

# The Way Things Do

Dossier de prensa  
30.6–1.10.17

## Índice

Nota de prensa	2
Plano de las salas	5
Artistas y proyectos	6
Publicación	16
Actividades	17
Información general	18

## **Nota de prensa**

### ***The Way Things Do***

30 de junio – 1 de octubre de 2017

Comisariada por Serafín Álvarez y Martina Millà

Inauguración: 29 de junio de 2017, a las 19 h

**La Fundació Joan Miró presenta la exposición *The Way Things Do*.**

**La muestra recupera el filme *The Way Things Go*, de Fischli y Weiss, con motivo de su trigésimo aniversario, y lo pone en manos de cuatro artistas nacidos en el momento en el que fue producido, proponiéndoles un ejercicio en torno a la recepción y la mirada.**

**Comisariada por Serafín Álvarez y Martina Millà, *The Way Things Do* incluye la proyección de la película original y tres nuevas producciones de cuatro artistas que hacen una relectura de aquella a partir del papel del objeto: Cécile B. Evans, Daniel Jacoby y Yu Araki, y Serafín Álvarez.**

**El proyecto plantea al mismo tiempo una reflexión sobre la relación que los artistas nacidos en los ochenta tienen con los referentes de generaciones anteriores y sobre la reconstrucción que hacen de ellos en sus producciones.**

**La muestra, que ha contado con el apoyo de Hangar, BAR Project, Arts Council Tokyo, Jan van Eyck Academie y Pro Helvetia, se podrá ver en la Fundació Joan Miró hasta el 1 de octubre de 2017.**

*The Way Things Go* (1985-1987) es una película de los artistas suizos Peter Fischli y David Weiss que documenta una larga reacción en cadena en la que objetos y materiales interactúan entre sí en un almacén. Asimismo, es una de las obras de arte más sorprendentes e influyentes producidas a finales del siglo XX. Apreciada por el público y elogiada por la audiencia especializada, la pieza fue uno de los trabajos más populares de la Documenta 8, celebrada en Kassel en 1987. Aparentemente caótico pero meticulosamente coreografiado, el vídeo constituye una respuesta irónica al contexto artístico y a las prácticas pictóricas de los años ochenta, al tiempo que plantea reflexiones sobre, entre otros, los binomios mecanismo y arte o determinismo y libertad.

En ocasión del trigésimo aniversario del filme, la Fundació Joan Miró revisita este referente de la cultura visual contemporánea con la exposición ***The Way Things Do***. Comisariada por el artista Serafín Álvarez y la responsable de

programas y proyectos de la Fundació, Martina Millà, la muestra incluye la proyección continua de la película original *The Way Things Go* y presenta nuevas producciones de cuatro artistas jóvenes que hacen una relectura de la misma: Serafín Álvarez (1985, España), Cécile B. Evans (1983, EE UU/Bélgica) y Daniel Jacoby (1985, Perú) y Yu Araki (1985, Japón).

En una primera instancia, la exposición es una mirada a *The Way Things Go* a través de un prisma objetual. Los comisarios han partido del análisis de los vínculos entre los varios objetos empleados en el filme, y especialmente de la autonomía con la que dichos objetos parecen establecer estas relaciones. Sin adscribirse a ninguna corriente específica, el contexto teórico de la exposición remite a las diversas aproximaciones a la noción de objeto articuladas recientemente en oposición al paradigma antropocéntrico. De este modo, ***The Way Things Do*** es una exposición protagonizada por los objetos, entendidos, según Álvarez, en un sentido amplio y no jerárquico. Objetos materiales e inmateriales, humanos y no humanos: figuras de acción, jinetes, pantallas, robots, imágenes, acontecimientos, emociones, sonidos, subtítulos. Para el comisario, «poner estos elementos heterogéneos bajo la lente del arte contemporáneo permite ver que un término tan común y ordinario como *objeto* es en realidad infinitamente complejo e inagotable».

Esta revisión de *The Way Things Go* se articula en tres instalaciones a cargo de artistas en la treintena, nacidos en la época en la que Fischli y Weiss produjeron su legendario filme, y marcados generacionalmente por la aceleración de los cambios tecnológicos y la eclosión de la cultura digital. Según Martina Millà, ***The Way Things Do*** es implícitamente «una invitación a transitar por el territorio de la recepción, de los recuerdos que muchos de los visitantes puedan tener de la década de los ochenta y de la relación que artistas nacidos en aquella década puedan tener con estos precedentes». Con un punto de partida cronológico concreto y unas obras que representan la actualidad, la muestra puede ser vista, según la comisaria, como «un recorrido casi fenomenológico que nos permite recapacitar sobre estas últimas décadas y sobre el balance y la reconstrucción que hacemos de ellas según sea nuestra biografía».

