



S I M - O N E

[ < - N E W O R L D - > ]

In einer Durchdringung von Fiktion und Realität hat die Künstlerin Simone van gen Hassend 2016 ihren Klon erschaffen, die Kunstfigur SIM-ONE.

Seither entwickelt sich eine wilde Science-Fiction Story mit immer wieder neuen Wendungen, die in künstlerischen Arbeiten, Performances, Installationen, und Videoarbeiten mit Virtual Reality Elementen gezeigt wird.

# NEWORLD

Nachdem SIM-ONE das ALL verschlungen und den neuen Kosmos NEWORLD kreiert hat, bemerkt sie, dass sich nun auch das BÖSE in ihr befindet. Das BÖSE beginnt zu wuchern, nimmt immer mehr Platz ein, der neue KOSMOS ist bedroht.



Im Sommer 2019 wurde im Körper von Simone van gen Hassend (SIM-ONE) Krebs in Form eines bösartigen Tumors diagnostiziert, gleichzeitig wurde ihr aber von der Ärztin mitgeteilt, dass vollständige Heilung durch Immuntherapie möglich ist.

# WAS BISHER GESCHAH



## 1.1 DIE BOTSCHAFT

„DU bist auserwählt  
Komm mit in den von SIM-ONE geschaffenen neuen KOSMOS  
DU, du bist auserwählt  
Alles ist GUT  
Du wirst dich wohlfühlen  
Es gibt keinen Krieg und keinen Nationalismus  
Alle respektieren sich  
Komm mit, mach dich bereit,  
mach dich bereit  
für die große Reise in den neuen KOSMOS“

# 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.



# REISE IN DEN NEUEN KOSMOS

Performance mit Akteuren im Katzenkostüm,  
stereoskopischen Projektionen und Asteroidenatrappen



SIM-ONE wurde zu SIM-CAT weiterentwickelt.

Der Schlund von SIM-ONE ist Portal in den neuen Kosmos.  
An Bord sind die Humanoiden Katzen, die Stamm-Bevölkerung  
für NEWORLD.



S I M - O N E

[ < - N E W O R L D - > ]

## ANMELDEFORMULAR

Nachdem SIM-ONE in höhere Sphären aufgestiegen ist und kosmische Erleuchtung erlangt hat wird vor Ort ein Raumschiff gebaut, mit dem Besucher mittels Virtual-Reality durch das schwarze Loch (SIM-ONES Schlund) 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. SIM-ONE hat einen neuen Kosmos erschaffen, in welchem die Außerirdischen Lebenformen bereits eine höhere Entwicklungsstufe erreicht haben

(es gibt keinen Krieg und keine Ausbeutung, mit den Ressourcen wird verantwortungsbewußt umgegangen, alle werden respektiert, es gibt keine Ausländerfeindlichkeit, Nationalistisches Denken wurde abgeschafft, Bräuche und Religionen sind nur noch Folklore, und alles unterliegt nur noch der benevolenten Kontrolle von SIM-ONE)

Gesucht werden Agenten zur Besiedelung des neues Kosmos.

Ja, ich will mit:

---

---

# REISE IN DEN NEUEN KOSMOS



Performance mit Akteuren im Katzenkostüm. Die Katzen können sich während der Reise mit spielen, schlafen oder schmusen beschäftigen.



# INTERAKTIVE SCHNELLVERKATZUNG







Die Reise beginnt, das Raumschiff startet.



Die Liftboys Tom Mettendorf und Herbie Erb beruhigen die Katzen mit Fahrstuhlmusik 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.



# SIM-ONE NEWORLD: SCRIPT DER PERFORMANCE

Neue Evolutionsstufe - humanoide Katzen

Reise in den von SIM-ONE geschaffenen neuen KOSMOS

„Unsere Liftboys Herbie Erb und Tom Mettendorf sorgen für eine angenehme Reise“

Snacks für die Katzen (Servierwagen)

Jetzt gehts los!!

