

A photograph of a residential street with houses and a bus stop. The street is paved and curves to the right. On the left, there are several houses with gabled roofs and windows. On the right, there is a yellow bus stop shelter and a green 'H' sign. The sky is overcast.

GREGOR SCHNEIDER

KINDERGARTEN



*Casa muerta u r [Dead house u r]—Totes Haus u r, Rheydt
1985-2001. Pabellón Alemán, 49 Biental de Venecia, 2001*



Publicado con motivo de la exposición *Gregor Schneider: Kindergarten* (11 de febrero al 23 de julio del 2017) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

—
Published on occasion of the exhibition *Gregor Schneider: Kindergarten* (February 11 to July 23, 2017) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Mexico City.

Textos—Texts

Ory Dessau

Reinhard Maiworm

Virginia Roy

Traducción—Translation

Antonella Cassia

Elizabeth Coles

Juan Elias Tovar

Edición—Editor

Ekaterina Álvarez Romero · MUAC

Coordinación editorial—Editorial Coordination

Ana Xanic López · MUAC

Asistente editorial—Editorial Assistant

Elena Coll

Adrián Martínez Caballero

Maritere Martínez Román

Corrección—Proofreading

Ekaterina Álvarez Romero · MUAC

Ana Xanic López · MUAC

Juan Elias Tovar

Elizabeth Coles

Diseño—Design

Cristina Paoli · Periferia

Asistente de formación—Layout Assistant

Krystal Mejía

Primera edición 2017—First edition 2017

D.R. © MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Insurgentes

Sur 3000, Centro Cultural Universitario, C.P. 04510, Ciudad de México

D.R. © de los textos, sus autores—the authors for the texts

D.R. © de la traducción, sus autores—the translators for the translations

D.R. © de las imágenes—for the images Gregor Schneider/VG Bild-Kunst Bonn

Portada—Cover: *Calle principal [Main street]—Hauptstrasse,*

Garzweiler, 2008 [cat.6]

ISBN 978-607-02-8966-8

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser fotocopiada ni reproducida total o parcialmente por ningún medio o método sin la autorización por escrito de los editores.

—
All rights reserved.

This publication may not be photocopied nor reproduced in any medium or by any method, in whole or in part, without the written authorization of the editors.

Impreso y hecho en México—Printed and made in Mexico

GREGOR SCHNEIDER



KINDERGARTEN



Presentación 8

Presentation 12

—
REINHARD MAIWORM

Todo es Rheydt 16

It's All Rheydt 26

—
VIRGINIA ROY

Aspectos fotográficos en la obra de Gregor Schneider 36

Aspects of Photography in the Work of Gregor Schneider 42

—
ORY DESSAU

Semblanza 52

Biographical Sketch 53

Catálogo 55

Catalogue

Créditos 62

Credits

Presentación

REINHARD MAIWORM
DIRECTOR, GOETHE-INSTITUT MÉXICO



Casa u r [House u r]—Haus u r, Rheydt, 1985–a la fecha—to date

“El miedo alemán ya tiene un lugar”, era el encabezado del *Handelsblatt* de Alemania el 9 de diciembre de 2016, a propósito de una gran exposición del artista alemán Gregor Schneider en la Kunsthalle de Bonn. En sus enormes esculturas, Gregor Schneider comunica sobre la arquitectura, sitúa espacios en contextos nuevos, arroja casas enteras dentro de museos y crea opresivos escenarios de la vida diaria, que a menudo se expresan a través de una arquitectura pesadillesca.

De 1989 a 1992, Schneider estudió en la Kunstakademie Düsseldorf, la Kunstakademie Münster y la Hochschule für bildende Künste de Hamburgo. A esto siguieron puestos docentes en universidades y facultades de arte en Holanda, Dinamarca y Alemania. Desde 2016 ha sido el titular de la cátedra de escultura en la famosa Kunstakademie Düsseldorf como sucesor de Tony Cragg.

Gregor Schneider es un maestro de las producciones espaciales insólitas y claustrofóbicas. En 1985, empezó a desarrollar y remodelar espacios en una casa multifamiliar en Rheydt, un proyecto que tituló *Haus u r [Casa u r]* (1985-a la fecha), acrónimo de Unterheydener Straße 12, en la pequeña ciudad de Rheydt en la región alemana del Bajo Rin. Con el proyecto *Totes Haus u r [Casa muerta u r]* (2001), Gregor Schneider ganó el León de Oro de la 49ª Bienal de Venecia en 2001. La arquitectura opresiva de las pequeñas casas urbanas alemanas y un abultado confort, encontraron un escenario genial como contrapunto a la arquitectura marcial nazi en el Pabellón alemán en Venecia.

Las esculturas de Schneider, a las que él designa simplemente casas, abren nuevas percepciones al observador, hacen recordar tanto lo histórico como lo privado en nuestra memoria, al tiempo que evocan escalofríos y miedo. El curador alemán Udo Kittelmann se refirió al carácter físico y psicológico de la casa en un artículo sobre la *Haus u r* en la Bienal de Venecia: “Un receptáculo, un cuerpo, con lo que los cuartos individuales de la casa también pueden leerse como órganos vitales de un cuerpo biológico, es decir, como el cerebro, el corazón, los pulmones, etc., pero también como el germen de instintos y fantasmas”.¹

En sus intervenciones arquitectónicas, Gregor Schneider alterna continuamente entre las sensibilidades y los terrores psicológicos. Schneider desarrolló con un amigo musulmán la obra

1— Gregor Schneider, *Totes Haus u r*, La Biennale di Venezia 2001, ed. Udo Kittelmann, Ostfildern-Ruit, 2001, p. 15.

Cube [Cubo] (2005-2007), una escultura de gran tamaño inspirada por la Kaaba en La Meca, que también era un tributo a Malevich. El proyecto provocó un debate público sobre la arquitectura y la religión. Schneider comentó: “Si el cubo se convierte en el símbolo de la paz, desde luego sería un regalo. Lo que me interesa del cubo es lo desconocido, lo incomprensible, que es algo inefable”.²

En 2008 la *Haus u r* vio más transformaciones en la gigantesca escultura exterior de Schneider, *End [fin]* (2008), en el Museo Abteiberg en Mönchengladbach. A través de un túnel negro, el desorientado visitante percibe una luz al final que parece guiarlo, y a manera de caída libre es llevado por cuatro habitaciones de la *Haus u r*. Cada cuarto tiene rastros de vida, una taza de café con lápiz labial, restos de comida, y luego piernas que se asoman desde un rincón. Otra vez la sensación de estar en una película de terror. Al final del túnel hay una escalera que conduce a una puerta que se abre... estás en medio del Museo Abteiberg, una sala llena de luz, libre del arte, de la pesadilla.

Ya en su proyecto *Weisse Folter [Tortura blanca]* (2005-2007), que organizó para la K21 en Düsseldorf, 2007, Schneider diseñó un canal claustrofóbico, inspirado en fotos del Internet de la cárcel de alta seguridad en la Bahía de Guantánamo. En K21, construyó celdas similares y desarrolló el título de *Weisse Folter* para describir los numerosos métodos invisibles de tortura tales como la privación de sueño o la exposición a luz artificial constante. El paso por los cuartos no permite retroceso. Todas las puertas están cerradas con llave, sólo se puede penetrar más profundo en la pesadilla, y al final la puerta de SALIDA también está cerrada. Irritación, opresión, y temor se empiezan a propagar. Los lugares de Schneider siempre parecen escenas de crimen.

Por invitación del Instituto Goethe, Schneider llegó a México por primera vez, por un periodo corto. Para Schneider fue “amor a primera vista”, y surgió la idea de una exposición y una obra nueva para México. El proyecto cobró forma muy rápidamente y quisiera agradecer al MUAC su entusiasmo por llevarlo a cabo, en especial a su directora, Graciela de la Torre, así como al curador en jefe, Cuauhtémoc Medina, por su tremendo apoyo y entusiasmo por este proyecto, uno de los principales atractivos del Año de Alemania en México y testimonio de la excelente colaboración con la UNAM.

2— Heiko Klass, “Quiet in the Box” [Silencio en la caja], *Der Spiegel*, 15 de febrero de 2007.



Arriba—Top: *ur 1*, Rheydt, 1986. *Casa u r* [*House u r*]*—Haus u r*,
Rheydt, 1985-a la fecha—to date [Cat. 24]
Abajo—Bottom: *ur 1 u 14*, *Dormitorio* [*Sleepingroom*]*—Schlafzimmer*, Rheydt, 1988.
Casa u r [*House u r*]*—Haus u r*, Rheydt, 1985-a la fecha—to date [Cat. 28]

Presentation

REINHARD MAIWORM
DIRECTOR GOETHE-INSTITUT MEXICO



ur 28, Bolsa de basura en la esquina de la masturbación [Garbage Bag in the Masturbation Corner]—Müllsack in Wichsecke, Bremerhaven 1999–Hamburg 2003. Vista de la instalación en la exposición—Installation view at the exhibition Gregor Schneider. Hannelore Reuen, Hamburger Kunsthalle, Hamburg, 2003

“A place was given to German fear,” ran the headline in the German *Handelsblatt* on December 9th, on the occasion of a major exhibition by the German artist Gregor Schneider at the Kunsthalle in Bonn. In his large sculptures, Schneider communicates about architecture, puts spaces in new contexts, moves entire houses inside museums and recreates oppressive scenarios from everyday life, often expressed through nightmarish architecture.

From 1989 to 1992, Schneider studied at the Kunstakademie Düsseldorf, the Kunstakademie Münster and at the Hochschule für bildende Künste in Hamburg, followed by teaching assignments at art colleges and universities in the Netherlands, Denmark and Germany. Since 2016, he has been the chair of Sculpture at the famous Kunstakademie Düsseldorf and successor to Tony Cragg.

Gregor Schneider is a master of uncanny, claustrophobic spatial productions. In 1985, he began to develop and refurbish spaces in a multi-family house in Rheydt, a project to which he gave the name *Haus u r* [*House u r*] (1985-to date), an acronym for Unterheydener Straße 12 in the small town of Rheydt in Lower Rhine. With the project *Tote Haus u r* [*Dead House u r*] (2001), Gregor Schneider won the Golden Lion at the 49th Venice Biennale in 2001. The oppressive architecture of German small town houses and a sense of bloated cosiness found a genial staging in his work, a counterpoint to the martial, Nazi architecture of the German pavilion in Venice.

