

Bewerbung The Future is Today

Simone van gen Hassend
Luisenstraße 44
76137 Karlsruhe
tel 01738474931

simone@sim-one-newworld.com

Kurzbiografie

1967 in Grieth am Rhein geboren

STUDIUM, AUSBILDUNG: 1985-88 Ausbildung zur Steinmetzin und Steinbildhauerin, 1990-96 Studium der Bildhauerei an der Kunstakademie Münster bei Prof. Reiner Ruthenbeck, Meisterschülerin, 1997-2000 Aufbaustudium Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe.

Projekte und Ausstellungen im In- und Ausland, unter anderem International Media Art Festival, Daegu, Südkorea; Center of Polish Sculpture, Oronsco, Polen; Architecture Biennale, Temeswar, Rumänien.

Organisation interdisziplinärer Kunstprojekte mit dem Künstlerkollektiv CIRCUS3000.

Lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Projektskizze

NEWORLD

Plush landscape - Playground

Interaktive Retro Science Fiction Lounge

Eine begehbare Plüschlandschaft mit Sitzmöglichkeiten aus Sitzsäcken, Plüschhockern, Plüschsofa mit verschiedenen (Retro) Monitoren (CRT und TFT) und begehbaren Plüschhöhle in der Mitte wird gebaut. Ein "Zentralgehirn" in einer transparenten Kugel hängt von der Decke herab über der Plüschhöhle und ist mit dieser mit Kabeln verbunden.

An der Decke der Höhle befindet sich eine Videoinstallation. Zu sehen sind Bilder und Videos von Zukunftsszenarien.

Das gezeigte Bildmaterial wird (scheinbar) vom schwebenden Zentralgehirn erzeugt. Das Gehirn wird mit Daten gefüttert - daraus erstellt die "KI" Zukunftsszenarien / sagt per Simulation die Zukunft voraus.

Interaktivität - durch Bedienung des Terminals werden Bilder und Videos des jeweiligen Zukunftsszenarios generiert / ausgewählt / in Bezug gesetzt, nach dem Prinzip des Nonlinearen Storytellings. Die Bilder wie auch die Geschichte orientieren sich am naiven Zukunftsoptimismus der 1950er-1960er Jahre und übernehmen oder variieren die Ästhetik

des Space Age und dessen populärwissenschaftlichen Illustrationsstils.

Es wird auch die fortlaufende Science-Fiction-Geschichte SIM-ONE verarbeitet / präsentiert. 2016 erschuf Simone van den Hassend ihren Klon: SIM-ONE. In den letzten Jahren entwickelte sich eine Sci-Fi- Geschichte mit mehrere Episoden, welche mit immer wieder verblüffenden Wendungen in multimedialen Performances aufgeführt wird.

Die Arbeiten haben stets biografische Bezüge, ob auf familiäre Historie oder physische und psychische Traumata, die in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext gestellt und in politisch-popkulturellen Bezugssystemen reflektiert werden.

[www. sim-one-newworld.com](http://www.sim-one-newworld.com)

In einer Durchdringung von Fiktion und Realität beschäftigt sich das Projekt mit ethischen Fragen zu künstlicher Intelligenz.

Der Mensch sieht sich als Krone der Schöpfung - KI mit oder ohne Körper - Sprachmodelle - Wie kann KI bei der Bewältigung des Klimawandels und bei der Rettung Planeten helfen? Dabei geht es auch darum, eigene innere Bilder zu entwickeln und gemeinsam nach Lösungen zu suchen

Nachhaltigkeit: Es werden Second Hand und Recycling Materialien verwendet das Plüschmaterial ist weitgehend schon vorhanden, es wird bei jeder Installation neu arrangiert, noch fehlende Materialien werden geliehen oder gebraucht gekauft (vintage)

Technical Rider

Die begehbare Plüschhöhle ist ca. 2,50 m hoch und hat einen Durchmesser von ca. 3-4 m. Die Außenmaße der Installation sind variabel und können an die Raumsituation angepasst werden.

- Es wird ein 220 Volt Stromanschluss benötigt
 - Nach Möglichkeit soll eine Plexiglaskugel an der Decke aufgehängt werden, für die Aufhängung der Kugel beim Aufbau bräuchte man eventuell einen Hubwagen um nach oben zu kommen. Falls dies nicht möglich ist, könnte die Kugel auch auf dem Boden plaziert werden
 - Es werden Vintage CRT Monitore, I-Pads oder Tablets und I-Mac 1-2 Rechner verwendet
 - Die benötigten technischen Geräte sind weitgehend vorhanden oder werden ausgeliehen
 - Nach Fertigstellung erstellen wir einen einfachen Technik-Plan zum Ein-und Ausschalten der Installation
-

Kostenkalkulation

Zeltstangen und sonstige Materialien ca. 500 €

Plüsch, Textilien ca. 500 €

Lichtschläuche, Kabel usw ca 500

Monitore, Touchscreen (Leihgebühr) 1000

Software

Programmierung ca. 4000 €

Videoschnitt, 3 D-Grafik ca. 4000 €

Transportkosten 500 €

3 Videos mit einer maximalen Länge von jeweils 5 Minuten.

Beispielvideos Projekt Sim-One – Newworld
(Anfang und Ende aus bisheriger Sci-Fi Story)

