

Total Refusal: por uma desobediência digital criativa

Lucas Murari

Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, com período sanduíche na Université Sorbonne – Paris 3. É curador do DOBRA – Festival Internacional de Cinema Experimental. Atua como professor de cursos de artes e cinema. Em 2022 publicou na França a antologia “Expanded Natures – Écologies du cinéma expérimental” (Ed. Light Cone), em co-autoria com Elio Della Noce. Atualmente realiza estágio de pós-doutorado na Escola de Comunicação da UFRJ (bolsa PNPd/CAPES). É editor da Revista Eco-Pós. lucasmurari@gmail.com

Resumo: Este artigo tem como intuito estudar a obra do Total Refusal, coletivo fundado na Áustria em 2018. O grupo tem como base ações de guerrilha midiáticas que exploram estratégias de intervenção artística em jogos de computador contemporâneos e outros dispositivos de realidade virtual, a partir da apropriação e ressignificação de materiais audiovisuais. O objetivo é investigar os aparatos estético-políticos presentes no filme *How to Disappear – Deserting Battlefield* (2020). A técnica conhecida como machinima é fundamental para o entender os procedimentos adotados pelo coletivo e será apresentada nesta discussão.

Palavras-chave: total refusal, tecnologias de inovação, apropriação de imagens, machinima, realidade virtual.

Rechazo total: hacia la desobediencia digital creativa

Resumen: Este artículo tiene como objetivo estudiar el trabajo de Total Refusal, un colectivo de artistas fundado en Austria en 2018. El grupo se basa en acciones de guerrilla mediática que exploran estrategias de intervención artística en juegos de computadora contemporáneos y otros dispositivos de realidad virtual a partir de la apropiación y resignificación de materiales audiovisuales. El objetivo es investigar los aparatos estético-políticos presentes en la película *How to Disappear – Deserting Battlefield* (2020). La técnica conocida como machinima es fundamental para comprender los procedimientos adoptados por el colectivo y será presentada en esta discusión.

Palabras clave: total refusal, tecnologías de innovación, apropiación, machinima, realidad virtual.

Total Refusal: for a creative digital disobedience

Abstract: This study aims to assess the work of Total Refusal, an artist collective founded in Austria in 2018. The group is based on media guerrilla actions which explore artistic intervention strategies in contemporary computer games and other virtual reality devices, taking the appropriation and re-signification of audiovisual materials as their principles. We aim to investigate the aesthetic-political procedures in the film *How to Disappear - Deserting Battlefield* (2020). Our discussion will address the technique known as machinima, which is fundamental to evaluate the procedures the collective adopted.

Keywords: total refusal, innovation technologies, appropriation, machinima, virtual reality.

“O fato moderno é que já não acreditamos neste mundo. Nem mesmo nos acontecimentos que nos acontecem, o amor, a morte, como se nos dissessem respeito apenas pela metade. *Não somos nós que fazemos cinema, é o mundo que nos parece como um filme ruim.*” Deleuze (2007, p. 207, grifo nosso)

Total Refusal é um coletivo de artistas formado por Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner e Michael Stumpf. Foi fundado em 2018 na cidade de Graz – Áustria e já teve obras exibidas em mais de uma centena de festivais de cinema e exposições de arte, como Berlinale, BFI (Londres), Doc Fortnight – MoMA (Nova York), HEK (*Haus der Elektronischen Künste*, Basel), Curta Cinema (Rio de Janeiro) e na Bienal de Arquitetura de Veneza em 2021. O grupo se autodenomina como uma guerrilha midiática pseudomarxista. Utilizam como base de seus trabalhos ambientes digitais e jogos de computador. Uma de suas estratégias é subverter a performatividade dos dispositivos, explicitando os paradoxos que permeiam as narrativas de consoles populares como *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption*, *Tom Clancy's The Division*, *Battlefield*. Apropriam-se de tais *softwares* com o intuito de explorar novas dinâmicas, que colocam em destaque seus respectivos atributos críticos. O coletivo esclarece: “... reconhecendo que esta mídia não consegue realizar seu potencial cultural, pretendemos apropriar-se de espaços de jogos digitais e dar-lhes novos usos ...”¹.