Macht es euch so bequem wie möglich

-ihr könnt jetzt eure Katzensachen machen  
(schlafen spielen oder schmusen)

Katzen haben ja 9 Leben - sie sind entspannt und können dennoch kämpfen - sie sind Raubtiere - und sie machen was sie wollen

Snacks für die Katzen (Servierwagen)

Jetzt kommt das Portal

Brillen aufsetzen!

Wir stecken fest!!

Ich weiss nicht wo wir sind!!!!?

Stroboskop ein

Nur keine PANIK

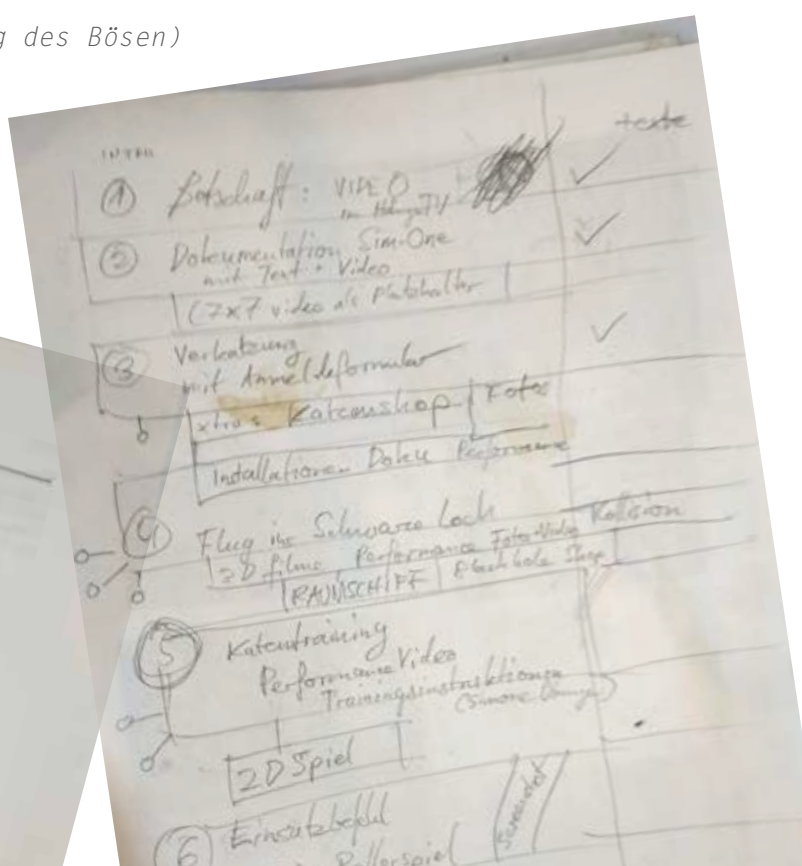
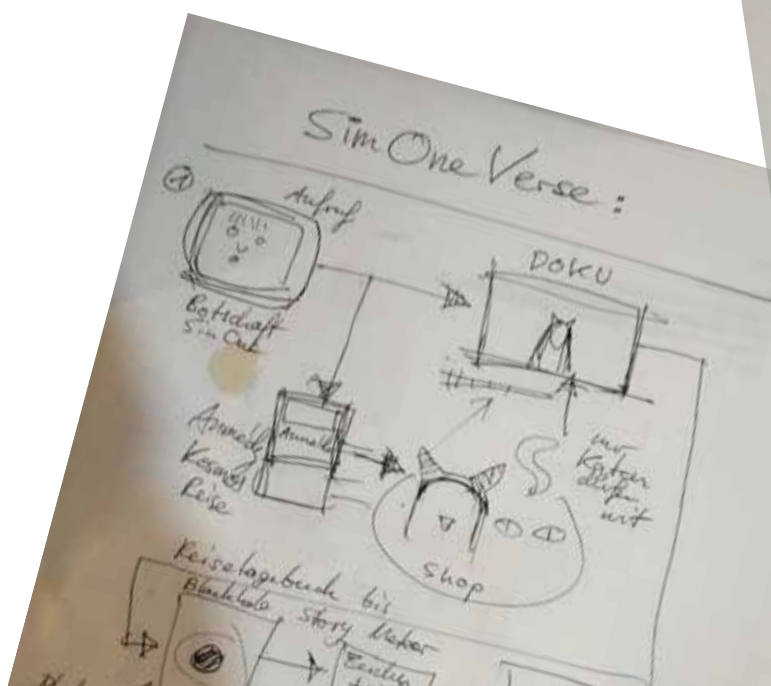
SIM-ONE hat sich verschluckt