<https://youtu.be/rRoDO41oPNM>

<https://youtu.be/VrDo2FQwHwM>

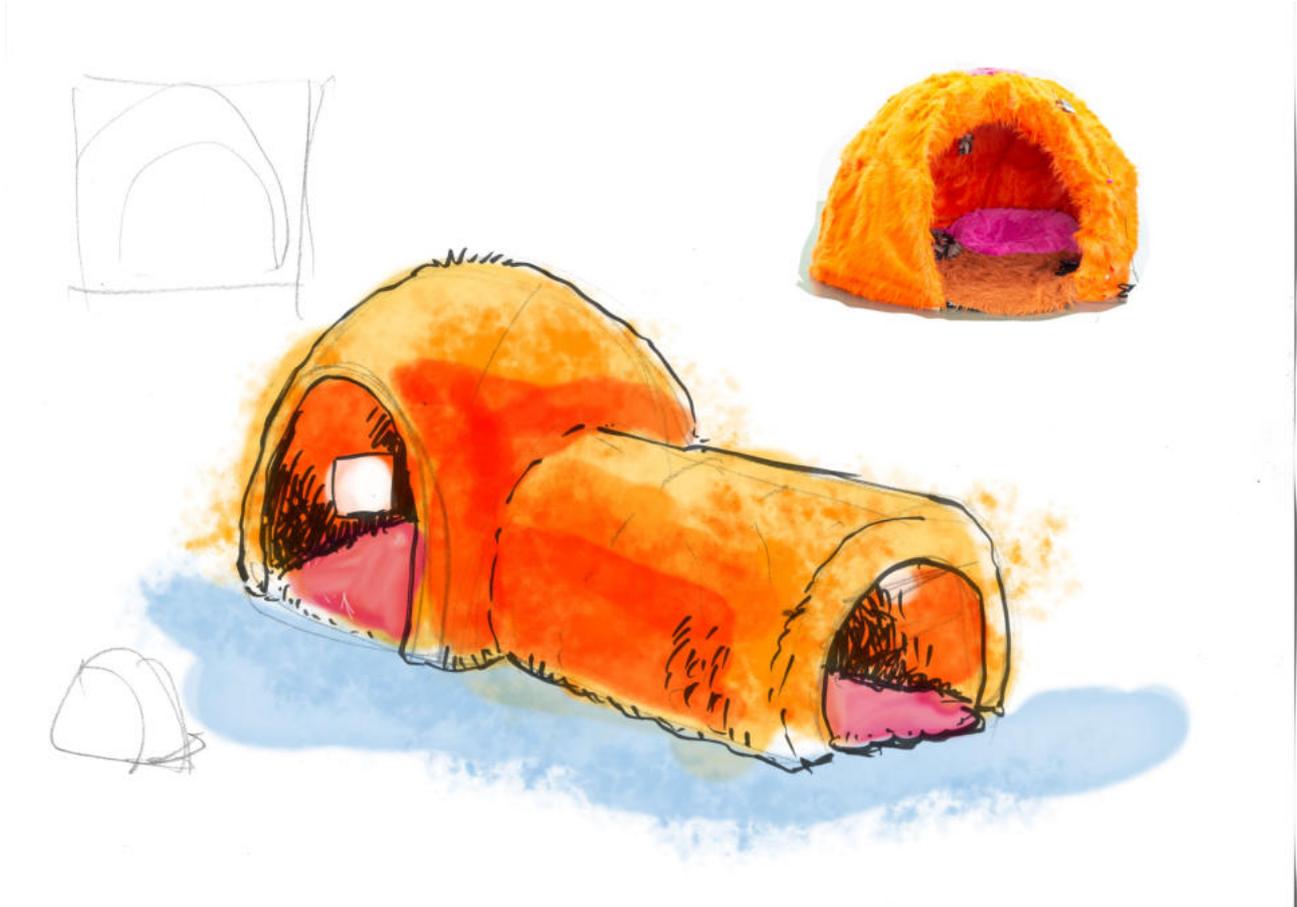
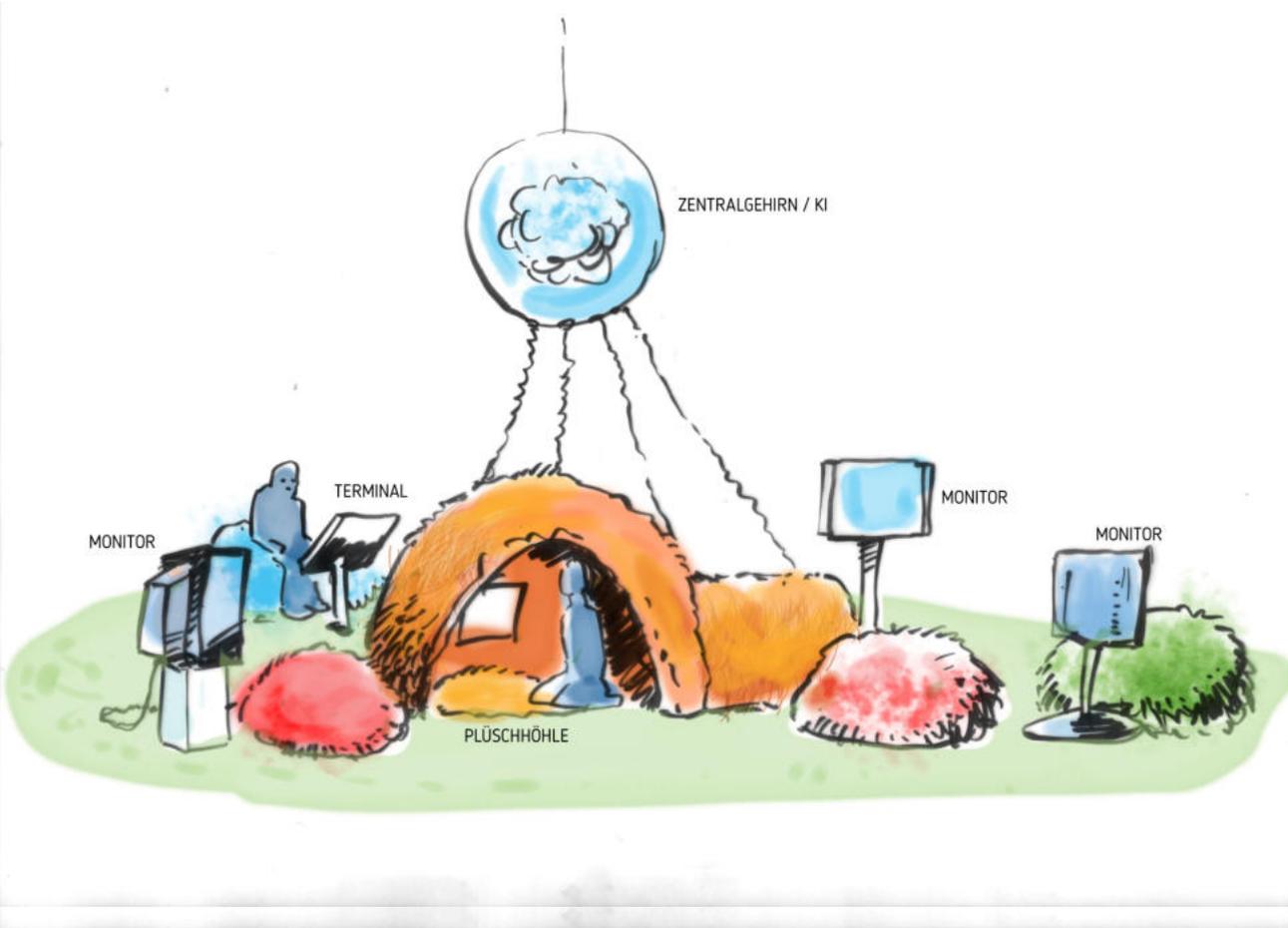
Simone van den Hassend – Projekt - „NEWORLD“ – Beispielbilder begehrter Installationen