Schneider’s sculptures, which he refers to simply as houses, open up new perceptions to the observer, call up the historical as well as the private from within our memories and evoke a sense of creepiness and fear. In a contribution to the presentation of *Haus u r* at the Venice Biennial, the German curator Udo Kittelmann referred to the physical and psychological character of the house as “A vessel, a body, with which the individual rooms of the house are also readable as vital organs of the biological body, that is, as the brain, heart, lungs, etc., but also as the germ cell of instincts and ghosts.”¹

Gregor Schneider continuously varies the psychological sensibilities and fears evoked in his architectural interventions. In collaboration with a Muslim friend, Schneider produced the work *Cube* (2005-2007), a large-format sculpture inspired by

1— Gregor Schneider, *Dead House u r*, La Biennale di Venezia 2001, ed. by Udo Kittelmann, Ostfildern-Ruit, 2001, p. 15.

the Kaaba in Mecca and also a tribute to Malevich. The project sparked public debate about architecture and religion, with Schneider remarking that “If the cube becomes the symbol of peace, it would be a gift, of course. What interests me in the cube is the unknown, the incomprehensible, which is something unspeakable.”²

In 2008, the *Haus u r* saw further transformations in the form of Schneider’s gigantic exterior sculpture *End* at the Abteiberg Museum in Mönchengladbach. Through a black tunnel, the disoriented visitor perceives a light at the end that seems to direct him. In the manner of a free fall, the visitor is guided through four rooms from the *Haus u r*. Each room bears traces of life: a coffee cup marked with lipstick, the remains of food, and legs that peer out from a corner. You are right inside a horror film. At the end of the tunnel, a ladder leads to a door: you open it and come out in the middle of the Abteiberg Museum. The room is bright, free from the art of a nightmare.

In his project, *Weisse Folter [White Torture]* (2005- 2007), organized at the K21 in Düsseldorf in 2007, Schneider had already designed a claustrophobic channel inspired by photos taken from the Internet of the high-security prison in Guantánamo Bay. At K21, he built similar cells, the title *White Torture* playing on the many invisible torture methods such as sleep deprivation or persistent exposure to artificial light. The route through the rooms does not allow visitors to turn back. All doors are locked; there is no choice but to penetrate deeper into the nightmare, and at the end the door marked EXIT is closed too. Irritation, oppression and fear spread. Schneider’s places always end up looking like crime scenes.

At the invitation of the Goethe Institute, Schneider came to Mexico for the first time, staying for a brief period. For Schneider it was “love at first sight,” and the idea arose for an exhibition and a new work produced specifically for Mexico. The project took shape very quickly, and I would like to thank the MUAC for their enthusiasm throughout. I would particularly like to thank the Museum’s director, Graciela de la Torre, as well as its chief curator, Cuauhtémoc Medina, for their tremendous support and enthusiasm for the project, a highlight of the Year of Germany in Mexico and a testament to an excellent partnership with UNAM.

—

2— Heiko Klaas, “Quiet in the Box,” *Der Spiegel*, February 15th, 2007.



*Lugar de nacimiento desmantelado [Gutted Birthplace]—Entkerntes
Gebursthaus, Odenkirchener Str. 202, Rheydt, 2014 [Cat. 14]* 15

Todo es Rheydt

VIRGINIA ROY



u r 12, Cuarto de invitados totalmente aislado [Totally Insulated Guest Room]—Total isoliertes Gästezimmer, Rheydt, 1995. Casa u r [House u r]—Haus u r, Rheydt 1985-a la fecha—to date

Agujero, habitación, escondido, pasillo, informe, repetición, pared, aislamiento, duplicidad, desconcierto, juego, espacio, intrincado, familia, cuerpo, transformación, ventana, indistinguible, vida y muerte, puerta, vecina. Rheydt.

Todo empieza y acaba en Rheydt. O como Gregor Schneider tituló una de sus piezas: todo es Rheydt (*It's All Rheydt*).¹ A la edad de 16 años, Schneider se fue a vivir solo a una casa familiar en la calle Unterheydener, en su ciudad natal Rheydt, cercana a Colonia. La casa, situada en el número 12, se convirtió en un laboratorio donde experimentar con su producción artística, a través de objetos y moldes, y también con el espacio y su construcción.

Desde entonces y durante más de veinte años, Schneider se dedicó a reconstruir, rehacer y transformar las estancias de la casa: divisiones, paredes, agujeros y ventanas nuevas, habitaciones dentro de habitaciones, a tal grado que era imposible reconocer la estructura original del edificio. Repetición de elementos, construcción de otros nuevos, habitaciones duplicadas y reconstruidas, agujeros y túneles, así creó la pieza, *Haus u r* [*Casa u r*] (1985-a la fecha) que se convirtió en un experimento constante de construcción y transformación, donde el espacio intervenido adquiriría nuevas presencias y significados.

El mismo título de la obra ofrece distintas interpretaciones. Por un lado, las iniciales *u r* pueden hacer referencia literal al propio nombre de la calle, Unterheydener Straße Rheydt, pero David Moriente ha señalado la posibilidad de que aludan a *umbauter raum* [habitación construida], *unsichtbarer raum* [habitación invisible] o también a una relación con lo primordial si se invierte el orden de las palabras, *urhaus* [casa primigenia].²

Schneider vivió durante años en ese espacio híbrido y mutable, se apropió de lugares invisibles e inertes para ocuparlos y recrearlos de otra forma, alterando y

1— *It's All Rheydt* (2011) consistía en trasladar la calle y la banqueta de una ciudad alemana ya casi deshabitada al espacio público de la ciudad india de Kolkata.

2— David Moriente, "Claustrofilias", *Punto muerto. Gregor Schneider*, catálogo para la exposición en el Centro de Arte Dos de Mayo, Madrid, 2011.

modificando su entorno constantemente. Entendía este nuevo habitar a través del desplazamiento, la fragmentación y la dispersión.

Más adelante, en 2001, Schneider fue invitado a representar a Alemania en la Bienal de Venecia. Entonces decidió convertir *Haus u r* en *Totes Haus u r* [*Casa muerta u r*] (2001), y literalmente desmanteló las habitaciones de su casa en Rheydt para trasladarlas a Venecia, proyecto por el que ganó el León de Oro.

Pero su estrategia artística va más allá de una mera traslación de espacios reales a los espacios ficticios del mundo del arte. Desde entonces, y jugando con la realidad y la ficción, ha recreado y modificado las habitaciones iniciales, otras posteriores y de reciente creación y las ha trasladado a diversas galerías y museos.

Esta constante metamorfosis ha producido una afortunada confusión sobre el recuerdo original de esos espacios y un aturdimiento con respecto a la realidad misma. Así, aparece la incesante duda de que los espacios ya no sean como el artista los recuerda, o como recuerda que los recuerda. Esta ambigüedad lo ha llevado a un subterfugio de la memoria que le permite abonar el terreno de juego.

A final de cuentas, no es importante dilucidar qué es real y qué construido, qué es ficción o reconstrucción. Todo es construcción.

Esta confusión entre los espacios vividos y los que imaginamos, los recordados y los creados, hace eco de alguna manera de ciertos pasajes de Walter Benjamin:

Visito la casa de Goethe. No recuerdo haber visto las habitaciones en mi sueño. Era una serie de pasillos blanqueados, como en un colegio. Dos señoras inglesas ya mayores junto a un empleado son los figurantes de mi sueño. El empleado nos invita a escribir algo en el libro de visitas, que se encuentra abierto en un atril, al final de un pasillo. Hojeo el libro y descubro en él mi nombre, escrito con letra grande y torpe de niño.³

3— Walter Benjamin, *Obras*. Libro IV, vol I, Madrid, Abada Editores, 2010, p. 27.

En la exposición *Kindergarten*, Schneider propone sumergirnos en diversas estancias: un extraño cuarto de juegos, un baño, una habitación enigmática, un dormitorio, para acabar saliendo por el garaje. Al ubicar sus habitaciones en una sala de exposición, la arquitectura del museo desaparece y se camufla, dando paso a una dislocación espacial, y a la vez temporal.

En esta transformación de lo vivencial, los espacios dejan de ser espacios funcionales, de una lógica inteligible. Por el contrario, Schneider potencia en ellos una pulsión de lo informe, convirtiendo la estructura habitacional en algo espectral y lúgubre. Al no estar habitado, la crudeza del espacio origina una manifiesta incomodidad. Lo apacible y acogedor de la casa se convierte en algo desconcertante, sus habitaciones se transforman en hábitats inquietantes y pierden su carácter de espacios íntimos, familiares y de cobijo. Ya no son lugares de protección y amparo, sino que se despliegan como sitios perturbadores cuyos códigos no están claros. En esta nueva formulación espacial, ya no podemos permanecer en aquello a lo que pertenecemos: la habitación, la casa, lo doméstico.

Las habitaciones pierden su carácter íntimo y se convierten en un lugar público, visitado—o mejor dicho “invadido” por un espectador “intruso” que anula el umbral que distingue lo público de lo privado. Schneider hace de los espacios privados espacios comunes, fríos, anónimos; o también espacios intermedios, de conexión y desconexión, que participan de lo colectivo y a la vez de lo individual; espacios desde donde habitar el “entre”, esa huella de vida que sugiere Perrec:

...ese lugar neutro que es de todos y de nadie, donde se cruza la gente casi sin verse, donde resuena lejana y regular la vida de la casa. De lo que acontece detrás de las pesadas puertas de los pisos casi nunca se percibe más que esos ecos filtrados, esos fragmentos, esos esbozos, esos inicios, esos incidentes o accidentes que ocurren en las llamadas “partes comunes”, esos murmullos apagados que ahoga el felpudo de lana roja descolorido, esos embriones de vida comunitaria que se detienen siempre en los rellanos. Los vecinos de una misma casa viven a pocos centímetros unos de otros; los separa un simple tabique:

comparten los mismos espacios repetidos de arriba abajo del edificio: hacen los mismos gestos al mismo tiempo: abrir el grifo, tirar de la cadena del wáter, encender la luz, poner la mesa, algunas decenas de existencias simultáneas que se repiten de piso en piso, de casa en casa, de calle en calle.⁴

Estancias habitadas y a la vez deshabitadas, las construcciones de Schneider quedan despojadas de sus atuendos y de su contexto, y acaban resultando no-lugares, espacios transitorios e indeterminados. Como definía Péric, espacios comunes y neutros, que ahogan murmullos.

Murmullos propios y murmullos de otros, de vecinos, de otros habitantes, como la vecina imaginaria Hannelore Reuen, a la que Schneider ha dado vida y personalidad durante años. Esta vecina vive presuntamente en su mismo edificio y, como detalla en una entrevista ficticia que Schneider le realiza, cuestiona y se queja (como todo buen vecino) de los hábitos y modo de vida de Schneider.⁵ Además, Hannelore es artista, y Schneider realiza algunas exposiciones bajo su firma. La construcción de ese alter ego, ese doble, le permite formular una narración y enriquecerla imaginariamente con conjeturas, facetas del personaje y de él mismo, hipótesis y situaciones inventadas. El apellido de su vecina, Reuen, es el apellido de soltera de su madre, mientras que el nombre Hannelore lo toma de una curadora que conoció, operando de nuevo en esa miscelánea de ficción y realidad.

Ulrich Loock ha escrito sobre la idea del *doppelgänger* en la producción de Schneider:⁶ el mito literario del otro, el doble espectral y fantasmagórico que camina junto a uno. Y es cierto que el concepto de duplicidad es recurrente en la obra de Schneider: lo repetido, lo doble y lo duplicado

4— Georges Péric, *La vida instrucciones de uso*, Barcelona, Anagrama, p. 17.

5— Gregor Schneider, “Da kommt er nicht mehr raus”, en *Hannelore Reuen*. Gregor Schneider, Berlín, Hamburger Kunsthalle, 2013, pp. 7-32.

