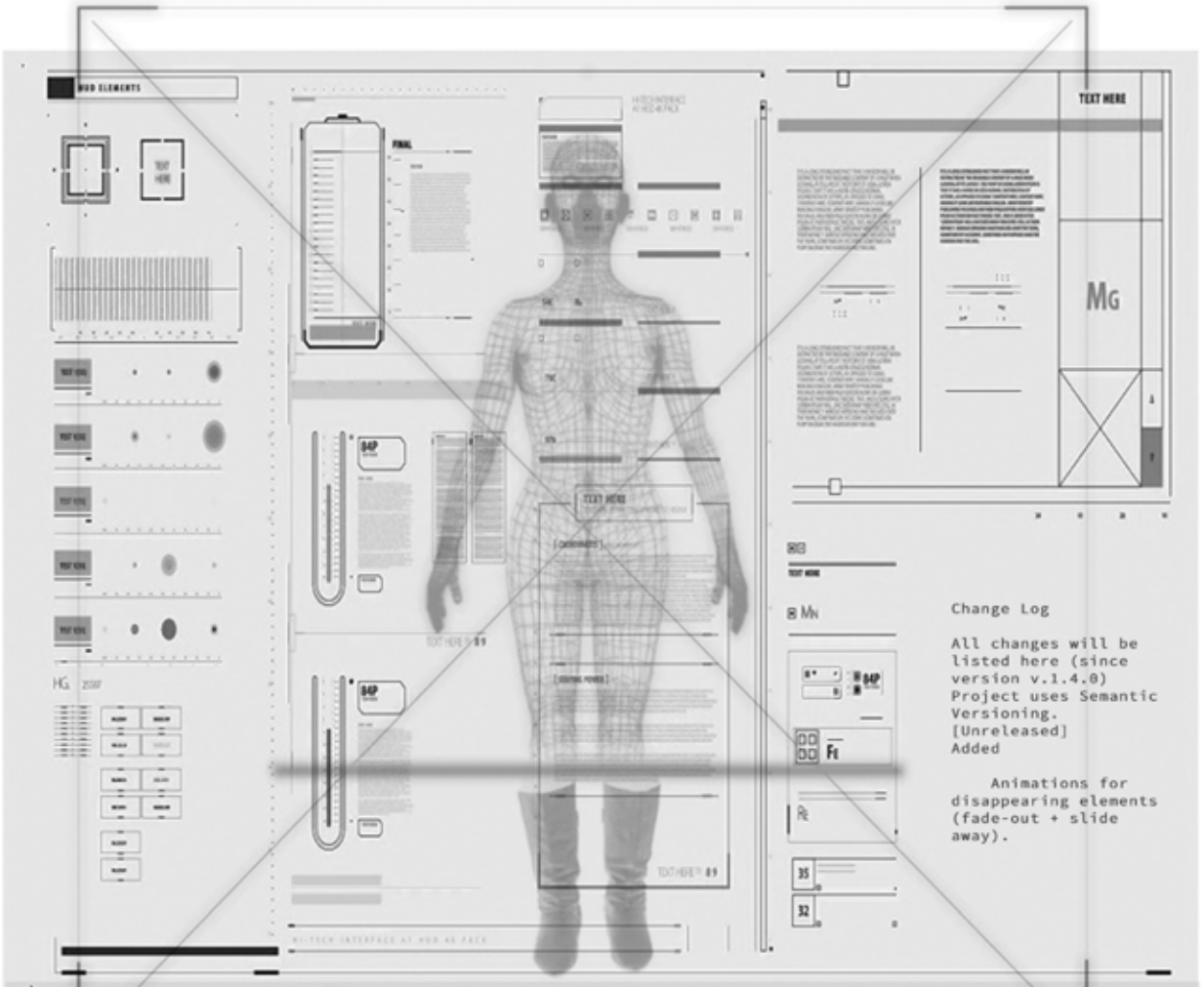
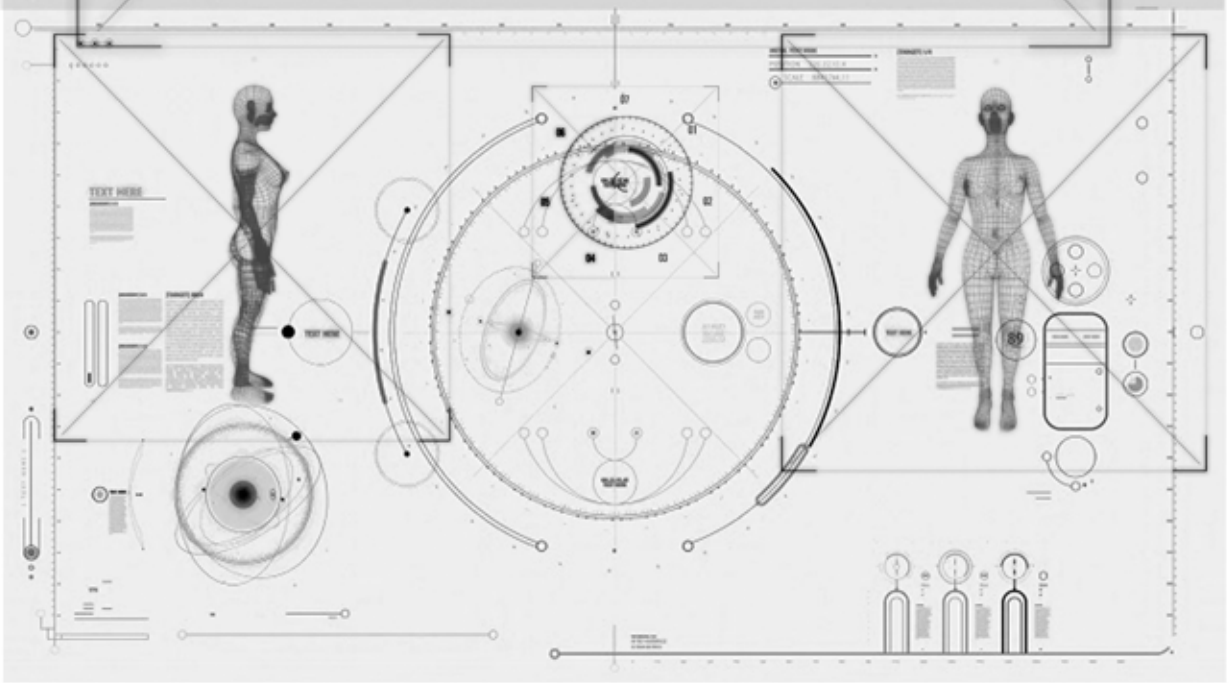
ein projekt von
simone van gen hassend

SIM-ONE

VERSION. 2.0.3 BUILD 220818





SIM-ONE

Ein Projekt von Simone van gen Hassend

Simone van gen Hassend verbindet mit raumgreifenden Installationen die Medien Fotografie, Video, Objektkunst,Computersimulation und Performance. Sie entwickelt und spielt verschiedene Charaktere und Kunstfiguren in ihren inszenierten Foto- und Videoarbeiten und in Performances. In einer Durchdringung von Fiktion und Realität wird eine eigene Wirklichkeit konstruiert.

