glashäuser gelten als Grundvokabular modernen Bauens. Neben den botanischen Gewächshäusern waren auch die Konstruktionen der Bahnhöfe, Kaufhäuser und Weltausstellungshallen des 19. Jahrhunderts Glas- und Stahlkonstruktionen, die das industrielle Zeitalter durch Mobilität und Konsum modern und prunkvoll verkörperten. Auch die ersten Filmstudios waren Glashäuser (Georges Méliès' Filmstudio 1897), die zum dominanten Produktionsort für Filme vor dem ersten Weltkrieg wurden. Schließlich lässt sich inmitten der Fülle an Glashaus-Wohnarchitekturen des 20. und 21. Jahrhunderts noch Philip Johnsons *Glass House* (1949) erwähnen, das unter anderem durch seinen Titel eine Referenz für dieses Projekt abgibt.

Nun sind Karina Nimmerfall's Vorbilder jedoch nicht gebaute Architekturen, sondern Architekturen, die in Spielfilmen zum Einsatz gekommen sind. Ihr Ausgangsmaterial ist ein durch einen medialen Filter erfahrenes, sozusagen Architektur zweiten Grades.² Die in ihrem skulpturalen Architekturmodell *The Glass House (Modern)* verwendeten und ineinander verwobenen Fragmente sind ein Who-is-Who der Film- und Architekturgeschichte. So erkennt man in dem Modell unter anderen nicht nur Teile von Richard Neutras Lovell House von 1927-29 (*L.A. Confidential*), John Lautners Jacobsen House von 1947 (*Twilight*) und der Elrod Residence von 1968 (*Diamonds Are Forever*), sondern auch das berühmte, von den Set Designern R. Boyle, N. Horning, M. Pye, H. Grace und F. M. Kelvey konzipierte (und von Frank Lloyd Wright inspirierte) Van Damm House aus *North by Northwest* wieder. Moderne Bauten werden als Drehorte benutzt oder auch eigens für Filme designt. Karina Nimmerfall bedient sich einzelner

Modern architecture is not just décor; it also influences the narrative orientation of a film. "Architecture plays," as was already apparent to architect Robert Mallet-Stevens in 1925 when he wrote about the reciprocal influence of architecture and film: "Modern architecture does not only serve the cinematographic set (*décor*), but imprints its stamp on the staging (*mise en scène*), it breaks out of its frame; architecture 'plays.'"¹ Architecture plays an active role and participates in the emotional impact of a film. It is precisely this fundamental assumption that has provided source material for Karina Nimmerfall's multipart project *The Glass House*.

The title itself already draws various lines of reference: glass houses constructed of steel and glass are considered to reflect the basic vocabulary of modern building practice. Aside from botanical greenhouses, other glass-and-steel constructions of the nineteenth-century included train stations, department stores, and world exposition halls, each embodying the industrial age through mobility and consumption in a modern and ostentatious way. In fact, the first film studios were glass houses (Georges Méliès' film studio, 1897) which became the dominant production site for films prior to the First World War. And finally, Philip Johnson's *Glass House* (1949) begs mentioning among the abundance of glass-house residential architectures of the twentieth and twenty-first centuries, with its title, for one, serving this project in a referential capacity.

Now Karina Nimmerfall's paragons are not actually constructed architectures, but rather those that have been integrated into motion pictures. Her source material is architecture which has experienced a medial filter—second-degree architecture, so to speak.² The fragments that have been appropriated and intertwined in her sculptural architectural model *The Glass House (Modern)* represent a "Who's Who" of cinematic and architectural history. Thus, recognizable in the model are, for instance, not only excerpts from Richard Neutra's Lovell House of 1927-29 (*L.A. Confidential*), John Lautner's Jacobsen House of 1947 (*Twilight*), and the Elrod Residence of 1968 (*Diamonds Are Forever*), but also the famous Van Damm House from *North by Northwest*, which was conceptualized by set designers R. Boyle, N. Horning, M. Pye, H. Grace, and F. M. Kelvey (and inspired by Frank Lloyd Wright). Modern structures may serve as shooting locations or even be specially designed for films. Karina Nimmerfall avails herself of



