

Joystick

Text: Matías Rossi  
Translation from Spanish: Cecily Doyle

-----  
English Version  
-----

Definitions are clearly useful as parameters for understanding, but sometimes explanations can unjustly limit ideas. Trying to find the specific word to describe Joystick's work was problematic.

Even though I found a definition written by them where they explain: "we use web pages as platforms to present projects, make announcements, show work and register actions and past events", I got the feeling that their workings go beyond this list of activities.

Andrea Gómez and Ricardo Duque make up Joystick and in the four years they have been together they have produced a considerable amount of work. The 3 pillars supporting their ideas could be defined as the recycling of, apparent, waste, the adaptation of technology and the use of low cost resources.

The group started in Medellín in the mid 90's. There they got together with other people and produced a series of presentations. "We set up a work group at the university and produced various independent events and exhibition proposals... The first project was called 3n. We were leant an uninhabited, practically derelict house, and between us (there were about 15 of us) we made it into a place where we could show the work we had done in public spaces and hold events..." explained Andrea in an interview for the Jornadas de Arte Digital Latinoamericano 04 (Latin American Digital Art Days 04).

They arrived in Barcelona in 2000 and, drawing on this experience, they began getting together with a group of people to try and find a place where they could set up a cultural centre. As they couldn't find an actual space after a while this idea began to fade.

Although this plan didn't materialise Andrea, Ric and Kamel's relationship (the latter Joystick left in 2003) grew in strength during these meetings and their work began to proliferate in various directions.

One of their first ideas was the need to transmit, to Columbia in particular, the huge amount of information they were receiving in Spain. This was one of the reasons their work was based on the Internet.

At the same time they began collaborating with other collectives like Fifty Fifty. They worked on joint projects such as Playtime - a videogame- based party, or "Practica Kittin" - an initiative started by a group of neighbours from the Gracia area of Barcelona, that consisted of pulling down the posters put up by estate agents and speculators in the area. They started working on their own work: street interventions (using stickers or flyers) and ideas like "Trash": a campaign printed on adhesive paper with instructions on how to leave re-usable objects in the street. They also collected material that they found themselves and had an exhibition where visitors were free to take anything they wanted.

According to a publication from the Universidad Internacional de Andalucía "Joystick uses these projects to inform on the perverse dynamic that exists in most developed societies' capitalist systems which makes many citizens consider useless still serviceable clothes, furniture and even electro-domestic goods". After reading this definition I was curious to know if this had been their original purpose. "It wasn't meant to be a project, just one of our experiments... When we arrived in Barcelona we were fascinated by the fact that we could furnish a house with furniture we found in the street, because you don't see that in Columbia. People don't throw things away until they can hardly be used anymore... And when you do throw something away someone will recycle and restore it. We came up with the idea of reporting later on, and its wasn't exactly a report, it was more a kind of conclusion we reached after a lot of talk comparing our experience

in Columbia with our experience here ...it is a re-use project about having respect for the things we have, for consumption – they are an intrinsic part of our lives; about sharing things we don't need; about communities...”

This re-use idea isn't exclusive to “Trash”. It's a common theme.

“Archivos Mayo” is another good example. During a visit to Medellín in 2003 they digitalised 28 hours of 16mm film produced by Mario Posada (Mayo). On their return to Barcelona they got together a group of friends and met up with them over the next few months to watch and take notes on the sequences that interested them most. The idea, once they had watched the material, was to make a video based on the images. The end result was 18 audiovisual pieces published in a book and a DVD (and if you take a blank DVD to one of their exhibitions you can get a copy).

And it wasn't only that series that benefited from “Archivos Mayo”. It was also a catalyst for other projects such as “Screeners”. According to their website “Screeners are pirate copies of the cinematographic films sent to critics and censors before the official launch. The term is also used for the video camera recordings of films in the cinema”.

Exploiting this double reading people were invited to bring their own home videos to be projected and then recorded by other digital cameras.

In this case their proposal wasn't just a visual one. They wanted to try and reflect on how the way we copy and distribute information is changing in the light of the increased number of users who have access to certain domestic technology.

Although these questions broaden the “Archivos Mayo”, experience these ideas aren't exclusive to “Screeners”. To a certain extent “Black Marketing”, a workshop they put together with Ignacio García from Platoniq in April this year, had already explored the subject.

In the workshop they tried to explore different diffusion possibilities, focussing on the analysis of production. They explained in the course introduction “the noise generated by the unlimited publication of content highlights the importance of re-assessing the role of the information editor, the selection of information and the “sharpening” of the distribution channels”.