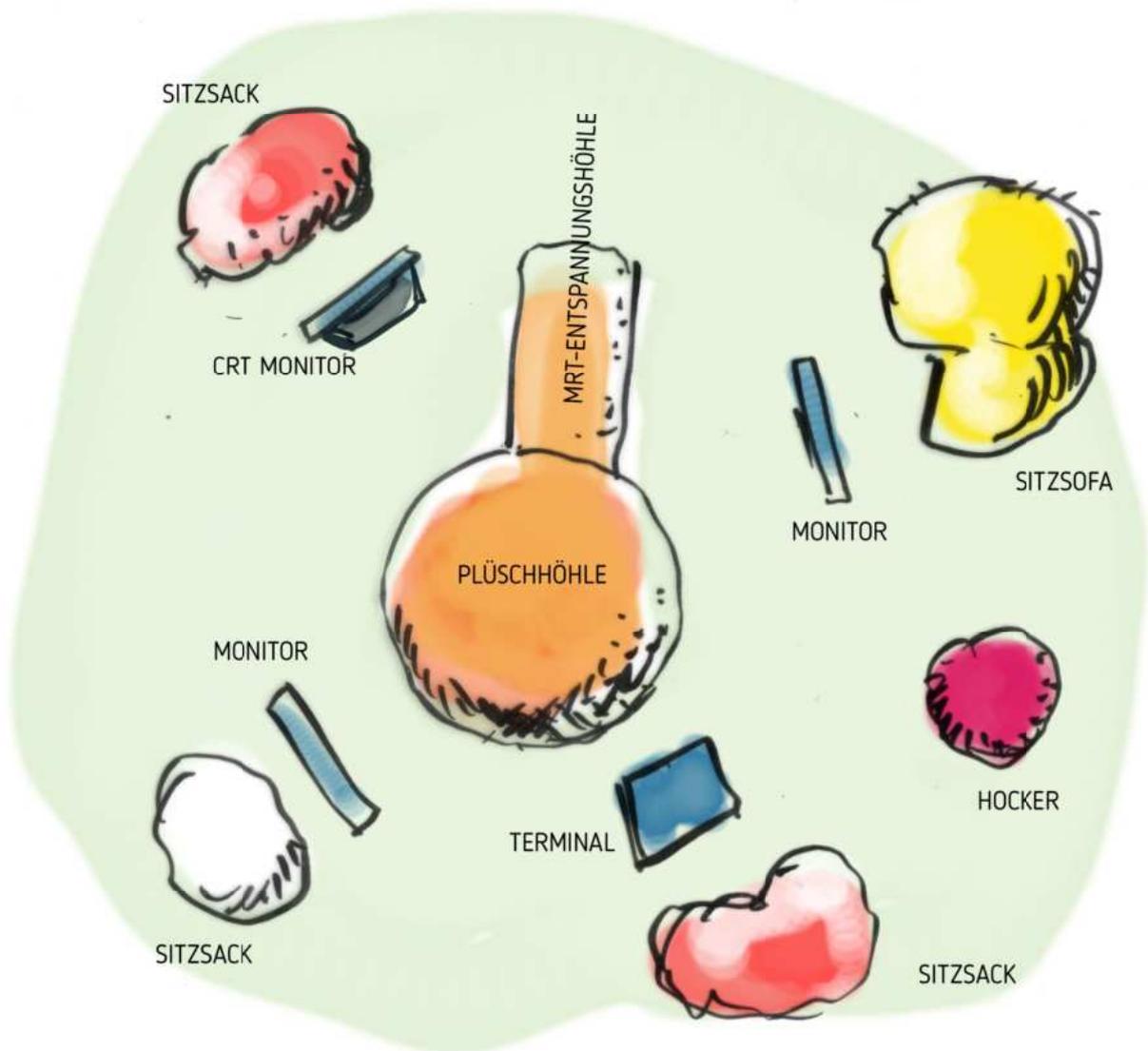
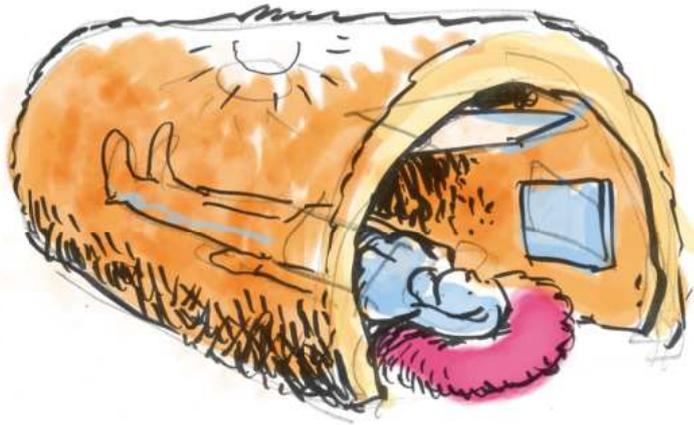