1 *The Glass House*, 2009. Plakat / Poster, LightJet Print, Diasec, 104 x 137 cm. 3 – 5 *The Glass House (Modern)*, 2009. Skulpturale Installation, Mixed Media (Architekturmodell aus lackiertem MDF und Transparentfilm hinter Acrylglas, Videorückprojektion, Tischkonstruktion aus Holz, Plakat) / Sculptural Installation, mixed media (architectural model from painted MDF and transparent film on acrylic, video rear-projection, wooden table construction, poster), ca. / approx. 230 x 96 x 127 cm. Installationsansichten / Installation views, Art Forum Berlin, 2009.

Kamerablicke auf Architekturen, die sie zu einem Architekturmodell zusammensetzt. Damit verarbeitet sie nicht nur Formen sondern auch Inhalte.

Moderne Architektur und Hollywood stehen in einem ambivalenten Verhältnis zueinander. Besonders Wohnhäuser der Moderne behausen meist Figuren des „Bösen“ bzw. werden selbst zu Protagonisten des „Bösen“. Diese Interpretation hat nichts mit dem Gedankengut der ArchitektInnen oder BewohnerInnen gemein, sondern vielmehr mit einer Abneigung Hollywoods gegenüber modernistischen Bauweisen. Joseph Rosa bemerkt dazu:

„In recent Hollywood movies, modern domestic architecture has become identified almost exclusively with characters who are evil, unstable, selfish, obsessive, and driven by pleasures of the flesh. ... [F]ilmmakers of late have chosen modernist works as the sites for murder, gangsterism, adultery, and a catalog of other illicit and otherwise unsavory behaviors. Bad guys may no longer wear black, but they do live in white-walled modern homes.“³

Der Massengeschmack der Amerikaner akzeptiere keine modernen Architekturen für den privaten Wohnraum. Darin spiegle sich die Angst wider, dass moderne Lebensentwürfe einen negativen Effekt auf die kleinbürgerliche Familienstruktur haben könnten.

particular camera views of architectural structures which she then assembles to create an architectural model. As such, she processes not only form but also content.

Modern architecture and Hollywood enjoy an ambivalent mutual relationship. Frequently found dwelling within modern residences in particular are “evil” characters, or else the residences themselves become protagonists of “evil.” This interpretation has nothing in common with the mindset of the architects or residents; on the contrary, it relates to an aversion on the part of Hollywood toward modernist architecture. On this Joseph Rosa has commented:

“In recent Hollywood movies, modern domestic architecture has become identified almost exclusively with characters who are evil, unstable, selfish, obsessive, and driven by pleasures of the flesh. ... [F]ilmmakers of late have chosen modernist works as the sites for murder, gangsterism, adultery, and a catalog of other illicit and otherwise unsavory behaviors. Bad guys may no longer wear black, but they do live in white-walled modern homes.“³

According to Rosa, the mainstream taste of Americans does not accept modern architecture when applied to private living space. He considers this to mirror an angst that modern living concepts could negatively effect middle-class family structures. And pre-

Genau diese Befürchtungen wurden jedoch seit den 1930er-Jahren durch den pejorativen Einsatz moderner Wohnarchitektur in Filmen geschürt.⁴

Moderne und postmoderne Architekturen, die mit negativ konnotierten Protagonisten oder Erzählsträngen in Verbindung stehen, lassen sich in Spielfilmen unterschiedlicher Genres finden. Ein bekanntes Beispiel sind James Bond-Filme. Immer ist es der Bösewicht, der in beeindruckenden modernen oder futuristischen Bauwerken wohnt, die von Bond letztendlich zerstört werden. Die Bond-Figuren verkörpern das Gedankengut ihres Kreateurs, Ian Fleming, der bekanntermaßen kein Freund moderner Architektur war.⁵ Gleichzeitig braucht er diese für seine Handlungsstränge und den Lifestyle-Charakter der Filme, denn die spektakulären Bauwerke und Designs (Ken Adam) sind mittlerweile integrativer Bestandteil des Erfolgsrezeptes der Bond-Filme.