Daniel Jacoby y Yu Araki ocupan la primera sala con *Mountain Plain Mountain*, un proyecto conjunto que ha contado con el apoyo del Arts Council Tokyo, Hangar y la Jan van Eyck Academie, y que surge de su interés por una pista de carreras de caballos situada en la ciudad de Obihiro, al norte de Japón. Este estadio es el último lugar del mundo donde se siguen celebrando competiciones de *Ban'ei*, un tipo de carrera tradicional japonesa en la que un jinete guía a un caballo de tiro que arrastra un carro de hierro por un circuito de obstáculos. Se da la circunstancia de que, aparte de ser un emplazamiento emblemático para este deporte, la pista de Obihiro acogió en 2002 la Demeter International Art

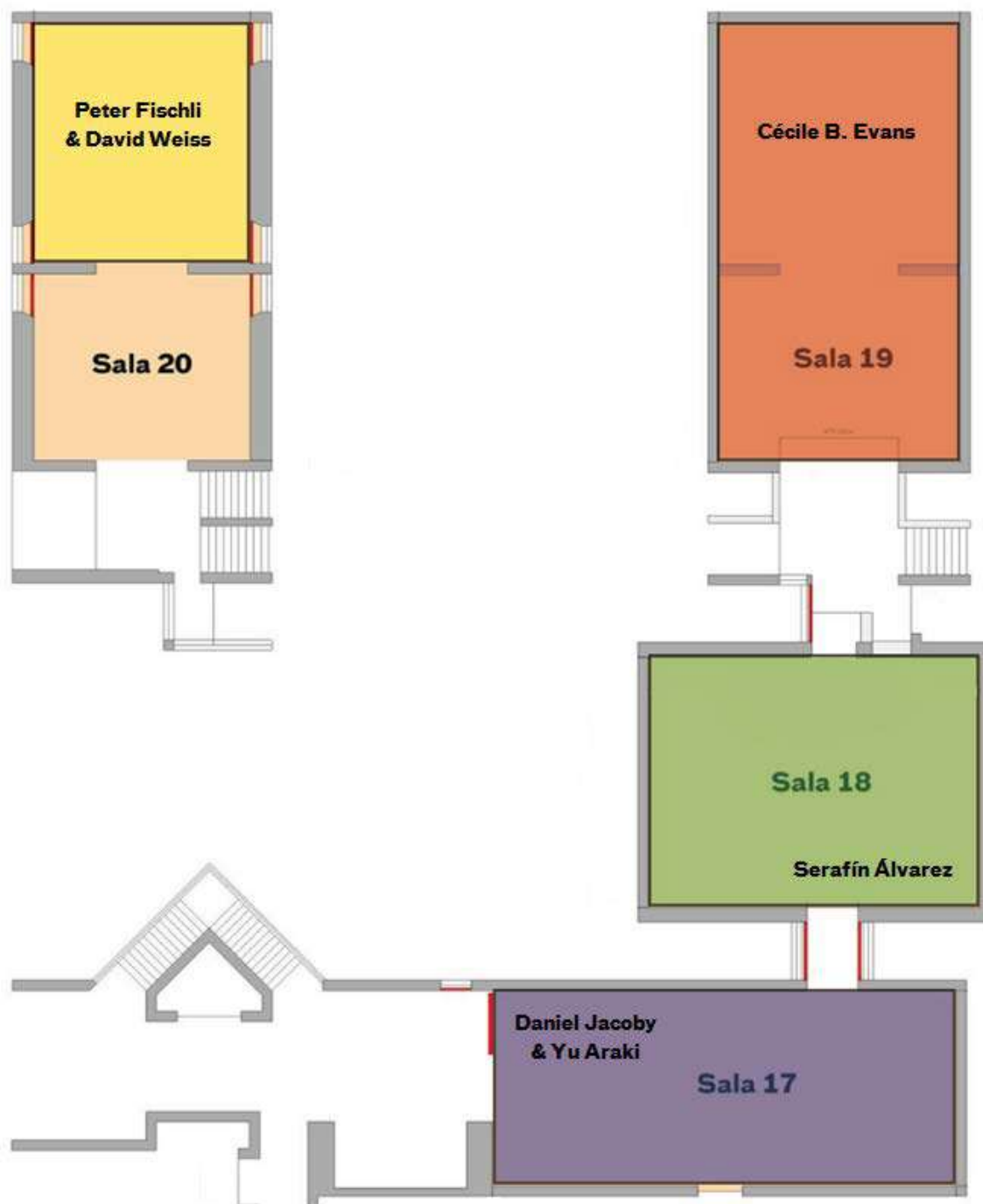
Exhibition, un acontecimiento que reunió a artistas de todo el mundo, con figuras destacadas del arte japonés, como Yoko Ono o Tadashi Kawamata. Jacoby y Araki han investigado el entramado no visible de este deporte, es decir, todo aquello que tiene lugar detrás de las carreras propiamente dichas, como por ejemplo la relación entre los diferentes actores implicados (jinetes, caballos, entrenadores, público...), o el análisis de los datos estadísticos que se derivan de la prueba. El resultado es un vídeo de carácter experimental, realizado principalmente con las imágenes obtenidas a partir de técnicas de transmisión televisivas y de un sistema de multicámara compacta instalado en los carros.