6— Ulrich Loock, *Gregor Schneider: Wall Before Wall*, catálogo de la exposición, Bonn, Bundeskunsthalle, Distanz Verlag, 2016.

cobran especial relevancia en muchas de sus piezas, tanto en las repeticiones iniciales y metódicas de habitaciones, como en la réplica de espacios o la dualidad de sus objetos y personajes.

Un ejemplo de ello es su obra en video *Die Familie Schneider* [*La familia Schneider*] (2004), que muestra la instalación realizada en Londres. En dos casas adosadas, Schneider ocupa el interior con una superposición de espacios idénticos: una serie de habitaciones conectadas y una escalera con las mismas características, con los mismos objetos colocados exactamente igual al milímetro. Hace un duplicado espacial fiel en ambos lugares, pero va más allá y en las dos casas se reproducen también las mismas acciones, al mismo tiempo, con las mismas personas. Schneider explota así su estrategia de repetición y dualidad para poner de relieve la tediosa rutina y las actividades peculiares de una familia disfuncional.

La inclusión en sus obras de personas en acción no es habitual. Más bien, encontramos cuerpos inertes que yacen en alguna de las estancias o bien en el exterior. Los cuerpos en el suelo, a menudo cubiertos con una bolsa de plástico, ya no son cuerpos que habitan la casa, sino que aparecen por otras circunstancias misteriosas que aluden más bien a la muerte. Algo similar sucede con los objetos que emplea Schneider. Al despojar las habitaciones de cualquier atisbo de familiaridad, los espacios quedan desnudos y los objetos fuera de contexto, incrementando la presencia de la ausencia, del vacío. La dislocación espacial aumenta y los objetos-esculturas cobran otra significación al presentarse desprovistos de su entorno y uso. La casa se presenta, así, como cuerpo fragmentado, amputado, cuyos objetos yacen perdidos e inconexos en el espacio. Y el espacio aparece en un ciclo constante de construcción y destrucción, de vida y muerte.

Si en *Totes Haus u r*, la estrategia fue partir de la realidad y llevarla a la ficción, en *Weisse Folter* [*Tortura blanca*] (2005-2007), la propia ficción se crea en el estudio a partir de la realidad. Schneider se documenta con fotografías y planos de la base de Guantánamo para construir en su estudio los interminables pasillos y celdas de la prisión de alta seguridad. El resultado es un video en el que el espectador no sabe si realmente está viendo la prisión o una

simulación. Lo aséptico del espacio y lo frío del aislamiento tienen una correlación con la significación estetico-higiénica del espacio recluido.

En 2013, Schneider aborda de nuevo la relación con su ciudad natal pero desde una perspectiva diferente. En 1929, el pueblo de Rheydt se incorporó a la municipalidad de Mönchengladbach, pero esa adscripción duró sólo hasta 1933, cuando se convirtió en localidad independiente por iniciativa de Joseph Goebbels, quien nació y creció allí. El ministro de Propaganda nazi vivió a unos metros de la casa de Schneider, dato que el artista desconocía. Un error en el número del domicilio en el acta de nacimiento de Goebbels reveló que la casa no estaba destruida, como se creía, sino que seguía en pie, con características idénticas a la casa de Schneider y las demás de la zona. Al conocer estos datos, Schneider asocia una serie de recuerdos que tenía —como las flores dejadas en una casa del vecindario, que ahora identificaba como un homenaje de los neonazis— y empieza a realizar una serie de proyectos relacionados con la casa, que culminan con la compra de ésta en 2013.

Para continuar su exploración sobre el modo de habitar los espacios, Schneider vivió en la casa de Goebbels un tiempo, con la convicción de que parte del “espíritu del nazismo” se había preservado en ella. Los videos *Essen [Comer]* (2014) y *Schlafen [Dormir]* (2014) muestran al artista comiendo en la cocina o bien durmiendo en la cama, en el mismo dormitorio en que nació Goebbels. El artista reocupa y vive los espacios, abre túneles y crea conexiones entre las estancias, hasta acabar destruyendo las paredes con un martillo. Ulrich Loock ha escrito que especialmente con estas acciones, Schneider realiza un ejercicio de exorcismo para expulsar el espíritu de la era nazi.⁷ Pero el artista experimenta una sensación extrema de incomodidad y una incapacidad total de habitar ese espacio y derruye la casa. Sin embargo, por razones de estabilidad arquitectónica, Schneider preserva la fachada, lo cual deja abierta

7— Ulrich Loock, *op. cit.*, p. 53.

la posibilidad de demoler definitivamente el edificio o bien reconstruirlo. Schneider registra y graba los planos del edificio en un USB, que expone como pieza y titula *Dead Letter Box [Buzón muerto]* (2014). De esta manera, su responsabilidad en la historia queda relegada a una delegación de esa responsabilidad para una posible reconstrucción o destrucción del hogar de uno de los artífices de los mayores genocidios de la historia.

En su nueva pieza, *Spielplatz [Parque]* (2017), Schneider explora una vez más la significación del espacio, en este caso el espacio público, nuevamente desde su habitar concreto, relacionado con su biografía y su ciudad natal. Producida especialmente para la exposición, la obra aborda la relación con los parques infantiles, comunes en Alemania, que proliferaron especialmente durante la reconstrucción urbanista de la posguerra y que él frecuentó en su infancia.

Los espacios de juego infantil ponen de manifiesto la ambigüedad moderna de su concepción. Por un lado, son espacios para la espontaneidad y la liberación por medio de la actividad del juego; pero por otro, operan dentro de la normativización y el control que ejerce la sociedad moderna. El sociólogo Roger Caillois subraya esta polaridad al señalar la diferencia que establece el inglés entre el término *game* (el juego como norma) y *play* (el juego como ficción),⁸ y que ambas cosas se producen simultáneamente en el ámbito del juego. Lo que sería el espacio del *Homo ludens*⁹ remite, a la vez, a un espacio de control en una ciudad dividida por el engranaje productivo.

Schneider incide en esa diferencia y propone un terreno de juego no funcional, donde las normas no son conocidas ni claras; por lo tanto no existen. Así, subvierte nuevamente lo utilitario y funcional que pudiera haber en los elementos y los espacios, como hacía inicialmente con las habitaciones. No se trata de una nueva formalización del juego, sino de crear un espacio de desconcierto y confusión donde, una vez más, no sabemos si Schneider parte de elementos

8— Roger Caillois, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

9— *Homo ludens* (1938), de Johan Huizinga, analiza la importancia del juego en el desarrollo social y cultural de las personas.

biográficos reales o si todo es una ficción. Y especialmente, donde no sabemos cómo debemos actuar. Ciertos elementos de *Spielplatz* nos sugieren referencias específicas: el arenero puede relacionarse con los históricos *Sandgarten*, o los tubos metálicos aludir a elementos deportivos y la importancia moderna del deporte como elemento formativo.

Pero sobre todo, *Spielplatz* representa una propuesta para habitar de otro modo ese (falso) lugar público y cuestionar, desde el desconcierto, la resignificación y la dimensión de los espacios. Desde su experiencia vital, Schneider nos propone un lugar de la memoria para reactivar y habitar el terreno de juego. De nuevo, *Todo es Rheydt*.



Arriba—Top: *Comer [Eat]*—*Essen*, Odenkirchener Str. 202, Rheydt, 2014 [Cat. 9]
Abajo—Bottom: *Dormir [Sleep]*—*Schlafen*, Odenkirchener Str. 202, Rheydt, 2014 [Cat. 10] 25

It's All Rheydt

VIRGINIA ROY



u r 10, Sala de café "Nos sentamos, tomamos café y sólo miramos a través de la ventana" [Coffee Room "We Sit, Take Coffee and Just Look Through to the Window"] Kaffeezimmer "Wir sitzen, trinken Kaffee und schauen einfach aus dem Fenster." Casa u r [House u r] Haus u r, Rheydt, 1993

Hole, room, hidden, hallway, report, repetition, wall, isolation, duplicity, bewilderment, play, space, intricate, family, body, transformation, window, indistinguishable, life and death, door, neighbor. Rheydt.

Everything begins and ends in Rheydt. Or as Gregor Schneider titled one of his works: *It's All Rheydt*.¹ At the age of 16, Schneider went to live alone in a family house on Unterheydener Street in his native Rheydt, a city close to Cologne. The house, located at number 12, became a laboratory where Schneider could experiment with his artistic production, using objects and molds as well as space and its construction.

From that time, and for more than twenty years, Schneider dedicated himself to rebuilding, remaking and transforming the rooms of the house—divisions, walls, holes and new windows, rooms within rooms—to the point where it became impossible to recognize the original structure of the building. A repetition of elements, construction of new ones, reconstructed duplicate rooms, holes and tunnels—Schneider used these to create the piece, *Haus u r* [*House u r*] (1985-to present), that became an ongoing experiment in construction and transformation, where the intervened space took on new presences and meanings.

The title of the work itself offers different interpretations. On the one hand, the initials *u r* could be a literal reference to the name of the street, Unterheydener Straße Rheydt, but David Moriente has suggested their possible allusion to *umbauter Raum* [built room], *unsichtbarer Raum* [invisible room], or to a relationship with the primordial, if one inverts the word order, *urhaus* [primeval house].²

For years, Schneider lived in this hybrid, mutable space, appropriating invisible and inert places in order to occupy and recreate them in new ways, constantly altering and modifying his surroundings. He understood this new form of habitation by means of displacement, fragmentation and dispersal.

—

1— *It's All Rheydt* (2011) consisted in moving the street and sidewalk of an almost uninhabited German city to a public space in the Indian city of Kolkata.

2— David Moriente, "Claustrofilias," *Punto muerto. Gregor Schneider*, catalogue for the exhibition at the Centro de Arte Dos de Mayo, Madrid, 2011.

Later, in 2001, Schneider was invited to represent Germany at the Venice Biennale. So he decided to transform *Haus u r* into *Totes Haus u r* [*Dead House u r*] (2001), and literally dismantled the rooms of his house in Rheydt to move them to Venice, a project for which he was awarded the Golden Lion.

But his artistic strategy goes beyond the mere transferal of real spaces to the fictitious spaces of the art world. Since then, and playing with reality and fiction, he has recreated and modified the initial rooms, along with more recent ones, and transported them to various galleries and museums.

This constant metamorphosis has brought about a serendipitous confusion regarding the original memory of these spaces and a daze with regard to reality itself. Thus, an unceasing doubt emerges that the spaces may not be as the artist remembers them, or as he remembers he remembers them. This ambiguity has led him to a subterfuge of memory that allows him to further delve into play.

Ultimately, it is not important to elucidate what is real and what is constructed, what is fiction or reconstruction. Everything is construction.

This confusion between lived and imagined space, space recalled and space created, somehow echoes certain passages of Walter Benjamin:

A visit to Goethe's house. I cannot recall having seen rooms in the dream. It was a perspective of whitewashed corridors like those in a school. Two elderly English lady visitors and a curator are the dream's extras. The curator requests us to sign the visitors' book lying open on a desk at the farthest end of the passage. On reaching it, I find as I turn the pages my name already entered in big, unruly, childish characters.³

In the exhibition *Kindergarten*, Schneider asks us to immerse ourselves in various spaces: a playroom, a bathroom, an enigmatic room, a bedroom, before leaving via the garage. By placing these rooms in an exhibition space, the architecture of the museum disappears and becomes camouflaged, giving way to a dislocation that is both spatial and temporal.