Besonders beliebt als Handlungsträger des Bösen und Verruchten sind Bauwerke von Frank Lloyd Wright und seinem Schüler John Lautner. So spielt allein Lautners Sheats-Goldstein Haus (1962-63/1989) in den Hügeln von Beverly Hills, in so unterschiedlichen Filmen wie *Charlie's Angels: Full Throttle* (2003), *Bandits* (2001), *The Big Lebowski* (1998), *Playing God* (1997) und dem Pornovideo *Unleashed* (1996) eine Rolle. Laut-

cisely these misgivings have been fueled by the pejorative positioning of modern living architecture in films since the 1930s.⁴

Modern and postmodern architecture associated with negatively connoted protagonists or narrative threads can be found in feature films of various genres. A well-known example are James Bond films, where it is always the villain who lives in impressive modern or futuristic buildings that Bond ultimately ends up destroying. Bond-film characters embody the mindset of the creator, Ian Fleming, who was known for his disinclination toward modern architecture.⁵ At the same time, he relied upon it for his storylines and for the lifestyle quality of his films, and the spectacular buildings and designs (by Ken Adam) have long become an integral component of the success formula for Bond films. Especially popular as an agent for evil and abomination are structures by Frank Lloyd Wright and his student John Lautner. Take, for example, Lautner's Sheats-Goldstein House (1962-63/1989) located in the heights of Beverly Hills, which has featured in a divergent range of films, including *Charlie's Angels: Full Throttle* (2003), *Bandits* (2001), *The Big Lebowski* (1998), *Playing God* (1997), and the porn video *Unleashed* (1996). Lautner's “signature California baroque aesthetic,” with its “soaring interior spaces, curving forms, dramatic vistas,”⁶ is ap-





ners „kalifornische Barockästhetik“ (Rosa) mit ihren „spitzen Innenräumen, schrägen Formen und bestechenden Ausblicken“⁶ eignet sich anscheinend besonders gut zur Dramatisierung der Charaktere. Die Künstlerin Dorit Margreiter hat 2004 eine Arbeit über dieses Haus gemacht. Ihre Filminstallation ist eine Dokumentation und Interpretation zugleich, die die soziokulturellen und medialen Einschreibungen dieses Hauses erfahrbar macht. Matthias Michalka bemerkt, dass sie zeigt „wie über das gesellschaftliche Bild- und Blickregime, das maßgeblich durch die Massenmedien Film und Fernsehen definiert wird, der Blick auf und der Umgang mit dieser Architektur determiniert ist.“⁷

Karina Nimmerfall benutzt die medialen Einschreibungen des Sheats-Goldstein Hauses und Lautners Einfluß auf die zeitgenössische formal freier gestaltete Architektur als Ausgangspunkt, um es mit Architektur- und Formfragmenten aktuellerer Bauten zu kombinieren: In ihrem zweiten Architekturmodell *The Glass House (Modern Contemporary)* finden sich unter anderem Teile der Mataja Residence von 1999 der Architekten Belzberg und Wittman aus dem Thriller *The Glass House*, sowie Formfragmente von Zaha Hadids Phaeno von 2005 aus dem Film *The International* und Auer+Webers ESO Hotel von 2002 aus dem aktuellen James Bond *Quantum of Solace* wieder.

parently particularly well suited for a dramatization of characters. In 2004, visual artist Dorit Margreiter created a work inspired by this house. Her film installation is both a documentary and an interpretation, making experienceable the sociocultural and medial inscriptions of this house. And Matthias Michalka notes that she shows “how—through the societal regime of the image and the gaze, which is essentially defined by the mass media of film and television—the view and treatment of this architecture is determinate.”⁷

Karina Nimmerfall takes the medial inscriptions of the Sheats-Goldstein House, and also Lautner’s influence upon contemporary, freely designed (formally speaking) architecture, as a point of origin so as to combine it with fragments of architecture and form originating from more recent structures: to be found in her second architectural model *The Glass House (Modern Contemporary)* are, among others, sections of the Mataja Residence (1999) by the architects Belzberg and Wittman from the thriller *The Glass House* as well as form fragments from Zaha Hadid’s Phaeno (2005) from the film *The International* and Auer+Weber’s ESO Hotel (2002) from the most recent James Bond film *Quantum of Solace*.

