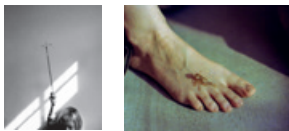


034 **CENTRO**
DE LA **IMAGEN**



**¿POR QUÉ
NO
JUGAMOS
A _____?
WHY
DON'T WE
PLAY _____?**



¿Por qué no jugamos a_____? es el resultado de un esfuerzo de cooperación internacional entre gute aussichten y el Centro de la Imagen para impulsar la producción fotográfica y visual emergente de México y Alemania, y así favorecer su difusión fuera del país propio.

A través de FOKUS, gute aussichten propone un modelo de intercambio de experiencias, situadas en culturas y contextos distintos, para desarrollar de forma colaborativa proyectos visuales inéditos que reflexionen sobre nuestro presente, sus lógicas y dinámicas. El diálogo intercultural de las duplas de *gute aussichten FOKUS México-Alemania*, compuestas por Mariel Miranda y Konstantin Weber, Ana García Jácome y Sophie Allerding, Andrea Carrillo Iglesias y Nadja Bournonville, Rodrigo Jardón Galeana y Holger Jenss, y Eleana Konstantellos y Chris Becher derivó en exploraciones sobre la amistad y la memoria familiar, cuestionamientos a los estudios del cuerpo humano, la noción de paternidad, y reflexiones sobre la degradación y preservación del territorio y sus especies.

La primera edición de *gute aussichten FOKUS* ha sido, en el mejor de los sentidos, un experimento pedagógico, curatorial y de gestión cultural, que fue posible gracias a la suma de las experiencias e infraestructuras de dos organizaciones y, sobre todo, del afecto y dedicación de las personas implicadas. Agradecemos a las cinco duplas; a Roselin Rodríguez Espinosa por el acompañamiento curatorial, a Andrea Tejada, representante de *gute aussichten* en México, por la coordinación y enlace entre las partes, así como al equipo del Centro de la Imagen. También, a Deichtorhallen Hamburg y la Embajada de México en Alemania, cuya colaboración hará posible la presentación de esta exhibición en 2024 en Hamburgo.

Josefine Raab
Director of gute aussichten

Fruit of the joint efforts of gute aussichten and Centro de la Imagen, *Why Don't We Play_____?* is a program to champion up-and-coming artists in the fields of photography and visual production in Mexico and Germany and to promote their work outside their native countries.

Through FOKUS, gute aussichten offers a framework within which artists can share their experiences in different contexts and cultures in order to develop collaborative projects with other artists that reflect on our current context, its dynamics and perspectives. The intercultural dialogues conducted among the participating artistic duos of gute aussichten FOKUS Mexico-Germany—who include Mariel Miranda and Konstantin Weber, Ana García Jácome and Sophie Allerding, Andrea Carrillo Iglesias and Nadja Bournonville, Rodrigo Jardón Galeana and Holger Jenss, and Eleana Konstantellos and Chris Becher—led to explorations about memories of friendships and family and the notion of parenthood, a reexamination of studies on the human body, and reflections on the degradation and preservation of the environment and its species.

The first edition of *gute aussichten FOKUS* has been a great learning experience in terms of art curating and culture. It was made possible by the collaboration between two organizations that combined their expertise and resources but most importantly, thanks to the love and dedication of their staff. We would like to thank the ten participating artists; as well as Roselin Rodríguez Espinosa, for her expertise in curating; Andrea Tejada, gute aussichten's representative in Mexico, who acted as coordinator and liaison for the artists; and the team at Centro de la Imagen. Finally, we would like to thank Deichtorhallen Hamburg and the Mexican Embassy in Germany, whose collaboration helped bring together the 2024 exhibition in Hamburg.

Johan Trujillo Argüelles
Director of Centro de la Imagen



Durante un periodo de ocho meses, diez artistas fotógrafos procedentes de México y Alemania han trabajado en duplas colaborativas para producir proyectos artísticos basados en la conversación y el intercambio de experiencias desde sus respectivos contextos. El ritmo de integración de esta comunidad temporal estuvo marcado de forma espontánea por una serie de juegos: de azar, de competencia y disfraz. Éstos lograron establecer las bases de confianza para un diálogo entre sus trabajos al tiempo que cuestionaron el frecuente supuesto del saber solitario en los procesos artísticos.



El juego como mecanismo que invoca un sentido de comunidad y crea un espacio de excepción social fue la matriz no sólo para conocerse unos a otros, sino que puede encontrarse en las estrategias que cada dupla desarrolló para aproximarse a los distintos temas que decidieron abordar. Entre ellos es posible trazar diferentes metodologías que hacen recordar que lo lúdico y lo estético son constitutivos de lo social y la cultura. Encontramos juegos de imitación o *mimicry* en su búsqueda y elaboración de la identidad propia; juegos de competencia o *agon* que evidencian el mecanismo colonial que persigue “trofeos parpadeantes”, juegos de vértigo o *ilinx* que proponen distorsiones de la percepción sensorial de ciertos objetos e imágenes que escapan a una comprensión estable. Pero, sobre todo, como ha propuesto la teórica mexicana Katya Mandoki, se percibe un juego de conjeturas que pone a prueba en cada proyecto la pregunta “qué pasa si...” que conduce a especular en múltiples direcciones sobre las relaciones entre los elementos de cada investigación, entre lo documental y la ficción.