¹ MUELLNER, L. Total Refusal – Pseudomarxist Media Guerilla. Disponível em: <https://bit.ly/3JExy4q>. Acesso em 20 nov. 2022.

² GILBERT, N. Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions. Disponível em <https://bit.ly/3Y35yeT>. Acesso em 20 nov. 2022.

³ Lista das obras do coletivo Total Refusal: Joy (2012), Morgenerst Abendtzt (2017), Operation Jane Walk (2018), Sculpturing a Peace Monument (2018), Circumventing the Circle of Death (2018), Featherfall (2019), Swings don't Swing (2019), How to Disappear (2020), Everyday Daylight (2021), Red Redemption (2021), Superwonder (2021), Murpod (2021), Felt Real, Might Delete Later (2021), Disaster Tourism (2021), Flowers Don't Care (2021), Deconstructing the Bridge (2022), Hardly Working (2022). Disponível em <https://bit.ly/3XXDdqm>. Acesso em: 20 nov. 2022.

⁴ Muitos videogames foram adaptados e viraram filmes nos últimos anos. É o caso de Resident Evil, Tomb Raider, Mortal Kombat, Street Fighter, Hitman, Silent Hill, Warcraft, entre muitos outros.

É importante ressaltar o aumento nos últimos anos de jogadores de videogames em todo o mundo. Uma pesquisa recente demonstrou que mais de um quarto da população incorporou essa prática em suas atividades – cerca de 2,69 bilhões em 2020 e 2,81 bilhões em 2021. “O crescimento tem sido constante, com uma média de aumento de 5,6% ano a ano”, segundo estudo divulgado pela *Finances Online*². Esse interesse também é gradativo por parte de artistas, que vêm buscando aproximações distintas com essa indústria. Os consoles como artefatos culturais devem ser estudados com atenção, para além de meros objetos de entretenimento. Os dispositivos refletem as normas sociais do tempo histórico em que foram criados.

Total Refusal realizou 17 obras³ desde sua criação, que transitam entre os campos da instalação (Figura 1), da performance (Figura 2) e do cinema (Figura 3). Este artigo vai se concentrar na análise de um filme em particular, *How to Disappear – Deserting Battlefield* (2020, 21'), privilegiando seus aspectos estético-políticos. Os trabalhos do coletivo Total Refusal exploram os jogos eletrônicos, mas afastam da jogabilidade originalmente planejada.

De maneira geral, cada *player* define o tipo de interatividade e o modo como cada experiência será vivenciada em relação às regras pré-estipuladas dessas mídias. Os *games* de mundo aberto enfatizam a ideia de livre-arbítrio por parte do jogador, mas estão condicionados às intenções dos engenheiros de *software* e programadores. Os jogos, nesse sentido, são permeados por estruturas complexas que vão se metamorfoseando diante das escolhas tomadas, se aproximando ou se distanciando dos objetivos e missões delineados pelos desenvolvedores. Oferecem com isso uma dimensão finita de ações exequíveis. Os enredos dos consoles têm se tornado cada vez mais cinematográficos⁴, com direito a continuações que retomam os finais de jornadas precedentes. A imersão se torna fundamental nesse tipo de procedimento narrativo, assim como a identificação com os personagens e seus dilemas. *Games* de ação e aventura são os gêneros que oferecem uma maior gama de possibilidades. Os jogadores podem criar e personalizar seus próprios avatares, além de decidir o que fazer e quais caminhos seguir. Os jogos eletrônicos abordam questões sociais, como a identidade, a autonomia, os desejos, feito a partir da conexão entre o real e o virtual. Os pesquisadores Evgenii Akchelov e Ekaterina Galanina (2016, p. 2, tradução nossa) recorrem ao conceito de simulacro para abordar as qualidades dos aspectos digitais:

Simulacros como signos com existência própria constroem vários mundos virtuais. Eles não apenas copiam a realidade mais, eles a modelam. O criado tem o mesmo *status* de realidade e veracidade que o criador. Isso nos permite verificar o *status* ontológico e a veracidade de objetos virtuais e mundos virtuais. Assim, podemos ver os mundos virtuais como espaços integrais de simulacros que se concentram não em determinar semelhança com a realidade referente, mas no fato de haver diferença. Os mundos virtuais não refletem a realidade, mas a simulam.