Por su parte, la instalación de Serafín Álvarez se centra en los objetos materiales relacionados con los relatos de ciencia ficción y fantasía en medios audiovisuales contemporáneos, como el cine o los videojuegos. Álvarez presenta varias piezas, algunas producidas con el apoyo de Hangar, entre las que destaca la obra *One Step Closer to the Finest Starry Sky There Is*, que explora las formas en que los fans se relacionan con sus universos de ficción preferidos, desde una perspectiva explícitamente materialista: coleccionismo, *cosplay* –subcultura japonesa consistente en disfrazarse de un personaje de manga, anime o videojuego–, producción artesanal de *props* u objetos de películas, entre otros. El resultado es una escultura de grandes dimensiones, inspirada por el videojuego *Katamari Damacy*, con una gran cantidad de objetos tangibles de diversas medidas acoplados en forma de amalgama.

A continuación, el trabajo de Cécile B. Evans examina la influencia de las nuevas tecnologías en nuestra forma de sentir, relacionarnos y gestionar nuestras emociones. Las obras producidas para la muestra orbitan en torno a un trabajo anterior presentado por la artista en el año 2016 en la Tate Liverpool. Esta pieza consiste en una representación teatral interpretada por tres robots, una fuente y tres bailarinas, que responden a una serie de imágenes transmitidas a través de un sistema de 27 pantallas. La intención de Evans es lograr representar un vídeo en el espacio físico. Ahora en *Leaks*, Evans presenta una instalación audiovisual que incluye la grabación videográfica de aquella obra de teatro, un juego de espejos que cierra el círculo de resonancias profundizando en la relación entre objetos físicos y digitales en movimiento.

Las tres instalaciones conducen al visitante hasta la última sala, donde se exhibe en proyección continua la película original de Peter Fischli y David Weiss, con el patrocinio de Pro Helvetia. Según Martina Millà, «aunque la pieza es el punto de partida cronológico de la muestra, el relato expositivo sitúa la proyección al final, como si fuera el reencuentro con un recuerdo, lejano para algunos y casi fantasmagórico para otros, que adquiere un significado nuevo cuando es mirado desde el presente». La muestra ***The Way Things Do*** se podrá ver en las salas temporales de la Fundació Joan Miró del 30 de junio al 1 de octubre de 2017.

## Plano de salas



## Artistas y proyectos

### Daniel Jacoby y Yu Araki

Al inicio de la película *Mountain Plain Mountain*, de Daniel Jacoby y Yu Araki, un hombre de avanzada edad se dirige a la cámara y cuenta que para superar dos montañas arrastrando una pesada carga se necesita una gran fuerza. En este punto, el espectador no sabe si el personaje describe una realidad o habla en sentido metafórico. Esta ambigüedad entre abstracción y figuración se mantiene durante la mayor parte del filme, en el que una sucesión de imágenes nos descubre el estadio japonés de Obihiro, al norte de Japón, y una modalidad única de carreras de caballos que todavía se practica en él. Se trata de las carreras tradicionales *Ban'ei*, donde diez caballos de tiro arrastran pesados carros de hierro, despacio y en línea recta, a través de un circuito de obstáculos lleno de montículos, en una competición de fuerza y estrategia. Según el comisario Serafín Álvarez, todo lo que rodea este deporte puede leerse como un ecosistema propio de elementos encadenados, lo mismo que un *The Way Things Go* donde los ítems que interactúan no son solo objetos físicos sino también artefactos abstractos o simbólicos, personas, datos, animales, contextos.