The formal vocabulary of both architectural models has been influenced by the filmic images. The digi-



6–7 *The Glass House*, 2009–2010. Installationsansicht / Installation view, Kunstpalais Erlangen. 8–11 *The Glass House (Modern Contemporary)*, 2010. Skulpturale Installation, Mixed Media (Architekturmodell aus lackiertem MDF und Transparentfilm hinter Acrylglas, Videorückprojektion, Tischkonstruktion, Plakat) / Sculptural Installation, mixed media (architectural model from painted MDF, transparent film on acrylic, video rear-projection, wooden table construction, poster), ca. / approx. 220 x 96 x 126 cm, Installationsansichten / Installation views, Kunstpalais Erlangen, 2010



Das Formenvokabular beider Architekturmodelle ist von den Filmbildern geprägt. Die auf Transparentfilm eingebauten digital bearbeiteten Filmstills geben fiktive Ein-, Aus- und Durchblicke. Die Bilder sind von außen aufgenommen und zeigen einen Teil der Einrichtung, Architekturfragmente sowie Durchblicke nach draußen in einer farbig satten, hell-dunkel-Atmosphäre. Sowohl *The Glass House (Modern)* als auch *The Glass House (Modern Contemporary)* – in ihrem Gesamtaufbau zugleich auf sogenannte Establishing Shots als auch Special-Effects-Modelle verweisend – sind mit einem speziellen Projektionscreen versehen. Auf diesen wird mittels Rückprojektionstechnik ein großformatiger Ausblick projiziert, dessen Motiv animiert ist. So scheint sich das Wasser des Pools zu bewegen oder ein Sandsturm in der Wüste aufzubauen. Die minimale Animation haucht dem Modell Leben ein, ohne dabei eine Geschichte zu erzählen. Vielmehr verstärken die ruhigen Animationen die mediale Präsenz der Arbeit. Beide Architekturmodelle sind aus modernen (*The Glass House [Modern]*) und zeitgenössischen (*The Glass House [Modern Contemporary]*) Bauten zusammengesetzte Filmfragmente, die die Architektur eines Glashauses in ihrem Verhältnis von Innen- und Außenraum, von Transparenz und Opazität thematisieren.