While imparting concepts about simple technical procedures, they tried to provide basic tools for developing ideas. “The experience was a very good one. The workshop group was small and we were able to talk about the specific themes that interested them and practice technical skills related to these doubts.” Although there aren't any concrete plans to repeat this experience this inventory of information could evolve into something else. “At some point I think that I will make a web page for people to consult and if possible (and there's time), a series of tutorials they can download and print”, explains Ric.

At this point (and looking back over their back-catalogue) it is clear to me that the mediator role is another of their fundamental functions.

If sharing and transmitting constitute Joystick's foundations, their series of radio programmes “Untitled Folder” is one of their most elemental pieces. Their idea was to offer a space which houses very different proposals: conferences from people like Richard Stallman, concerts (Domotic, Cinema Dub Monks, Lucrecia...) or special presentations (An overview of 100 years of Sound Art or a look at Bootlegs). The programmes are transmitted as streaming on Burn FM and stored next to a contextualised page. A real radio with a screen (their definition).

When I started this article I said that at times definitions limit an idea in an unjust way. Now however I feel that in this case nothing could have been more true. It is a total mystery what subject, form or direction their future actions will take. And possibly one of their greatest virtues.

-----  
Versión en Castellano  
-----

Aunque es evidente que las definiciones resultan útiles como parámetros de comprensión, en algunas ocasiones está claro que pueden acotar una idea en forma injusta. Intento buscar una palabra que pueda describir el trabajo de Joystick y lo que encuentro es un problema.

A pesar de que doy con una auto descripción en donde explican que “es un proyecto que utiliza la página web como plataforma para presentar proyectos, lanzar convocatorias, mostrar trabajos y almacenar registros de acciones y eventos pasados”, tengo la sensación de que su funcionamiento excede a este listado de actividades.

Andrea Gómez y Ricardo Duque son Joystick y en sus cuatro años de existencia han generado una considerable producción en donde la reutilización de -aparentes- desperdicios, la adaptación tecnológica y el uso de recursos de bajo costo pueden ser vistos como los tres pilares en los que se sustentan sus ideas.

La prehistoria del grupo se ubica en Medellín a mediados de los '90. Allí consiguieron juntarse con otra gente y montar una serie de presentaciones. “Armamos un grupo de trabajo en la universidad con el que hicimos varias propuestas independientes de eventos y exposiciones... El primero de los proyectos se llamó 3n. Conseguimos prestada una casa que estaba prácticamente en ruinas, deshabitada, y entre todos, que éramos un grupo de unas quince personas, la adaptamos como lugar donde se mostraba el registro de intervenciones en el espacio público y donde se hacían eventos”, explicaba Andrea en una entrevista para las Jornadas de Arte Digital Latinoamericano 04.

Llegaron a Barcelona en el 2000 y, con esta experiencia como referencia, comenzaron a reunirse con un grupo de personas para buscar un sitio en donde gestionar una asociación cultural. Poco después y ante la imposibilidad de encontrar un espacio físico, esta intención comenzó a desvanecerse.

A pesar de no poder concretar este plan, durante aquellos encuentros la relación entre Andrea, Ric y Kamel -el tercer Joystick hasta que en el 2003 decidió desvincularse- se fortaleció y las tareas comenzaron a multiplicarse en diferentes direcciones.

Una de las primeras ideas en las que basaron su desarrollo en Internet fue transmitir -en aquel momento en particular, a Colombia- la cantidad de información que comenzaban a recibir en España.

En paralelo y mientras colaboraban con otros colectivos como Fifty Fifty -con quienes compartieron la organización de “Playtime”, una fiesta basada en videojuegos- o con un grupo de vecinos del barrio de Gracia (Barcelona) en la acción “Práctica Kittin” -que consistía en arrancar los carteles de las inmobiliarias e inversores que encontraban a su alrededor-, comenzaron a desarrollar trabajos propios, desde intervenciones en la calle (con stickers o plantillas) hasta planteos como “Trash”. Esta propuesta estaba basada en una campaña -impresa en papel autoadhesivo- con instrucciones para dejar objetos reutilizables en la calle. Al mismo tiempo, recolectaron materiales que fueron encontrando y montaron una exposición en donde los visitantes podían llevarse, gratuitamente, lo que desearan.