3— Walter Benjamin, *One Way Street and Other Writings*, trans. Edmund Jephcott & Kingsley Shorter. Thetford, Norfolk, Lowe & Brydone Printers, 1979, p. 47.

In this transformation of experienced space, the rooms cease to be functional spaces, with an intelligible logic. By contrast, Schneider fosters in them a certain impulse towards the formless, turning the structures of living space into something spectral and melancholic. Uninhabited, the rawness of the space gives rise to a manifest discomfort. The placidity and coziness of the house becomes disconcerting; its rooms become disquieting habitats, losing their qualities of intimacy, familiarity and refuge. They are no longer places of protection and shelter but are shown rather to be perturbing, places whose codes are unclear. In this new spatial formulation, we can no longer remain within our comfort zone of belonging: the room, the house, domesticity.

The rooms lose their intimate quality and become public, visited spaces—or rather, places that have been “invaded” by a “trespassing” spectator who cancels the threshold between public and private. Schneider turns private spaces into public, cold, anonymous ones; also intermediate spaces, spaces of connection and disconnection, that participate in the collective and the individual at the same time; spaces through which we can inhabit the “between,” that sign of life which Perec alludes to:

...this neutral place that belongs to all and to none, where people pass by almost without seeing each other, where the life of the building regularly and distantly resounds. What happens behind the flats’ heavy doors can most often be perceived only through those fragmented echoes, those splinters, remnants, shadows, those first moves or incidents or accidents that happen in what are called the “common areas,” soft little sounds damped by the red woolen carpet, embryos of communal life which never go further than the landing. The inhabitants of a single building live a few inches from each other, they are separated by a mere partition wall, they share the same spaces repeated along each corridor, they perform the same movements at the same time, turning on a tap, flushing the water closet, switching on a light, laying the table, a few dozen simultaneous existences repeated from story to story, from building to building, from street to street.⁴

4— Georges Perec, *Life: A User's Manual*, trans. David Bellos, London, Random House, 2008, p. 3.

Rooms at once inhabited and uninhabited, Schneider's constructions are stripped of their attire and their context, becoming non-places, transitory and indeterminate spaces. According to Perec's definition, communal and neutral spaces that stifle all murmurs.

One's own murmurs and those of others, neighbors, residents. Like the imaginary neighbor Hannelore Reuen, who Schneider has endowed with life and personality for years. This neighbor presumably lives in his same building and, as she notes in a fictitious interview with Schneider himself, she questions and complains (like all good neighbors) about Schneider's habits and lifestyle.⁵ Hannelore is also an artist and Schneider has held several exhibitions under her name. The construction of this alter ego, this double, allows him to piece together a narrative and enrich its imaginary with conjectures, facets of the character and of himself, hypotheses, and invented situations. His neighbor's surname, Reuen, is his mother's maiden name, while the name Hannelore was taken from a curator he met, operating once again in this miscellany of fiction and reality.

Ulrich Loock has written on the idea of the *doppelgänger* in Schneider's production:⁶ the literary myth of the other, the spectral and phantasmagorical double walking alongside you. It is true that the concept of duplicity recurs in Schneider's work: repetition, the double and the duplicate take on a special relevance in many of his works, in both the initial methodical repetition of rooms and spaces, and the duality of his objects and characters.

An example of this is his work in video *Die Familie Schneider [The Schneider Family]* (2004), featuring the installation he produced in London in 2004. In two adjoining houses, Schneider occupies the interior with a superposition of identical spaces: a series of connecting rooms and a

5— Gregor Schneider, "Da kommt er nicht mehr raus," in *Hannelore Reuen*. Gregor Schneider, Berlin, Hamburger Kunsthalle, 2013, pp.7-32.

6— Ulrich Loock, *Gregor Schneider: Wall Before Wall*, Bonn, Bundeskunsthalle, Distanz Verlag, 2016.

staircase with the same characteristics, with the same objects in exactly the same position down to the millimeter. He produces a faithful spatial duplicate in both places, but beyond this, in both houses the same actions are also reproduced at the same time and involving the same people. In this way, Schneider exploits his strategy of repetition and duality to throw into relief the tedious routine and peculiar activities of a dysfunctional family.

The inclusion of people conducting activities is not at all usual in his work. Rather, we find inert bodies lying prostrate in some of his rooms, or outside them. The bodies on the floor, often covered with a plastic bag, are no longer bodies living in the house but bodies that appear in mysterious circumstances that somehow allude to death. Something similar occurs with the objects Schneider employs. Stripped of any trace of familiarity, the spaces appear naked and the objects out of context, increasing the presence of absence, of emptiness. The sense of spatial dislocation grows and the objects-sculptures take on other meanings once removed from their usual environment and use. Thus, the house presents itself as a fragmented, amputated body whose objects lie strewn, lost and disconnected, around the space. The space itself appears in a constant cycle of construction and destruction, life and death.

If in *Totes Haus u r* the strategy was to start from reality and transport it into fiction, in *Weisse Folter* [*White Torture*] (2005-2007), fiction itself is produced in the studio on the basis of reality. Using photographs and plans of the Guantanamo Bay military base, Schneider builds the endless halls and cells of the maximum security prison in his studio. The result is a video in which the spectator is unsure whether what he or she is seeing is in fact the prison or a simulation. The sterility of the space and the coldness of isolation correlate with the aesthetic-hygienic connotations of confined space.

In 2013, Schneider returns to his relationship with his city of birth, but from a different perspective. In 1929, the town of Rheydt was absorbed into the municipality of Mönchengladbach, but this affiliation lasted only until 1933

when the town became an independent locality, following an initiative by Joseph Goebbels who was born and raised there. The Nazi Minister of Propaganda had lived just a few meters from Schneider's house, a fact unbeknown to the artist. A mistake on Goebbels' birth certificate listing the wrong house number revealed that the house had not been destroyed, as was believed, but was still there, with identical characteristics to Schneider's house and other houses in the area. Having learned of this, Schneider pieced together a series of memories—such as the flowers left at a neighboring house, which he now identified as a homage by neo-Nazis—and began a series of projects related to the house, culminating in his purchase of it in 2013.

Continuing his exploration of ways of inhabiting space, Schneider lived for a time at the Goebbels house, convinced that part of the “spirit of Nazism” had been preserved there. The videos *Essen [Eat]* (2014) and *Schlafen [Sleep]* (2014) show the artist eating in the kitchen or sleeping in the bed in the same room where Goebbels was born. The artist re-occupies and lives these spaces, opening tunnels and creating connections between rooms, until he ends up destroying the walls with a hammer. Ulrich Loock has written that by means of these actions in particular, Schneider performed a sort of exorcism to expel the spirit of the Nazi era.⁷ But the artist experienced an extreme sense of discomfort and a total inability to inhabit the space, and ended up demolishing the house. However, for reasons of architectural balance, Schneider preserved the façade, leaving open the possibility of demolishing the building for good or rebuilding it. Schneider recorded and saved the building's plans on a USB, which he exhibited as an artwork titled *Dead Letter Box* (2014). Thus, the artist's historical responsibility is relegated to a delegation of that responsibility, in the possible reconstruction or demolition of the home of an agent of one of the largest genocides in history.

In his new piece, *Spielplatz [Playground]* (2017), Schneider once again explores the meaning of space, in this case public space, again based on his concrete experiences of habitation, tied to his biography and city of birth.

—

7— Ulrich Loock, op. cit., p. 53.

Produced especially for this exhibition, the work addresses the relationship to playgrounds, so common in Germany, that proliferated mainly during the period of postwar urban reconstruction, and which he himself frequented as a child.

Children's play areas expose the modern ambiguity of their conception. On the one hand, they are spaces for spontaneity and release through playing; on the other, they operate within the normativity and control that characterize modern society. Sociologist Roger Caillois underlines this polarity by pointing out the difference between the terms *game* (play as rule) and *play* (play as fiction),⁸ and that both are produced simultaneously in the area of play. What would be the space of *Homo ludens*⁹ evokes, at the same time, a space of control in a city divided by the machinery of production.

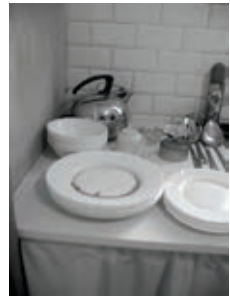
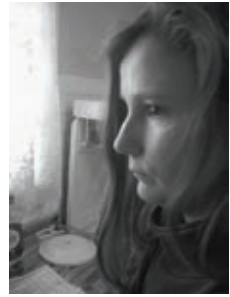
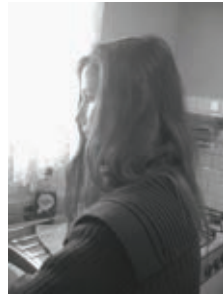
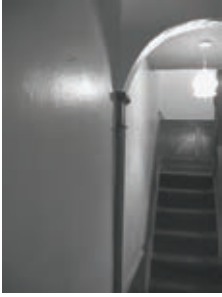
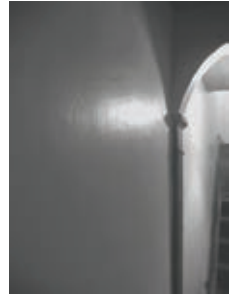
Schneider takes this difference and proposes a non-functional area of play, where rules are neither known nor clear, and therefore do not exist. In this way, he again subverts the utilitarian and functional aspects of spaces and elements, as he did initially in the case of the rooms. This is not about a new formalization of play but rather the creation of a space of disquiet and confusion where, once again, we do not know whether Schneider is basing his work on real biographical elements or if the whole thing is a work of fiction; and above all, where we do not know how to act. Certain elements of *Spielplatz* suggest specific references: the sandpit could be linked to the historical Sandgarten; the metallic tubes might allude to the practice of sport and the modern emphasis on sport as a formative element.

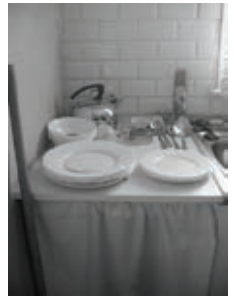
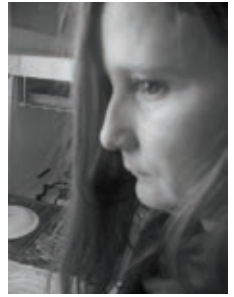
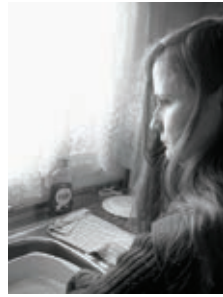
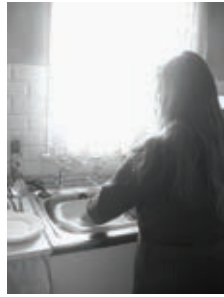
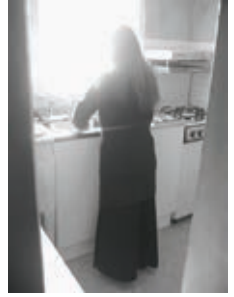
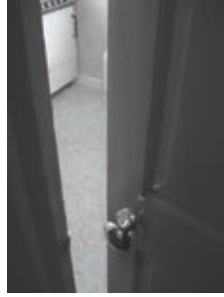
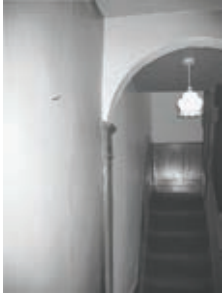
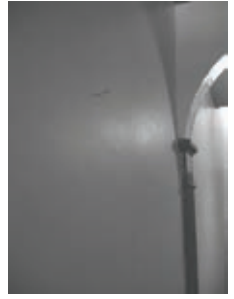
But above all, *Spielplatz* represents an invitation to inhabit that (false) public space in other ways, and to question, from a place of bewilderment, the dimension and the re-signification of spaces. Out of his own vital experience, Schneider proposes a space of memory to reactivate and inhabit the area of play. Once again, *It's All Rheydt*.