⁵ Cyberpunk 2077 é um console eletrônico de RPG (Role-playing game) lançado no final de 2020 pela empresa CD Projekt. A história se passa em uma megalópole fictícia chamada Night City e o game é jogado a partir do ponto de vista em primeira pessoa de um mercenário equipado com melhorias cibernéticas conhecido apenas como “V”. Esse console foi transformado em uma série de animação da Netflix em 2022: Cyberpunk: Mercenário (Cyberpunk: Edgerunners), composta por 10 episódios de 25 minutos e dirigida pelo cineasta Hiroyuki Imaishi.

⁶ Disponível em: <https://bit.ly/3X9UkEo>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Contemporaneamente, a separação do universo digital com o mundo físico tem se tornado cada vez mais porosa e imbricada. Como se, diante da impossibilidade de escapar do real em crise permanente, restasse apenas a criação de realidades paralelas como subterfúgios. As novas tecnologias da comunicação estão repletas de ambientes artificiais com sistemas próprios. Em um ensaio intitulado “Sonho, videogame e capitalismo” (*Traum, Videospiel und Kapitalismus*), Total Refusal (2021) relata que um membro do coletivo experimentou uma depressão pós-jogo quando voltou à realidade após finalizar o console *Cyberpunk 2077*⁵. E explicam: “... esse jogo cria uma distopia ordoliberal, uma visão hiper-real e altamente estetizada do futuro de nossa sociedade atual. Como outras mídias de entretenimento, os *videogames* têm o potencial de estetizar nossos problemas e torná-los consumíveis”⁶.

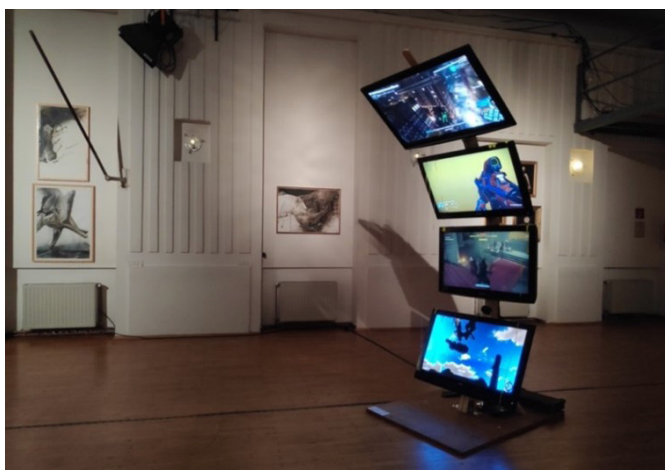


Figura 1: Fotografia da instalação Featherfall (2019), 4 canais, vídeo
Nota. site oficial do coletivo Total Refusal (<https://totalrefusal.com/>)



Figura 2: Fotografia da performance Red Redemption 0 (2021)
Nota. site oficial do coletivo Total Refusal (<https://totalrefusal.com/>)

Machinima – o artista como jogador

A produção de obras no terreno da eletrônica, da realidade virtual e da inteligência artificial tem se firmado no contexto da cultura visual desde a década de 1990. É o caso da abordagem feminista da cineasta Peggy Ahwesh sobre Lara Croft:

Tomb Raider no curta-metragem *She Puppet* (2001), a tetralogia *In Memoriam* (Mark LaPore 1952-2005), de Phil Solomon, feita inteiramente a partir de registros de *Grand Theft Auto*, composta por *Crossroad* (2005), *Rehearsals for Retirement* (2007), *Last Days in a Lonely Place* (2007) e *Still Raining, Still Dreaming* (2008), ou a série *Serious Games I-IV* (2009-2010), de Harun Farocki, sobre como os militares dos Estados Unidos recorrem às tecnologias de *videogames* para treinar tropas para a guerra. Neste último caso, é importante ressaltar como a gamificação se tornou uma prática frequente, que consiste no uso de técnicas de jogos utilizados para criar situações em contextos não relacionados ao ambiente lúdico ou de entretenimento. O coletivo Total Refusal comenta sobre isso em entrevista: “... nos domínios da comunicação, da sociabilidade, da segurança, da economia, da paraeconomia (setor financeiro) e dos espaços digitais e não digitais de lazer, estão amplamente entrelaçados, de modo que uma separação faz cada vez menos sentido ...”⁷.