A través de sus preguntas se tejen poéticas divergentes a las ideas dominantes en el campo de juegos de la cultura al que se refieren: una poética del fallo y el error frente a la retórica del control del territorio y la vida; poéticas de lo ordinario y cotidiano para abordar ideas asociadas a su peso autoritario como la paternidad; poéticas de lo doméstico y la casa para habitar nociones abstractas como el lenguaje de la infancia o la amistad entre dos personas. En todos estos trabajos, las imágenes componen un tipo de memoria que se sustrae del olvido, para que los materiales de archivo y colecciones existentes sean el germen de una nueva narración, reapropiada y colectiva.



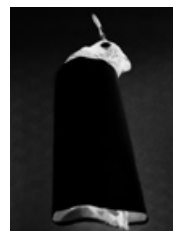
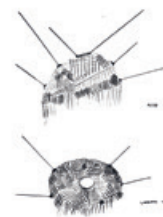
Para ampliar los campos de juego que los artistas han estado explorando durante este tiempo, se les plantearon algunas preguntas relacionadas con cada uno de los proyectos. Recibieron la indicación de elegir una pregunta concerniente a un proyecto diferente al propio, para imaginar a través del proceso y las inquietudes propuestas por los otros artistas y, en cierto sentido, jugar los juegos de los demás y los suyos, simultáneamente.

Over the course of eight months, ten photographers from Mexico and Germany worked in pairs to produce artistic projects based on conversations in which they shared their experiences within their respective countries. During this process, a series of games and ludic exercise were spontaneously played in the group, that helped gradually shape a temporary artistic community. The games emerged were founded on chance, competition and role playing, and prompted them to critically reflect on the common misconception of the solitary work in the art field.

The game, as a mechanism that invokes a sense of community and creates a space of social exception, was the matrix not only for getting to know each other but can be found in the strategies that each pair follows to approach different topics. Among them, it is possible to identify different methodologies that remind us that the ludic and the aesthetic are constitutive of the social and cultural sphere. We find games of imitation or mimicry in their search and elaboration of their own identity; games of competition or *agon* that reveal the colonial mechanism that pursues *flickering trophies*; games of vertigo or *ilinx* that propose distortions in the perception of certain objects and images that escape stable comprehension. But above all, as proposed by the Mexican theorist Katya Mandoki, there is a game of conjectures that tests, in each project, the question “what if...” leading to speculation in multiple directions about the relationships between the elements of each investigation, between the documentary and the fictional.

Through their respective questions, they are weaving different poetics that confront dominant ideas involved in the cultural field they are referring: a poetic of failure against the rhetoric of territory possession and life control; poetics of the ordinary and the everyday as a way of confronting the stereotype of the fatherhood authority; poetics of the domestic environment and the house to talk about the childhood language or the friendship. Within these exercises, the evoked images represent a type of memory that is salvaged from oblivion, allowing existing archived materials and collections to become the seed of a new collective and reappropriated narrative.

To expand the playgrounds that the artists have been exploring during this time, some questions related to each of the projects have been asked to them. They were instructed to choose a question about a project different from their own, for imagining through the process and concerns proposed by the other artists, and in a certain sense, play the games of others and their own simultaneously.





Andrea

Si pudieras pronunciar tu primera palabra en tres lenguas distintas de manera simultánea, ¿qué palabra sería?
Mamá.

¿Qué parte de tu cuerpo es la que tiene más que decir?

Mi vida pasa por mi estómago.

Si pudieras enviar un mensaje a un amigo en el futuro, relacionado con la idea de comunidad, ¿qué mensaje sería?

¿Se ha ido el “yo”?

Nadja Bournonville & Andrea Carrillo Iglesias

Trofeos parpadeantes

La obra colaborativa *Trofeos intermitentes* combina las historias y estados actuales de dos tipos de trofeos en cada lado del Océano Atlántico, los cuales son un testamento de los esfuerzos coloniales por poseer la naturaleza. Uno de ellos representa el *trophy truck* (vehículos de carrera todoterreno) que cruza la península de Baja California, el otro, es uno de los preciosos colibrís que yacen en los aparadores de numerosos museos de Historia Natural en Europa.

Durante las carreras todoterreno como la *Baja 1000*, *trophy trucks* y otros vehículos nacidos de la tecnología militar cruzan un paisaje mexicano idealizado a impactantes velocidades, atravesando reservas naturales y degradando el suelo. Por más de 50 años la península de Baja California se ha convertido en una pista de carreras para los EE.UU., una aventura de conquista o lo que ellos llaman una batalla entre el hombre y la naturaleza. El frenético colibrí que solía habitar esta zona ha sido relegado a una existencia fantasmal detrás del cristal, acumulando polvo y perdiendo sus radiantes colores. Cada ave detrás de una vitrina acarrea una historia de extracción y migración, de poder y producción de conocimiento. Esta pieza colaborativa reflexiona sobre las prácticas de coleccionismo en contextos coloniales y neocoloniales, y cómo éstas han sido moldeadas por ideas de velocidad, deseo y lo sublime. En última instancia, lo que se pone sobre la mesa es el deseo antropocéntrico por capturar y experimentar la belleza en su forma más frágil, así como los fallos que acechan a esos esfuerzos imposibles.