—

8— Roger Caillois, *Man, Play and Games*, trans. Meyer Barash, Urbana and Chicago, University of Illinois Press, 2001.

9— *Homo ludens* (1938) by Johan Huizinga analyzes the importance of play in the social and cultural development of individuals.

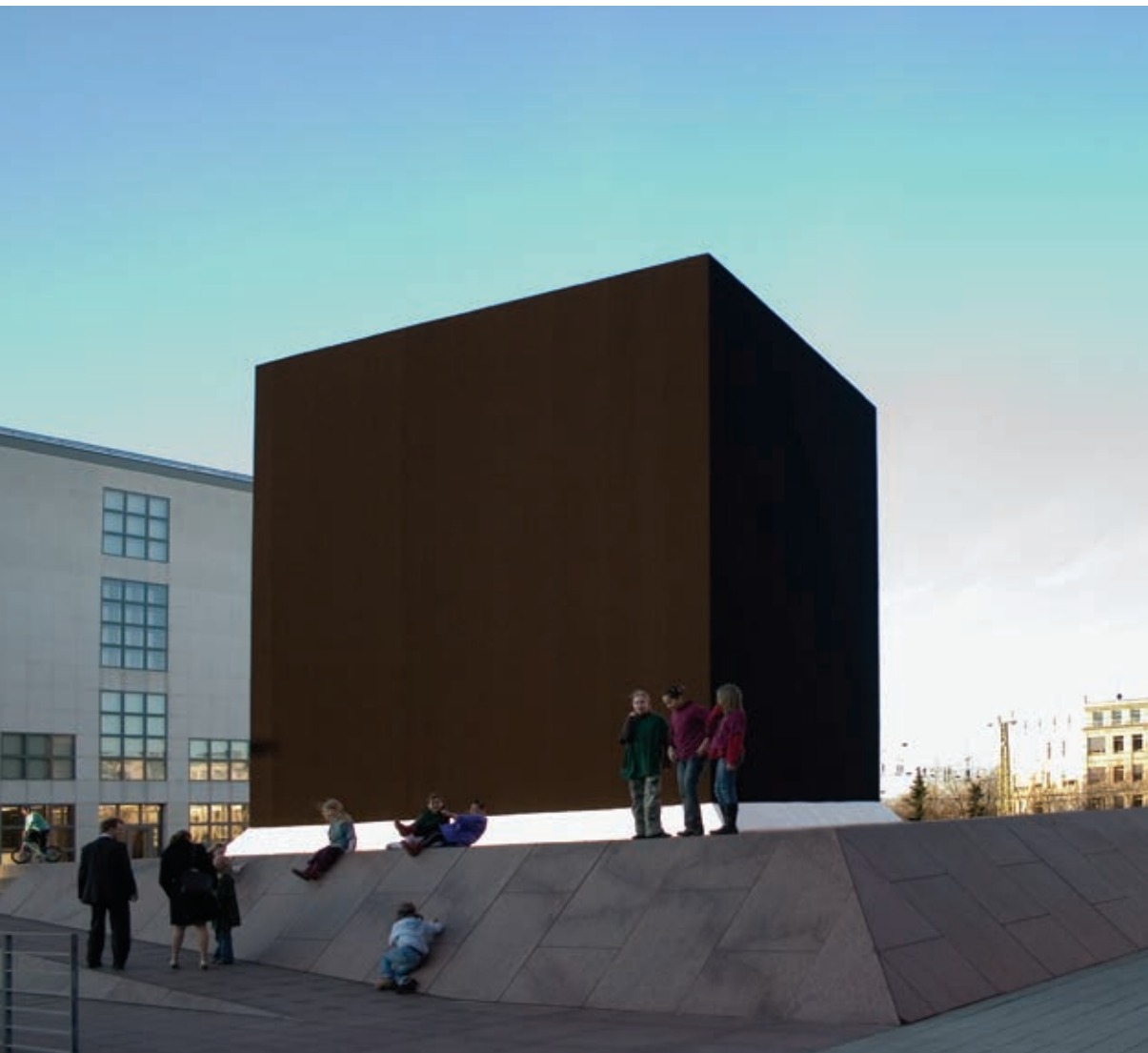




La familia Schneider, [The Schneider Family]—Die Familie Schneider,
Waldenstreet 16, London, 2004 [Cat. 12]

Aspectos fotográficos en la obra de Gregor Schneider

ORY DESSAU



Cubo Hamburgo—Cube Hamburg, Hamburguer Kunsthalle, Hamburg, 2007

El mecanismo fotográfico —reconstruir y duplicar espacios y objetos— es parte esencial de la obra completa de Gregor Schneider, que empezó a tomar forma en *Haus u r* [*Casa u r*] (1985-a la fecha). *Haus u r* era una construcción abandonada en la ciudad natal de Schneider, Mönchengladbach-Rheydt, cuya estructura interna comenzó a reconstruir en 1985, al edificar habitaciones dentro de las habitaciones existentes de la casa (ventanas frente a las ventanas, muros frente a los muros, pisos encima de los pisos, etc.) por espacio de casi dos décadas. Al repetir los elementos y materiales arquitectónicos existentes con un efecto cebolla, *Haus u r* se creó como un duplicado indistinguible de sí misma, un duplicado que ocultaba y asimilaba a su original. Cada una de sus habitaciones era una réplica de la habitación original en la que se había reconstruido. “Detrás de las paredes de la habitación instalada estaba la misma habitación, desplazada ahora hacia lo desconocido, desde donde su misterio también infectaba a la habitación que recién existía”.¹ Reconstruidas encima, en frente y debajo de sí mismas, las habitaciones de *Haus u r* planteaban un problema ontológico, puesto que también eran las habitaciones originales en las que habían sido insertadas, así como el espacio —la diferencia— entre ambas.

En la Bienal de Venecia de 2001, después de 16 años de dedicación psicológica y física, Schneider amplió aun más la repetición subyacente de *Haus u r* cuando desmanteló sus habitaciones y las reconstruyó en el Pabellón Alemán del Giardino bajo el título *Totes Haus u r* [*Casa muerta u r*] (2001) —que ganó el León de Oro para Alemania por mejor participación nacional. Reconstruir una reconstrucción le permitió a la *Totes Haus u r* de Schneider una mayor radicalización de los aspectos fotográficos de su práctica. Donde *Haus u r* expandía la lógica fotográfica de reconstruir el contexto de la representación óptica al contexto de la realización física, *Totes Haus u r* implementaba esta lógica con el fin de extraer y dislocar pedazos de la realidad y repartirlos por el mundo como la personificación de una muerte viviente.

1— Ulrich Loock, *Gregor Schneider: Wall Before Wall*, catálogo de la exposición, Bonn, Bundeskunsthalle, Distanz Verlag, 2016, p. 71.

En este sentido, la apariencia fotográfica de las habitaciones de *Haus u r* y *Totes Haus u r* menoscaba el estatus de la fotografía como documento que corresponde a la cosa que registra post facto. Funciona como una parte integral de la reconstrucción de la reconstrucción de lo que originalmente era una reconstrucción, además de ampliar la fragmentación de lo que ya es una espacialidad tipo zombi atrapada en un evento continuo de autodesplazamiento.

La obra de Schneider no se apoya en las definiciones convencionales de fotografía, que entonces procede a desafiar. También redefine el significado de lo fotográfico. Como se sugiere arriba, el método de reconstruir de Schneider va más allá de la duplicación: involucra velar, tamizar, ocultar y enterrar. En el universo de Schneider, lo que está a la vista indica la cosa inaccesible que está más allá, sin exponer esa cosa. Lo que se ve sugiere lo que no se ve, sin volverlo visible. La obra de Schneider nos sitúa en un estado continuo de incertidumbre e imperceptibilidad. Sugiere que la visión humana, y por lo tanto la fotografía como su paralelo tecnológico, no puede proporcionarnos un conocimiento del mundo que observamos y en el cual vivimos, de la historia y la sociedad de la que formamos parte. La obra de Schneider aborda la realidad como algo predominantemente irrepresentable. Rechaza la alta visibilidad y, en consecuencia, la práctica y la técnica de la visualización.

La concepción de *Haus u r* como una copia sin origen, una copia que consume a su original, llevó a Schneider años después a *Cube* [*Cubo*] (2005-2007) y *Weisse Folter* [*Tortura blanca*] (2005-2007), dos obras que demuestran las formas en que implementa la lógica fotográfica de los simulacros al pasarla del campo virtual al campo material. El *Cube* de Schneider es una estructura cúbica gigantesca. Cada cara tiene una superficie de 14 metros cuadrados. Cubierto de tela negra, parece replicar la Kaaba, el edificio sagrado del islam, sitio al que no pueden acceder los no musulmanes como el propio Schneider. Desde ese punto de vista, el *Cube* de Schneider no tiene origen. Replica un objeto inaccesible del que él es excluido.

La prístina instalación total *Weisser Folter* es otro ejemplo de un duplicado sin origen, es decir, cuyo origen es inaccesible. Organizada como una secuencia laberíntica de resplandecientes pasillos grises aislados acústicamente,

flanqueados por puertas de un rojo profundo y pequeñas celdas blancas impecables con camas empotradas, una sola pieza de acero troquelado que es lavabo/excusado y una angosta ventana opaca, *Weisse Folter* se basó en imágenes del Campo de detención 5 de la base naval de la Bahía de Guantánamo: un hoyo negro inexplorado e inaccesible donde la gente desaparece.