„MAMMA NOVA“ - Installation mit begehrter Plüschbrust, Badischer Kunstverein, 2021/22



Projekt „MAMMA NOVA“, Installation mit Heilhöhle, Alter Schlachthof Karlsruhe 2022





SIMONE VAN GEN HASSEND

NEWORLD

**FEMINISMUS, SCIENCE-FICTION, SCHAMANISMUS.
UND KATZEN.**





*„DIE RÜCKKEHR DER SCHLAMPIS“, Installation im Wewerka Pavillon Münster, 1996
13 3 m hohe Schlampi-Figuren aus Plüsch im gläsernen Pavillon.*

Die Ausstellungseröffnung wurde als Landung des Raumschiffs der außerirdischen Schlampis angekündigt. Diese Figuren tauchen auch in späteren Arbeiten der Künstlerin in verschiedenen Settings wieder auf.

Geboren 1967 in Grieth am Rhein. Studium an der Kunstakademie Münster bei Prof. Reiner Ruthenbeck, Meisterschülerin. Aufbaustudium Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Sie arbeitet mit allumfassenden bildnerischen Konzeptionen, baut begehbare Installationen, die als Bühnenbild für ihre Performances fungieren. Sie entwickelt und spielt Kunstfiguren, die ein künstlerisches Spiel mit komplexen Strukturen in Performances und Videoarbeiten ermöglichen.

2016 erschuf sie ihren Klon: SIM-ONE. In den letzten Jahren entwickelte sich eine Sci-Fi- Geschichte mit mehrere Episoden, welche mit immer wieder verblüffenden Wendungen in multimedialen Performances aufgeführt wird.

Die Arbeiten haben stets biografische Bezüge, ob auf familiäre Historie oder physische und psychische Traumata, die in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext gestellt und in politisch-popkulturellen Bezugssystemen reflektiert werden.

PROJEKT SIM-ONE



„Projekt SIM-ONE“ Installationen, Performances, Video- und Fotoarbeiten, Kunstraum Neureut, 2016

Der Kunstraum wurde zum Gen-Labor umfunktioniert. Gemeinsam mit den extraterrestrischen „Schlampis“ hat die Künstlerin in ihrem fiktiven Charakter, Frau Doktor van gen Hassend, den Prototypen SIM-ONE entwickelt. Eine Kopie von sich selbst, jedoch mit perfektionierten Genen, um die Schwächen der menschlichen Evolution, wie z. B. eine zu schnell degenerierende Wirbelsäule, zu überwinden und die Menschheit zu retten. Der Klon beginnt jedoch zu rebellieren...