Nadja

¿Si yo fuera un cristal sanador?

Por favor, un cristal brillante multiespectral
contra la migraña.

Flickering Trophies

The collaborative work *Flickering Trophies* combines the histories and present states of two types of trophies on either side of the Atlantic Ocean, both of which are a testament to the colonial attempts at possessing nature. One of them is the trophy truck that crosses the Baja California peninsula, and the other, the precious hummingbirds dwelling in displays within several Natural History Museums in Europe.

During off-road races such as the *Baja 1000*, trophy trucks and other vehicles born from military technology, cross an idealized Mexican landscape at a breathtaking speed, cutting across natural reserves and degrading the land. For more than 50 years the peninsula of Baja California has become a racing track for the US, an adventure of conquest, what they call a battle between Man and Nature. The hectic hummingbirds that used to populate these lands have been banned into a ghostly existence behind glass, collecting dust and losing their once radiant colors. Each hummingbird behind a vitrine carries a history of extraction and migration, of power and knowledge production. This collaborative and multipart work reflects on practices of collecting within colonial and neocolonial contexts, and how ideas around speed, desire, and the sublime have shaped these collections. Ultimately, the work speaks of the anthropocentric desire for capturing and experiencing beauty in its most fragile form, and the failures haunting such impossible attempts.

Andrea

If you could pronounce your first word in three languages simultaneously, which word could that be?

Mama.

Which part of your body has the most to say?

My life goes through my stomach.

If you could send a message to a friend in the future, related to the idea of community, what message would that be?

Is the "I" / "me" gone?

Nadja

If I were a healing crystal?-

Please, a bright multispectral flash against migraine.







Chris Becher



Shul

A través de fotografías, álbumes familiares y gemas, el proyecto en curso *Shul* indaga en las intersecciones entre género, clase y espiritualidad. Becher y su madre se involucraron en un proceso creativo dialógico, imprimiendo en el imaginario del proyecto elementos de cristaloterapia, misticismo, religión y relatos familiares.

La obra es una exploración de lo suprasensible dentro de lo real, imaginando un campo invisible al ojo humano. Un espacio en el cual los elementos de la ficción y el documental se ensamblan despreocupadamente, haciendo alusión a la magia de lo cotidiano dentro de ambientes laborales. *Shul* teje un universo subjetivo, echando luz en la belleza y fortaleza de las historias de mujeres navegando el intrincado tapiz del trabajo doméstico invisibilizado, el encantador paisaje de la vida rural y la sabiduría oral intergeneracional.

Desde un acercamiento íntimo se despliegan narraciones que emergen de enigmas autobiográficos con una cualidad asociativa, más que meramente factual. Las fotografías orbitan su cambiante relación con su pasado, motivos de pertenencia y alienación, y la influencia transformadora de los panoramas sociales aparentemente opuestos que lo han moldeado.

La palabra *Shul*, que se remonta al filósofo tibetano Tsongkhapa en 1397, encarna un marco filosófico afín a los rastros, huellas o impresiones de algo otrora presente, señalando experiencias que se convierten en parte integral de la propia identidad, se traduce lúdicamente a la aproximación visual de Becher.

Encompassing photographs, family album pictures, and gemstones, the ongoing project *Shul*, delves into intersections of gender, class, and spirituality. Becher and his mother engage in a dialogic creative process, infusing elements of crystal healing, mysticism, religion, and family accounts into the imagery.

The work is an exploration of the supra-sensible within the real, imagining a field invisible to the human eye, underscoring how lived experience could operate. A space where elements of documentary and fiction seamlessly blend, alluding to the magic of everyday life within working environments. *Shul* weaves a subjective universe, shedding light on the oft-overlooked beauty, strength, and stories of women navigating the intricate tapestry of hidden domestic work, the enchanting landscape of rural life, and intergenerational oral wisdom.

Shul conveys narratives that emerge from autobiographical enigmas with an associate, rather than purely factual quality. The photographs orbit his evolving relationship with his background, themes of belonging and alienation, and the transformative influence of seemingly opposing social landscapes that have molded him.

The word *Shul*, harking back to Tibetan philosopher Tsongkhapa in 1397, embodies a philosophical framework, akin to traces, footprints or impressions of something that was once present, marking experiences that become an integral part of one's identity, which playfully translate into Becher's visual approach.

¿Y si fueras un colibrí soñando que eres un veloz camión cruzando el paisaje?

Cómo podría, acallando mi zumbido.

What if you were a hummingbird dreaming that you are a fast truck crossing the landscape?

—How dare I, drowning my hum.