Además de la naturaleza de *Cube* y *Weisse Folter* como tipos de simulacros actualizados, las imágenes fotográficas del *Cube* de Schneider juegan un papel crucial en la narrativa de la obra. El plan original de Schneider era erigir *Cube* en la Plaza de San Marcos durante la Bienal de Venecia de 2005. Sin embargo, en el último momento los organizadores de la bienal retiraron el permiso para este plan, atribuyéndole erróneamente a la obra un potencial de provocación política. Como resultado, la prohibición de la construcción de *Cube* en la Plaza de San Marcos puso un nuevo énfasis en sus simulaciones digitales. En estas apariciones, *Cube* hace posible una conexión dialéctica entre la prohibición (contra su construcción) y el deseo de romperla. Es como si las apariciones simuladas de *Cube* expresaran el deseo de romper la prohibición que surge como consecuencia del intento de hacerla cumplir. Así, las representaciones digitales del cubo negro de Schneider en la Plaza de San Marcos se convirtieron en simulaciones de un desastre, de una ley que se rompió, de un evento que ha evadido cualquier control o predicción. Las imágenes de simulaciones de *Cube* en Venecia, junto con imágenes documentales de su construcción real afuera de la Kunsthalle de Hamburgo dos años después (en *Cube Hamburg* [*Cubo Hamburg*], 2007), se convirtió en un evento continuo. A la luz de su prohibición primaria, el movimiento imaginado de *Cube* de un sitio a otro entre Venecia y Hamburgo, y de un contexto simulado a uno real se acumuló en una especie de *storyboard*: una colección de fotos fijas especulativas y documentales tomadas de una película de desastres en la que un cubo negro gigantesco invade el mundo civilizado, amenazando el orden existente junto con todo el orden simbólico que lo valida. Las imágenes simuladas del *Cube* de Schneider designaban no sólo su no aparición, su rechazo, sino un posible futuro: el peligro de lo que pudo haber venido después (de la nada, en un momento inesperado).

Estas imágenes desdibujan la diferencia entre lo fantasmático y lo real, entre lo virtual y lo existente, y son una de las claves para entender el papel del mecanismo fotográfico en la obra de Schneider.

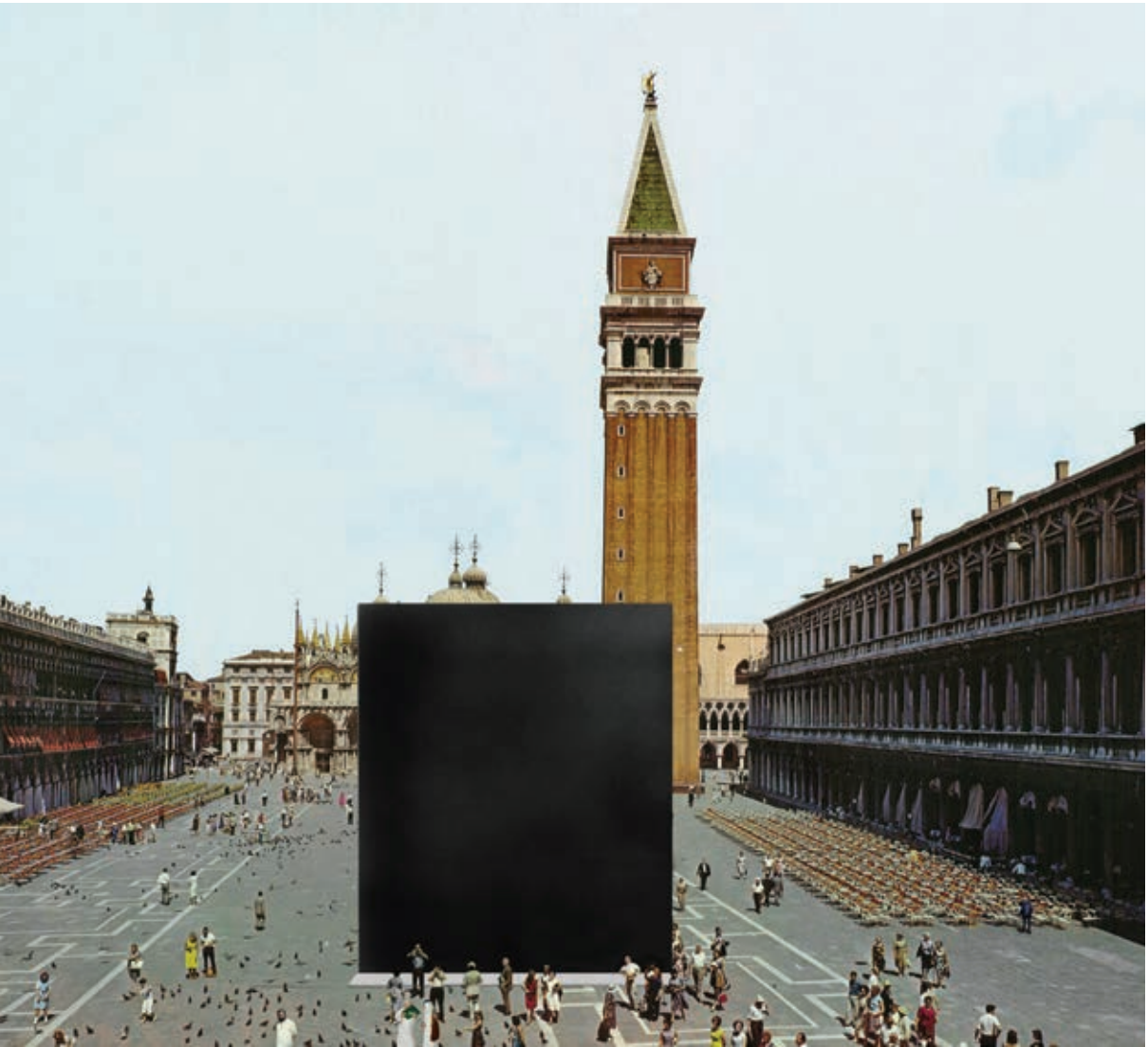
El movimiento inagotable en la obra de Schneider entre lo imaginario y lo físico, entre la inmovilidad y la movilidad, entre lo quieto y lo vivo, también aplica a los experimentos del artista con el cuerpo humano. El ejemplo por excelencia de estos experimentos es su *Alte Hausschlampe* [*Vieja golfa de casa*] (2000-2003). La obra era una escultura performativa, en la que una persona real era obligada a acostarse de cara al piso sin moverse. Más tarde, la persona real era reemplazada por una muñeca/escultura. Partiendo de esta base, más que como una imagen fabricada del cuerpo humano, las muñecas/esculturas de Schneider se experimentan como su extensión, como su efecto secundario y su insinuación preliminar. Participan en la reconstrucción del cuerpo de la misma manera en que la diseminación fotográfica de *Haus u r* y *Totes Haus u r* participa en la reconstrucción de sus habitaciones. La interacción que Schneider logra entre el cuerpo vivo y el objeto muerto transforma a cada uno en metonimia del otro. Schneider niega el cuerpo, lo objetifica, al volverlo inmóvil. Luego lo niega otra vez al representar el cuerpo en la forma de una muñeca/escultura. Esta doble negación anima al objeto en términos de un cuerpo muerto, mientras que revela el cuerpo muerto en términos de un objeto viviente, superando la diferencia entre la vida y la muerte.



Celda de alta seguridad y aislamiento No. 3—High Security and Isolation Cell No. 3, Rheydt, 2005, Düsseldorf, 2007 41

Aspects of Photography in the Work of Gregor Schneider

ORY DESSAU



Cubo Venecia—Cube Venice (simulación digital—graphic elaboration),
Venezia, 2005. 51 International Art Exhibition, Giardini della Biennale

The photographic mechanism—reconstructing and duplicating spaces and objects—lies at the heart of Gregor Schneider’s whole body of work, as it began to take shape in *Haus u r* [*House u r*] (1985-to present). *Haus u r* was a derelict building in Schneider’s hometown Mönchengladbach-Rheydt, whose inner structure he began reconstructing in 1985, building rooms inside the house’s pre-existing rooms (with windows in front of windows, walls in front of walls, floors on top of floors, etc.) over the course of nearly two decades. Repeating the existing architectural elements and materials in an onion-like effect, *Haus u r* was created as an indistinguishable duplicate of itself, a duplicate that concealed and assimilated its original. Each of its rooms was a replica of the original room inside which it was reconstructed. “Behind the walls of the installed room is the same room, pushed now into the unknown, from where its obscurity also infected the newly existing room.”¹ Reconstructed on top of, in front of and below themselves, the rooms in *Haus u r* presented an ontological problem, since they were also the original rooms into which they were inserted, as well as the space—the difference—between them.

At the 2001 Venice Biennale, following 16 years of psychophysical investment, Schneider further extended the underlying repetition of *Haus u r* when he dismantled its rooms and reconstructed them in the German Pavilion in the Giardini under the title *Totes Haus u r* [*Dead House u r*] (2001) (which won Germany the Golden Lion for best national participation). Reconstructing a reconstruction enabled Schneider’s *Totes Haus u r* to further radicalize the photographic aspects of his practice. Where *Haus u r* expanded the photographic logic of reconstruction from the context of optical representation to the context of physical consumption, *Totes Haus u r* implemented this logic in order to extract and dislocate pieces of reality and distribute them in the world as a personification of living death.

In this sense, the photographic appearance of the rooms of *Haus u r* and *Totes Haus u r* undermines the status of the photograph as a document that corresponds to the thing it

1—Ulrich Loock, ed., *Gregor Schneider: Wall Before Wall*, exhibition catalogue, Bonn, Bundeskunsthalle, Distanz Verlag, 2016, p. 71.

records. It functions as an integral part of the reconstruction of the reconstruction of what was originally a reconstruction, as well as extending the fragmentation of what is now a zombie-like spatiality caught in an on-going event of self-displacement.

Schneider's work does not rely on conventional definitions of photography, which it then proceeds to challenge. It also redefines the meaning of the photographic. As suggested above, Schneider's method of reconstructing goes beyond duplication; it involves veiling, screening, concealing, and burying. Within Schneider's universe, what is seen indicates the inaccessible thing that lies beyond it without exposing that thing. What is seen intimates that which is unseen without rendering it visible. Schneider's work situates us within a continuous state of uncertainty and imperceptibility. It suggests that human vision, and therefore photography as its technical parallel, cannot provide us with knowledge about the world we observe and live in, about the history and society of which we are part. Schneider's work addresses reality as predominantly undepictable. It rejects high visibility and, consequently, the practice and technique of visualization.

The conception of *Haus u r* as a copy without origin, a copy that consumed its original, brought Schneider years later to *Cube* (2005-2007) and *Weisse Folter* [*White Torture*] (2005-2007), two works that demonstrate the ways in which he implements the photographic logic of the simulacra while shifting it from the virtual field to the material field. Schneider's *Cube* is a gigantic cubic structure. Each of its faces has an area of 14 square meters. Covered in black cloth, it appeared to replicate Islam's holy edifice of the Kaaba, a site that cannot be accessed by non-muslims such as Schneider himself. From this point of view, Schneider's *Cube* has no origin. It replicates an unapproachable object from which he is excluded.

The pristine total installation, *Weisse Folter*, is another example of a duplicate without origin, that is, whose origin is inaccessible. Organized as a maze-like sequence of shiny grey soundproofed hallways, lined with deep-red doors and small spotless white cells with built-in beds, a one-piece stainless steel cast of a sink/toilet and an opaque vertical window slit, *Weisse Folter* was based on images of Detention Camp 5 in Guantanamo Bay naval base—an unmapped, out-of-reach black hole that makes people disappear.