Wir spielen jetzt Katzenmusik zur Beruhigung der Katzen

Hier ist nun unser neues Zuhause

-Ihr seid die Auserwählten - der genetische Grundstock sozusagen  
(Züchtung der Katzenarmee zur Bekämpfung des Bösen)

Ich bin jetzt: SIM-CAT



- BERICHT -

- CHRONOLOGIE -



# - KATZENINSTALLATIONEN -

Erste Katzeninstallation, Halle/Saale



- KATZENINSTALLATIONEN -  
Zweite Katzeninstallation, Badischer Kunstverein



- KATZENINSTALLATIONEN -  
Dritte Katzeninstallation, Galerie Luis Leu



# SIM-ONE: BLACK CATZ

Performance im CIRCUS3000 Atelier

Das Projekt wird vorgestellt. Der Kampf gegen die Krebszellen wird visualisiert, das Publikum zum Mitmachen animiert und zum Eintritt in die Katzenarmee aufgerufen.



Das Projekt wird vorgestellt.



Sim-Cat erklärt die Waffensysteme: Krallen...



## SIM-ONE: BLACK CATZ



... und Explosivgeschosse



Schiess-Training

## SIM-ONE: BLACK CATZ



Zunächst analog schießen wir gemeinsam die Krebszellen ab.  
Auch ein Laserschwert kommt zum Einsatz.



SIM-CAT erledigt den Rest mit ihren Krallen  
und anderen spitzen Waffen, wie Schwert und Messer.

## SIM-ONE: BLACK CATZ



Sie spürt schliesslich alle Krebszellen auf.



Zuletzt zertrampelt sie Boden liegende Zellen mit ihren schweren Katzenarmee-Stiefeln

## SIM-ONE: BLACK CATZ



Keine einzige Krebszelle darf überleben...



# KATZENCAFE

Performance im CIRCUS3000 Atelier

Katzencafé mit humanoiden Katzen - anschliessend fand eine (Heil-) Musik-Session statt mit diversen eingeladenen Künstlern:

**Katzen-Jam(mer)**

- Heilung durch Sphärenklänge, Mantrasingen und Punkrock



# KATZENCAFE



Die Künstlerin hat gemeinsam mit Herbie Erb (Technik, Graphik, Animationen und künstlerische Beratung) interaktive Spiele entwickelt, bei denen es darum geht den Krebs auf visueller Ebene zu zerstören.

# GAMES

## SIM-CAT: BOOTCAMP

In dem 2-D Game „SIM-CAT: Boot Camp“ werden die Katzen zunächst trainiert. Sie müssen Energie- bzw Antikörper-Diamanten sammeln und üben dabei, maligne Zellen, die sich ihnen in den Weg stellen, zu zertreten.

### SIM-CAT BOOT CAMP

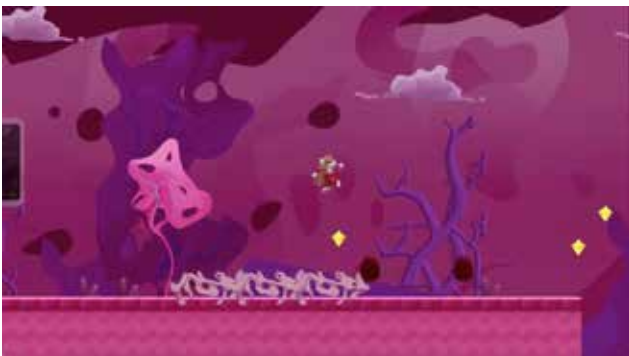


### THE PLAYERS



Welche Katze willst Du trainieren?

