

Žiga Brdnik

Total Refusal

» Naš namen je radikalizirati, ne senzibilizirati ljudi«



TOTAL REFUSAL | FOTO VFX

Avstrijski (psevdo)marksistični medijski gverilski kolektiv Total Refusal¹ si je ime nadel po manifestu *Le Refus global*, ki ga je 9. avgusta 1948 v Montrealu objavila skupina šestnajstih mladih umetnikov in intelektualcev iz Quebeca. Manifest je popolnoma zavračal družbene, umetniške in psihološke norme ter vrednote takratne družbe v Quebecu in klical k »neukročeni nuji po osvoboditvi« od klera, ki je takrat obvladoval družbo, ter »sijajni anarhiji«. Njegova obuditev v svetu gejmičiranega kapitalizma pa kliče k osvoboditvi od hiperresničnosti in skozi umetniško prevračanje videoiger »zavrača obstojenost na to, da lahko v videoigrah večinoma samo ubijaš ali se igraš vojno«. Kot pojasni eden od soustanoviteljev kolektiva, Leonhard Müllner, »ne zavračamo igranja videoiger, ampak naracijo, hegemoni konsenz, ki ga prenaša ta ekstremno nasilni *mainstreamovski* medij, saj rešuje probleme s silo – kar je tudi bistvo velikega dela naše družbe«.

Kolektiv se je z retrospektivo svojih filmskih del, videoinstalacijo in performansom predstavil na letošnjem *VFX festivalu* v Ljubljani. Veliko pozornosti sta pritegnila predvsem videoinstalacija in film *Hardly Working* (2022), skozi katera raziskuje neigralne like (NPC) v videoigri *Red Dead Redemption*. Liki so predstavljeni kot digitalni sizifovski stroji, ki si tako kot prebivalci poznega kapitalizma ne morejo obetati izstopa iz zank svojih dejavnosti, »a v trenutkih, ko algoritem pokaže nekonstistentnosti, izstopijo iz logike popolne normalnosti in se zazdijo ganljivo človeški«. Projekt je tako na novo odprl koncept dela in položil temelje za posodobljeno kritiko kapitalizma, ki se osredotoča na človeške in nečloveške delovne pogoje. In s tem tudi nakazal novo smer, v katero je zajadral Total Refusal: »V iskanje alternativnih načinov igranja in prisvajanja videoiger našim lastnim namenom.« Ti niso podrejeni le kritiki ob-

¹ Kolektiv sestavljajo Susanna Flock, Adrian Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel in Leonhard Müllner.

stoječega sistema, ki nas je pripeljal na rob katastrofe, ampak tudi kritiki leve in lastne pozicije »kulturne buržoazije«, ki v udobnih mehurčkih nagovarjata že prepričane. »Levica bi se od skrajne desnice morala naučiti, kako nagovarjati spletno skupnost, kako na spletu združevati in ne le ločevati – kako nagovoriti idejo skupnega,« je strnila članica Susanna Flock.

Total Refusal je zaslovel leta 2018 s svojim prvim filmom **Operacija Jane Walk** (Operation Jane Walk), s katerim je požel številne nagrade na mednarodnih festivalih. Temelji na distopični večigralski strelski igri *Tom Clancy's: The Division*. Militaristično okolje je znotraj pravil programja igre na novo uporabil za pacifističen ogled mesta, pri čemer se urbani flanerji izogibajo spopadam in tako postanejo miroljubni turisti v podrobni digitalni repliki Manhattan. Med sprehodom po postapokaliptičnem mestu poteka razprava o vprašanjih, kot so arhitekturna zgodovina, urbanizem in njun vpliv na razredno razslojenost družbe. V izjemno zanimivem in velikokrat tudi agitatorsko-zabavnem slogu – kolektiv ga je poimenoval »agitainment« – izstopata vsaj še dva filma, ki zadevata ob bistvo hegemonskega prepletanja digitalnega in fizičnega sveta ter ponujata pogled izza »sijajne podobe« digitalne hiperresničnosti. Film *Featherfall* (2019) raziskuje prepletanje sveta sanj z digitalnimi svetovi videoiger, pri čemer črpa iz pričevanj igralcev na spletnih forumih, vizualno pa poveže arhetipsko nočno moro padanja s programskim zdrsom (*glitch*), ko igralni lik pada v prazen, neprogramiran prostor.

