



*„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.

ZEITMASCHINE



„ZEITMASCHINE“, Installation, 2008, Kunsthaus L6 Freiburg
Verschiedene Materialien, Karton, Dachlatten, TVs, Projektoren, Lampen, Plüschspinne,
interaktive Computeranimation

Aus Kartons und Dachlatten wurde von der Künstlerin eine Art Favela-Hütte, die an ein Raumschiff erinnert, gebaut. Im Innern befinden sich veraltete technische Geräte, Fernsehapparate und die „Maschine“. Bilder aus ihrer Kindheit, frühere Arbeiten und Filmzitate verflochten sich zu einer multimedialen visuell akustischen Reizüberflutung.



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

Begehbbare 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.





SIM - ONE

[< - NEWORLD - >]

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.

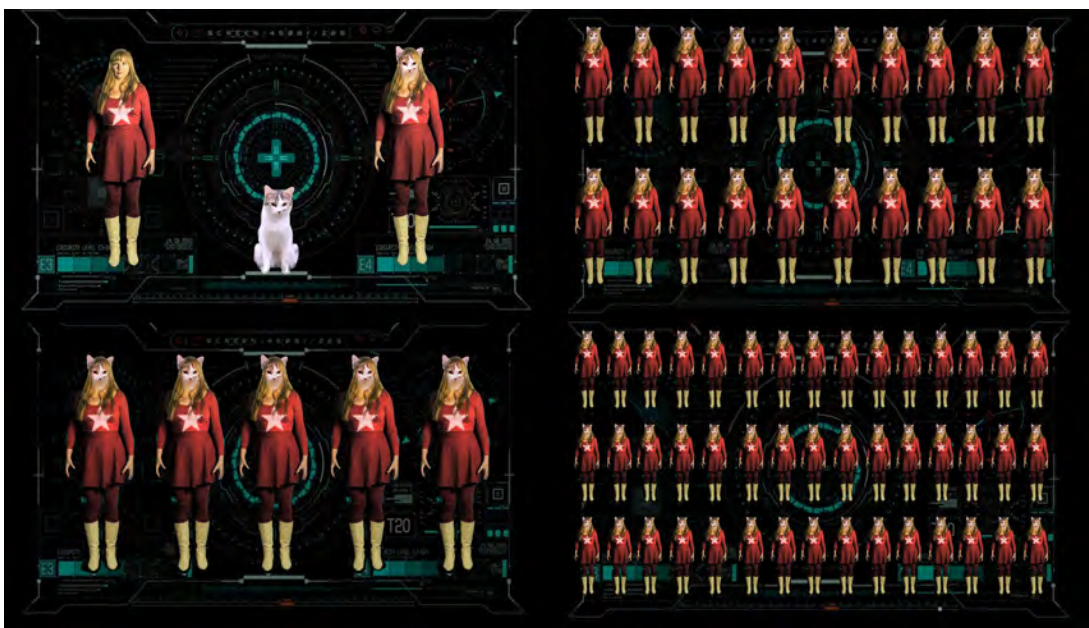
In einer Performance-Reihe werden Freiwillige aus dem Publikum nach Anmeldung zu Mitreisenden in den neuen Kosmos rekrutiert. Sie müssen sich einer Umwandlung zu humanoiden Katzen unterziehen und werden trainiert um das BÖSE zu besiegen.

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.



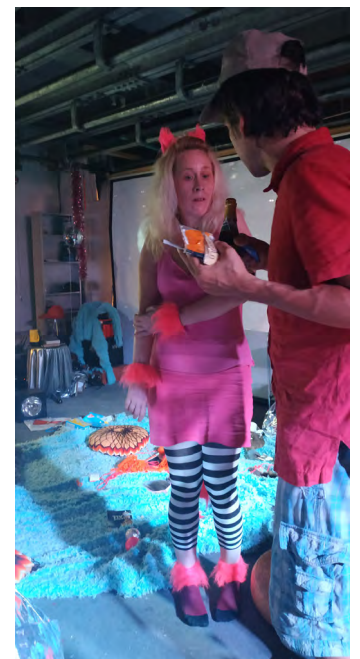
*„SIM-ONE NEWORLD“ 2019/20,
Multimediales Projekt mit Performances, Workshops, Installationen und interaktivem Spiel,
SIM-ONE wurde zu SIM-CAT weiterentwickelt und zur Katzenarmee vervielfältigt*

SIM-ONE - NEWORLD : REISE IN DEN NEUEN KOSMOS

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



Workshopteilnehmerin beim Planetenbau



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.

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



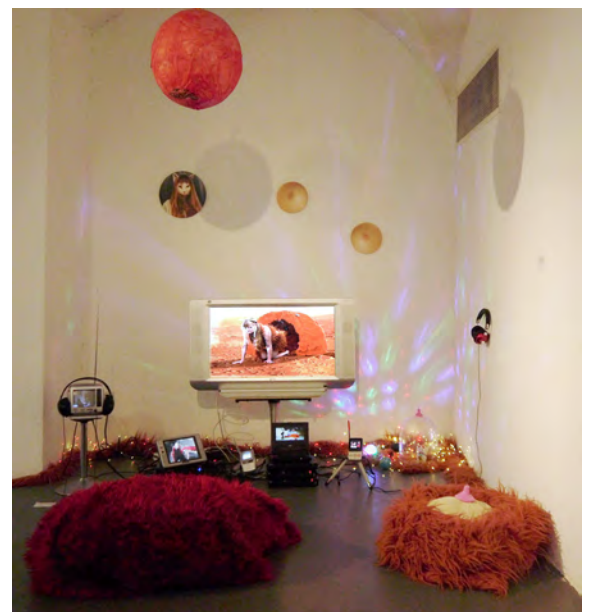
„MAMMA NOVA“ -
Installation mit begehrter Plüschbrust, Badischer Kunstverein, 2021/22

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