Aparte de ser un emplazamiento emblemático para la práctica de este deporte, se da el caso de que el pabellón de Obihiro acogió en el año 2002 la Demeter International Art Exhibition, un acontecimiento que reunió a artistas de todo el mundo con destacadas figuras del arte japonés, como Yoko Ono o Tadashi Kawamata. Atraídos por este hecho, Jacoby y Araki han viajado a Obihiro para hacer una investigación de esta modalidad deportiva, a partir de la cual han elaborado un vídeo utilizando técnicas de transmisión televisivas y un sistema multicámara compacta instalado en los carros. Los artistas han construido un sistema mecánico para que la pantalla en la que se proyecte el vídeo se desplace automáticamente por toda la sala. La producción de la obra ha contado con el apoyo del Arts Council Tokyo, la Jan van Eyck Academie y Hangar.



**Daniel Jacoby y Yu Araki.**  
*Mountain Plain Mountain.*  
Fotograma del film.  
Cortesía de los artistas. 2017



**Daniel Jacoby y Yu Araki**

*Mountain Plain Mountain*, 2017

Videoproyección monocanal con transportador automatizado de pantalla. 5 x 2 x 14, 5 m  
25 minutos

Transportador de pantalla:

Benoît Duchesne

Automatización: Miguel Ángel de Heras /  
Hangar.org

Cortesía de los artistas





El trabajo de **Daniel Jacoby** (1985, Lima), que parte de un interés por lo inexplicable, a menudo centra su atención en personajes reales o ficticios, que aborda desde una sensación de extrañeza. En algunas de sus películas e instalaciones, elementos aparentemente desconectados parecen coexistir de forma natural en una estructura temporal. En otros, un conjunto de palabras, imágenes o sonidos adquieren significado a través de la repetición, en un intento de construir un vocabulario inventado. Daniel Jacoby se graduó en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona, antes de estudiar en la Städelschule, Fráncfort, bajo el magisterio de Simon Starling y el mismo Peter Fischli. Recientemente ha expuesto en el CRAC Alsace (Altkirch), el Eye Film Institute (Amsterdam), The Banff Centre (Alberta), el Kunsthall Charlottenborg (Copenhague), el Palais de Tokyo (París), el Kunstverein Harburger Bahnhof (Hamburgo), 1646 (La Haya), Trafó (Budapest) y en la XI Bienal de Cuenca (Ecuador). Sus películas se han programado en festivales como el 25FPS (Zagreb), la Bienal de la Imagen en Movimiento (Buenos Aires), la Videobrasil (Sao Paulo), el MIEFF (Moscú), el Go Short (Nimega), el Sheffield Fringe (Reino Unido) y en Les Recontres Internationales (París). En concreto su film *Jagata* ganó la National Competition at Lima Independiente (Perú) en 2016.

**Yu Araki** (1985, ciudad de Yamagata) es un artista, cineasta y fotógrafo que describe su práctica como una forma «de espionaje cultural». Trabaja en varias localizaciones internacionales examinando las formas en que los diferentes contextos culturales, sociopolíticos y geográficos conforman sus producciones. Araki aborda cada nuevo proyecto con una cuidadosa consideración tanto hacia el lugar como hacia el espacio, y a menudo permite que el entorno y los materiales disponibles dicten la producción. Araki obtuvo el grado de Bellas Artes en escultura en la Washington University en 2007 y completó su formación con un Máster en Cine y Estudios sobre Nuevos Medios en la Tokyo University of the Arts, en 2010. Sus películas se han programado en festivales internacionales como el NIFF (Tailandia), el BFI (Londres), The Weight of Mountains (Islandia), el International Short Film Festival Oberhausen (Alemania), el Dong Fang (Italia) y el MIEFF (Rusia). Últimamente ha expuesto en el Okoyama Art Summit (Okayama, Japón), el Yokohama Museum of Art (Yokohama, Japón), The Benaki Museum (Atenas, Grecia), el JIKKA y en The Container (Tokio, Japón), el ZKM (Karlsruhe, Alemania), el CAST (Tasmania, Australia), el Tate Modern (Londres), no.w.here (Londres), el Alternative Space LOOP (Seúl, Corea del Sur) y el Para/Site Art Space (Hong Kong).