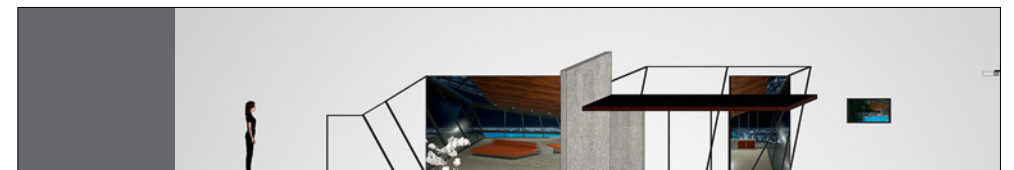
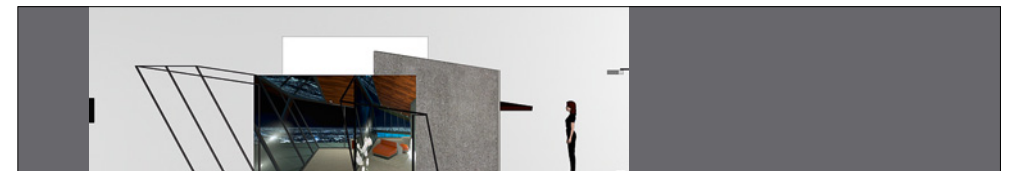
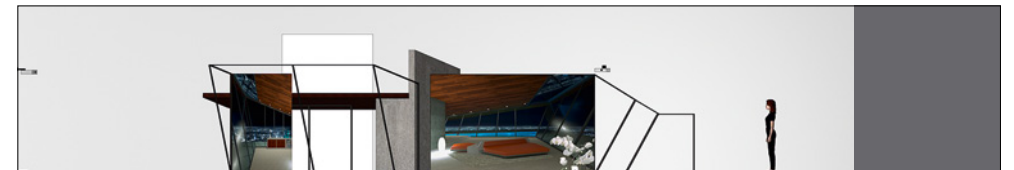
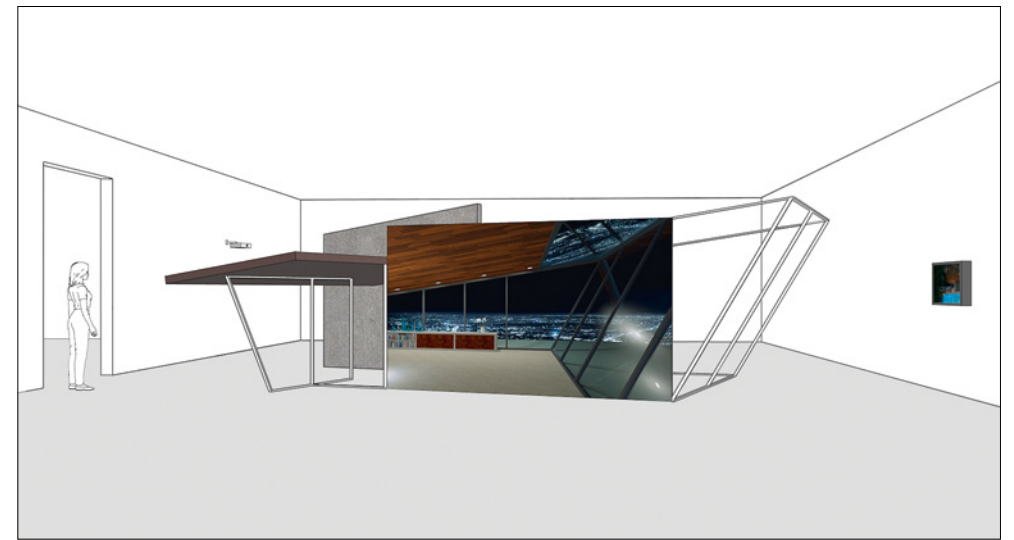
„They had designed a location for living and working: a laboratory of sorts. In the end it made for a well-balanced home. However, its reputation would never recover from the experiment.“, ist auf dem Plakat zu lesen, das Bestandteil der multi-medialen Arbeit ist. Es informiert über den experimentellen Charakter modernistischer Architektur aber auch über ihre Bewertung, die durch die massenmediale Verbreitung in Filmen geprägt ist. Der Titel „The Glass House“ erscheint in einem modernistischen, von Josef Albers entworfenen Schriftsatz, der, wie das Material Glas, transparent wirkt. Das Bild im Hintergrund zeigt fragmentierte Blicke durch Glas auf eine südkalifornische Vegetation und blauem Himmel sowie ein verspiegeltes Architekturteil und einen Scheinwerfer. Das Bild lässt keine eindeutige Perspektive zu. Das Thema Transparenz wird hier zur mise en abyme. Man blickt durch und durch und durch. Diese Elemente beziehen sich gleichermaßen auf die oben beschriebenen medial bespielten Architekturmodelle wie auch auf die begehbare Video-Rauminstallation *The Glass House (Representational)*.

Die Rauminstallation besteht aus zwei Videoprojektionen, die Teil einer angedeuteten Architektur sind. Eine quer durch den Raum reichende „Betonwand“, eine „Holzdecke“ und „Stahlkonstruktionen“ mit vielen spitzen Winkeln, deuten die Form und Materialität des Hauses an und verweisen gleichzeitig auf den Modellcharakter der Installation.⁸ Die ineinander

tally processed film stills, which have been transferred onto transparent film, provide fictitious glimpses, views, and perspectives. The images have been captured from the outside and show some of the furnishings, architectural fragments, as well as perspectives to the outside in a bright-dark atmosphere rich in color. Both *The Glass House (Modern)* and *The Glass House (Modern Contemporary)*—referencing, through the entirety of their composition, both so-called establishing shots and special-effects models—have been each fitted with a special projection screen. Projected upon the screen by means of rear-projection technology is a large-format vista with an animated motif, causing for instance water in a pool to ripple or a sandstorm to build up in the desert. The minimal amount of animation breathes life into the model without telling a story. Moreover, the placid animation enhances the medial presence of the work. Both architectural models are composed of film fragments taken from modern (*The Glass House [Modern]*) and contemporary (*The Glass House [Modern Contemporary]*) structures that thematize the architecture of a glass house in its ratio of interior and exterior space, of transparency and opacity.