SIM-ONE - ALL-ESSEN



"SIM-ONE - ALL-ESSEN" Atelier CIRCUS3000, 2018

Begehrbare Installation mit selbstgebautem Raumschiff, in welchem man mit VR-Brille in den Kosmos reisen kann.

SIM-ONE, der rebellische Klon, flieht ins All, um Kontakt mit Außerirdischen zu schließen und sich mit ihnen fortzupflanzen. Die wollen aber nicht.

Derart frustriert ist sie außer sich vor Wut und gerät völlig außer Kontrolle, wächst über sich selbst hinaus und isst/verschlingt die Planeten des Solarsystems und anschließend den gesamten Kosmos.

Das Geschehen kann vor Ort in stereoskopischen Filmen und einer Virtual Reality-Installation verfolgt werden.





Frau Dr. van gen Hassend lässt sich ihren Körper modifizieren um mit SIM-ONE schritt halten zu können, welche perfektionierte Gene hat und dadurch deutlich besser in Form, stärker und belastbarer ist als ihre Schöpferin. So will sie SIM-ONE aufhalten, um sie daran zu hindern, den Kosmos zu verschlingen. Durch eine Fehlfunktion der Maschinenfrau

SIM-BORG kommt es zu einer EXPLOSION, der göttliche Funke wird ausgelöst, dadurch entsteht der neue Kosmos..

Videolink: SIM-BORG Performance

<https://youtu.be/t5eNEHybsfM>





SIM-ONE hat das Universum verschlungen, ist in höhere Sphären aufgestiegen und hat kosmische Erleuchtung erlangt. Sie erschafft einen neuen, besseren Kosmos. Ihr Schlund funktioniert dabei als Schwarzes Loch und gleichzeitig als Portal zu dem neuen Weltenraum. Währenddessen wird vor Ort ein Raumschiff gebaut, mit dem Besucher mittels Virtual-Reality durch dieses Schwarze Loch in den von SIM-ONE erschaffenen neuen Kosmos reisen können.

Bekanntermaßen sind Schwarze Löcher Türen zu Paralleluniversen, und da die Menschheit nicht aufhört, den hiesigen Planeten zu zerstören, ist die Evakuierung der Erdbevölkerung unabdingbar. Im neuen Kosmos haben die außerirdischen Lebensformen bereits eine höhere Entwicklungsstufe erreicht.

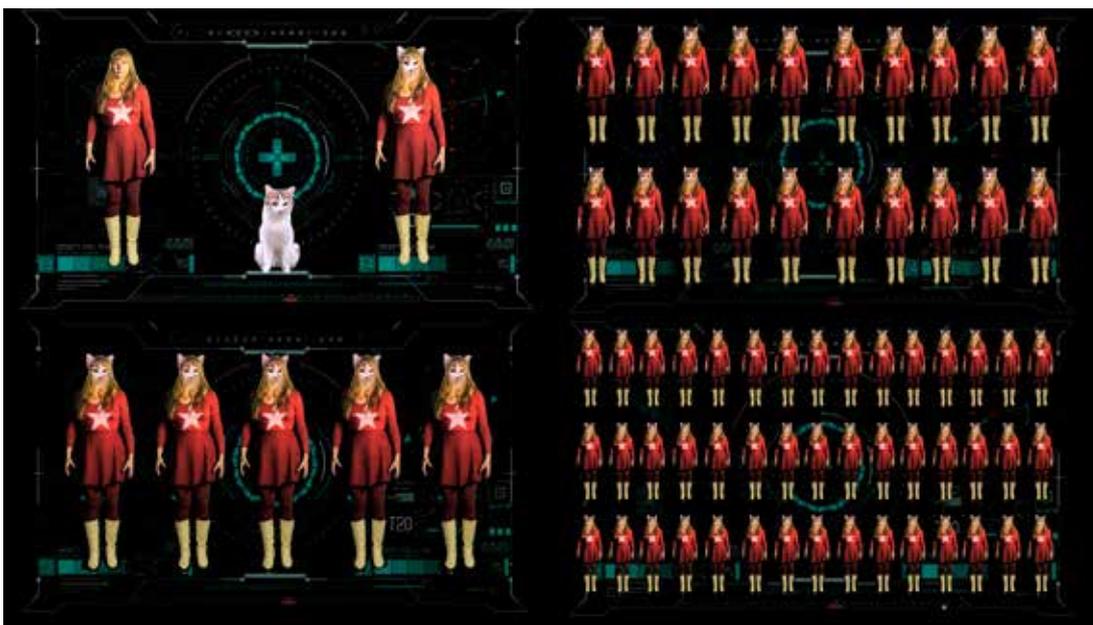
In einer Performance-Reihe werden Freiwillige aus dem Publikum nach Anmeldung zu Mitreisenden in den neuen Kosmos rekrutiert. Sie müssen sich einer Umwandlung zu humanoiden Katzen unterziehen und werden trainiert um das BÖSE zu besiegen.

Humanoide Katzen sind in dieser Geschichte die neue Evolutionsstufe. Mit ihnen soll NEWORLD, der neue Kosmos, bevölkert werden.