Protivojni film *How to Dissapear* (2020) pa išče možnosti za dezertstvo in mir v spletni vojni igrici *Battlefield*, s čimer boleče očitno razkriva totalitarni igralni okvir, ki ne omogoča niti odvreči orožje, kaj šele pobegniti. »V prvi svetovni vojni je množično dezertstvo prineslo mir in posledično demokracijo, pravice žensk, socialni upor ... Nižji sloji in ženske so enostavno imeli dovolj aristokratske politike vladajočih razredov, ki je vodila v smrt in obup. V drugi svetovni vojni dezertstvo ni spremenilo toka vojne, ker je postalo individualna odločitev, sistem se je prilagodil s poenostavitvijo vojne na dobro in zlo,« pravi Müllner in podobno se danes dogaja z množičnimi mediji – tudi *mainstreamovskimi* videoigrami in filmskimi uspešnicami – v katerih je vse zvedeno na hegemonski konsenz trga. Kako se torej upreti in dezertirati iz ozkega igralnega okvira današnjega sveta, bi lahko bilo delovno vprašanje tega intervjuja.

**

Veliko vaših del se osredotoča na kritiko ozkega igralnega okvira, iskanje programskih zdrsov, neigralnih likov in njihovih skritih zgodb. Bi lahko rekli, da pomenijo zavrnitev izgube virtualne resničnosti v ozkih, totalitarnih pravilih videoiger?

SF (Susanna Flock): Seveda. Lahko bi rekla, da se vidimo kot lovci/nabiralci, ki radi pogledamo onkraj načrtanega zemljevida, kjer so odkritja zunaj sistema možna. Za nas je to kot lov na zaklad, hkrati pa je del našega kolektivnega raziskovanja. To preprosto obožujemo, stvari, ki jih tako najdemo, pa so za nas zelo dragocene. Z njimi postavljamo pod vprašaj videoigre in njihova stališča: kako prikazujejo spol ali delo – kot v projektu **Hardly Working**. Videoigre so množični medij in predstavljajo večji trg kot film in glasba skupaj, zato imajo velik vpliv. Želimo jih preizpraševati in pogledati za čudovite, sijajne podobe ter lepo zaokrožene naracije digitalnih svetov.

LM (Leonhard Müllner): Obstaja podobnost med fizično realnostjo in digitalnimi simulakri. Vse, s čimer smo zdaj tukaj obkroženi, dojemamo kot normalno, in na podoben način smo spodbujani, da bi kot normalno dojeli vse, kar počnemo v videoigrah. To je trenutek, ko je motnja zdravilna.

Kako je prišlo do združitve ljubezni do filma in videoiger?

SF: Zaradi **Operacije Jane Walk** in festivala *Diagonala*. Pa tudi zaradi različnih ozadij članov in članic kolektiva. Z Leonom sva se prej ukvarjala z eksperimentalnim dizajnom in videoinstalacijami, izučena sva v vizualni umetnosti. Digitalni svet, v katerem ti je na voljo 360-stopinjski pogled, je odprt za ustvarjanje fotografij in seveda tudi gibljivih sličic, na voljo so številne možnosti. Med šolanjem smo na snemanje nosili težke luči, stojalo, kamero – tudi v dežju –, v svetu iger pa tega bremena ni, veliko lažje se obrneš, saj je tvoja kamera virtualna in s tem veliko bolj dostopna. **Operacija Jane Walk** je bila na začetku posnetek performansa, ki je bil nato zmontiran v film, da bi Leonhard dobil akreditacijo za festival. *Diagonala* pa je v njem odkrila filmski potencial. Na festivalu je požel veliko zanimanja in pohval, ki so kolektiv spodbudile, da se je začel ukvarjati z ustvarjanjem filmov v videoigrah.

LM: Takrat še ni bilo običajno, da bi se umetniki poigrali z videoigrami. To je bila naša prednost. V študentskih časih sem več igral videoigre, kot pa delal umetnost, zato je bilo smiselno, da sem začel to dvojico združevati. Zdaj je na žalost obratno: več delam umetnost, kot pa igram.

SF: To je čudovita zgodba. Vedno si imel slabo vest, da bi moral biti produktivnejši, več študirati ... Zdaj pa se je tvoje igranje spremenilo v kariero. In ne moreš več igrati (*sme*).