Es entwickelt sich eine Multimediale SciFi-Abenteuergeschichte mit Anspielungen auf populäre Kultur, New-Age Mythen, sozialpsychologische Rezeptionsphänomene von Neuerungen in der Wissenschaft wie RoboterMedizin, Gentechnik, CRISPR/Cas und Biomechanik und die sich dabei aufwerfenden ethischen und praktischen Fragen.

SvgH. verkleidet sich als Ärztin, klont sich selbst, als die Kunstfigur/den Prototypen SIM-ONE (nach diversen Versuchen - präsentiert in vorangegangenen Performances und Videoinstallationen - wie sich in Frankenstein/Golemmanier einen Mann aus Ton zu bauen, Gehirne in Gelatine zu züchten und sich im 3D-Drucker eine neue Wirbelsäule aus Glitzermaterial herzustellen)

Der Versuch gelingt, der Klon wird zu niederen Arbeiten herangezogen, sieht es aber nicht ein, sich als überlegenes, weiterentwickeltes Wesen der minderwertigeren Schöpferin unterzuordnen und rebelliert, usurpiert, reißt Macht an sich, wird Kalif anstelle des Kalifen...

...reist ins All, auf Paarungssuche, sucht Kontakt mit ausserirdischen wesen um ihren Genpool zu erweitern und verschlingt schließlich das gesamte All, um in ihrem Magen eine neue Ursuppe zu bilden und daraufhin ein neues Weltall zu erbrechen im Sinne der Urknalltheorie.

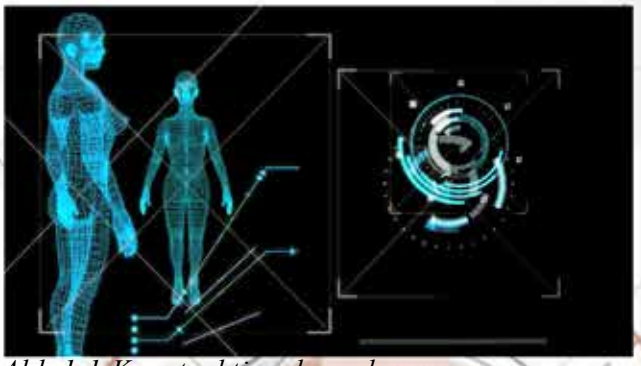


Abb.1.1 Konstruktionsberechnungen

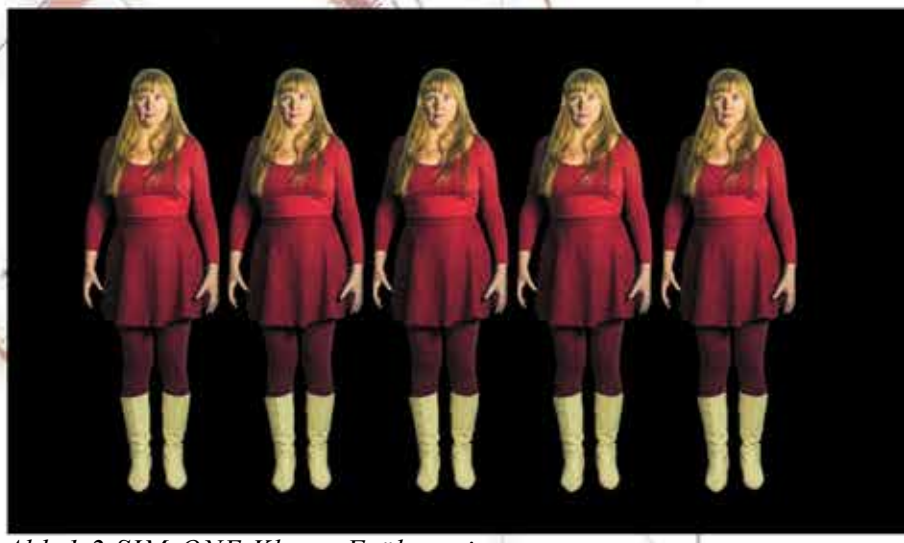


Abb.1.2 SIM-ONE Klone, Frühversion

Abb.1.3 Dr van gen Hassend mit assistierendem Schlampi

SIM-ONE

Die Künstlerin Simone van gen Hassend führt als ihr Alter Ego, Wissenschaftlerin Frau Doktor van gen Hassend, den Besucher in ihr bizarres Labor, in welchem die Grenzen der Realität aufgehoben scheinen. Gemeinsam mit ausserirdischen Hasenwesen, so-genannten „Schlampis“, hat sie 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.

Ein Klon beginnt jedoch zu rebellieren...

Abb.1.4 Erste Versuche mit Arbeits-Klonen

Abb.1.5 Dr van gen Hassend und Assistent begutachten neue Zellkulturen, Neureut 2016