Habitar la lengua

Habitar la lengua es una metáfora de cómo nos conectamos con el mundo a través del aprendizaje idiomático, explorándolo y organizándolo desde el interior hacia el exterior. Aprendí francés en la escuela y en la calle en el día a día. Mientras, en casa mi madre me hablaba en español y mi padre en griego. Es así que entiendo mi lengua materna como una mezcla de los tres idiomas; una identidad múltiple.

El diseño de la pieza procede de mis recuerdos de niña, cuando mi hermana y yo construíamos casas con sábanas, cuerdas y pinzas de ropa; cuando saltar sobre los muebles y evitar tocar el

suelo era de importancia vital. Esta casa-lengua, casa-refugio, casa-fantasa, casa-memoria remite a la etapa de la infancia donde se conformó mi primera identidad.

Creé estos abecedarios de la memoria donde me pregunto cuáles son las palabras más significativas que me evocan recuerdos de la A a la Z, y de la A a la Ω. El video y el audio surgen del *αλφαβητάριο* [alfabeto] (1950), libro utilizado en las escuelas primarias en Grecia para aprender a leer. Es mi forma de trazar un mapa de mi comprensión del mundo.

Si pudieras preguntar algo a tu padre mientras comes tu postre favorito, ¿qué le preguntarías?
¿Cómo fue tu infancia?

Si pudieras enviar un mensaje a un amigo en el futuro, relacionado con la idea de comunidad, ¿qué mensaje sería?

¿Encontramos una manera de coexistir con la naturaleza?

Inhabiting Language

Inhabiting Language refers to the idea that we connect with our world through language and that we learn a language by exploring and organizing the world from the inside out. I learned French at school and in everyday life outside of the home. At home, my mother spoke to me in Spanish, and my father in Greek. Therefore, my mother tongue is a combination of three languages; likewise, my cultural identity is at least three-pronged.

My design comes from childhood memories, when my sister and I used to build houses from sheets, rope and clothespins. We would pretend that touching the floor was a matter of

life or death, which forced us to jump between the pieces of furniture. That house was a safe haven, fantasy, childhood memories and language. It takes me back to a time in my childhood when I was first shaping my identity.

I created these ABCs of my memories from the following question: What are the most important words, from A to Z and from A to Ω, from my childhood memories? The audio and video are based on *αλφαβητάριο* [Alphabet] (1950), a book used in Greek primary schools to teach children how to read. This is my way of illustrating my understanding of the world.

While enjoying your favorite dessert, if you could ask your father something, what would it be?

What was your childhood like?

If you could send a message about your idea of community to a friend in the future, what would it be?

Have we found a way to coexist with nature?



Rodrigo Jardon Galeana & Holger Jenss



¿Qué parte de tu cuerpo es la que tiene más que decir?

Rodrigo: Mi espalda

Holger: Últimamente mis caderas, mi hombro izquierdo y mis rodillas.

Si pudieras pronunciar tu primera palabra en tres lenguas distintas de manera simultánea, ¿qué palabra sería?

Holger: ¡Bailar! (Ojalá)





No puedo esperar a conocerte

En este proyecto Rodrigo Jardon y Holger Jenss exploran ideas e imágenes en torno a la percepción objetiva y subjetiva del volverse padre influidas por atributos de género, patrones de crianza y roles modélicos de paternidad. La obra consiste en la correspondencia de tres pares de video-ensayos enviados entre sí por los artistas, así como una serie fotográfica hecha en colaboración por ambos.

La primera video-carta aborda la experiencia del parto en breves foto-films, en los que se tratan sentimientos de disociación y angustia, pero también ironía y esperanza. En la segunda correspondencia, fotos de archivo familiar son utilizadas para reflexionar sobre los efectos e influencias de patrones de crianza autoritarios, ausentes o aspiracionales. La tercera entrega ofrece una experiencia más subconsciente y sensorial a través de paisajes sonoros y descripciones de sueños en una forma abstracta.

La serie fotográfica, presentada de forma independiente, combina el trabajo de ambos autores acerca de representaciones de la vida cotidiana con atmósferas oníricas emparentadas con la vida de un recién nacido.

El título del proyecto es tomado de una de las más comunes tarjetas "diseñadas para el nuevo o próximo padre, expresando lo emocionado que está el pequeño bulto por conocerlo". También refiere al ejercicio introspectivo de conocerse a uno mismo como padre a pesar de las conductas aprendidas.



Can't wait to meet you

In this multi-part project Rodrigo Jardon and Holger Jens explore ideas and images around the subjective and projected perception of becoming a father influenced by gender attributions, upbringing patterns and utopian role models of fatherhood. The work consists of a correspondence of three pairs of video essays sent to each other by the artists as-letters as well as a photographic series made in collaboration by the authors.

The first video-letter deals with the experience of birth in short photo-films touching on feelings of disassociation, distress, but also irony and hope, while in the second correspondence, archival family photographs are used to reflect on the effects and influences of authoritarian, absent, aspirational and other upbringing patterns. The third installment offers a more subconscious and sensorial experience through soundscapes and depictions of dreams in an abstract form.

The photographic series, presented separately, is a combination of the work of both authors that balances representations of the every-day with dreamy atmospheres related to life with a newborn.