## SIM-CAT: BOOTCAMP



Wir befinden uns in einer Simulation des Körperinnern. Die Spielerkatze sammelt die Antikörper-Diamanten ein und muß dabei Abgründe überspringen. Ihr stellen sich Krebszellen in den Weg, die sie zertreten muß. Wenn die Krebszellen ihr dabei zu nahe kommen, muß sie an den Ausgangspunkt zurück.

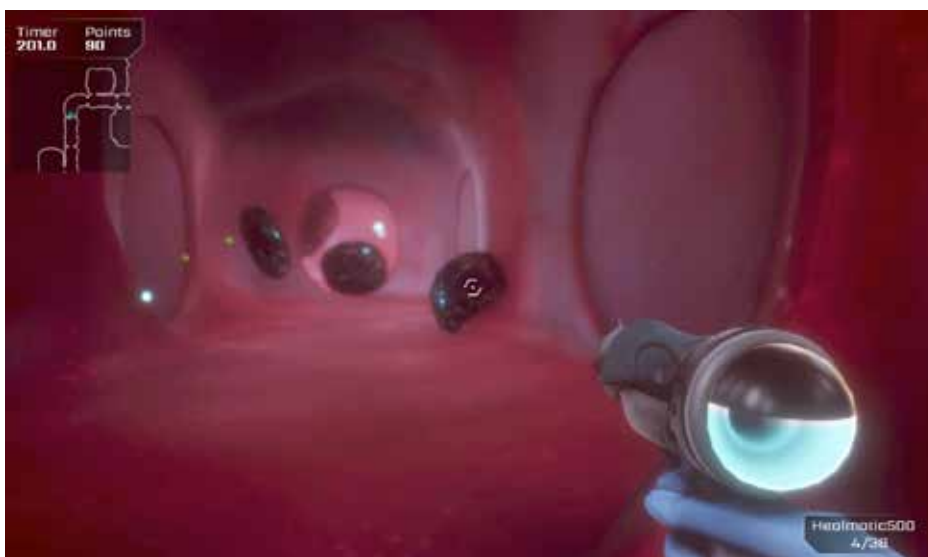
Wenn die Spielerkatze am Ziel genügend Antikörper gesammelt und alle Krebszellen zertreten hat, ist sie fit für den Kampf in der dreidimensionalen Welt.



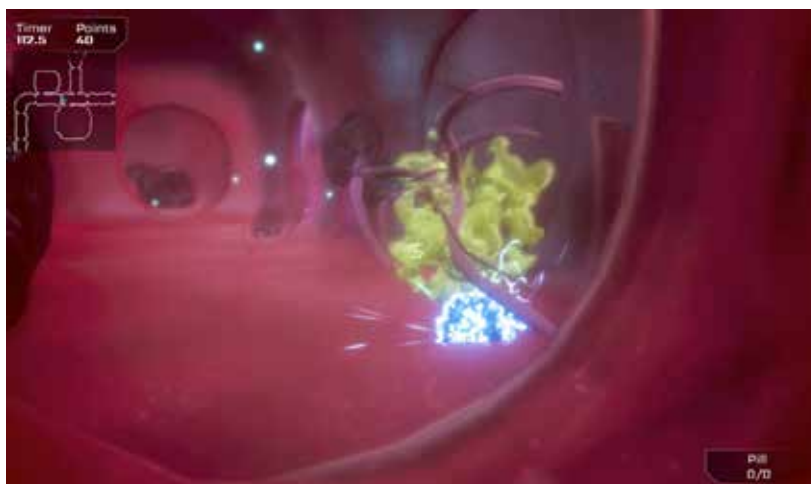
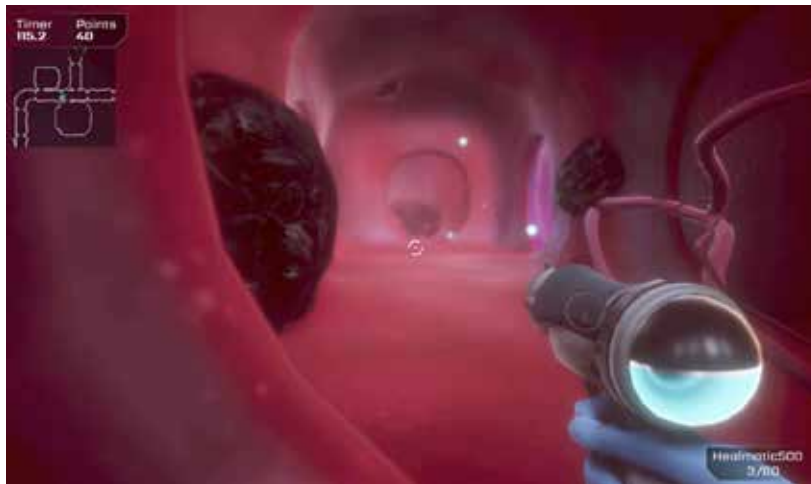
# SIM-CAT: EXTERMINATE!