The poster, which is part of the multimedia work, states: “They had designed a location for living and working: a laboratory of sorts. In the end it made for a well-balanced home. However, its reputation would never recover from the experiment.” It informs about the experimental character of modernist architecture, but also about the estimation thereof, which is influenced by mass-media circulation in films. The title “The Glass House” appears in a modernist font designed by Josef Albers, containing an allure of transparency, just like glass as a material. The picture in the background shows fragmented views through glass out onto vegetation of southern California along with a blue sky, and also a mirrored architectural section and a spotlight. The image fails to capture an unambiguous perspective. Here the topic of transparency becomes a mise en abyme. One gazes through and through and through. These elements equally relate to the aforementioned medially charged architectural models and to the walk-in video-spatial-installation *The Glass House (Representational)*.

The spatial installation is comprised of two video projections as part of an implied architecture. A “concrete wall” reaching straight across the room, a “wooden ceiling”, and “steel constructions” with many sharp angles intimate the form and materiality of the house while concurrently referencing the model character of the installation.⁸ The intertwining walls, the connoted mix of materials, and the many inclines reference the deconstructivist forms so frequently used in film sets



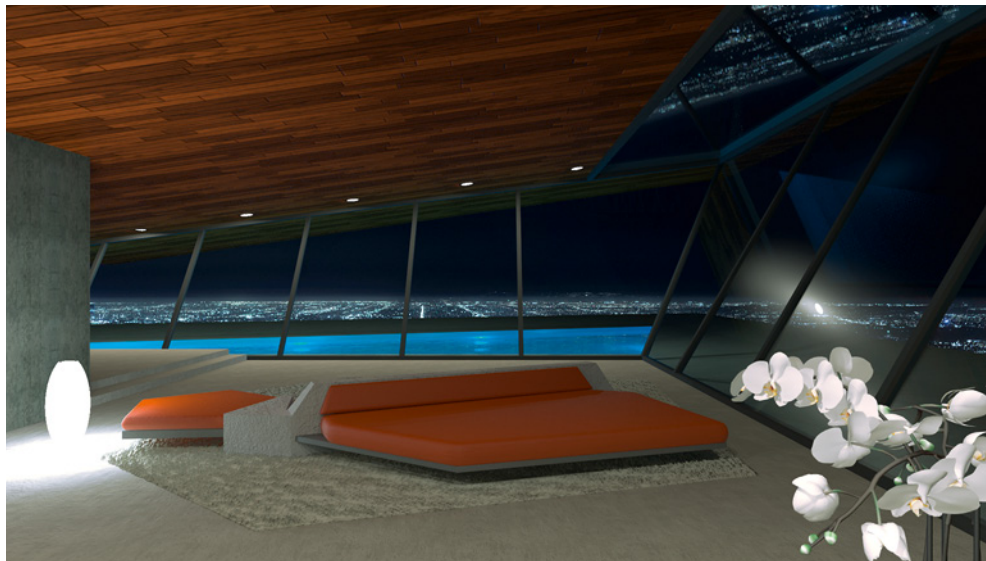
13 *The Glass House (Representational)*, 2010. Visualisierung für skulpturale 3-Kanal-Video-Rauminstallation, Mixed Media (Alukonstruktion, Holz, Dispersion, zwei Rückprojektionsfolien, ein 16:9 Monitor, drei HD-DVD Videos, drei HD-DVD Player, zwei HD-Projektoren) / Outline for sculptural 3-channel-video installation, mixed media (aluminium construction, wood, paint, two video rear-projection screens, three HD-DVD videos, three HD-DVD players, two HD-projectors, one 16:9 monitor). Größe variabel / dimensions variable, ca. / approx. 1660 x 1240 x 280 cm. **14 – 15** Videostills Projektion, Kanal eins und zwei aus Installation / video projection stills, channel one and two from installation, ca. / approx. 225 x 400 cm. **16** Videostill, Kanal drei aus Installation (Monitor) / video still, channel three from installation (monitor).