The title "Can't wait to meet you" is taken from one of the most common cards "designed for New/Father's to be from Bump expressing how excited they are to meet them", an ideal capitalist idea the artists find intriguing, it also refers to the introspective exercise of knowing oneself as a father despite the learned behaviors.

Which part of your body has the most to say?

Rodrigo: My back

Holger: Recently my hip, my left shoulder and my knees.

If you could pronounce your first word in three languages simultaneously, which word could be that?

Holger: Dance! (Hopefully).









Sophie Allerding & Ana García Jácome



Sophie

¿Y si fueras un colibrí soñando que eres un veloz camión cruzando el paisaje?

¿Quién tiene el control?

Ana

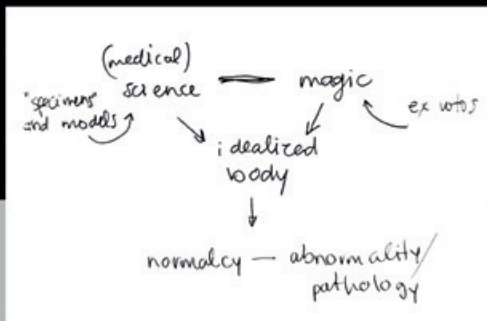
Si fueras un cristal curativo encontrado en la campiña, ¿qué heridas sanarías primero?

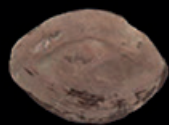
El capacitismo internalizado.

El teatro anatómico

A lo largo de la historia, las colecciones anatómicas han servido como repositorios para generar, resguardar y preservar conocimiento sobre el cuerpo humano. Son lugares tan portentosos y misteriosos como los especímenes que, aunque vivos en un tiempo, han sido congelados por décadas o incluso siglos, manteniéndose permanentemente silenciados mientras nuestro entendimiento del cuerpo evoluciona a través de debates e interpretaciones.

Partiendo de los teatros anatómicos del siglo xvi y la temprana exploración intelectual y material de los cuerpos, este proyecto aborda las ideas binarias de normalidad-anormalidad, ciencia-magia y público-secreto. En *El teatro anatómico*, los especímenes se liberan de la rigidez, y vuelven a la vida con una narración que trasciende los simples hechos objetivos y el conocimiento estandarizado. Nos llaman a indagar en un relato más profundo, liberar las historias emocionales conservadas en sus materiales y conectar de una manera distinta con los cuerpos humanos, más allá de la comprensión tradicional.