In addition to the nature of *Cube* and *Weisse Folter* as kinds of actualized simulacra, the photographic images of Schneider's *Cube* play a crucial role within the narrative of the work. Schneider's original plan was to erect *Cube* in St. Mark's Square during the 2005 Venice Biennale. At the last moment, however, the organizers of the biennale withdrew permission for this plan, mistakenly attributing to the work a potential political provocation. As a result, the prohibition on the erection of *Cube* in St. Mark's Square placed a new emphasis on its digital simulations. In these appearances, *Cube* makes possible a dialectical connection between the prohibition (against its erection) and the desire to break it. It is as though the simulated appearances of *Cube* expressed the desire to break the prohibition arising as a consequence of the attempt to enforce it. Thus, the digital representations of Schneider's black cube in St. Mark's Square turned into simulations of a disaster, of a broken law, of an event that has evaded control or prediction. The images of *Cube* simulations in Venice, along with documentary images depicting its actual construction outside the Kunsthalle in Hamburg two years later (in *Cube Hamburg*, 2007), turned into an on-going event. In the light of its primary prohibition, the imagined movement of *Cube* from site to site between Venice and Hamburg, and from a simulated context to a real one accumulated into a kind of storyboard: a collection of speculative and documentary film stills taken from a disaster movie in which a gigantic black cube invades the civilized world, threatening the existing order along with the entire symbolic order that validates it. The simulated images of Schneider's *Cube* designated not only its non-appearance, its rejection, but also a possible future—the danger of what might have come next (out of nowhere, at an unexpected moment). These images blur the difference between the phantasmatic and the real, between the virtual and the actual, and are one of the keys through which the role of the photographic mechanism in Schneider's work can be understood.

The inexhaustible movement in Schneider's work between the imaginary and the physical, between immobility and motion, between the still and the living, also applies to the artist's experiments with the human body. The example of these experiments par excellence is his *Alte Hausschlampe* [*Old House Slut*] (2000-2003). The work was a

performance sculpture, in which a real person was forced to lie down with their face to the floor and remain still. Later, the real person was replaced by a doll/sculpture. On this basis, rather than a fabricated image of the human body, Schneider's dolls/sculptures are experienced as its extension, as both its after-effect and preliminary intimation. They participate in the reconstruction of the body in the same way the photographic dissemination of *Haus u r* and *Totes Haus u r* participates in the reconstruction of their rooms. Schneider's interplay between the living body and the dead object transforms each into a metonym of the other. Schneider negates the body, objectifies it, by rendering it motionless. He then negates it once again by representing the body in the form of a doll/sculpture. This double negation animates the object in terms of a dead body, while revealing the dead body in terms of a living object.



ur 8, *Espacio muerto totalmente aislado* [Totally Insulated Dead Space]—
Total Isolierter Toter Raum, Giesenkirchen, 1989





Cuarto de niños [Kids Room]—Kinderzimmer, Rheydt, 2008.
Vista de la instalación en la exposición—View installation at the exhibition *Punto muerto*.
Gregor Schneider, Centro de Arte 2 de Mayo, Madrid, 2011 [Cat. 2]



50 *Baño—Bathroom*, London, 2004 (No. 14 y—and No. 16). Vista de la instalación en—
View installation at MACRO, Museo d'Arte Contemporanea Roma, Roma, 2008 [Cat. 1]



Dormitorio—Sleeping Room, London, 2004. Vista de la instalación en—
Installation view at *Wall before Wall*, Bundeskunsthalle, Bonn, 2016 [Cat. 3] 51

GREGOR SCHNEIDER

(Rheydt, Mönchengladbach, Alemania, 1969). Desde 1985, Schneider ha estado trabajando exhaustivamente en la casa en Unterheydener Straße en Mönchengladbach-Rheydt. Creó réplicas de las habitaciones existentes construyendo habitaciones enteras dentro de las otras, cada una con paredes, techo y piso. Para el espectador, estas habitaciones dobles no se ven como habitaciones dentro de habitaciones. Algunos cuartos se vuelven inaccesibles, ocultos detrás de paredes, y otros quedan incomunicados por concreto, tuberías o aislantes acústicos. Por medio de lámparas exteriores fijas, se simulan diferentes horas del día. Las habitaciones están numeradas consecutivamente (*u r 0*) para distinguirlas claramente.

En 2001, Schneider recibió el León de Oro en la Bienal de Venecia por su obra *Totes Haus u r* [*Casa muerta u r*], exhibida en el Pabellón Alemán. De 1999 a 2003, fue profesor visitante en varias escuelas de arte, incluyendo: De Ateliers, Amsterdam; la Hochschule für bildende Künste, Hamburgo; y la Det Kongelige Danske Kunstakademi, Copenhague. Schneider fue elegido profesor de escultura en la Universität der Künste Berlin en 2009, la Kunstakademie München en 2012, y la Kunstakademie Düsseldorf en 2016.

BIOGRAPHICAL SKETCH

GREGOR SCHNEIDER

(Rheydt, Mönchengladbach, Germany, 1969) Since 1985, Schneider has been working painstakingly on the house at Unterheydener Straße in Mönchengladbach-Rheydt. He created replicas of the existing rooms by building complete rooms inside of others, each one consisting of walls, ceilings and floors. To the viewers, these doubled rooms are not visible as rooms within rooms. Some rooms become inaccessible, hidden behind walls, and others are isolated by concrete, plumbing, insulation or sound-absorbing materials. By means of fixed exterior lamps, different times of the day are simulated. The rooms are numbered consecutively (*u r O*) for clear distinction.

In 2001, Schneider was awarded the Golden Lion at the Venice Biennale for his work *Totes Haus u r* [*Dead House u r*], exhibited at the German Pavilion. From 1999 to 2003, he served as visiting professor at several art schools including: De Ateliers in Amsterdam, the Hochschule für bildende Künste, Hamburg, and at the Det Kongelige Danske Kunstakademi, Copenhagen. Schneider has been elected professor of sculpture at the Berlin Universität der Künste in 2009, the Kunstakademie München in 2012, and the Kunstakademie Düsseldorf in 2016.



Parque [Playground]—Spielplatz, Rheydt, 2016

CATÁLOGO

CATALOGUE

Todas las piezas son cortesía del artista excepto cuando se indica lo contrario—All the pieces are courtesy of the artista unless stated otherwise.

I. HABITACIONES—ROOMS

1. *Baño—Bathroom*, London, 2004

Habitación dentro de habitación, aglomerado y armazón de madera, puerta, lámpara, radiador, vitrina, tina, lavabo, retrete, muros y techo blancos, sin soporte—Room in room, chipboards on construction made of wood, door, lamp, radiator, glass cabinet, bathtub, basin, toilet, walls and ceiling white, freestanding
296.4 × 211.4 × 229.8 cm

2. *Cuarto de niños [Kids Room]—Kinderzimmer*, Rheydt, 2008

Habitación dentro de habitación, triplay listonado en armazón de madera, 1 tubo (Ø 1.60), puerta, espejo, lámpara, piso y muro de PVC beige, 3 muros blancos, techo rosa, sin soporte—Room in room, chipboards on construction made of wood, 1 pipe (Ø 160 cm), door, mirror, lamp, beige PVC on floor and at one wall, 3 white walls, pink ceiling, freestanding
362 × 332 × 218 cm

3. *Dormitorio—Sleeping Room*, London, 2004

Habitación dentro de habitación, triplay listonado en armazón de madera, puerta, lámpara, radiador, cama, vitrina, alfombra y techo blancos, muros rosas, sin soporte—Room in room, chipboard on wooden construction, door, lamp, radiator, bed, glass cabinet, white carpet and ceiling, pink walls, freestanding
369.1 × 306.2 × 227.8 cm

4. *Garaje—Garage*, Rheydt, 2002

Habitación dentro de habitación, yeso y aglomerado en armazón de madera, aplanado, piso de concreto sobre construcción de

madera, puerta de garaje metálica, malla metálica, lámpara, sin soporte—Room in room, plaster, fiberboard on wooden construction, concrete floor on wooden construction, metal garage door, metal grid, lamp, freestanding
623 × 353 × 257 cm

5. *u r 41, cuarto sin título [u r 41 Untitled Room]*—*u r 41 raum ohne titel*, Rheydt, 2002

Habitación dentro de habitación, panel de yeso y armazón de madera, aplanado, piso de concreto sobre construcción de madera, tabicón, vidrio, puerta, malla metálica, 2 lámparas, cortina, radiador, bolsa de basura, muros y techo blanco aplanados, sin soporte—Room in room, plaster boards on wooden construction, plastering, concrete floor on wooden construction, aerated concrete blocks, large glass pane, door, metal grid, 2 lamps, curtain, radiator, garbage bag, white plastered walls and ceiling, freestanding
423 × 300 × 272 cm

II. VIDEOS

6. *Calle principal [Main street]*—*Hauptstrasse*, Garzweiler, 2008

Video
5' 11"

7. *Casa muerta u r [Dead House u r]*—*Totes Haus u r*, Venezia, 2001

Video
31' 41"

8. *Casa u r [House u r]*—*Haus u r*, Rheydt, 1996

Video
31' 41"

9. *Comer [Eat]*—*Essen*, Odenkirchener Str. 202, Rheydt, 2014

Video
7'35"

10. *Dormir [Sleep]*—*Schlafen*, Odenkirchener Str. 202, Rheydt,

2014
Video
10'

11. *La familia Schneider* [*The Schneider Family*]*—Die Familie Schneider*, Waldenstreet 14, London, 2004

Video

12' 34"

12. *La familia Schneider* [*The Schneider Family*]*—Die Familie Schneider*, Waldenstreet 16, London, 2004

Video

12' 34"

13. *Lugar de nacimiento* [*Birthplace*]*—Geburtshaus*, Odenkirchener Str. 202, Rheydt, 2014

Video

8'08"

14. *Lugar de nacimiento desmantelado* [*Gutted Birthplace*]*—Entkernetes Geburtshaus*, Odenkirchener Str. 202, Rheydt, 2014

Video

13'13"

III. ESCULTURAS—SCULPTURES

15. *Caja de cartón* [*Cardboard Box*]*—Karton*, Rheydt, 1999-2003

2 muñecas, 2 rabos, 4 bloques amarillos, 4 piedras blancas y 1 mano, cartón, poliestireno, yeso, cemento, pintura—2 dolls, 2 cocks, 4 yellow stones, 4 white stones and 1 hand, cardboard, polystyrene, plaster, cement, paint

60 × 60 × 50 cm

16. *La cola en el cubo* [*Cock in Bucket*]*—Schwanz im Eimer*, Rheydt, 1999-2000

Sellador para cáñamo, vaselina y plástico—Hemp seal, vaseline and plastic

30 × 30 × 40 cm

17. *Gemelas* [*Twins*]*—Zwillingstochter*, Rheydt, 2008

Silicón, ropa, bolsa de plástico—Silicone, clothing, plastic bag

112 × 60 × 20 cm

18. *Muro pequeño, casa Muerta u r* [*Small Wall, Dead House u r*]*—Kleine Mauer, Totes Haus u r*, Venezia, 2001

Concreto celular, yeso, silicón, esperma—Aerated concrete, plaster, silicone, sperm
62.5 × 12 × 125.5 cm

19. *Niño en saco*, [*Child in Bag*]*—Kind (sitzend ohne Kopf)*, Rheydt, 2004

Silicón, ropa, bolsa de plástico—Silicone, clothing, plastic bag
130 × 40 × 45 cm

20. *Núcleo negativo* [*Negative Core*]*—Negativkern*, Rheydt, 1993
Plomo, colchoneta de lana de vidrio, yeso, material absorbente de ruido—Lead, glass wool, plaster, sound-absorbing material, paint