LM: Na umetniški sceni – tudi filmski – je prisotna moralna panika: ljudje se distancirajo od množičnih medijev, niso jih večši. Ljubijo kino, ne marajo pa neodvisnih videoiger ali igričarske kinematografije. To naj bi bilo za druge družbene razrede. Tako nam pravijo nekateri, ki se srečujejo z našimi deli. Skozi njih se zavejo, kako zanimivo so ti svetovi zgrajeni.

SF: Tega se lotevamo zelo resno: z izobraževalnim delom, delavnicami na univerzah. Študente spodbujamo, da se pri svojem ustvarjanju poslužujejo videoiger – zaradi njihove dostopnosti in odprtosti za eksperimentiranje – in ustvarjajo *maškino*². Ti svetovi se kar ponujajo, zakaj ne bi iz njih nečesa ustvarili.

LM: Ustvarjeni so na podlagi družbenih hrepenenj in neizpolnjenih obljub, paranoje in sovraštva – vse to je vanje vpisano na metaforičen in zelo sublimen način. Ksenofobija je zelo oprijemljiva: zaščititi moramo svoj prostor in preprečiti vsiljivcem, da bi nam ga odvzeli. Močno je vanje vgravirana tudi družbena reprezentacija spola in s tem reproducirana. Intervencije v hegemonsko produkcijo toksičnih, nasilnih podob so zato nujne.

SF: Pomembno pa je poudariti, da imamo seveda tudi izjemno dobre videoigre in da nismo proti igram kot takim. Obožujemo jih in jih še naprej z užitkom igramo. Raziskujemo pa predvsem *mainstreamovske* – kot bi se lotili filmskih uspešnic – in analiziramo, kaj razkrivajo o naši družbi.

LM: V skladu s pristopom Niklasa Luhmanna, ki je za razumevanje naše družbe predpisal preučevanje množičnih medijev. To, o čemer razmišljamo, česar se bojimo, je vanje globoko vpisano.

Pravite, da živimo v digitaliziranem, gejmificiranem kapitalizmu. Tako kot v videoigrah smo tudi v resničnem življenju prisiljeni igrati same sebe kot like, ki v tekmi z drugimi zbirajo točke in reference. Najdlje so to pripeljali na Kitajskem, kjer ljudje dejansko zbirajo točke za obnašanje v skladu s predpisanimi normami in se na podlagi njih potegujejo za službe, šole itd. | **SF:** To je najhujša nočna mora. Civilizacija ne izpolnjuje naših pričakovanj, vsi se ne moremo nadejati lepe prihodnosti. Ljudje – sploh mladi – to spodletelost sistema vedno bolj opažamo, hkrati pa imamo občutek politične nemoči, da se kljub vsemu nič ne spremeni. Zato se zatekamo v meritokratsko idejo: če bom dal vse od sebe, če bom v življenju uspešen, bom dobil to, kar si želim. Ta je močno prisotna v prav vsakem izmed nas, četudi jo lahko ozavestimo kot sestavni del kapitalizma. Ideja je seveda nepravilna, saj je jasno, da nekateri igro življenja začnejo v zmagovitem razredu.

Zanimivo pa je, kako ta logika deluje v videoigrah. V vsaki videoigri namreč začneš čisto na dnu kot majhen, nebogljjen lik in nato napreduješ v skladu s sposobnostmi in znanjem, dokler ne postaneš junak zgodbe. Tako dobiš moč, da spremeniš svet, moč, ki je v resničnem življenju nimaš. To je za nas zelo pomembna tema, ki jo veliko raziskujemo, še posebej v novem filmu, ki je še v nastajanju. Vsa kulturno vplivna estetika od *vaporwava* naprej, na katero opozarja Valentina Tanni, je izšla iz hrepenenja po tem, da se lahko preprosto priklješ v prostor, ki ga želiš tako močno doseči, in tako presežeš vse sponse realnega sveta. Prav igranje videoiger daje ta presežek – še posebej postapokaliptičnih iger preživetja, v katerih si vržen v svet, ki ga lahko zgradiš po lastni meri.

LM: Kot piše na enem izmed *subredditov*³: »Življenje je kot prosto igranje množične igre vlog za sedem milijard igralcev.« Razlika med digitalno in fizično sfero je vedno bolj zabrisana, vedno bolj se med seboj prepletata. Prednost digitalne sfere je, da jo je lažje kapitalizirati. V svojem bistvu je korporativna. Kapitalizem je zavzel vsako nišo. V fizični sferi pa še vedno živi odpor in obstajajo ovire za kapital. Zato je digitalna sfera bolj distopična kot fizična realnost, dominanten žanr videoiger pa je zato prav postapokalipsa, v kateri je korporativna moč že prevzela ves javni prostor in vso politiko.