Según una publicación de la Universidad Internacional de Andalucía, “con este proyecto, Joystick trata de denunciar la dinámica perversa del sistema capitalista en las sociedades más desarrolladas, que hace que muchos ciudadanos consideren inservibles ropas, muebles e incluso electrodomésticos que podrían seguir siendo útiles”. Después de haber leído esta definición, mi curiosidad quedó detenida en saber si éste había sido su planteo inicial. “En principio no era un proyecto, sino simplemente una experiencia nuestra... Cuando llegamos a Barcelona, quedamos fascinados con la posibilidad de amueblar una casa con cosas recogidas en la calle, porque en Colombia es una práctica que no se ve. La gente no tira las cosas hasta que ya es casi imposible usarlas... Y cuando se da el caso de tirar algo, hay personas que se dedican al reciclaje y la recuperación. El tema de denuncia aparece después, y más que una denuncia es una especie de conclusión a la que llegamos después de hablar mucho y de comparar nuestra experiencia en Colombia con la que vivíamos aquí... Es un proyecto de

reutilización que habla del respeto por las cosas que tenemos, del consumo -porque es parte inseparable de nuestras vidas-, de compartir lo que no necesitamos, de comunidades...”

Rastrear en su trabajo que esta idea de reutilización no es exclusiva de “Trash” es una tarea fácil. “Archivos Mayo” es otro buen ejemplo. En el 2003 -mientras visitaban Medellín- digitalizaron 28 horas de películas de 16 Mm. filmadas por Mario Posada (Mayo). Al regresar a Barcelona, convocaron a un grupo de amigos con los que se reunieron durante algunos meses para ver los films y tomar nota de las secuencias que les interesaban. Una vez visionado aquel material, la propuesta era hacer un vídeo basado en aquellas imágenes. Como resultado, quedaron 18 piezas audiovisuales envasadas en una edición de un libro + DVD. También se puede acceder a ellas acercándoles un DVD virgen en alguna de sus exhibiciones.

Además de conseguir reunir esta serie, “Archivos Mayo” fue útil, también, como catalizador de otros proyectos, como “Screeners”. Según su página web, “el término screener se refiere a una copia pirata de las versiones de películas que son enviadas a los críticos y censores antes del lanzamiento oficial, también por este nombre se conocen las grabaciones directas con cámaras de vídeo sobre las imágenes proyectadas en las pantallas de cine”.

Apoiados en esta doble lectura, hicieron una convocatoria abierta para que la gente lleve sus propias películas familiares para que sean proyectadas y capturadas por diferentes cámaras digitales. En este caso, su planteo -aparte de visual- intentaba reflexionar sobre cómo la forma de copiar y distribuir información está sufriendo una alteración frente al aumento de usuarios con acceso a cierta tecnología doméstica.

Más allá de que con esta serie de interrogantes amplían la experiencia de “Archivos Mayo”, estas ideas tampoco son exclusivas de “Screeners”. En cierta forma, ya habían sido incluidas dentro de “Black Marketing”, un taller que en abril de este año dictaron junto con Ignacio García, de Platoniq. En él, lo que se intentaba transmitir eran posibilidades de difusión, haciendo foco en el análisis de la producción. “El ruido que genera la publicación desenfundada de contenidos pone en evidencia la necesidad cada vez más importante de replantear el papel del editor de información, la selección de datos y la ‘afinación’ de los canales de distribución”, escribían en la presentación del curso.

A través de un traspaso de conceptos sobre procedimientos técnicos sencillos, intentaban brindar herramientas básicas para el desarrollo de ideas. “La experiencia fue muy bonita. El grupo al que dimos el taller era pequeño y pudimos hablar de temas específicos que les interesaban a ellos y hacer prácticas técnicas relacionadas con esas dudas.”

Aunque aún no hay planes concretos de repetir aquella experiencia, es posible que este inventario de información encuentre otra forma de existencia. “Creo que en algún momento haré una página web para que se pueda consultar y si es posible (y hay tiempo), una serie de tutoriales que se puedan descargar e imprimir”, explica Ric.

Llegados aquí, y después de revisar este recuento, también es evidente que otra de sus funciones fundamentales es la que ejercen como mediadores. Entonces, si compartir o transmitir son nociones desde donde se construye la base de Joystick, su serie de programas de radio “Carpeta sin Título” es una de sus más evidentes pruebas. Esta idea se basa en ofrecer un espacio que funcione como amparo de propuestas muy diferentes: desde conferencias de personas como Richard Stallman a conciertos (Domotic, Cinema Dub Monks, Lucrecia...) o presentaciones especiales (un repaso por cien años de arte sonoro o una revisión sobre bootlegs). Estos programas son transmitidos en streaming a través de Burn FM y almacenados junto a una página de contextualización. Una verdadera radio con pantalla, como ellos mismos la definen.

Si cuando comenzaba este artículo decía que a veces ciertas definiciones pueden acotar una idea en forma injusta, ahora mismo siento que, sin duda, en este caso habría funcionado así. Cuál es el tema, la forma o la dirección por donde seguirán desarrollando su accionar es un absoluto misterio. Y esa es, posiblemente, una de sus mayores virtudes.