53 × 53 × 46 cm

21. *Saco azul* [*Blue Sack*]*—Blauer Sack*, Rheydt, 2001

Plástico, yeso y pintura—Plastic, plaster, paint

50 × 45 × 45 cm

22. *Ventre* [*Belly*]*—Bauch*, Rheydt, 1992

Yeso—Plaster

38 × 41 × 26 cm

IV. FOTOGRAFÍAS—PHOTOGRAPHS

23. *Casa muerta u r* [*Dead House u r*]*—Totes Haus u r*, Venezia, 2001

Bodega [*Cellar*]*—Keller*

El último agujero [*The Last Hole*]*—Das letzte Loch*,

Sala de café [*Coffee Room*]*—Kaffeezimmer*

Sala de aislamiento [*Insulated Room*]*—Isolierraum*

Escalera [*Stairwell*]*—Treppenhaus*

El núcleo [*In the Core*]*—Im Kern* (2)

Bajo el núcleo [*Under the Core*]*—Unter im Kern* (3)

Cocina [*Kitchen*]*—Küche*

Fotografías—Photographs

30.5 × 40.6 cm

24. *Casa u r* [*House u r*]*—Haus u r*, Rheydt, 1985-2001

El núcleo [*In the Core*]*—Im Kern*, 1996

Fotografía—Photograph

30.5 × 40.6 cm

Haus u r (1, 2, 46, 48, 51, 52, 53, 58, 65, 66, 67, 68, 78), 2000

13 fotografías—photographs

30.5 × 40.6 cm

Salida de emergencia [*Emergency Exit*]*—Notausgang*, 1995

Fotografía—Photograph

30.5 × 40.6 cm

u 7 - 10, 1987 (2)

u 24, 1989 - 93

u 25, 1989 - 93

u 28 - 29, 1989 - 93

u 30, 1989 - 93

u r 1, 1986

u r 3, 1988

u r 4, 1988

u r 5, 1988

u r 10, 1993

u r 10-5, 1993

u r 10-6, 1993

u r 10-8, 1993

u r 1 u 16, 1988

Fotografías—Photographs

30.5 x 40.6 cm c/u—ea.

u r 1, Entrada [*Entrance*]*—Eingang*, Rheydt, 1986

Fotografía—Photograph

30.5 × 40.6 cm

u r 7, Estudio [*Studio*]*—Atelier*, 1995

Fotografía—Photograph

30.5 × 40.6 cm

u r 10-2, Ya debería ser de día [*It Should Be Day*]*—*

Es müsste jetzt Tag sein, 1993

Fotografía—Photograph
30.5 × 40.6 cm

u r 18 Soplo (de Berlín) [Puff (From Berlin)]—Puff (aus Berlin), 1996

Fotografía—Photograph
30.5 × 40.6 cm

u r 11 u 56, Corredor [Corridor]—Flur, 1993

Fotografía—Photograph
30.5 × 40.6 cm

25. *Julio, antes de la explosión [July, Before the Explotion]—Juli, vor Explosión*, Venezia, 1988

Fotografía—Photograph
32 × 26 cm (enmarcada—framed)

26. *Julio, después de la explosión [July, After the Explotion]—Juli, nach Explosión*, Venezia, 1988

Fotografía—Photograph
32 × 26 cm (enmarcada—framed)

27. *u r 10 – Color 1, 2, 3 / Sala de café [Color 1, 2, 3 / Coffee Room]—Farbe 1, 2, 3 Kaffeezimme*, Rheydt, 1993

3 fotografías—photographs
42 x 32 cm c/u—ea. (enmarcadas—framed)

28. *u r 1 u 14, Dormitorio III [Bedroom III]—Schlafzimmer III*, Rheydt, 1988

Fotografía—Photograph
30.5 x 40.6 cm

29. *u r 19, Nido de amor 1, 2, 3 [Love Nest 1,2,3]—Liebeslaube 1, 2, 3*, Rheydt, 1995-1996

3 fotografías—photographs
30.5 × 40.6 cm c/u—ea.

30. *u r 12, Cuarto de invitados totalmente aislado [Totally Insulated Guest Room]—Total isoliertes Gästezimmer, 1, 2*, Rheydt, 1995

Fotografía—Photograph
30.5 × 40.6 cm c/u—ea.

31. *u r 1 u 14, Dormitorio (I, II, III) [Bedroom (I, II, III)]—Schlafzimmer (I, II, III)*, Rheydt, 1988
3 fotografías—3 photographs
30.5 × 40.6 cm c/u—ea.

32. *u r 14, El último agujero [The Last Hole]—Das letzte Loch*, Rheydt, 1996
Fotografía—Photograph
30.5 × 40.6 cm

33. *u r 3 A, Casa u r [House u r]—Haus u r*, Berlin, 1994
Fotografía—Photograph
32 x 26 cm (enmarcada—framed)

34. *u r 36, Duro—Hardcore, Gartenlaube*, Krefeld, 2000
Fotografía—Photograph
30.5 × 40.6 cm

V. PRODUCCIÓN MUAC—MUAC PRODUCTION, 2017

35. *Parque [Playground]—Spielplatz*, 2017

Estructura con argollas [Ring Frame]—Ringe Gerüst

Subibaja [Seesaw]—Wippe

Balón para trepar [Climbing Ball]—Kletterkugel

Asta bandera [Flag Pole]—Fahnenmast

Colupio con barra [Swing with Pull Bar]—Schaukel mit Klimmzugstange

Estructura para escalar [Climbing Frame]—Klettergerüst

Arenero [Sandbox]—Sandkasten

Túnel [Crawl Tunnel]—Krabbeltunnel

Resbaladilla [Slide]—Rutsche

Espaldera de gimnasia [Wall Bars]—Sprossen Wand

Estructuras metálicas, fibra de vidrio, esmalte, tubo, arena y piedras—Metalic structures, fiberglass, enamel, pipe, sand and stones
Medidas variables—Variable dimensions

CRÉDITOS DE EXPOSICIÓN

EXHIBITION CREDITS

Curaduría—Curatorship

Virginia Roy

GREGOR SCHNEIDER STUDIO

Kamil Jackiewicz

Producción museográfica—

Installation Design

Joel Aguilar

Salvador Ávila Velazquillo

Adalberto Charvel

Cecilia Pardo

Programa pedagógico—

Pedagogical Program

Luis Vargas Santiago

Eliza Mizrahi

Colecciones—Registrar

Julia Molinar

Juan Cortés

Claudio Hernández

Elizabeth Herrera

Procuración de fondos—Fundraising

Gabriela Fong

María Teresa de la Concha

Josefina Granados

Alexandra Peeters

Comunicación—Media

Carmen Ruiz

Ekaterina Álvarez

Francisco Domínguez

Ana Cristina Sol

Curador en jefe—Chief Curator

Cuauhtémoc Medina

AGRADECIMIENTOS

ACKNOWLEDGEMENTS

El Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC, agradece a las personas e instituciones cuya generosa colaboración hizo posible la muestra de la exposición *Gregor Schneider. Kindergarten*.

The Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC, wishes to thank the people and institutions whose generous assistance made possible the exhibition *Gregor Schneider. Kindergarten*.

Projekträger
Institutiones responsables



Premium Partner
Socios Premium



Partner
Socios



Förderer
Patrocinadores

B.Braun México, BMW Group México, Covestro, EY México, EUCERIN, Festo, fischer Mexicana S.A. de C.V., Gütermann Polygal Mexicana, S.A. de C.V., Herrenknecht AG, INDUSTRIAS NORM, Infineon Technologies AG, Merck, NIVEA, Protección Dinámica Agente de Seguros y de Fianzas, S.A. de C.V., Psyma Latina, Siemens, thyssenkrupp, T-Systems México, Universidad Interamericana para el Desarrollo – UNID, visitBerlin, Von Wobeser y Sierra, S.C., WALTHO Soluciones y Desarrollos Sustentables, Carl Zeiss.

In Kooperation mit
En cooperación con



GREGOR SCHNEIDER KINDERGARTEN se terminó de imprimir y encuadernar el 11 de febrero de 2017 en los talleres de Offset Rebosán S.A. de C.V., Acueducto 115, col. Huipulco, Tlalpan, Ciudad de México. Para su composición se utilizó la familia tipográfica Linotype Centennial, diseñada por Adrian Frutiger. Impreso en Domtar Lynx de 216 g y Bond blanco de 120 g. Diseño y supervisión de producción Periferia. El tiraje consta de 300 ejemplares.

GREGOR SCHNEIDER KINDERGARTEN was printed and bound on February 11th, 2017 in Offset Rebosán S.A. de C.V., Acueducto 115, col. Huipulco, Tlalpan, Mexico City. Typeset in Linotype Centennial, designed by Adrian Frutiger. Printed on 216 g Domtar Lynx and 120 g Bond white paper. Design and production supervision by Periferia. This edition is limited to 300 copies.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Enrique Luis Graue Wiechers
Rector—Rector

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Secretario General—Secretary General

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez
Secretario Administrativo—Administrative Secretary

Dr. Alberto Ken Oyama Nakagawa
Secretario de Desarrollo Institucional—Secretary
of Institutional Development

Dr. César Iván Astudillo Reyes
Secretario de Servicios a la Comunidad—Secretary
of Community Service

Dra. Mónica González Contró
Abogada General—General Counsel

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL DEPARTMENT OF CULTURAL AFFAIRS

Dr. Jorge Volpi Escalante
Coordinador—Coordinator

Mtra. Graciela de la Torre
Directora General de Artes Visuales · MUAC—General Director,
Visual Arts · MUAC

En 1985, Gregor Schneider empezó a construir habitaciones completas en el interior de las habitaciones existentes en su casa de Rheydt (Alemania), replicando el espacio que albergaba. Desde entonces, Schneider ha creado una serie de construcciones espaciales que despojan estos lugares cotidianos de su familiaridad. Al abordar la dialéctica entre espacio privado y público, Schneider rehace, transforma y traslada paredes y muros al museo, con lo que desafía la lógica arquitectónica y cuestiona los límites del espacio.

La obra de Schneider cruza la historia reciente de Alemania con los espacios distópicos de su experiencia personal. A partir de la memoria y el recuerdo activados por el artista, dislocan la idea de lo apacible, y, más allá de la casa como lugar de recogimiento y protección, éstos se presentan como recintos inquietantes que nos desconciertan, incomodan y asfixian.

In 1985, Gregor Schneider began to build whole rooms inside the existing rooms of his house in Rheydt (Germany), replicating its interior spaces. Since then, Schneider has built a series of spatial constructions that divest these everyday places of their familiarity. Taking on the dialectic between private and public space, Schneider remakes, transforms and relocates walls within the museum, defying architectural logic and questioning the limits of space.

Schneider's work combines the recent history of Germany with the dystopian spaces of his personal experience. By means of memory and recollections activated by the artist, these spaces twist the idea of placidity and, moving beyond the house as a place of protection and seclusion, present themselves as disquieting precincts that disconcert, discomfort and suffocate.

11.02.2017-23.07.2017

Salas—Rooms 1 & 2

muac.unam.mx



museo universitario
arte contemporáneo

