



In komplexen Raum-Video-Installationen schafft Karina Nimmerfall dreidimensionale, begehbare Raum-Bilder, die eine Bewegung zwischen Illusions- und Realraum ermöglichen und neue Raum-Zeit-Situationen entstehen lassen. Die Basis ihrer künstlerischen Arbeit ist die Beschäftigung mit fiktionaler Realität und der medialen Konstruktion von Wirklichkeit. Häufig untersucht sie die Verwendung von Architektur als visuelle Codes in populären amerikanischen Film- und Fernsehproduktionen. Dabei analysiert sie die Muster, die von der Unterhaltungsindustrie verwendet werden, um bestimmte Emotionen, Assoziationen und Stimmungen beim Zuschauer hervorzurufen.

Ausgangspunkt der für die Ausstellung im Kunstraum Düsseldorf entwickelten Arbeit war das Remake eines japanischen Horrorfilms, der 2004 unter dem Titel „The Grudge“ für den amerikanischen Mainstream neu produziert worden war. Für die Hollywood-Version des Films wurde aus Versatzstücken japanischer Architektur ein traditionelles japanisches Haus entworfen, das sich technisch besser für Filmaufnahmen eignete. Karina Nimmerfall übersetzt dieses Filmset noch einmal und spielt dabei mit den Auswirkungen solcher Überarbeitungen, indem sie bewusst „Übersetzungsfehler“ einbaut: Die einzelnen Raumfragmente basieren mehr auf Klischeevorstellungen eines japanischen Baustils denn auf realen Vorbildern. Mit dieser künstlerischen Verfremdungsstrategie bezieht sie sich auf das Prinzip des „Dubbing“ – die Synchronisation eines Films in eine andere Sprache – was auch im Titel der Arbeit Remake (Architectural Overdub) anklängt.
Gabriele Spindler



Karina Nimmerfall

Filmset aus „The Grudge“, 2004

Remake (Architectural Overdub) 2008
begehbare 2 Kanal Video-Rauminstallation
ca. 400 x 400 x 225 cm