Auf dem Weg in den neuen Kosmos wird das Raumschiff von einem Asteroiden getroffen. Die Katzen stecken im Schlund von SIM-ONE fest. Nun wird Ihnen mitgeteilt, das sie als Katzenarmee zunächst gegen das BÖSE kämpfen müssen, weil es in dem neuen Kosmos nur das GUTE geben soll.

Der Körper kann dabei auch als Analogie für die Gesellschaft gesehen werden, das invasive BÖSE (stellvertretend für nationalistische Tendenzen, Krieg, undemokratische Umtriebe, aber auch Krankheiten wie Krebs) muss eliminiert werden.

Es wurde auch ein interaktives Computerspiel entwickelt, bei dem der Spieler Krebszellen im Innern des Körpers vernichtet.



*„SIM-ONE NEWORLD“ 2019/20,
Multimediales Projekt mit Performances, Workshops, Installationen und interaktivem Spiel,
SIM-ONE wurde zu SIM-CAT weiterentwickelt und zur Katzenarmee vervielfältigt*

HUMANOIDE KATZEN

In einer Performance-Reihe werden Freiwillige aus dem Publikum nach Anmeldung zu Mitreisenden in den neuen Kosmos rekrutiert. Sie müssen sich einer Umwandlung zu humanoiden Katzen unterziehen und werden trainiert um das BÖSE zu besiegen.



INTERAKTIVE SCHNELLVERKATZUNG



SIM-ONE - NEWORLD : REISE IN DEN NEUEN KOSMOS



Die Reise beginnt, das Raumschiff startet.



Live vorgetragene Fahrstuhlmusik beruhigt die Katzen während des Flugs.



Kurz nach dem Eintritt in das Portal trifft plötzlich ein Asteroid das Raumschiff.

Den Katzen wird nun mitgeteilt, dass sie der genetische Grundstock für die Katzenarmee sind. Sie werden trainiert, um im Körper von SIM-ONE das BÖSE zu bekämpfen.

Den Katzen wird nun mitgeteilt, dass sie der genetische Grundstock für die Katzenarmee sind. Sie werden trainiert, um (im Körper von SIM-ONE) das BÖSE zu bekämpfen.



SIM-ONE - NEWLIFE: FRAU DOKTOR KATZ

Das bisherige Geschehen stellt sich als Wahnfantasie von SIM-ONE heraus. In ihrem fiktiven Charakter Frau Dr. Katz tritt Simone van gen Hassend nun als Ärztin von SIM- ONE (ihrem Klon) auf. Als weiblicher Doktor Frankenstein arbeitet die Künstlerin in ihrem LABOR an der Erneuerung und genetischen Verbesserung des Körpers ihrer Patientin, SIM-ONE.

Das Projekt beinhaltet eine kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen der Medizin durch die Möglichkeiten genetischer Optimierung - sowie die künstlerische Verarbeitung von persönlichen Erfahrungen während ihrer Krebstherapie 2019/20



Frau Doktor Katz, Fotocollage, 2020

SIM-ONE - NEWLIFE



Labor, Installation, Fleischmarkthalle Karlsruhe, 2021



Frau Dr. Katz bei der Arbeit

Die Figur des Bösen Wolfs steht sinnbildlich für den Krebs aber auch für erlebte sexuelle und seelische Übergriffigkeit



SIM-ONE - NEWLIFE : AKANEKO



„Der Böse Wolf“ wurde als Figur gebaut. In einer Performance wurde SIM-ONE von dem Bösen Wolf befreit. Der Wolf wird in einem schamanischen Ritual von der Katzenschamanin AKA NEKO verprügelt und in Ketten gelegt..

SIM-ONE ist nun geheilt.



*„Akaneke“, Installation und Performance,
Fleischmarkthalle, Karlsruhe 2021*



SIM-ONE - NEWLIFE : MAMMA NOVA

Die linke Brust musste der Künstlerin wegen Krebs amputiert werden und wird aus körpereigenem Gewebe vom Bauch rekonstruiert. Um Verlust der Brust und die Erneuerung des Körpers verarbeiten hat sie eine begehbbare Brust aus Plüsch als Heil- und Schutzraum konstruiert.

Dies wurde auch in einer Performance und einer Videoarbeit inszeniert als Wiedergeburt, wobei die neue Brust auch gleichermaßen ein Raumschiff oder Space Shuttle für neue Reisen durch den Kosmos darstellt.



Reinszenierung der eigenen Geburt als Katze - Neubeginn zur Überwindung von Krankheiten und Traumen. Katzen haben 9 Leben.

MAMMA NOVA



„MAMMA NOVA“ -
Installation mit begehrter Plüschbrust, Badischer Kunstverein, 2021/22

Bei allen Projekten steht der Körper stellvertretend für die Erde, welche durch invasive profitorientierte Gesellschaftsstrukturen immer weiter zerstört wird.

Die Übergriffigkeit des Krebses kann dabei auch als Metapher für die Ausbeutung der Umwelt und des Planeten gesehen werden.