⁷ Bittanti, M. *Nightmares dreamt by Videogames - Interview by Matteo Bittanti*. Disponível em: <https://bit.ly/3RwO2xp>. Acesso em: 20 nov. 2022.

A machinima é uma das principais técnicas exploradas e consiste na apropriação dos jogos digitais para criação de filmes e outras obras audiovisuais. O termo é um amálgama das palavras “máquina”, “animação” e “cinema”. Por meio desse recurso, o aspecto visual é obtido da própria tela da televisão ou computador, onde o artista-jogador se apropria do mecanismo de geração de imagens com o intuito de problematizar o mundo virtual. Os jogos produzem situações vivenciadas fenomenologicamente como reais e, no entanto, operam muitas vezes em lógicas irreais ou na ordem do absurdo. Machinima está relacionada com a filmagem em ambientes virtuais, se valendo de toda a potencialidade envolvendo personagens e cenários. Em muitos jogos, há uma rica e interessante combinação de procedimentos caros à linguagem cinematográfica, como diferentes tipos de planos, posicionamento de câmeras distintos, cortes, além de recursos narrativos. Os artistas perceberam que essas tecnologias audiovisuais possuem grande potencial, que extrapolam as premissas que foram concebidas. As estratégias empregadas nesse gesto de apropriação são semelhantes às práticas de montagem do cinema vanguarda, que utilizam criticamente artifícios de colagem e reciclagem. Guy Debord define o desvio (*détournement*) como a “... reutilização de elementos artísticos preexistentes em um novo conjunto ...” (Debord *apud* Foster, 2014, p. 182). O objetivo é gerar sentidos que complexifiquem a intenção original das mídias. É um deslocamento radical tanto das formas como dos significados. Henry Lowood (2008), uma das principais referências na pesquisa de *videogames*, elenca algumas técnicas principais para a criação de machinimas, como a captura de tela (*screen capture*), os usos do *replay* e as ferramentas adicionais de pós-produção. Alguns consoles, inclusive, disponibilizam *softwares* de customização e intervenção direta nos códigos dos algoritmos, como é o caso do *Rockstar Editor*, para alterações na série *Grand Theft Auto*, o que amplia exponencialmente o campo de criação. O compartilhamento de vídeos e a vinculação em redes sociais também é incentivado por parte dos desenvolvedores, como forma de gerar mais conteúdo. Para grande parte dos artistas, modificar e/ou filmar os jogos eletrônicos é mais cômodo do que programar um console desde o estágio inicial.

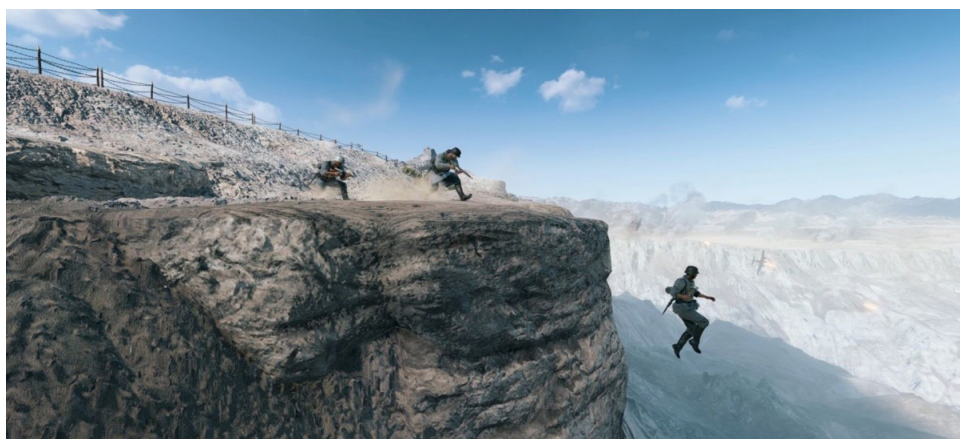


Figura 3: Fotograma do filme *How to Disappear – Deserting Battlefield* (2020)

Nota. site oficial do coletivo Total Refusal (<https://totalrefusal.com/>)

How to Disappear (2020)