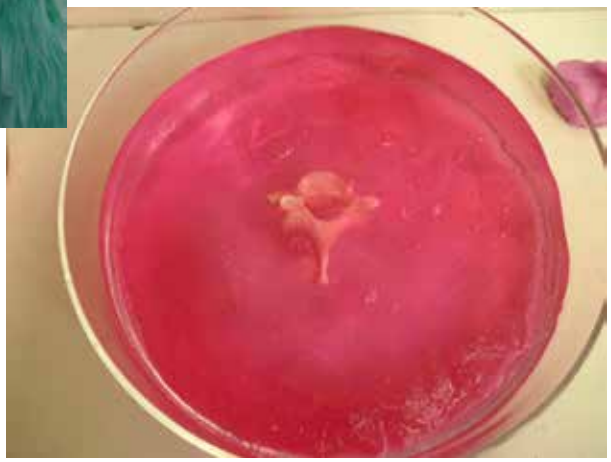


Abb.1.6 Künstlicher Halswirbel C5 in Nährlösung, hergestellt durch 3D-Druck

PHASE I ... KONSTRUKTION

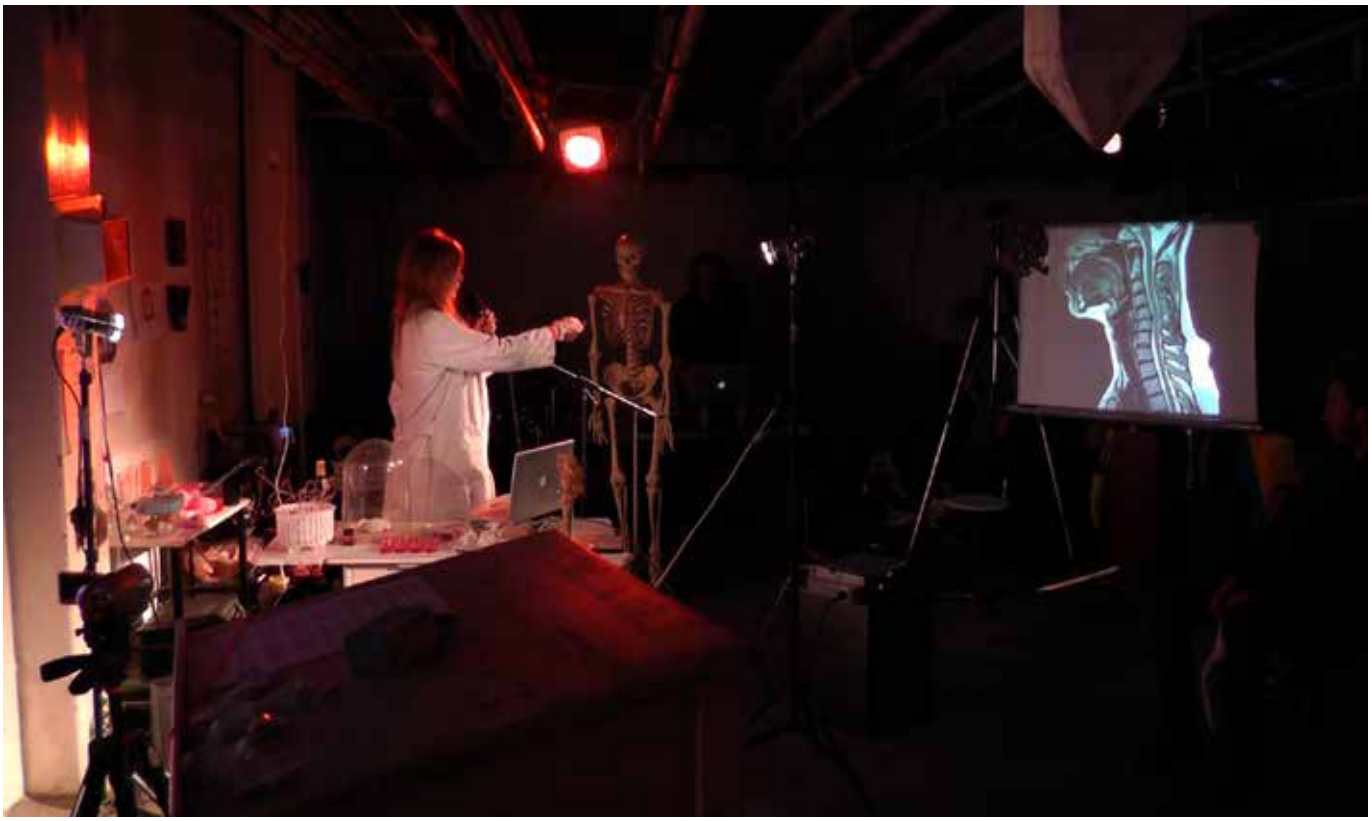


Abb.1.7 Dr van gen Hassend bei einer Präsentation vor Fachpublikum, Schlachthof Karlsruhe 2016

PHASE II ... REBELLION

Versuche, den Klon mit niederen Arbeiten zu beschäftigen, scheitern an ausgeprägtem Aggressionspotential und inhärenter Verweigerungshaltung, In-Frage-Stellung etablierter Kommandostrukturen und allgemeiner Renitenz.

Abb.2.1 bis 2.4: Renitenz und Rebellion

PHASE III ... KONFLIKT

SIM-ONE beseitigt die anderen, unausgereiften Versuchs-Klone wegen deren domestizierten Persönlichkeiten und ihrem Mangel an Perfektion. Auch der Laborleitung steht sie immer skeptischer gegenüber.

PHASE IV ... ÜBERNAHME UND AUFBRUCH INS ALL

Der Klon SIM-ONE sieht sich als überlegene Kreatur und will nicht mehr für die Experimente der in ihren Augen minderwertigen Wissenschaftlerin zur Verfügung stehen. Sie überwältigt Frau Dr. van gen Hassend und nimmt ihren Platz im Forschungslabor ein.

Sie hält die terrestrische Forschung für unzureichend und macht sich auf den Weg in den Kosmos, um außerirdische Lebensformen zu kontaktieren und sich mit ihnen zu paaren. Dieses Vorhaben scheitert jedoch am Unwillen der Außerirdischen.