Projekt MAMMA NOVA,
Installation mit Heilhöhle, Alter Schlachthof Karlsruhe 2022



Projekt MAMMA NOVA - „My Belly is my Breast“
Installation mit Brunnen im Gewölbekeller,
Badischer Kunstverein, 2022/23

NEWORLD - PLANET DER KATZEN

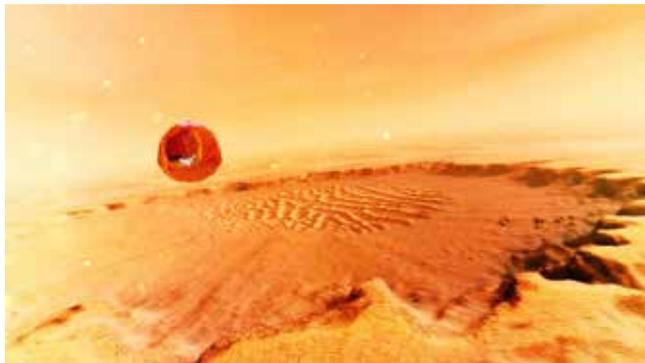


talking cat



*NEWORLD - Planet der Katzen
Installation mit Katzenspiellandschaft und sprechender Katze
in der Fleischmarkthalle Karlsruhe, 2023*

SIMONE VAN GEN HASSEND



Videostills „Mamma Nova in Space“, 2022

YOUTUBE LINKS zu Beispielen von Videos und Performances:

MAMMA NOVA IN SPACE 2022 (3,08 Min) <https://youtu.be/vSrlvV8UoSY>

NEWORLD – Reise in den neuen Kosmos 2019 (2,50 Min) <https://youtu.be/JIXEZjm8OBw>

SIM-ONE (KLON) 2016 (2,01 Min) <https://youtu.be/lOfnFUTT7GI>

AKANeko - DIE KATZENSCHAMANIN 2021 (5,28 Min) <https://youtu.be/YWoq62ySQA4>



NEWORLD - Reise in den neuen Kosmos, interaktive Performance, Atelier Circus3000, Videostill, 2019

VITA

SIMONE VAN GEN HASSEND

1967 in Grieth am Rhein geboren.

1985-88 Ausbildung zur Steinmetzin und Steinbildhauerin.

1990-96 Studium der Bildhauerei an der Kunstakademie Münster bei Prof. Reiner Ruthenbeck, Meisterschülerin.

1997-2000 Aufbaustudium Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe.

Lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Projekte und Ausstellungen im In- und Ausland unter anderem International Media Art Festival, Daegu, Südkorea, Center of Polish Sculpture, Oronsko, Polen, Architecture Biennale, Temeswar, Rumänien.

Organisation interdisziplinärer Kunstprojekte mit dem Künstlerkollektiv CIRCUS3000.

AUSZEICHNUNGEN

1996 Gotland - Stipendium, Landschaftsverband Westfalen-Lippe

2000 Landesgraduierstipendium, HfG Karlsruhe

2017 Förderung des Kulturrats der Stadt Karlsruhe für Projekte an der Schnittstelle Kunst, Wissenschaft und Technologie, Projekt: „SIM-ONE“

2019 Förderung des Kulturrats der Stadt Karlsruhe für Projekte an der Schnittstelle Kunst, Wissenschaft und Technologie, Projekt: „SIM-ONE-NEOWORLD“

2021 Neustart Kultur Stipendium, Deutscher Künstlerbund Berlin

AUSSTELLUNGEN UND PROJEKTE, AUSWAHL:

1996 „Die Rückkehr der Schlampis“, Installation im Wewerka Pavillion in Münster / „En resa mellan rymd och tid“, FGK Galerie, Visby, Schweden / „Angels“, Melkweg Galerie, Amsterdam // 1997 „Family“, Galerie Hame-Diehl, Düsseldorf / „Kunststudenten stellen aus“, Kunst und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn // 1998 „Mobil 2“, Forum Bildender Künstler, Essen / „12. Karlsruher Künstlermesse“, Stephansaal, Karlsruhe // 1999 „Gib Stoff“, Künstlerhaus Dortmund // 2000 „www.schlampi.de, Die Ausbreitung der Schlampis im gesamten Kosmos“, Multimedia Projekt, HfG Karlsruhe) / „sHe«ll survive“, Montevideo, Niederländisches Institut für Medienkunst, Amsterdam // 2002 „Geburt der Venus“ Installation, im Center of Polish Sculpture, Oronsko, Polen // 2003 „Faunomania“, XX1 Galleria, Warschau, Borey Art Center, St. Petersburg // 2005 „Faunomania“, Röda Sten Göteborg, Installation „Schlampi-Family“ // 2006 „Zyklus“, Markgrafenstraße, Karlsruhe / „intact“, illegal refurbishment of a signal box, london/shoreditch, osa, London // 2007 „SAME DIFFERENT“, Orgelfabrik, Durlach / „UND # 2“ Zschnernitz Autohaus, Karlsruhe / „Kunstfilmtag“, Malkasten, Düsseldorf / „Konflikte“ Juxus-Elaboratorium, Karlsruhe // 2008 „UND # 3“ Plattform zur Präsentation von Kunstinitiativen, Karlsruhe / „SAME DIFFERENT- Collision“, Kunsthaus L6, Freiburg / „PAMINA“ Kunstpreis-Ausstellung, Schlossgartenhalle Ettlingen / „International Media Art Festival“, Daegu, Südkorea / „N°5“ Tabakmagazin, Stutensee / „T T“, Textile Strukturen“, GaDeWe, Galerie des Westens, Bremen // 2009 „SAME DIFFERENT -STATION“, UND#4, Nancyhalle, Karlsruhe / „FRANKENSTEINS BRAUT, LILITH BRAUN, JOHN CAGE U. A.“, Kunsttransit-Projektraum // 2010 „FRANKENSTEINS BRAUT - Das Labor“, Installation, Performance, „Formkräfte des Kunstlebens. Freie Wahl?“, Nancyhalle, Karlsruhe / „CAMPINGPONG“, Ausstellungsprojekt in der Orgelfabrik, Durlach / „UND#5“, Nancyhalle, Karlsruhe / „MONEY-FACTORY“, Geldaktion, Performance, Installation, 11. KunstKreuz, „Kunst der Krise“, Kunsthaus Bethanien, Berlin / „GLÜCK&GELD“, Installation, Performance „MONEY-FACTORY Geldritual“ KUNSTtransit-Projektraum, Karlsruhe / „special vision: deeper than surface“, Deutscher Künstlerbund, Berlin // 2011 „ANTE PORTAS“, Winter- Quartier Karlsruhe / „WESTPAKETE“, Alte FEUERWACHE, Berlin und Kunstverein GRAZ, Regensburg / „SNOWBALL EFFECT“, Kaleidoskop Berlin / „SCHAUE“, Gedokkünstlerinnenforum, Karlsruhe / „Interviews mit Göttinnen und Desmoiselles“, multimediale szenische Lesung mit Ondine Dietz, Herbie Erb u.a., Karlsruhe (KOHl, Kulturzentrum, UND#6, Karlsruhe) // 2012 „CIRCUS3000 - Stockholm-Syndrom“, Aufführung, Supermarket Art Fair, Kulturhuset, Stockholm / „Universelle Konstruktionelle“, Orgelfabrik, Karlsruhe-Durlach / „Gegenüber“, Pförtnerhäuschen, Alter Schlachthof, Karlsruhe / „CIRCUS3000-Teleportation“, WinterQuartier, Karlsruhe / KunstHatz, Alte Hatz Brauerei Rastatt // 2013 „Seltsames und Merkwürdiges und Absonderliches und sogar Monströses“ show-room Schmitt, Karlsruhe / „Pauschalreisen“, WinterQuartier, Karlsruhe / „N°10“ Tabakmagazin, Stutensee // 2014 Kunstschimmer, Ulm / Performance-Hotel, Baden-Baden / Galerie AHNEN II, Luis Leu, Karlsruhe // 2015 „Sketch Auktion“, Fleischmarkthalle, Karlsruhe / „werden... wachsen... wuchern...“, Städtische Galerie Villa Streccius, Landau / „Die Schwarze Spinne“, Oberwelt, Stuttgart / UND#8, Dragoner-Kaserne, Karlsruhe // 2016 „Operatio Extraterrensis“, Kunstverein Neureut / „Sim-One -DER NEUE MENSCH“, Atelier CIRCUS3000, Alter Schlachthof Karlsruhe / Badischer Kunstverein, Mitgliederausstellung und Jahresgaben Karlsruhe, luis leu, Galerie Ahnen IV, Karlsruhe // 2017 VISITORS FROM OUTER SPACE - UFOS UND AUSSERIRDISCHE IN DER KUNST, Kunstverein Neureut / „Black Box“, Boeckercontemporary, Heidelberg (Künstlerhaus Saar, Saarbrücken Germany, to the La, S' Grand Atelier, Vielsalm Belgium, the Faux Mouvement, Centre d'art contemporain, Metz France and the Casino Luxembourg, Forum d'art contemporain, Luxembourg) / CONSPIRACY BOOGIE, Atelier CIRCUS3000, Alter Schlachthof Karlsruhe, UND9 Plattform für Kunstinitiativen, Dragoner-Kaserne, Karlsruhe / Galerie Ahnen V, luis leu, Karlsruhe // 2018 „Hungry Hearts“ (kuratiert von Therese Kessler) Brilon, NRW / The Collection, FokiaNou Art Space, Athen, Greece / SIM-ONE ALL ESSEN - Die Rettung des Kosmos - Performance, Installation, Atelier CIRCUS3000, Alter Schlachthof, Karlsruhe / „Il Miracolo di Karlsruhe“, Performance mit CIRCUS3000 in Bussana Vecchia, Italien // 2019 „10 Tage 10 Räume“, Karlsruhe / „Black Holes“, Ausstellungsreihe, Circus3000, Karlsruhe / „hUND“, UND in Halle an der Saale / 2020 PREMIUM PINK, Luis Leu, Karlsruhe // // 2021 „thekitchenhappening21“, Judith Samen, Düsseldorf / CIRCUS3000 Symposion21, Karlsruhe // 2022 CIRCUS3000 Kosmik Debris, Karlsruhe / Another Breach in the Wall, Architecture Biennial, Temeswar / Herbst Digital, Deutscher Künstlerbund Berlin, Galerie für Zeitgenössische Kunst, Leipzig // 2023 NEWORLD - PLANET DER KATZEN, Gedok Künstlerinnenforum Karlsruhe, Ausgeschlachtet, Alter Schlachthof Karlsruhe