greifenden Wände, der suggerierte Materialmix und die vielen Schrägen verweisen auf die vielfach in Filmsets (für Gangster und Gauner) verwendeten dekonstruktivistischen Formen, ohne jedoch eine konkrete Architektur wiederzugeben. Auch hier besteht die räumliche Konstruktion der Installation als auch das virtuell konstruierte Raummodell der Videos aus Versatzstücken medial vermittelter Architekturen. Im Unterschied zu den Architekturmodellen sind die Bilder jedoch keine digital bearbeiteten Filmstills, sondern projizierte Einblicke in einen synthetisch zusammengesetzten virtuellen Raum, dessen Ausgangsmaterial die medialen Bilder sind. Die in das computergenerierte Modell eingebetteten Ausstattungsdetails kommen dabei eine spezielle Funktion zu: Immer wiederkehrende Film-Requisiten, wie etwa die in den Bildausschnitt ragende Orchidee, George Nelsons *Cigar Lamp* oder auch die berühmte Wohnzimmerausstattung des für Filmsets vielfach verwendeten Sheats-Goldstein Hauses, werden zu allgemein wieder erkennbaren Symbolen des Unheimlichen und „verorten“ die Architektur in ihrem medialen Kontext. Wie in den beiden skulpturalen Architekturmodellen gibt es auch in *The Glass House (Representational)* einen animatorischen Eingriff, der die Lichter der Stadt Los Angeles klischeehaft funkeln lässt. Zudem können sich die BetrachterInnen direkt in die Konstruktion begeben. Raum- und Körpererfahrung spielen in dieser Arbeit eine größere Rolle als in den Modellen.

Die Bestandteile von *The Glass House* – Poster, Architekturmodelle und Rauminstallation – sind Blick-

(for gangsters and crooks), without however rendering a concrete architecture. Here, too, the spatial construction of the installation is made up of set pieces from medially imparted architectures, as is the virtually constructed spatial model in the videos. Yet in contrast to the architecture models *The Glass House (Modern)* and *The Glass House (Modern Contemporary)*, the images are not digitally processed film stills but rather projected impressions in a synthetically compiled virtual space, the source material of which are the medial images. Here, the furnishing details embedded in the computer-generated model are assigned a special function: repeatedly appearing film props—such as an orchid jutting into the image detail, George Nelson’s Cigar Lamp, or the famous living room furniture in the Sheats-Goldstein House, often used in film sets—become generally recognizable symbols of the uncanny and “localize” the architecture in its medial context. As in both sculptural architectural models, *The Glass House (Representational)* likewise exhibits an animation intervention which allows the lights of the city of Los Angeles to shine with a clichéd twinkle. In this work the viewers can directly enter the structure, for spatial and bodily experience play a greater role in this work than in the models.

The components of *The Glass House*—poster, architectural models, and a spatial installation—are visual montages that draw on the collective-consciousness inventory of Hollywood’s image machinery. In image/text, model/image, installation/projection the artist realizes her theme in different media-related explorative forms.



montagen, die sich aus dem Inventar kollektiven Bewusstseins der Bildermaschinerie Hollywoods bedienen. In Bild/Text, Modell/Bild, Installation/Projektion dekliniert die Künstlerin ihr Thema in verschiedenen medialen Ausformulierungen durch. Der Montage-Effekt, den Sergei Eisenstein einst in den aufeinander folgenden Einstellungen eines Films erkennt, wird hier vom Kino in den Kunstraum transferiert. Er tritt jedoch nicht im selben Verhältnis des Zeit-Raum-Kontinuums des Films auf, sondern teilt sich in ein Raum-Kontinuum des Architekturmodells und ein Zeit-Kontinuum der physischen Erfahrung der Rauminstallation auf. Karina Nimmerfall entleert die modernen Architekturen von ihrem ideologischen Ballast. Sie erzählt keine Geschichte, sondern baut eine neue Erfahrungswelt, die sich aus einer Mischung medialer Erinnerung und persönlicher Raumerfahrung zusammensetzt und neu interpretiert werden kann. Es ist ein mediales Bauen, das sich am Bild orientiert. Karina Nimmerfall ist die Architektin, die ihre Häuser aus medialen Repräsentationen baut.