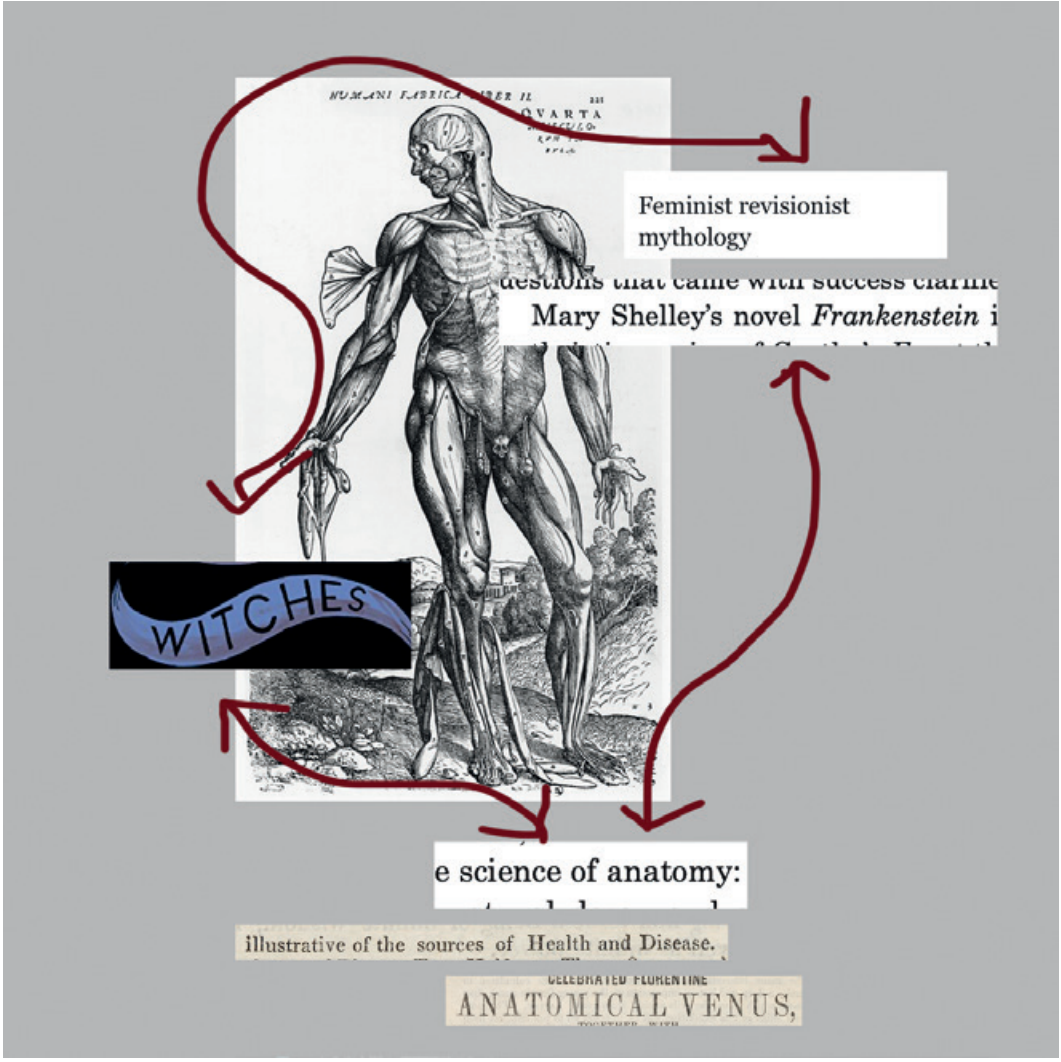


The Anatomical Theatre

Throughout history, anatomical collections have served as repositories to generate, store and preserve knowledge about the human body. They are wondrous and also uncanny places as the once-living specimens, frozen in time for decades or even centuries, remain perpetually silent while our understanding of bodies evolves through discussions and interpretations.

Departing from the anatomical theatres of the 16th Century and the early intellectual and material exploration of bodies, the project addresses binary ideas of normalcy-abnormality, science-magic, and public-secret. In *The Anatomical Theatre*, the specimens break free from their rigidity, coming to life with a narrative that transcends mere objective facts and standardized knowledge. They beckon us to delve into a deeper story, release the emotional histories stored in their materials and connect in a different way to human bodies, beyond the boundaries of traditional understanding.





Feminist revisionist mythology

Mary Shelley's novel *Frankenstein* i

WITCHES

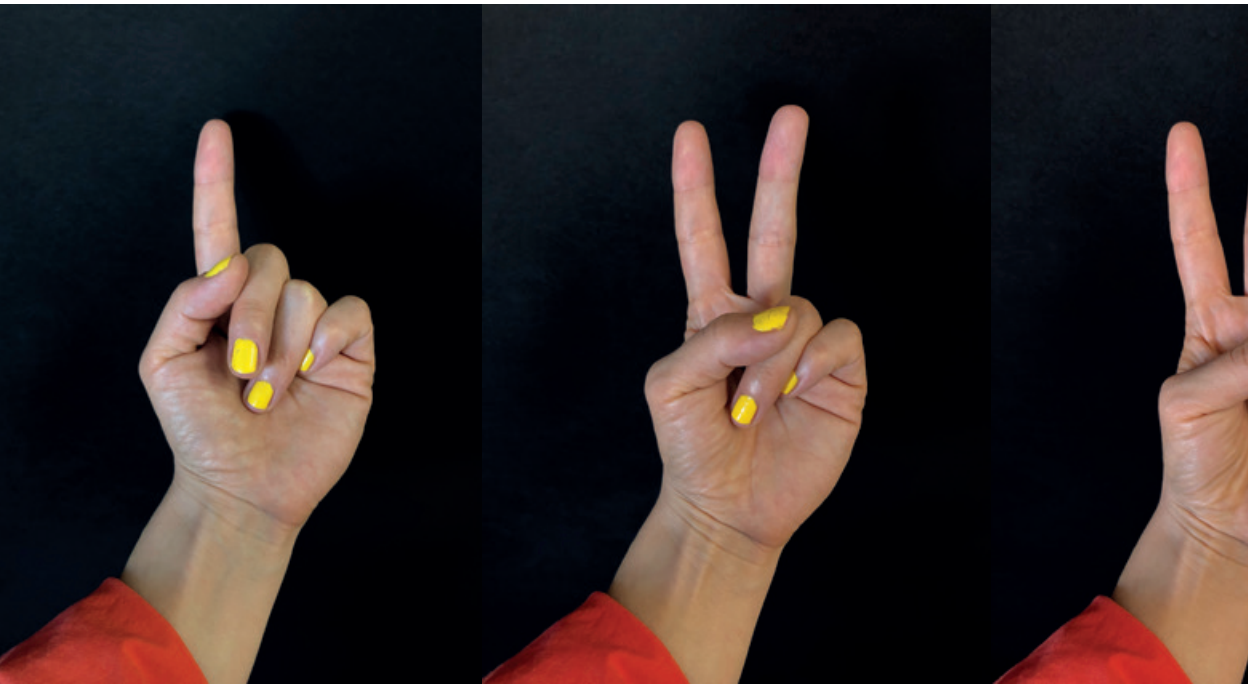
the science of anatomy:

Illustrative of the sources of Health and Disease.

CELEBRATED FLORENINE ANATOMICAL VENUS, FLORENCE, 1786

Sophie
What if you were a hummingbird dreaming that you are a fast truck crossing the landscape?
Who is having the control?