In dem 3-D Game „SIM-CAT: Exterminate“ werden in Ego-Shooter-Manier Krebszellen im Körperinneren aufgespürt und eliminiert.



# SIM-CAT: EXTERMINATE!



Das Game ist eine Modifikation eines Unity-Lerndemo-Spiels und wird sukzessive weiterentwickelt.

# SPIELEN GEGEN DEN KREBS

Das Projekt visualisiert die Idee der Künstlerin Simone van gen Hassend. Sie arbeitet mit allumfassenden bildnerischen Konzeptionen.

Von ihr entwickelte Kunstfiguren (fiktive Charaktere) ermöglichen ein künstlerisches Spiel mit komplexen Strukturen (Machtstrukturen) in Performances, Installationen und Videoarbeiten. So erschuf Sie 2016 als Frau Dr. van gen Hassend ihren Klon: **SIM-ONE**.

In den letzten Jahren entwickelte sie mehrere Episoden einer Sci-Fi-Geschichte mit immer wieder verblüffenden Wendungen, welche in multimedialen Performances aufgeführt wird.

Bisherige Episoden siehe Sim-One\_Portfolio:

[http://studios2000.de/2020/Sim-One\\_Portfolio2020\\_A4-web.pdf](http://studios2000.de/2020/Sim-One_Portfolio2020_A4-web.pdf)

Im aktuellen Teil der Saga wurde **SIM-ONE** nun zu **SIM-CAT**. Humanoide Katzen sind der Geschichte nach die neue Evolutionsstufe. Mit ihnen soll **NEOWORLD**, der neue Kosmos, bevölkert werden.

Warum Katzen? Katzen haben 9 Leben. (siehe Text: Script Performance 9.8.19)

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

Die Arbeit hat biografische Bezüge, im Sommer 2019 wurde bei der Künstlerin Brustkrebs mit HER2/neu-Überexpression diagnostiziert (einer sehr aggressiven Krebsart mit hoher Rückfallquote)

Heilung verspricht ihr eine Ärztin des Klinikums durch die Antikörpertherapie mit den Wirkstoffen Trastuzumab und Pertuzumab, mit welchen die Künstlerin erfolgreich behandelt wurde. Bei dieser Therapie geht es darum das eigene Immunsystem beim Aufspüren und bei der Vernichtung der Krebszellen zu unterstützen.

Während der Therapie stellte sich die Künstlerin oft vor wie gleichzeitig mit der Infusion der Krebs-Medikamente kleine weiße Katzen in ihren Körper gelangen und in den Blutbahnen Krebszellen und andere schädliche Zellen verschlucken und absorbieren.

Analog dazu soll das vorliegende künstlerische Projekt der Künstlerin und anderen Krebskranken und ihren Angehörigen helfen das eigene Immunsystem durch Visualisierung zu aktivieren und die Krebszellen zu vernichten.