## Serafín Álvarez

Partiendo de un examen del carácter objetual de *The Way Things Go* y expandiéndolo hacia sus propios intereses, a través de una perspectiva material explícita, el proyecto de Serafín Álvarez se aproxima a la relación que ciertos fans tienen con sus universos de ficción preferidos. Centrándose en el género de ciencia ficción y los medios audiovisuales como la animación, los videojuegos y el cine, Álvarez ha partido de varios relatos de ficción mediáticos tales como *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Superman*, *Star Trek*, *Pokémon* o *Dragon Ball*. Artefactos materiales como figuras de acción, tazas, pósteres, camisetas, chapas, llaveros, disfraces... son vistos por el artista como un puente entre el mundo diegético de las pantallas y las experiencias táctiles de las audiencias situadas fuera de estas. Álvarez ha utilizado videoinstalación y escultura para explorar este tema a través de las prácticas del coleccionismo y, al mismo tiempo, para analizar la relación problemática entre la industria y los fans representada en los procesos de producción, venta y adquisición de artículos de *merchandising*.

El resultado son tres piezas que dialogan en el segundo ámbito de la muestra. *One Step Closer to the Finest Starry Sky There Is* es una masa esférica de unos cuatro metros de diámetro inspirada en el videojuego *Katamari Damacy* e integrada por miles de estos objetos acoplados. La producción de la escultura ha contado con el apoyo de Hangar. A su vez, en *Creeping Together*, una serie de ítems procedentes de relatos de ficción hacen de puente entre realidades en transformación. La animación muestra el mismo trozo de materia cambiando de forma y apariencia continuamente, imitando la capacidad metamórfica del T-1000 en *Terminator 2*. Finalmente, *Bleed* presenta un mando de videojuegos profesional totalmente personalizable que promete traducir de forma precisa e instantánea las órdenes táctiles del usuario en acciones que su avatar digital ejecuta al otro lado de la pantalla.



### Serafín Álvarez

*One Step Closer to the Finest Starry Sky There Is*. 2017  
Escultura de objetos diferentes  
Dimensiones variables

Construcción: Pense/Hangar.org  
con el apoyo de Hangar.org.  
Cortesía del artista

El trabajo de **Serafín Álvarez** (1985, España) se centra en las representaciones que los medios populares hacen de experiencias subjetivas mediadas por los avances científicos y tecnológicos, en particular los cambios en la percepción de la realidad. Sus proyectos más recientes desarrollan aproximaciones heterogéneas a varios aspectos de la ciencia ficción, especialmente a cómo los conceptos asociados con la otredad y el viaje hacia lo desconocido son representados en los medios audiovisuales contemporáneos, como el cine o los videojuegos, mediante metodologías de trabajo que reproducen determinadas prácticas creativas usadas habitualmente por ciertos fans de este género. Álvarez tiene una licenciatura y un máster de la Universidad de Barcelona, donde actualmente cursa un doctorado y desarrolla un proyecto de investigación sobre las expansiones transmedia de la ciencia ficción. Su trabajo se ha exhibido en centros como el CA2M (Móstoles), el CAC (Vilna), la Junefirst Gallery (Berlín), el MACBA (Barcelona), el MUSAC (León), la Panera (Lérida) y Trafó (Budapest), entre otros. Actualmente Serafín Álvarez colabora con la Fundació Joan Miró en varios proyectos vinculados a su departamento educativo: por una parte, conduce un taller de experimentación sonora titulado «Cazadores de sonidos», y por otra participa en el programa de mediación pedagógica *Gravitacions*, un proyecto en torno a Espai 13, dirigido a alumnos de bachillerato artístico.