Abb. 4.1 Übernahme des Forschungslabors durch SIM-ONE

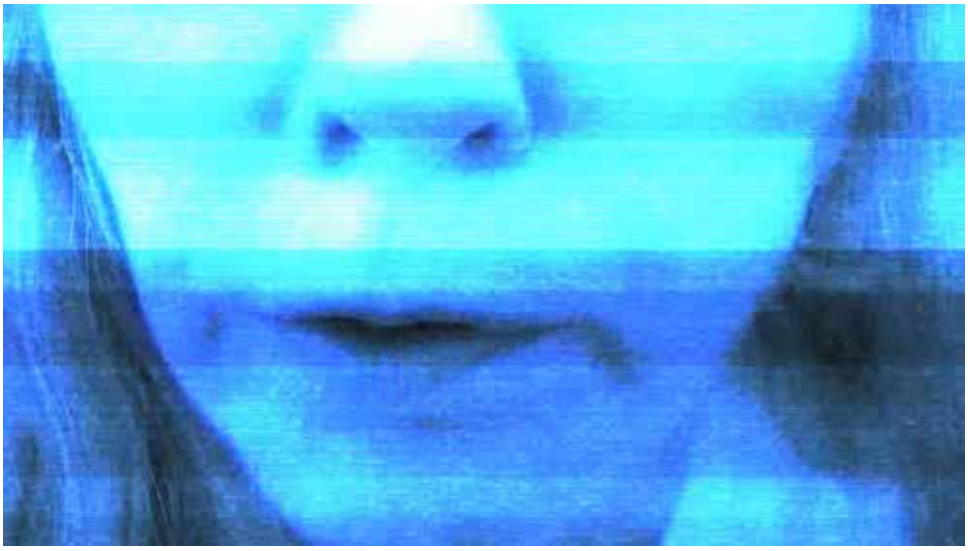


Abb. 4.2 Videobotschaft an die internationale Forschergemeinde

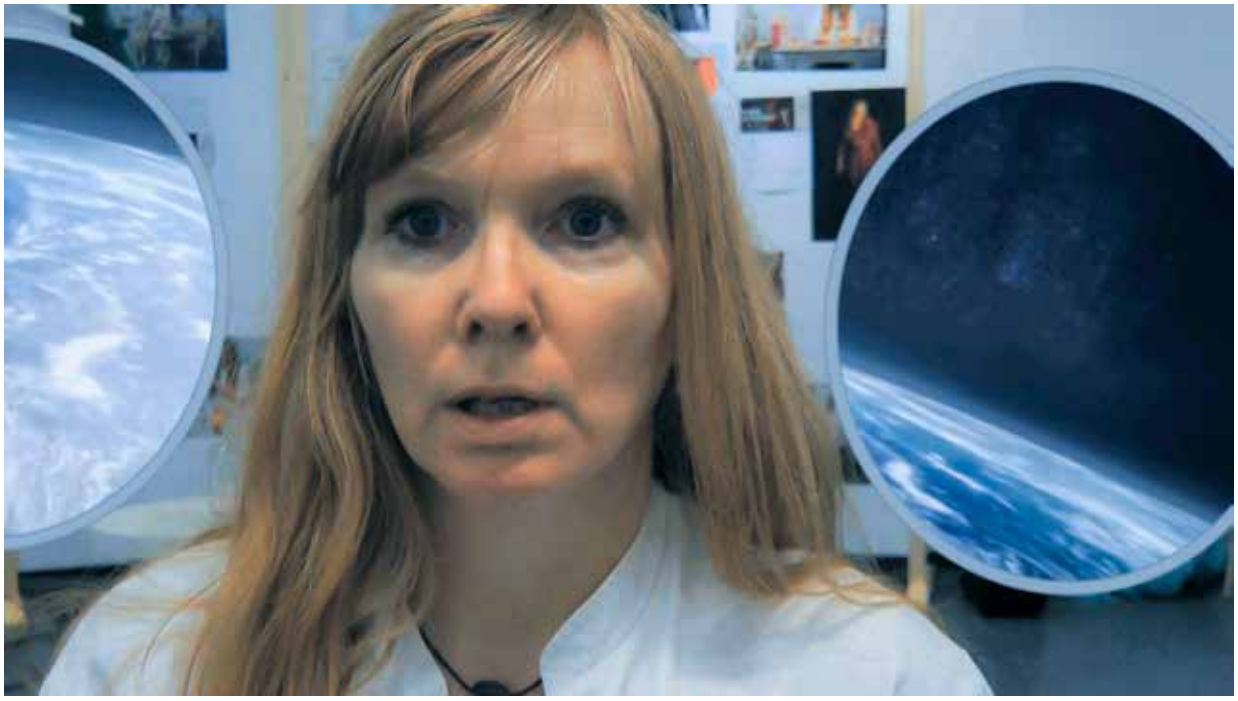


Abb. 4.3 Aufbruch ins All

Abb.4.4 SIM-ONE IN SPACE - Misslungene Versuche musikalischer Kontaktaufnahme mit Außerirdischen

PHASE V ... FRUSTRATION UND ALL-VERSCHLINGUNG

Abb.4.6 Installation: SIM-ONE verschlingt den Kosmos

SIM-ONE ist frustriert weil die Außerirdischen keinen Kontakt wollten und sich nicht mit ihr fortpflanzen, sie ist außer sich vor Wut und gerät außer Kontrolle... Daraufhin isst/verschlingt sie die Planeten und den gesamten Kosmos.

SIM-ONE ... ALL- ESSEN

Projekt-Präsentationen:

Installationen und Performances

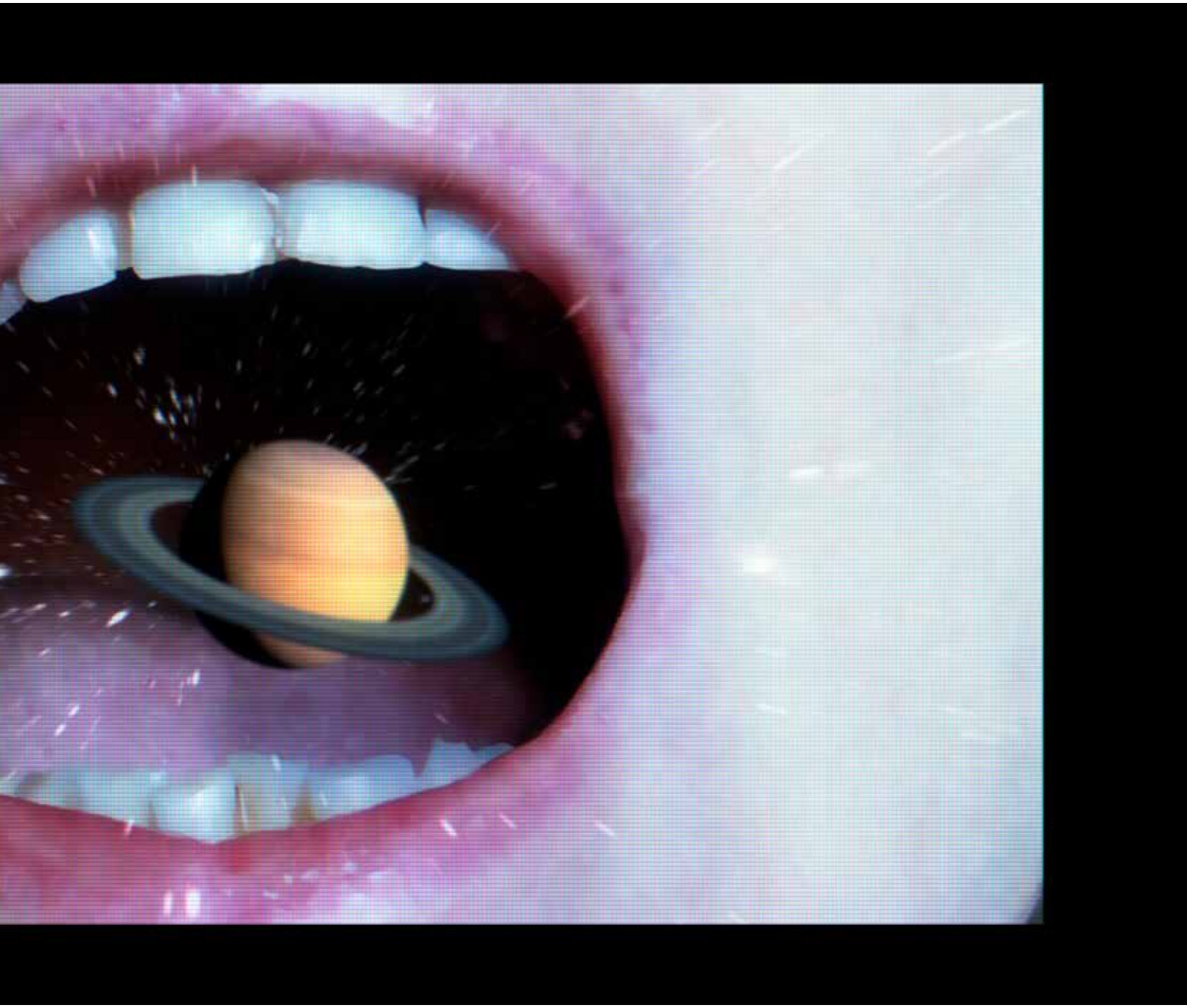


Abb.5.1 Installation: SIM-ONE IN SPACE - Dezember 2017 / Januar 2018
Badischer Kunstverein / Mitgliederausstellung