SF: Naša družba je kompleksna in dvoumna, v postapokaliptičnih igrah preživetja pa je zvedena na golo pohodništvo. Ko potrebujem streho nad glavo, enostavno nabereš les. Kompleksnost je zreducirana na individualne odločitve in sposobnosti, da si zgradiš lasten svet.

LM: To je zelo pomemben poudarek. Videoigre so simulaker realnosti, ki dejanski svet prikazuje hiperresnično. Vsi družbeni izzivi, težave in patologije so poenostavljeni. Enostavno je najti tudi krivca za vse, kar se dogaja z družbo. In to privlači. Vse je zvedeno na manihejsko, preprosto razložljivo dobro in zlo. Podobno kot v politiki, ki nas nagovarja prek množičnih medijev in se poslužuje tako rekoč otročje preprostih rešitev. Če bomo politike čez 20 let spraševali, kaj ste počeli za to, da ne bi končali v podnebni katastrofi, bodo nekateri preprosto odgovorili: lovili smo migrante.

² Prosti prevod angleškega izraza *machinima*, ki pomeni ustvarjanje filmov s pomočjo strojno generiranih grafičnih podob, še posebej videoiger. Izraz je skovanka besed »machine« (stroj) in »cinema« (kino).

³ *Subreddit* je podstran na družbenem omrežju reddit, na kateri se združujejo uporabniki okrog določene teme in jo je mogoče oblikovati po merah uporabnikov.

Po drugi strani pa je razredni prepad, ki ga omenjata, očiten tudi znotraj produkcijske in potrošniške verige same igričarske industrije. Marsikdo si te tehnologije sploh ne more privoščiti, drugi zanjo delajo v nepredstavljivo zahtevnih razmerah in za mizerno plačilo, vodijo se vojne samo zaradi materialov, ki so za to tehnologijo potrebni. | **LM:** Točno tako.

V videoigrah se v bistvu zrcalijo družbene neenakosti. Čeprav pri razvoju sodeluje kopica južnoazijskih razvijalcev, so navedeni na koncu špice in moraš biti pozoren, da jih sploh opaziš. Izjemno malo je razvijalk videoiger, kar močno vpliva na to, kako so ti svetovi oblikovani. Nekatere feministke pravijo: svet ni kodiran za ženske. In tako je tudi z videoigrami. Pa ne le za ženske – za nikogar, ki ni cis moški. Skratka, igre so zgolj replika realnosti, zato jih ne smemo obsojati. Obsojati moramo ustroj sveta – in pri tem aktivirati sistemsko razmišljanje.

Videoigre vedno močnejše vplivajo tudi na film in televizijo. Prav distopije, ki jih omenjata, doživljajo največ priredb, po drugi strani pa se filmski jezik vedno pogostejše trudi posnemati estetske prijeme in zorne kote videoiger. Gre pri tem za dvosmerni promet? | **SF:** Gotovo. Film in igre je v bistvu težko ločevati. Tako *mainstreamovske* videoigre kot velike filmske uspešnice so franšize. Kako lahko na primer prodaš majico z motivom barbike? Najameš feministično režiserko, ki iz novega, feminističnega zornega kota pogleda na barbiko – in kar naenkrat ima Matel več prihodka kot kadarkoli prej (*smeh*). Medsebojni vpliv sistematično narekujejo goli ekonomski interesi rasti. Filmski jezik je del videoiger že od samega začetka; še ko so bile okorne in pikselirane, so vsebovale daljše, neigralne videosekvence, ki so se očitno zgledovale po filmih.