O filme *How to Disappear – Deserting Battlefield* é uma das obras mais interessantes e significativas do coletivo Total Refusal até o momento. É um filme-ensaio, autorreflexivo, uma obra antiguerra por excelência, feito inteiramente a partir de registros obtidos via machinima em *Battlefield V*. O trabalho se estrutura a partir de uma premissa apresentada logo no prólogo, a respeito de pessoas que se recusaram a lutar e abandonaram o campo de batalha. Nesse sentido, o que propõe é uma questão na ordem do paradoxo: é possível desertar em um jogo eletrônico de tiro? Como a própria narradora do filme salienta, a deserção faz parte da história humana tanto quanto a guerra. E o que acontece com o soldado se ele tenta fugir no ambiente virtual? Total Refusal investiga essa ação de diferentes formas no console e, em todas, o personagem é assassinado por um projétil, mesmo em uma paisagem desértica e inabitada, como um poder divino. As imagens mostram a recusa dos soldados e as consequências cabais. À vista disso, os objetivos previamente roteirizados são desorganizados e abre-se espaço para o pensamento crítico em relação à mecânica do jogo.

Um dos axiomas historicamente associados ao contexto de guerra enfatiza: “O soldado pode morrer, o desertor deve morrer.”. Mais recentemente, a Guerra do Iraque (2003 – 2011) popularizou o termo *AWOL* (*absent without leave*) para os milhares de desertores contrários à política externa daquela situação específica. Paul Virilio em *Guerra e Cinema: logística da percepção* (2005, p. 184) recorda que cientistas e industriais do Pentágono estavam aperfeiçoando no início da década de 1970 um projeto de controle chamado *Transponder*, que permitia registrar a distância percorrida, a velocidade do trajeto do indivíduo, transmitindo os dados em tempo real para um computador central que os comparava com os itinerários autorizados e que podiam advertir as autoridades a partir do momento em que o portador do aparelho se distanciasse das zonas permitidas ou do momento em que tentasse fugir. Os jogos eletrônicos têm elevado isso às últimas consequências na sociedade do controle.

O disciplinamento verticalizado e a obediência irrestrita são qualidades inerentes ao adestramento militar. Isso, no entanto, perpassa para o console em formato político e nacionalista. Total Refusal explicita nessa obra que não há espaço para ambiguidades, contestações ou gestos de insubordinação na jogabilidade de *Battlefield V*. Evidenciam, com isso, uma diferença importante entre o conflito de guerra real e a representação da guerra no console. Se na programação de computadores impera a lógica binária, aqui, também, o jogo eletrônico se estrutura da mesma forma. Existem apenas dois tipos de sujeitos nesse microcosmo digital: aliados e inimigos; e dois tipos de funções: assassinar ou ser assassinado. A incapacidade de deserção expõe a construção artificiosa dos conflitos. A narradora comenta: “o mar é uma ilusão, o horizonte é inalcançável, uma utopia”. Outras situações paradoxais são mostradas ao longo da narrativa de *How to Disappear*: não há fogo amigo no jogo, ou seja, não tem como eliminar um companheiro; as bandeiras são os únicos objetos indestrutíveis; é impossível descartar as armas. Em outras palavras, essas falhas ou *bugs* foram previamente pensados e politizados por parte dos desenvolvedores do *software*. As possibilidades de má conduta por parte do soldado-jogador são suprimidas, assim como uma postura pacifista frente ao combate. Em todos os casos listados, as incongruências são apresentadas por meio da performance dos próprios personagens no jogo, sem adentrar ou modificar o código fonte. Em suma, todos jogadores estão condicionados a essas dinâmicas.

⁸ *How to Disappear*. Disponível em: <https://bit.ly/3YgCb8w>. Acesso em 20 nov. 2022.

⁹ Muellner, L. *Total Refusal – Pseudomarxist Media Guerilla*. Disponível em: <https://bit.ly/3Yq04uF>. Acesso em 20 nov. 2022.

O coletivo presta uma homenagem “à desobediência e à deserção – tanto na guerra digital quanto na física real”⁸. O filme aborda questões antimilitares à luz do tempo presente. Os artistas propõem por meio desse trabalho uma crítica às estratégias de batalha e de entretenimento encontradas nesse tipo de console bastante popular nos dias de hoje. Em uma de suas definições, o coletivo se descreve como “... a busca por um antídoto ideológico, revelando as características regressivas das mídias de jogos contemporâneos e reabrindo-os como *playgrounds* para a prática de desobediência criativa e dissidência”⁹.