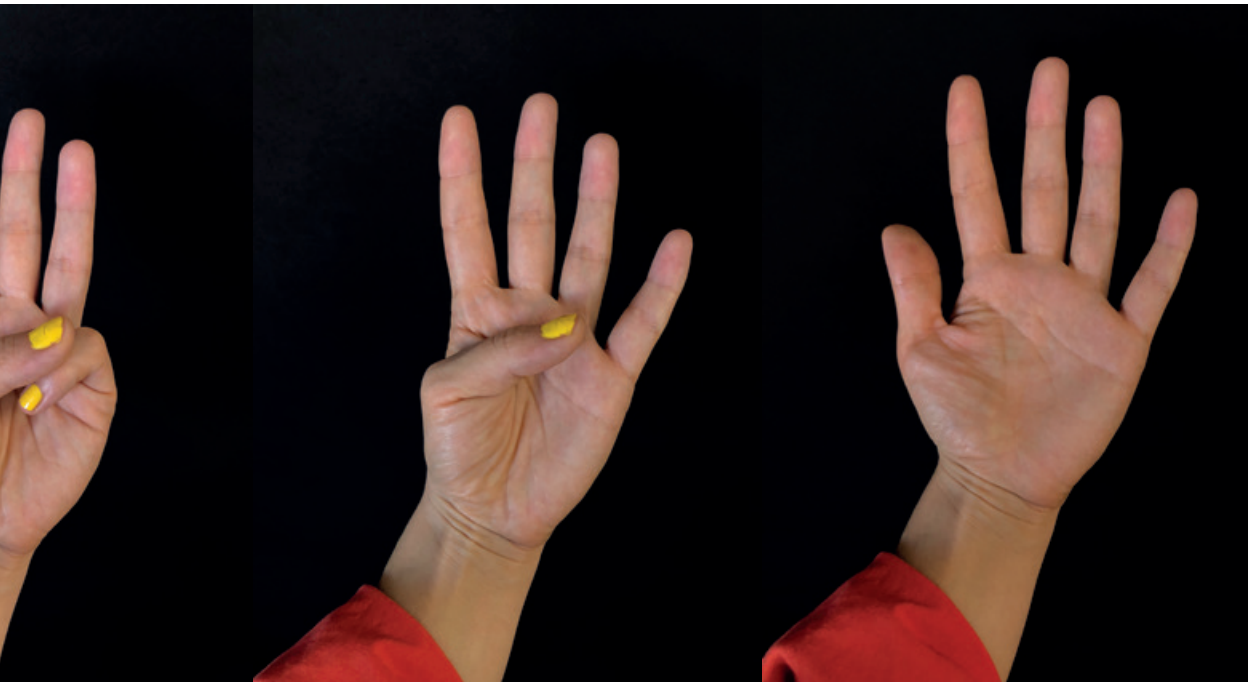
Ana
If you were a healing crystal found in the countryside, which wounds would you heal first?
Internalized ableism.



¿Qué parte de tu cuerpo es la que tiene más que decir?

Mariel: Mi aguijón de escorpión.

Konstantin: Desearía que mi corazón.



Un mensaje en una botella o un archivo de cómo dos artistas se hicieron amigas.

Esta pieza teje una instalación para encontrar reposo y suavidad, y así pensar en las políticas de la amistad como un espacio a ocupar. En el proyecto, los dos artistas exploraron estrategias para aprender a confiar entre ellos a través de un cuestionario y más de cincuenta horas de mensajes de voz por WhatsApp. La rutina de comunicación diaria de Konstantin y Mariel incluyó caminatas por sus vecindarios en Tijuana, Tucson y Stockstadt am Rhein.