**Serafín Álvarez**

*Creeping Together*. 2017

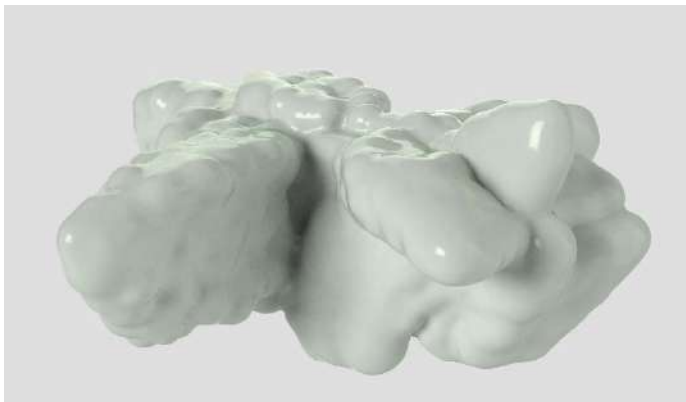
Vídeo monocanal

46 minuts 40 segons

CGI: Produktia

Música: Roc Jiménez de Cisneros

Fotogrames. Cortesía de l'artista



**Serafín Álvarez**

*Bleed*. 2017

Mando de videojuego manipulado,

tubo de hierro cromado

22 x 17 x 75 cm

Cortesía del artista

## Cécile B. Evans

Durante 16 minutos y 45 segundos, dos robots humanoides, un robot cánido, una fuente, tres bailarinas y una serie de imágenes que aparecen reproducidas en un conjunto de 27 pantallas representan una performance perfectamente orquestada. Son actores de diferente naturaleza que responden a órdenes enviadas por un servidor en un sistema preciso de llamada y respuesta, causa y efecto, que podría venirse abajo en cualquiera momento, de una forma no del todo diferente de la estructura de objetos y acciones concatenados en *The Way Things Go*. La pieza, que se titula *Sprung a Leak*, fue presentada por Cécile B. Evans en la Tate Liverpool en 2016, y es el punto de partida de las dos obras que ahora se pueden ver en *The Way Things Do*.

Si *Sprung a Leak* representaba el eco de un vídeo multipantalla en el espacio físico, ahora *Leaks* es una instalación audiovisual que documenta aquella obra de teatro física, un juego de espejos que cierra el círculo poniéndolo en relación con varios elementos escultóricos. A partir de las técnicas de edición y del lenguaje audiovisual, la pieza que se presenta en la Fundació Joan Miró crea una cadena de acontecimientos sin fisuras que no existía en la realidad múltiple del espacio físico. Mediante este trabajo, la artista explora la relación entre las imágenes físicas y digitales en movimiento. En palabras de Serafín Álvarez, *Leaks* «imagina escenarios paralelos a la realidad de la obra de teatro, e inciden en cuestiones concretas extraídas de la complejidad de la trama, para constituir una constelación de artefactos que funcionan como piedras de toque».



### Cécile B. Evans

*Leaks*. 2017. Monitores de video de 42 pulgadas con objetos diversos, video de alta definición, ordenadores Raspberry Pis, cables, esculturas (*Test Cards*). Cortesía del artista



La obra de **Cécile B. Evans** (1983, Cleveland) examina el valor de la emoción en la sociedad contemporánea, y el creciente impacto de la tecnología digital en la esencia del sentir y del ser. Fue la ganadora del premio Emdash (ahora premio Frieze) en 2012, y al año siguiente obtuvo el premio Push Your Art con un trabajo videográfico que se exhibió en el Palais de Tokyo (París). Es la creadora de AGNES, el primer encargo digital para las Serpentine Galleries, comisariada por Ben Vickers. Evans ha protagonizado exposiciones individuales en la Seventeen Gallery de Londres (2014), en la Frieze de Nueva York (con Barbara Seiler, de Zúrich) y en la Bielefelder Kunstverein (2016). Por lo que respecta a las muestras colectivas, destaca su participación en la 20ª Bienal de Sydney, en la Bienal de Moscú para Jóvenes Artistas, en Inhuman (Fridericianum, Kassel), Software, Hard Problem (Cubitt, Londres), La Voix Humaine (Kunstverein, Múnich), Phantom Limbs (Pilar Corrias Gallery, Londres) y CO-WORKERS (Musée d'Art Moderne, París). Sus piezas audiovisuales se han proyectado recientemente en el ICA, en el V&A y en el BFI de Londres, así como en el Festival de Cine de Hamburgo. Su trabajo se ha visto apoyado por un número notable de becas y residencias: en el Wysing Arts Centre (Reino Unido), en el CCA de Andratx (España) y en el Arts Council de Inglaterra, entre otros. Últimamente ha sido invitada a los simposios del ICA Salon, las Art Basel Conversations, el Global Art Forum y la Rhizome's Seven on Seven Conference.



**Cécile B. Evans.**  
*Leaks.* Instalación audiovisual.  
Fotogramas del film.  
Cortesía del artista. 2017



## **Peter Fischli y David Weiss. *The Way Things Go* (1985-1987)**

Dentro de un almacén se despliega una estructura efímera y precaria hecha a partir de objetos domésticos y material de desecho. Al ponerse en movimiento se produce una reacción en cadena que se prolonga casi 30 minutos, durante los que varios materiales y sustancias químicas implicados interactúan entre sí respondiendo a una lógica de causa y efecto. Entre 1985 y 1987, los artistas Peter Fischli y David Weiss diseñaron esta acción, la grabaron y la convirtieron en el filme *Der Lauf der Dinge*, más conocido por su traducción al inglés, *The Way Things Go*. La pieza fue una de las sensaciones de la Documenta 8, de Kassel, y quedó inscrita en la historia del arte contemporáneo como uno de los referentes de la cultura visual de finales del siglo XX. Los artistas planteaban reflexiones en torno a los binomios mecanismo y arte, improbabilidad y precisión o determinismo y libertad, aprovechando para hacer un comentario irónico sobre el panorama artístico de los años ochenta y el retorno de la pintura matérica.