The montage effect once recognized by Sergei Eisenstein in the successive shots of a film is here transferred from cinema into artistic space. Yet it does not manifest in the same way as in the film’s time-space continuum. Instead, it shares a space continuum with the architectural model and a time continuum with the physical experience of the spatial installation. Karina Nimmerfall divests modern architectures from their ideological ballast. Instead of telling a story, she constructs a new realm of experience which is assembled, and can be newly interpreted, from an amalgam of medial memory and personal spatial experience. It is a medial process of construction that is oriented to the image. Karina Nimmerfall is the architect who builds her houses out of medial representations.



FUSSNOTEN / FOOTNOTES

¹Mallet-Stevens zitiert in: Anthony Vidler, „The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary“, in: Dietrich Neumann (Hg.), *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*, München/New York 1996, S. 14. ²So verweist die Künstlerin z. B. in den Quellenangaben zu ihrem Architektur-Bild-Modell auch in erster Linie auf die Filme, denen sie entstammen. ³Joseph Rosa, „Tearing Down the House: Modern Homes in the Movies“, in: Mark Lamster (Hg.), *Architecture and Film*, New York 2000, S. 159. ⁴Vgl. Rosa, 160 f. ⁵Vgl. Steve Rose, „James Bond: the enemy of architecture“, in: *The Guardian*, 4.11.2008. ⁶Vgl. Rosa, 164. ⁷Matthias Michalka, „10104 Angelo View Drive“, in: Dorit Margreiter, *10104 Angelo View Drive*, Ausst.-Kat. MUMOK Wien, Köln 2005, S. 11. ⁸Es handelt sich dabei nicht wirklich um Beton und Stahl, sondern diese Materialien sind ähnlich wie in Filmsets aus Holz bzw. lackiertem Aluminium konstruiert.

¹Mallet-Stevens quoted in: Anthony Vidler, „The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary,“ in *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*, ed. Dietrich Neumann (Munich and New York, 1996), p. 14. ²In this respect, the artist primarily references (in the source citations to her architectural-image-model) those films from which they originate. ³Joseph Rosa, „Tearing Down the House: Modern Homes in the Movies,“ in *Architecture and Film*, ed. Mark Lamster (New York, 2000), p. 159. ⁴See Rosa, pp. 160–61. ⁵See Steve Rose, „James Bond: the enemy of architecture,“ *The Guardian*, November 4, 2008. ⁶See Rosa, p. 164. ⁷Matthias Michalka, „10104 Angelo View Drive,“ in *Dorit Margreiter: 10104 Angelo View Drive*, exh. cat. MUMOK Vienna (Cologne, 2005), p. 11. ⁸The materials of concrete and steel are not in fact being used here but are rather designed of wood or painted aluminium, similar to film sets.



Karina Nimmerfall

1971 geboren / born in Deggendorf
lebt und arbeitet / lives and works in Berlin

The Glass House wurde produziert mit der freundlichen Unterstützung von /
The Glass House was produced with the generous support of:
Künstlerhaus Schloß Balmoral
Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur in Österreich

bm:uk

Karina Nimmerfall dankt / Karina Nimmerfall would like to thank:

Doris Berger, Galerie Grita Insam, Karsten Korn, Künstlerhaus Schloß Balmoral, Jeff Luckey,
Hubert Nimmerfall, Robert Weber

Fotos / Photos: Jeff Luckey, Erich Malter
Text: Doris Berger
Übersetzung / Translation: Dawn Michelle d'Atri
Visualisierung / Outline: Karina Nimmerfall

Druck / Print: Vier-Türme GmbH, Benedict Press, Münsterschwarzach Abtei
© 2011 Künstlerhaus Schloß Balmoral, Karina Nimmerfall und Doris Berger

Künstlerhaus Schloß Balmoral
Villenpromenade 11
56130 Bad Ems
www.balmoral.de