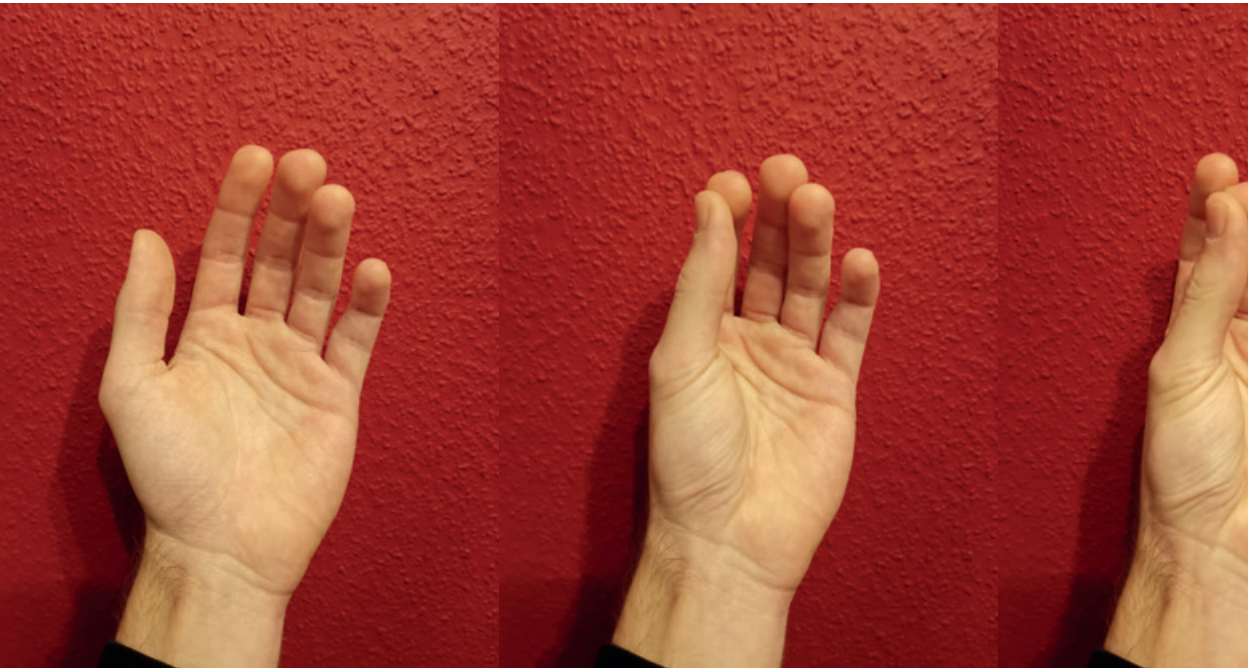
El refrán alemán *Altes Haus* (casa antigua/*Old House*) se usa coloquialmente para saludar a tu *Freund* (compa/*hommie*). Como un gesto que da la bienvenida a la instalación, los artistas proponen pensar la amistad como un hogar que resiste al sistema sociopolítico individualista y a un campo del arte caracterizado por el aislamiento, el cansancio, el miedo y la competencia. La escultura blanda fue tramada con materiales utilitarios desgarrados tales como la ropa de los artistas, lonas, y sogas de escalada reutilizadas. Incluye una colección de sonidos de “*reality checks*” (“chequeos de realidad”), una técnica de entrenamiento para despertar de pesadillas. También incorpora un libro con el archivo de sus conversaciones íntimas, transcritas con ayuda de la Inteligencia Artificial.

Maribel Miranda & Konstantin Weber

Which part of your body has the most to say?

Maribel: My scorpion sting.

Konstantin: Wish it was my heart.



A message in a bottle or an archive of how two artists became friends

This work weaves an installation space for holding rest and softness to think about the politics of friendship as a place to occupy. In this project, the two artists explored ways to learn to trust each other through a Q&A game and over 50 hours of WhatsApp voice messages. Konstantin and Mariel's daily communication routine comprised walking around their neighborhoods in Tijuana, Tucson and Stockstadt am Rhein.

The German saying *Altes Haus/Casa Antigua*-Old House is colloquially used to greet your *Freund/Compa-Hommie*. As a greeting that welcomes you to our installation, we propose to think of Friendship as a home to resist an individualistic-socio-political system and art field marked by isolation, tiredness, fear, and competition. The soft sculpture is weaved of utilitarian torn materials such as the artist's clothes, tarps, and repurposed climbing ropes. It features a sound collection of *reality checks*: a training technique to wake up from nightmares and includes a book with our archive made with the help of AI technology to write down our intimate conversations to be read by others in the future.



¿POR QUÉ NO JUGAMOS A _____? WHY DON'T WE PLAY _____?

noviembre de 2023 – febrero de 2024

SECRETARÍA DE CULTURA

Alejandra Frausto Guerrero
Secretaria de Cultura

Marina Núñez Bernal
Subsecretaría de Desarrollo Cultural

Manuel Zepeda Mata
Director General de Comunicación Social

CENTRO DE LA IMAGEN

Johan Trujillo Argüelles
Directora

GUTE AUSSICHTEN

Josefine Raab
Fundadora y directora

Stefan Becht
Cofundador

Andrea Tejeda
Coordinación y enlace en México

Roselin Rodríguez Espinosa
Concepto curatorial

Sara Gabriela Uriostegui Romero
Seguimiento y vinculación

Catrin Altenbrandt
Diseño de identidad gráfica

Ana García Jácome
Andrea Carrillo Iglesias
Chris Becher
Eleana Konstantellos André
Holger Jenss
Konstantin Weber
Maríel Miranda
Nadja Bournonville
Rodrigo Jardón
Sophie Allerding
Artistas

Agradecimientos:


Secretaría de Relaciones Exteriores,
Embajada de México en Alemania,
GUTE AUSSICHTEN, Deichtorhallen
International Art and Photography,
FOCO Lab


© 2023, Secretaría de Cultura/
Centro de la Imagen

Centro de la Imagen
Plaza de la Ciudadela 2
Centro Histórico, Cuauhtémoc
06040 Ciudad de México, México

Tel. + 52 55 4155 0850
ci.cultura.gob.mx

 centrodelaimagen.mx

 @cimagen

 @cimagen

CUADERNILLO 034 | Edición Roselin Rodríguez Espinosa **Coordinación editorial** Alejandra Pérez Zamudio
Revisión de textos y traducción al español Gustavo A. Cruz Cerna **Traducción al inglés** Paige Mitchell **Diseño**
Alfonso Santiago **Optimización de imágenes** Krystal Mejía **Cuidado de producción** Pablo Zepeda Martínez



GOBIERNO DE
MÉXICO

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

RELACIONES EXTERIORES
SECRETARÍA DE RELACIONES EXTERIORES