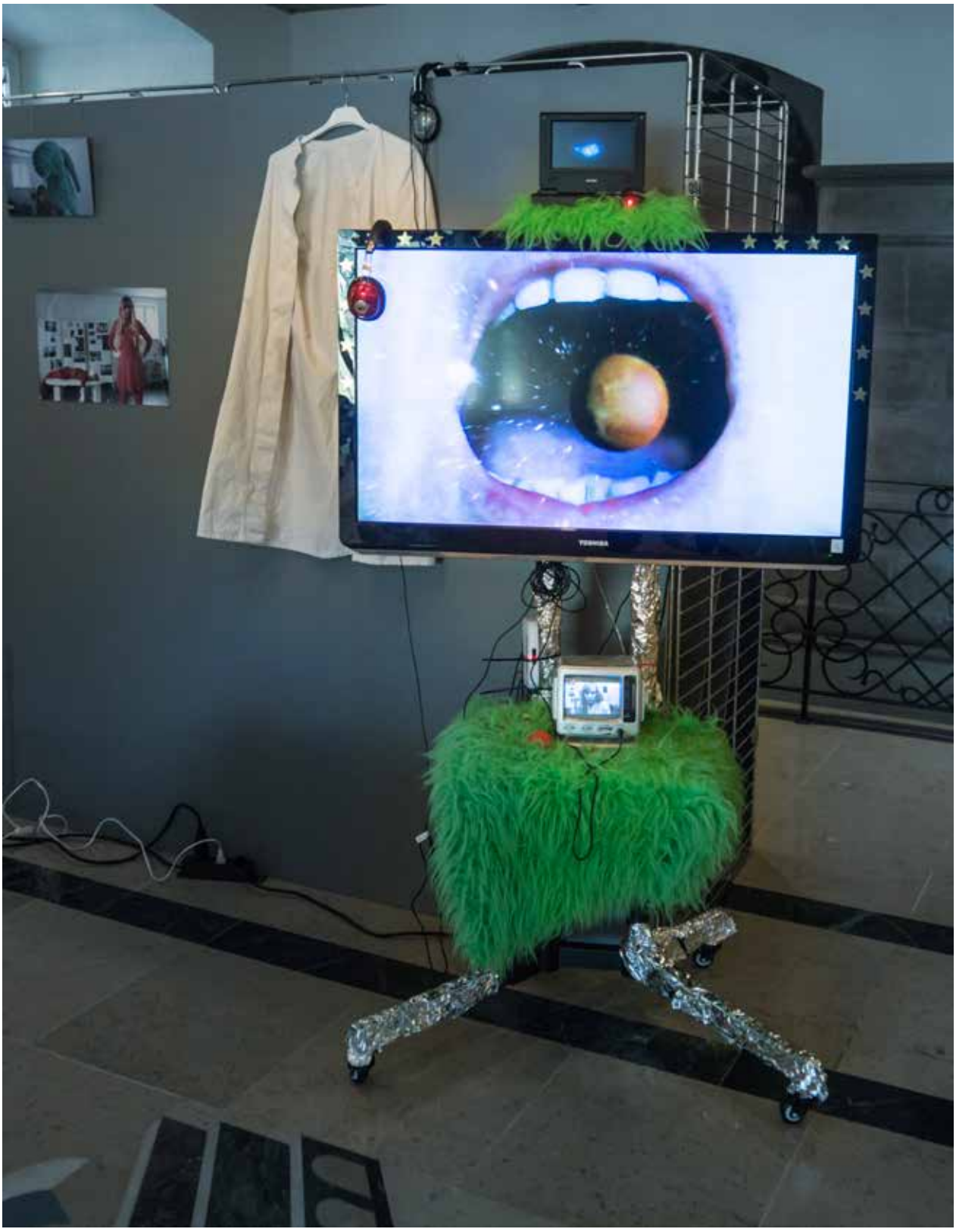


Abb.5.2 SIM-ONE - ALL ESSEN / Videoinstallation - März/April 2018
Im Rahmen von „HUNGRY HEARTS“ mit CIRCUS3000 in Brilon / NRW
kuratiert von Therese Kessler

Präsentation der Ursuppe, Brilon 2018

SIM-ONE ist frustriert weil die Außerirdischen keinen Kontakt wollten und sich nicht mit ihr fortpflanzen, sie ist außer sich vor Wut und gerät außer Kontrolle... Daraufhin isst/verschlingt sie die Planeten und den gesamten Kosmos. Danach ensteht (in ihrem Magen) die Ursuppe, die dann alle essen und aus der ein neuer Kosmos entsteht
... Urknalltheorie (Vortrag/Performance)
... alle müssen die Suppe auslöffeln.

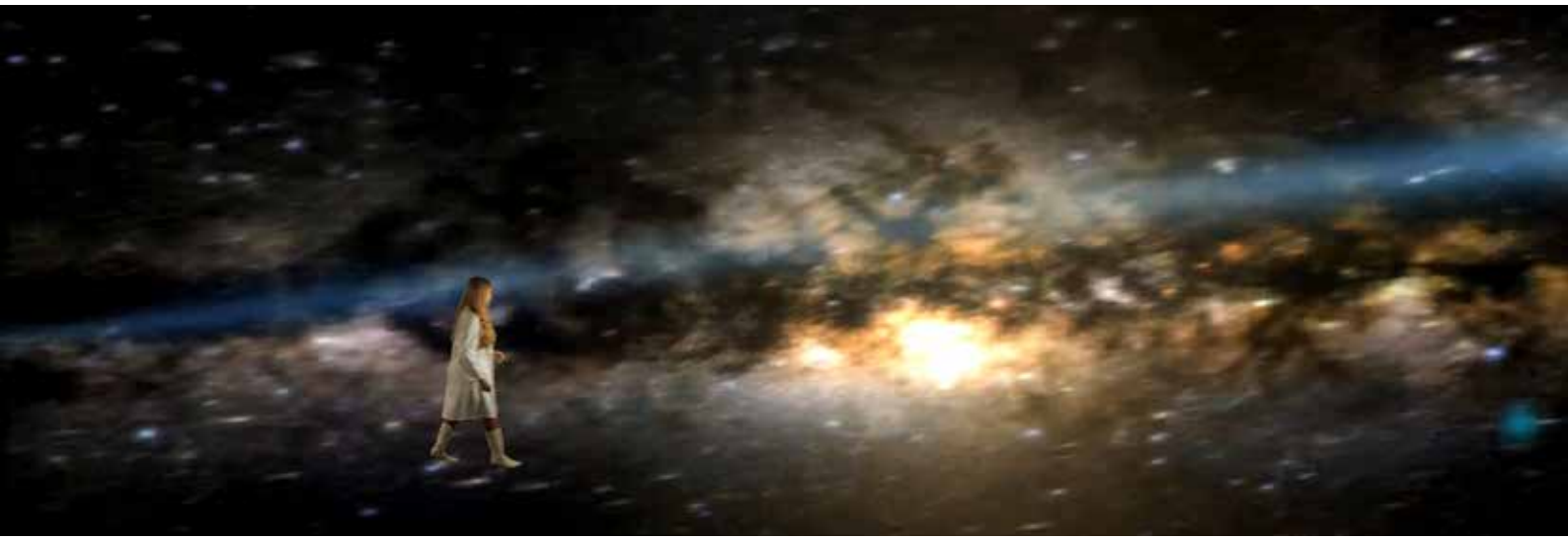
URSUPPE

Verköstigung und Verteilung der Ursuppe, Brilon 2018

Abb.5.2 SIM-ONE verfolgt von Frau Dr. Cyborg / Kosmos in Gefahr
Vorstellung des Projekts und Performance bei 7x7
Donnerstag 22.3.18, Tollhaus, Alter Schlachthof

Frau Dr. Cyborg

Frau Dr. van gen Hassend werden Bandscheiben aus Titan eingesetzt.
Sie lässt sich ihren Körper modifizieren, wird zu Frau Dr. Cyborg, 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. *(Performance bei 7x7 im Tollhaus, März 2018)*



SIM-ONE – DIE RETTUNG DES KOSMOS
Ursuppe, Performance und Vortrag

Performance am 15. Juni bei der Veranstaltungsreihe „Mangiatutti“
13. Mai bis 17 Juni bei CIRCUS3000