Figura 4: Cartaz oficial do filme *How to Disappear – Deserting Battlefield* (2020)

Considerações finais

Total Refusal se autointitula como uma guerrilha midiática pseudomarxista. O teor crítico é uma das diretrizes do coletivo, assim como a apropriação de tecnologias audiovisuais contemporâneas. Em 2018, quando foi lançado, se assumia como parte de um movimento de desarmamento digital (*Digital Disarmament Movement*). Discute-se muito nos dias de hoje o imaginário belicista em ascensão, a flexibilização do porte e posse de armas de fogo em vários países, mas pouco se fala sobre a popularização dos jogos eletrônicos envolvendo forças armadas das mais variadas. *How to Disappear – Deserting Battlefield* é uma iniciativa importante nesse contexto. Problematizar o conteúdo – e a forma – desses consoles se faz necessário e urgente em virtude do número desmedido de usuários e do crescimento exponencial dessa indústria nos últimos anos.

A sociedade cada vez mais midiaticizada caminha em paralelo com guerras cada vez mais tecnicizadas. Os dispositivos civis – culturais e visuais – se imbricam em sofisticados equipamentos militares e de entretenimento. Os conflitos reais vêm sendo superexpostos, isso pelo menos desde a Guerra do Vietnã, e se tornaram mais um programa pirotécnico a ser transmitido pelas redes de televisão ou a ser jogado por franquias de sucesso internacional como *Battlefield*, *Call of Duty* e *Counter-Strike*. Nessa nova lógica militar e midiática, a guerra não se faz mais apenas por meio de orquestrações táticas; sua espetacularização também se mostra importante como forma de sensibilização. As telas e imagens ganharam peso incontornável frente à opinião pública. As narrativas de guerra necessitam de testemunhas *in loco* e transmissões ao vivo para relatar os últimos acontecimentos. Os jogos eletrônicos de tiro funcionam como amortecedores cognitivos, a ponto de populações banalizarem números de mortes, tiroteios e explosões, assimilando-os como dados e fatos normais. Como manifesta Paul Virilio (2005, p. 27) “... a história das batalhas é, antes de mais nada, a história da metamorfose de seus campos de percepção ...”.

Uma das estratégias empregadas pelos artistas diz respeito à reapropriação desse material. À medida em que se acumulam imagens técnicas e práticas de registro como o machinima, também se proliferam projetos críticos sobre as mídias em questão. Total Refusal se revela, assim, um coletivo pioneiro nessa discussão. Como parasitas, utilizam o instrumental gerado pelos próprios jogos eletrônicos para denunciar seu mecanismo.

Referências

Akchelor, E. & Galanina, E. (2016). *Virtual World of Video Games*. In 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), p. 1-4.

Aldouby, Hava. (2020). *An Outsider in Grand Theft Auto: Phil Solomon*. Art Journal, 79(2), 76–79.

Bittanti, Matteo. *Nightmares dreamt by Videogames – Interview by Matteo Bittanti*. Disponível em: <https://bit.ly/3joVcXV>. Acesso em 20 nov. 2022.

Deleuze, G. (2007). *A imagem-tempo*. Brasiliense.

Foster, H. (2014). *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX*. Cosac Naify.

Gilbert, N. *Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions*. Disponível em: <https://bit.ly/3YoeTxx>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Horwatt, E. (2007). New media resistance: machinima and the avant-garde. *CineAction*, 73-74, Disponível em: <https://bit.ly/3HqF3ci>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Lowood, H. (2008). Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima. In Mcpherson, T. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. The MIT Press, 165–196.

Moran, P., Patrocinio, J. (orgs.). (2011). *Machinima*. Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP.

Muellner, L. *Total Refusal – Pseudomarxist Media Guerilla*. Disponível em: <https://bit.ly/3JVzu8P>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Total Refusal (2021). (Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz). *Traum, Videospiel und Kapitalismus*. Malmoe, 5 mar. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3JDRx2V>. Acesso em 20 nov. 2022.

Virilio, P. (2005). *Guerra e Cinema: logística da percepção*. Boitempo.