

Presseinformation

Bildraum 07 präsentiert

REBECCA MERLIC | hosted by Ars Electronica Linz

TheCityAsAHouse 都市が家になるとき

+ GLITCHBODIES WIP

Als Kick-Off zum diesjährigen *Ars Electronica Festival* in Linz zeigt der **Bildraum 07** Rebecca Merlics mehrfach ausgezeichnete Arbeit "TheCityAsAHouse". Rebecca Merlic - Preisträgerin des Marianne.von.Willemer.2020 Preis für digitale Medien - hat für "TheCityAsAHouse" die Privatwohnung abge schafft: Nach ihrer Studienzeit am Astushi KITAGAWARA Lab, Tokyo University beschloss sie in einem Selbstversuch ihr Leben - von Essen, Arbeiten bis hin zum Wohnen - ausschließlich im öffentlichen Raum stattfinden zu lassen.

Eröffnung	Eröffnung: Dienstag, 17. August 2021, 19 Uhr
zur Künstlerin	Gerfried Stocker, <i>Ars Electronica</i>
Performance um 20 Uhr	Manuel Riegler, <i>Sound Designer</i> & Rebecca Merlic
The-Artist-is-Present	Dienstag, 31. August, 13-19 Uhr
Ausstellungsdauer	17. August - 2. September 2021
Kontakt	Bildrecht 1070 Wien, Burggasse 7-9/6 T: +43 1 8152691 office@bildrecht.at www.bildrecht.at
Rückfragehinweis	Esther Mlenek esther.mlenek@bildrecht.at T: +43 1 8152691 +43 676 374 79 46

REBECCA MERLIC | hosted by Ars Electronica Linz

TheCityAsAHouse 都市が家になるとき

+ GLITCHBODIES WIP

Als Kick-Off zum diesjährigen Ars Electronica Festival in Linz zeigt der **Bildraum 07** Rebecca Merlics mehrfach ausgezeichnete Arbeit "TheCityAsAHouse". Rebecca Merlic - Preisträgerin des Marianne.von.Willemer.2020 Preis für digitale Medien - hat für "TheCityAsAHouse" die Privatwohnung abgeschafft: Nach ihrer Studienzeit am Astushi KITAGAWARA Lab, Tokyo University beschloss sie in einem Selbstversuch ihr Leben - von Essen, Arbeiten bis hin zum Wohnen - ausschließlich im öffentlichen Raum stattfinden zu lassen.

Dazu sammelte die Künstlerin ihre Eindrücke von Tokio mittels Smartphone, erhob Daten über ihren Gesundheitszustand, ihre Standorte und führte Tagebuch. Beeinflusst vom Schauplatz entstand ein turbodichter, vom Kapitalismus getriebener Raumgenerator, eine Art "Visual Novel", der mit der OpenSource Game Engine Unity erstellt wurde. Ergebnis ist eine begehbare virtuelle Welt, die aus einer Flut an Bildern, Sounds, Videos und 3D-Scans besteht. Bereits in ihrem Studium an der Akademie der Bildenden Künste, wo sie bei Wolfgang Tschapeller, Francois Roché und Michael Hannsmeyer studierte, spezialisierte sich Rebecca Merlic auf analoge und digitale Kunst sowie auf Architektur. Wie ihr Gesamtwerk ist auch "TheCityAsAHouse" stark von alternativen Gesellschaftsformen, der Überschreitung sozio-ökonomischer Konventionen sowie von neuen Formen der Architektur- und Kunstproduktion unter Einsatz aktueller Technologien geprägt.

Die Arbeit hinterfragt die tradierte Verknüpfung von Privatsphäre und Privatbesitz, berichtet von der Auflösung privater Räume und der Strategie, die konservative Nutzung derselben in den urbanen Raum zu verlagern. Dabei stellt Rebecca Merlic dem/der Rezipient/in ein Potpourri an Eindrücken zur Verfügung: Ramen-Shops, öffentliche Bäder, Capsules und Stundenhotels, Plätze mit W-Lan und Orte ohne Konsumzwang, wo man sich "einfach nur" aufhalten kann. Mittels Controller kann jede/r in diese Sammlung an eingefrorenen Momenten eintauchen und darüber reflektieren, wie ein gänzlich anderes (Zusammen-) Leben im urbanen Raum aussehen könnte.

"GLITCHBODIES WIP" wird ein neuer Visual Novel und Experimentalfilm, der sich mit LGBTQ+, Drag Transformationen und intimen sensiblen Darstellungen der ProtagonistInnen

auseinandersetzt und einem breiteren Publikum näherbringen soll. Es ist ein Spiel der Transformation, ein Laufsteg des Vogueismus, Exhibitionismus und Voyeurismus. Als ‚Virtual Pleasure Drama Art Film‘ deklariert, bringt die zukünftige Arbeit intime Erzählungen und Poems hervor, welche mit Hilfe von neuen Technologien - 3D-Scans und virtuelle Welten sowie konventionelle Filmaufnahmen - eine neue Art von Film generieren, in dem Virtualität, Digitalität und Realität ineinander verschmelzen.

Ausstellungsdauer: 17. August - 2. September 2021

Eine Kooperation der Bildrecht mit



Mit freundlicher Unterstützung von