Gemeinsam mit Herbie Erb hat sie Animationen, ein 3-D- und ein 2-D Spiel entwickelt, in denen es darum geht die Krebszellen zu zerstören, bzw. die Spieler-Katzen, analog zu den weißen Blutkörperchen, als Immunzellen, zu trainieren.

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

Die Visualisierung und Vernichtung der als **BÖSE** entlarvten Krebszellen helfen bei der Heilung. Das **BÖSE** (Krebszellen) wird eliminiert. Das **GUTE** siegt.

## BLOG / WEBSITE

Durch Katzenverkleidung und Perückenwahl bestehen Parallelen zur Cosplay-Szene. Der Kampf gegen den Krebs wird in Animationen und in einem Blog Anime-artig in Szene gesetzt Die Nutzer der Spiele können sich selbst als Katzen verkleiden um sich besser mit ihren Spielfiguren zu identifizieren (Anregungen zum Basteln von Katzenoutfits auf der Website)

Wegen einer Lungenentzündung der Künstlerin (im Rahmen der Krebsbehandlung durch die Strahlentherapie hervorgerufen) wurde das Spiel noch nicht wie zunächst geplant im Atelier dem Publikum mit VR-GunShootern zum mitballern präsentiert.

Aufgrund der Corona-Pandemie ist dies derzeit auch nicht möglich. Wir haben den Plan daher etwas abgeändert und entwickeln zunächst Versionen fürs Web (interaktives 2-D und 3-D Spiel) 2-D Training-Katzenarmee 3-D Abschiessen der Krebszellen im Körperinneren von SIM-ONE

Die Spiele werden als APP in Kürze auf der Website SIM-ONE-NEWORLD.COM bereitgestellt

## LINKS UND ANMERKUNGEN:

**HER2/neu-Überexpression:** <https://de.wikipedia.org/wiki/HER2/neu>

**Trastuzumab** - „HER2-positive“ Patienten können daher von einer Therapie mit einem humanisierten Antikörper Trastuzumab (Handelsname: Herceptin, Hersteller: Roche) profitieren, denn er ist gegen den extrazellulären Teil des HER2-Rezeptors gerichtet. Er blockiert ihn und unterbricht damit seine intrazelluläre Wirksamkeit. Trastuzumab kann auch in Kombination mit dem monoklonalen Antikörper Pertuzumab und Docetaxel verabreicht werden.

**Susan Sontag** (1978) hat in ihrem Essay „Krankheit als Metapher“ sehr anschaulich ausgeführt, wie sich die Medizin (nicht nur) im Umgang mit Krebserkrankungen einer martialischen und kriegerischen Sprache bedient.

(Zitat aus: Über den Umgang mit Krebs\* Irene Agstner, Wien

[http://gestalttheory.net/download/AgstnerPhaenomena11\\_09.pdf](http://gestalttheory.net/download/AgstnerPhaenomena11_09.pdf))

Dies kann durch die Vorstellung des Krebses als eines übermächtigen Gegners zur Überforderung und Ohnmachtsgefühlen bei Krebspatienten führen.

Durch Visualisierung des Immunsystems aktivieren, indem man innere Bilder entwickelt und sich beispielsweise die weissen Blutkörperchen als Armee vorstellt, die die Krebszellen angreifen und vernichten:

Dr. O. Carl Simonton entwickelte schon in den 1970er Jahren seine Methode zur Erhöhung der Heilungschancen und zur mentalen Unterstützung der Krebspatienten

(O. Carl Simonton: **Getting Well Again: A Step-by-Step, Self-Help Guide to Overcoming Cancer for Patients and their Families**, Erstveröffentlichung, 1978)



S I M - O N E

[ < - N E W O R L D - > ]



**Stadt Karlsruhe**  
Kulturamt | Kulturbüro

unterstützt durch das Kulturamt | Kulturbüro der Stadt Karlsruhe