Ruedas, bolsas de basura, escaleras, velas, bidones, marcos y una multitud de objetos que remiten a la cotidianidad, pero también a las prácticas pictóricas de la época, ruedan, se caen, se queman, chocan. Los objetos y las acciones que llevan a cabo son los protagonistas. Estos objetos no se hallan separados entre sí sino conectados, cada uno esperando pacientemente a ser activado por el elemento precedente para, a su vez, activar el siguiente en un largo viaje que la cámara acompaña. Se relacionan siguiendo su curso con cierta independencia de las manos humanas, que los colocaron varias veces hasta que respondieron como esperaban, de las manos que los filmaron, de las que editaron la sucesión de más de veinte tomas diferentes para simular el plano secuencia final. Los artistas suizos diseñaron *The Way Things Go* como una especie de máquina de Rube Golberg a gran escala, un aparato excesivamente complejo conformado por una serie de artefactos conectados linealmente que lo único que hace es mostrar una sucesión de causa y efecto sin llegar a ninguna conclusión. Encubiertamente, dejaron escrita también una respuesta ácida al sistema artístico del momento y a las prácticas pictóricas posconceptuales.



**Peter Fischli y David Weiss**

*The Way Things Go*

1985-1987

Videoproyección, 31 min

De cómo se lee *The Way Things Go* treinta años después, tanto por parte de los que la conocieron en su contexto como por parte de quienes la perciben ya como un referente, habla ahora la exposición comisariada por Álvarez y Millà. Poner esta película en manos de artistas nacidos en la década de los ochenta posibilita un ejercicio en torno a la mirada y la recepción, al tiempo que despliega nuevas reflexiones sobre la explosión de significados del objeto en el contexto digital y permite una panorámica sobre las prácticas artísticas contemporáneas. Con el apoyo de Pro Helvetia, la película original se proyecta en la última sala de la exposición. Según Martina Millà, «aunque la pieza es el punto de partida cronológico de la muestra, el relato expositivo sitúa la proyección al final, como si fuera el reencuentro con un recuerdo, lejano para algunos y casi fantasmagórico para otros, que adquiere un significado nuevo cuando es mirado desde el presente».

---



**Peter Fischli y David Weiss**

*The Way Things Go*

1985-1987

Videoproyección, 31 min

Fotogramas

Cortesía de TC Film, Zurich

Desde 1979, **Peter Fischli** (1952) y **David Weiss** (1946-2012) han colaborado en un corpus de obras que combinan, manipulan o reconvierten sus experiencias cotidianas en algo nuevo e inesperado. Ejecutado con una variedad de medios, que incluyen arcilla, poliuretano, fotografía o vídeo, su trabajo ignora lúdicamente la distinción entre arte popular y de élite. *The Way Things Go* es una de sus obras más conocidas y representa muchas de las cualidades que distinguen el trabajo de Fischli y Weiss: humor brillante y visión profunda, una atención analítica por el detalle, sentido de la ilusión y transformación, e intercambio dinámico de estados de orden y caos.

El trabajo del dúo suizo se ha exhibido en los museos más importantes y en las bienales de todo el mundo. Los artistas representaron a Suiza en la Bienal de Venecia de 1995 y fueron galardonados en el año 2003 con el León de Oro por *Questions* (1981-2002), una instalación de más de mil preguntas existenciales compiladas durante varios años. Fischli y Weiss han participado en dos ocasiones en la Documenta, en 1987, año en el que presentaron *The Way Things Go*, y en 1997. Bajo el título *In a Restless World*, el Walker Art Center organizó la primera retrospectiva de su obra en 1996, una muestra que viajó posteriormente a San Francisco, Filadelfia y Boston. Diez años más tarde, la Tate Modern produjo otra, *Flowers and Questions*, que viajó a la Kunsthaus de Zúrich y el Deichtorhallen Hamburg. Fischli y Weiss han participado en la Bienal de Arquitectura de Venecia 2012 y en la Bienal de Arte de 2013, y han protagonizado exposiciones destacadas en el MACBA (2001), en el Museum Boijmans Van Beuningen de Rotterdam (2004), en el Art Institute of Chicago (2011) y en la Serpentine Gallery de Londres (2013). En 2016, el Guggenheim presentó *Peter Fischli David Weiss: How to Work Better*, la tercera gran retrospectiva de su carrera.