Fr. Dr. CYBORG stellt das Projekt SIM-ONE vor

Morgenstern und Abendstern

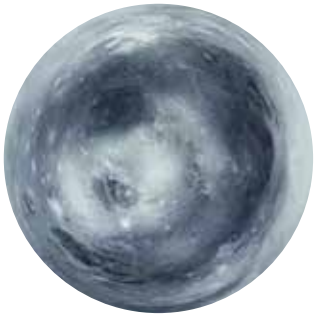
MODIFIKATION der Frau Dr. CYBORG zu SIM-BORG

Verfolgung von SIM-ONE mit Morgenstern und Laserpistole

Fehlfunktion!!! --- EXPLOSION! --- Der göttliche Funke

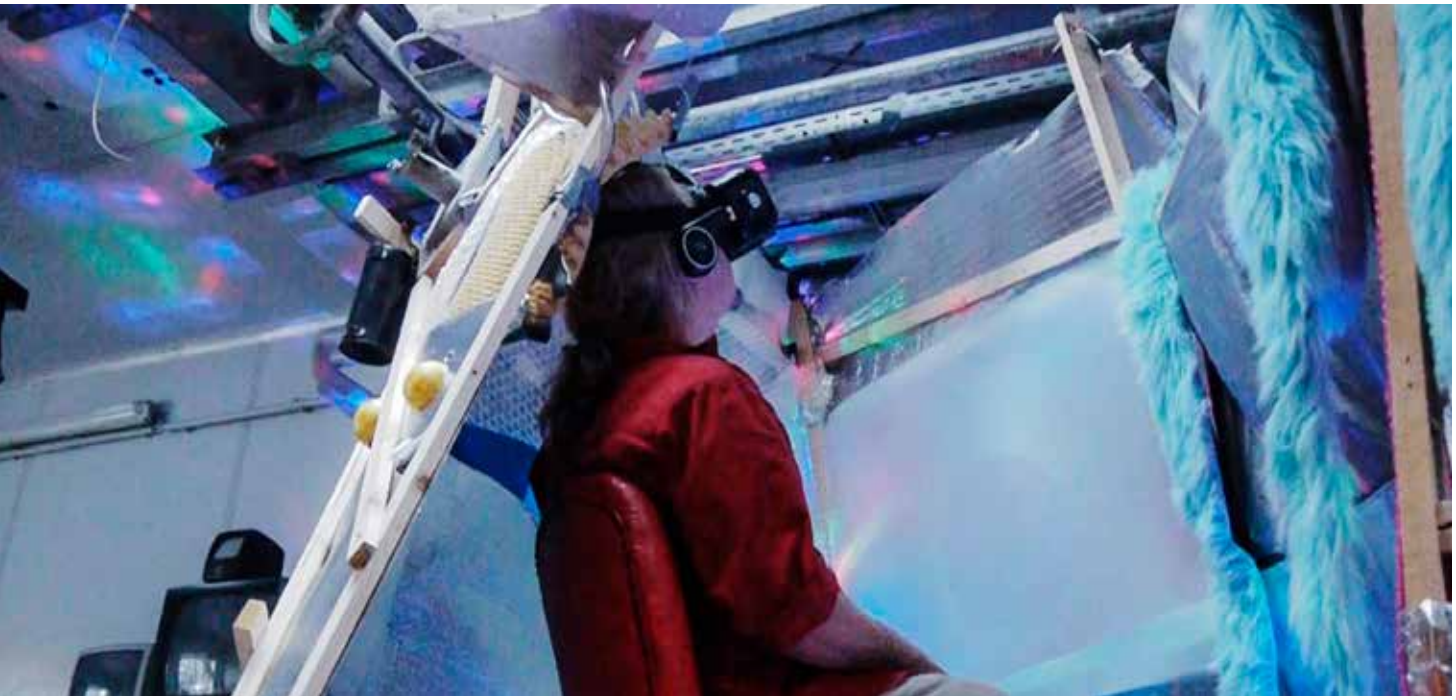
Abb.5.2 SIM-ONE erlangt kosmische Erleuchtung

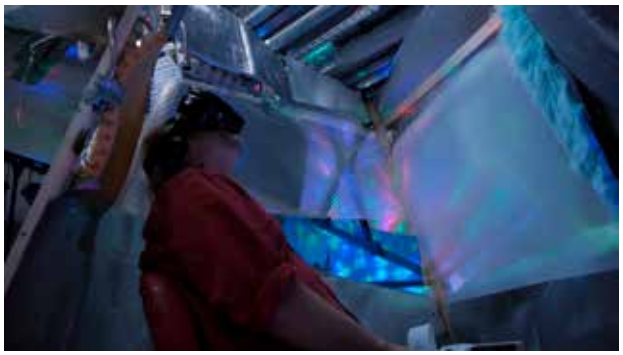
Hier spricht SIM-ONE
aufgestiegen in höhere Spären
Ich bin der Anfang und das Ende - Alpha und OMEGA
Der KOSMOS wird verschlungen um einen neuen Anfang zu ermöglichen
die kosmischen Gesetze
ich bin das ALLES und das Nichts
der gesamte Kosmos befindet sich nun in mir
der Anfang und das Ende
das unendliche kosmische Prinzip
die kosmischen Gesetze
ich bin der Anfang und das Ende
das Licht und das Dunkel
das Alles und das Nichts

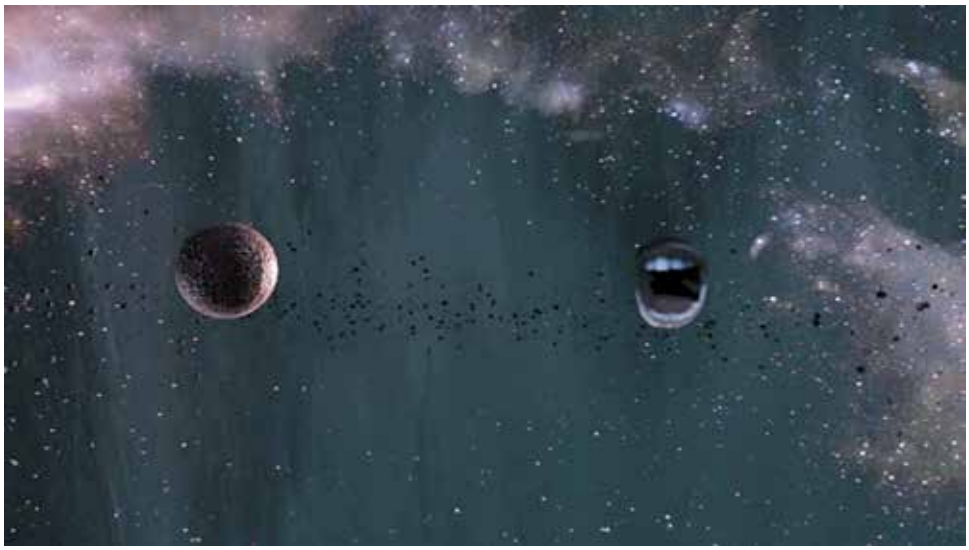


Pluto, degradierter Ex-Planet

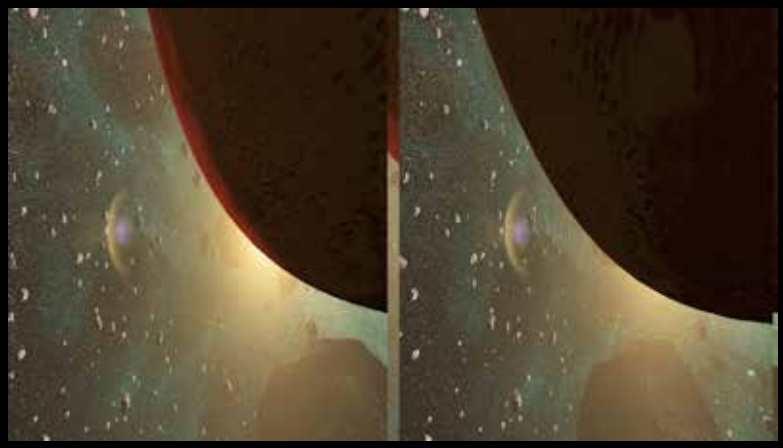
DER NEUE KOSMOS - ALL FÜR ALLE







Virtual-Reality-Film (360° Video) - Verschlingung des Kosmos; nur sichtbar unter Verwendung einer VR-Brille



3D-Film - Verschlingung des Kosmos; 3D-Projektion, benötigt durch Projektorimpulse gesteuerte 3D-Brille

Sim-One trifft Frau Dr. Cyborg

Simone van gen Hassend setzt auf alle Medien

„49° Offene Ateliers“: Unter diesem Motto geben Künstlerinnen und Künstler jeweils an einem Tag Einblick in ihre Wirkungsstätte. Die Badischen Neuesten Nachrichten stellen die Künstler vor, die ihr Atelier für die Allgemeinheit zugänglich machen. An diesem Mittwoch ist das Simone van gen Hassend. Das Motto spielt auf den geografischen Breitengrad an, auf dem Karlsruhe liegt.

Wenn es jemanden gibt, der den Weg von der harten materiellen Wirklichkeit zur Virtual Reality kennt, dann ist es Simone van gen Hassend. „Eigentlich immer schon“, jedenfalls so lange sie sich erinnern kann, wollte sie Kunst machen. Zunächst aber unterzieht sie sich einer Steinmetz- und Steinbilderhauerlehre – Simone van gen Hassend will erst einmal Geld verdienen. Was „als Mädchen auf dem Land“ dann doch nicht so klappt. Besser läuft es mit ihrer Bewerbung für ein Kunststudium. Bekanntlich keine ganz leichte Angelegenheit, denn nur etwa zehn Prozent der Aspiranten werden aufgenommen.

Van gen Hassend kommt an die Kunstakademie Münster in die Klasse von Reiner Ruthenbeck (1937 bis 2016). Offenbar ein Glücksfall. Denn der eigenwillige Künstler, der sich durch radikale Einfachheit und verblüffende Konzepte einen Namen gemacht hat, ist, wie sich die Künstlerin erinnert, „total anspruchsvoll“. Eine Herausforderung. Folgt man van gen Hassends Schilderungen, so ging von Ruthenbeck etwas ebenso Suggestives wie Dominantes aus. Es kam vor, dass er ihr ins Gesicht sagte: „Sie haben Kopfschmerzen.“ Aber mit der gleichen Direktheit forderte er sie auf, sich nicht weiter mit Fotografie zu befassen – just dem Medium, mit dem er selbst im Kunstbetrieb ursprünglich auf sich aufmerksam gemacht hatte.

Van gen Hassend lässt sich nicht beirren und nutzt weiterhin ihre Kamera. Genauso wenig lässt sie sich vom Kunstmarkt beeindrucken. Zum so genannten „Rundgang“, bei dem Studentinnen und Studenten ihre Werke der Öffentlichkeit (und damit potenziellen Galeristen präsentieren), hinterfragt sie den Run nach ökonomischem Kunsterfolg, indem sie Kunstkauf-Apparate vom Typ Kaugummiautomat ausstellt. Für 20 D-Mark das Stück gibt es kuschelig-knuddelige Mini-Figürchen. Es ist die Geburtsstunde der Schlampis, die später und bis heute noch eine wichtige Rolle im Werk von Simone van gen Hassend spielen sollten, vorerst allerdings in einer Art Embryo-Stadium verharren.

200 Jahre Badischer Kunstverein 1818 – 2018

49° Offene Ateliers

SIMONE VAN GEN HASSEND in der Rolle der Sim-One. Foto: Artis

Simone van gen Hassend wird 1967 in Grieth am Niederrhein geboren. Von 1985 bis 1988 absolviert sie zunächst eine Lehre als Steinmetzin und Steinbildhauerin, bevor sie 1990 ein Studium an der Kunstakademie Münster beginnt. Ihr Lehrer ist Reiner Ruthenbeck, dessen Meisterschülerin sie 1995 wird. Von 1997 bis 2000 folgt ein Studium der Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung (HfG) Karlsruhe. Seit 2007 betreibt sie Ausstellungsprojekte und Kunstaktionen im In- und Ausland. 2011 gründet sie zusammen mit Ondine Dietz, Herbie Erb und anderen das interdisziplinäre Kunstprojekt CIRCUS3000.

www.studios2000.de

AKTIONSRAUM FÜR SCHLAMPIS UND ANE von 16 bis 20 Uhr für Interessierte geöffnet i

Zunächst geht es darum, den technischen Kenntnishorizont zu erweitern. Schon in Münster hatte sich Simone van gen Hassend von den klassischen Werkstoffen entfernt und sich für die Auflösung der Materie interessiert. Die Möglichkeiten neuer Technologien wie die Holografie locken sie. So kommt die Künstlerin nach Karlsruhe an die Hochschule für Gestaltung (HfG). Hier schließt sie an ihre bisherige Ausbildung ein Aufbaustudium in Medienkunst an.

Auf dieser Grundlage hat van gen Hassend mittlerweile ein gleichermaßen facettenreiches wie vielschichtiges Gesamtkunstwerk entwickelt, das sie in Installationen und Performances realisiert. Mit Witz, Ironie und Sci-Fi-Elementen unterläuft sie Geschlechterrollenklischees, etwa wenn sie sich auf einer ihrer inszenierten Fotoarbeiten mit einer gigantischen Plüsch-Vogelspinne porträtiert. Oder sie kommentiert – gerne unterstützt von den übrigen Mitgliedern der von ihr mitbegründeten Künstlergruppe CIRCUS3000 – das politische Weltgeschehen wie die Übernahme der US-amerikanischen Präsidentschaft durch Donald Trump. Das ist dann alles in dramatischen Videos zu sehen, in denen auch wieder die inzwischen zu überlebensgroßen Plüschwesen ausgewachsenen Schlampis in Aktion treten. Sie

DERE AUSSERIRDISCHE: Im Atelier von Simone van gen Hassend, das an diesem Mittwoch st, finden immer wieder Science-Fiction-Performances statt. Foto: Artis

bilden die außerirdische Armada, die Simone van gen Hassend bei ihren diversen Performances zu Hilfe eilen.