## **Publicación**

*The Way Things Do* se completa con una publicación en forma de catálogo, que incluye una introducción de Rosa Maria Malet, los textos curatoriales de Serafín Álvarez y Martina Millà, un ensayo de Margarida Mendes y la documentación fotográfica de las obras expuestas.

La edición, en catalán, castellano e inglés, ha sido realizada por el servicio de publicaciones de la Fundació Joan Miró, y el diseño es una producción de Hijos de Martín.

ISBN: 978-84-16411-34-4

Número de páginas: 56

### **Presentación de la publicación de la muestra *The Way Things Do***

Jueves 20 de julio, a las 19 h

Presentación de la publicación a cargo de los comisarios, seguida de un concierto con láseres y síntesis de percusión de Roc Jiménez de Cisneros

## Actividades

### ***The Way Things Work:***

### **Hagamos una máquina absurdamente compleja**



Las cosas se mueven. Algunas se caen, algunas ruedan, otras saltan, y también las hay que empujan a otras. En este taller conectaremos muchas cosas para construir una máquina muy compleja que realiza acciones muy simples. Construiremos una máquina que funciona destruyéndose. Una máquina de Rube Goldberg, una máquina de Heath Robinson, un invento del TBO. Una rueda que empuja una raqueta que golpea una pelota que rebota en una taza que tensa una cuerda de la que cuelga una botella que presiona un botón que enciende la luz. Una coreografía de objetos en equilibrio, a punto de hacerse añicos. Una introducción a la física utilizando objetos cotidianos de manera lúdica.

Este taller se lleva a cabo en el marco de la exposición ***The Way Things Do***, y consiste en la elaboración colectiva de una máquina inspirada en la estructura de *The Way Things Go*, que quedará exhibida en la última sala de la muestra, al lado de la proyección de la película original de Peter Fischli y David Weiss.

Actividad concebida y conducida por **Serafín Álvarez y Carlos Carbonell**

Miércoles 12 de julio y martes 18 de julio de 2017, a las 11 h  
Actividad de pago con reserva previa

## Información general

### Horarios

#### **Martes, miércoles y viernes laborables**

de 10 a 20 h (de abril a octubre)

**Jueves** de 10 a 21 h

**Sábados** de 10 a 20 h

**Domingos y festivos** de 10 a 14.30 h

**Lunes** no festivos cerrado

Acceso a la Fundació hasta 30 minutos antes del cierre

### Entradas

#### **Entrada general**

Individual: 12 €

Reducida: estudiantes de 15 a 30 años, visitantes mayores de 65 años: 7 €

Menores de 15 años y parados (acreditados): entrada gratuita

#### **Entrada a las exposiciones temporales**

Individual: 7 €

Reducida: estudiantes de 15 a 30 años, visitantes mayores de 65 años: 5 €

Menores de 15 años y parados (acreditados): entrada gratuita

Pase anual: 13 €

Guía multimedia: 5 €

### Articket BCN

Visita los 6 principales centros de arte de Barcelona por 30 €

[www.articketbcn.org](http://www.articketbcn.org)

### Accesibilidad



### Transporte

Autobuses 55 y 150 (bus Parc de Montjuïc)

Funicular de Montjuïc (metro Paral·lel, tarifa integrada)

Se recomienda el uso del transporte público para llegar a la Fundació.

**Imágenes** disponibles para prensa y **dosier** realizado en nuestra sala de prensa virtual [www.fmirobcn.org/prensa](http://www.fmirobcn.org/prensa) y en el enlace <http://bit.ly/2a6yGJL>

**Sigue** las actividades de **The Way Things Do** en las redes sociales con la etiqueta **#TheWayThingsDo** y en la web [www.fmirobcn.org](http://www.fmirobcn.org)

---

**Fundació Joan Miró** \* *J...* Barcelona

Con el apoyo de:

---

**HANGAR.**  
**ORG**

**BAR**  
project

fundación suiza para la cultura  
**prohelvetia**

  
ARTS COUNCIL TOKYO

---

Fundació Joan Miró  
Parc de Montjuïc  
08038 Barcelona

**[www.fmirobcn.org](http://www.fmirobcn.org)**