Dort tritt sie mal als ihr eigener Klon auf (aus Simone wird Sim-One; Sim-Two, Sim-Three etc. könnten folgen), mal zieht sie sich den Arztkittel über und schlüpft in die Rolle einer Frau Dr. Cyborg. Da spukt's und sprüht's, tönt elektronischer Kosmonautensound, will heißen: Mit den Mitteln der Trash-Kultur und anderen ästhetischen Komponenten greift die Künstlerin brisante Themen auf, sei es die Gentechnologie samt ihrer Möglichkeiten und Gefahren, sei es die Digitalisierung mit ihrer Option zur totalen Kontrolle. Selbst die Sprachfunktion der Computer wird ins Visier genommen. Das kommt lustig daher und ist doch ziemlich ernst: Sim-One, der weibliche Superklon mit perfekten Genen, gerät vollständig außer Kontrolle, reagiert auf Befehle nur aggressiv und droht nun die Planeten und den gesamten Kosmos zu verschlingen. Fortsetzung folgt. Michael Hübl

i Adresse

Alter Schlachthof 13a. Von 16 bis 20 Uhr. Nächste Termine: **16. August** Lukas Schneeweiß, Gartenstraße 60, Hinterhof. **17. August** Nina Laaf, Augartenstraße 6.

Zitat

„Kunst ist Kommunikation – Zeit, Kosmos, Vergangenheit und Zukunft. Die künstlerische Arbeit ist ein Statement, auf das die Welt reagiert. Kunst zu machen und Künstlerin zu sein, ist für mich existenziell wichtig. In meiner Kindheit war ich fasziniert von „Raumschiff Enterprise" und von „Pippi Langstrumpf", wegen ihrer Autonomie und Stärke. Schon damals dachte ich mir Projekte aus und machte Figuren. Heute entwickle ich Projekte mit Bezug zu Mythologie und Zeitgeschehen. In inszenierten Foto- und Videoarbeiten, Installationen und Performances kreiere ich Kunst-Figuren, die ein Eigenleben entwickeln. Neue Welten entstehen – in einer Durchdringung von Fiktion und Realität wird eine eigene Wirklichkeit konstruiert".

Simone van gen Hassend, Karlsruhe

PRESSE

SIM-ONE ...
ALL ESSEN

Künstlerische Umsetzung

Mit künstlerischem und technischem Support von Herbie Erb entstanden im Rahmen des Projektes im Zeitraum von Dezember 2017 bis September 2018 inszenierte Video- und Fotoarbeiten und Performances sowie als Finale eine begehbare Installation mit selbst gebautem Raumschiff mit welchem man mittels VR-Brille in den Kosmos reisen kann. Der Mund von SIM-ONE (das schwarze Loch) taucht auf. Die Reise in das Körperinnere folgt.

Mit der VR-Brille wird Science-Fiction Realität

In künstlerischer Auseinandersetzung mit modernen innovativen Techniken in Medizin, Gentechnik und Kosmologie, ging es um die multimediale künstlerische Erforschung neuer Technologien und aktueller wissenschaftlicher Themen und die Beschäftigung mit Fragestellungen der heutigen Zeit, die durch die neuen technischen Möglichkeiten entstehen, wie die ethische Hinterfragung des Klonens oder die zukünftig mögliche gentechnische Optimierung und Verjüngung des Menschen.

Veranstaltungen/Präsentationen des Projekts:

Installation: SIM-ONE IN SPACE
Dezember 2017 / Januar 2018
Badischer Kunstverein / Mitgliederausstellung

SIM-ONE - ALL-ESSEN / Videoinstallation
Vernissage am 8. März mit „Ursuppe"- Performance
März / April 2018
Im Rahmen von „HUNGRY HEARTS" im Rathausfoyer in Brilon, NRW
Ausstellung und Performances von CIRCUS3000
kuratiert von Therese Kessler

SIM-ONE verfolgt von Frau Dr. Cyborg / Performance bei 7x7
Donnerstag 22.3.18, Tollhaus, Alter Schlachthof

SIM-ONE - ALL-ESSEN / Installation bei der Veranstaltungsreihe „Mangiatutti"
13. Mai bis 17 Juni bei CIRCUS3000, Atelier am alten Schlachthof

MODIFIKATION der Frau Doktor: CYBORG zu SIM-BORG
Performance am 15. Juni 2018
Mit Herbie Erb, Marcel Vangermain als Mechaniker und als aufgestiegene Meister
und Ulrike Tillmann als Gott

SIM-ONE trifft Frau Doktor Cyborg
Offenes Atelier am 15.8. 2018
im Rahmen von: „49° – Kulturelle Produktion in Karlsruhe im Badischen Kunstverein" /
49° – Offene Ateliers - Täglich in den BNN und in den Ateliers der Künstler*innen

SIM-ONE - ALL ESSEN
Ausstellung mit Videoinstallationen und Raumschiff-Installation,
Reise in den Kosmos mit VR-Brille, Projektion von 3D-Videos
Präsentation beim Galerientag, 15. September 2018, sowie 21.9. + 22.9.

Die Veranstaltungen waren von Kulturinteressierten aller Altersklassen gut besucht. Besonderes Interesse rief die virtuelle Reise in den Kosmos im selbstgebauten Raumschiff hervor.

Kurzbiographie:

Simone van gen Hassend ist bildende Künstlerin und Medienkünstlerin. Sie wurde 1967 in Grieth am Niederrhein geboren, studierte Bildhauerei an der Kunstakademie Münster bei Prof. Reiner Ruthenbeck, dessen Meisterschülerin sie wurde und absolvierte ein Aufbaustudium im Fach Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Sie lebt und arbeitet in Karlsruhe und veranstaltet Ausstellungen und Projekte im In- und Ausland.

Ausstellungen und Projekte, Auswahl:

2003 „Faunomania“, XX1 Galleria, Warschau, Borey Art Center, St. Petersburg // **2005** „Faunomania“, Röda Sten Gäteborg, Installation „Schlampi-Familiy “ // **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, „Kunst der Krise“, Kunsthaus Bethanien, Berlin / „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“ (KOHI, 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‘ showroom Schmitt, Karlsruhe / „Pauschalreisen“, WinterQuartier, Karlsruhe / „N°10“ Tabakmagazin, Stutensee // **2014** Kunstschimmer, Ulm / Performance-Hotel, Baden-Baden / Galerie AHNEN II, Luis Leu, Karlsruhe // **2015** „werden… wachsen… wuchern…“, Städtische Galerie Villa Streccius, Landau / “Die Schwarze Spinne”, Oberwelt, Stuttgart / UND#8, Dragoner-Kaserne, Karlsruhe // **2016** „OperatioExtraterrensis“, Kunstverein Neureut / „SIM-ONE -DER NEUE MENSCH“, Atelier CIRCUS3000, Alter Schlachthof Karlsruhe, Badischer Kunstverein, Mitgliederausstellung und Jahresgaben, Karlsruhe, luis leu, Galerie Ahnen III, 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 Luxemburg, Forum d’art contemporain, Luxemburg) / CONSPIRACY BOOGIE, Atelier CIRCUS3000, Alter Schlachthof Karlsruhe, UND9 Pattform für Kunstintiativen, 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** BLACK HOLES - Performance, Installation, Atelier CIRCUS3000, Alter Schlachthof, Karlsruhe / hUND - die UND in Halle, Halle/ Saale /

„Hier spricht SIM-ONE
Der Kosmos wird verschlungen
Alle Planeten,
Alle Galaxien
Alles muß weg
Alles muß weg...“

© simone van gen hassend 2018

gefördert vom

Stadt Karlsruhe
Kulturamt | Kulturbüro