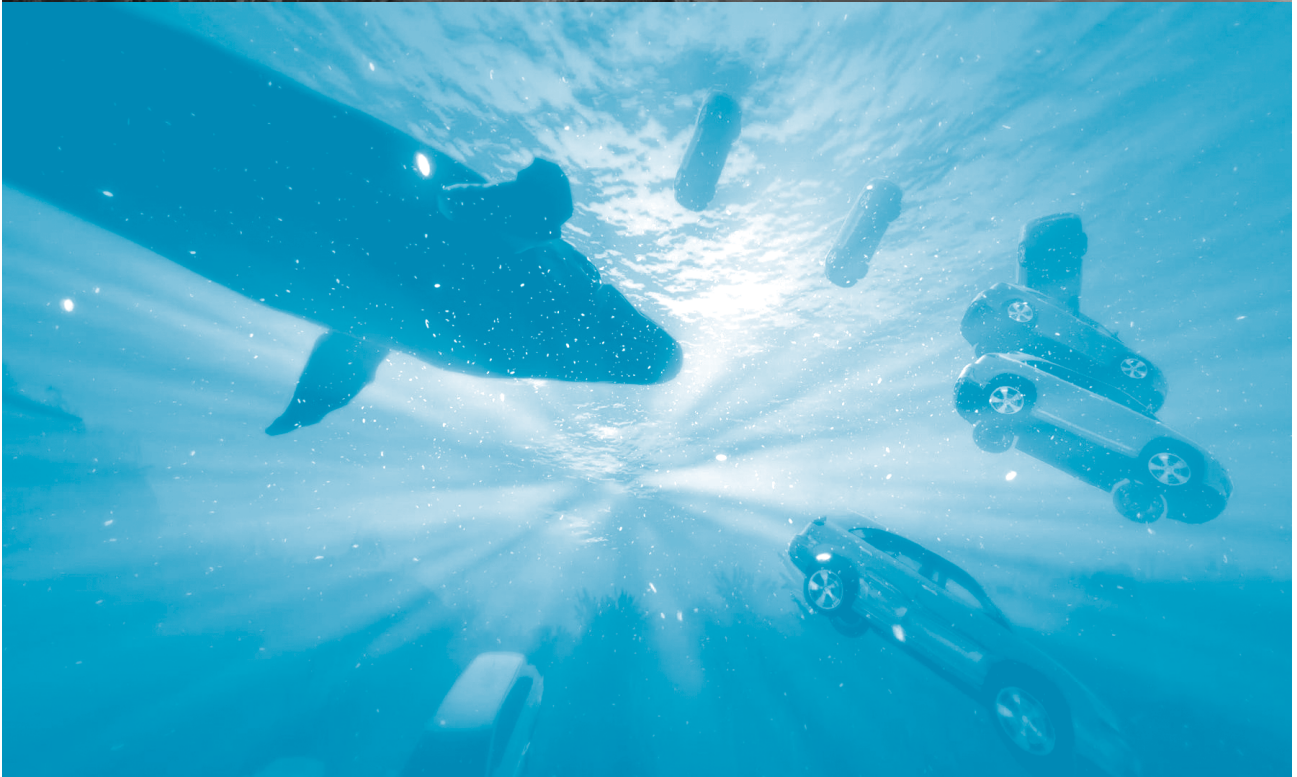
LM: Tako kot do videoiger moramo biti kritični tudi do umetniškega filma. Kot kulturna buržoazija in intelektualno naravnani ljudje pogosto spregledamo, da ne govorimo v dovolj zabavnem in razumljivem jeziku, ki bi prepričljivo nagovarjal tiste, od katerih se tako močno želimo razlikovati z našimi filmi in drugimi kulturnimi proizvodi. Zato to iščejo drugje. Če pogledamo nekoliko nazaj, na primer v poststalinistične čase Sovjetske zveze, so tudi največji umetniki, kot je bil Tarkovski, ustvarjali za širše občinstvo. Ločnica med tako imenovano visoko, buržoazno umetnostjo in preostankom kulture ni obstajala. In ta ločnica boli. V bistvu je nesmiselna. Oziroma je smiselna zgolj za potrebe kapitala. Bolj kot so ločnice izrazite – na primer med moško in žensko umetnostjo – boljše jih lahko kapitaliziraš.

SF: Filmi in videoigre so si enaki tudi v tem, da nizajo eno nadaljevanje za drugim in tako priključijo spomin na užitek, ki smo ga nekoč občutili ob gledanju ali igranju. Tudi zvok ima pri tem po-

membno vlogo. Določen čas, ko smo igrali določeno igro ali gledali določen film in se vanju popolnoma potopili, je za nas neke vrste dom. V času kolektivne krize in strahu si ljudje preprosto želijo vrnitve nazaj domov, kar pojasni vso to nostalgijo. Ko je v obtoku toliko videoiger in filmov, si seveda želimo nazaj k tistemu, kar je v nas enkrat že zbudilo te domačne občutke.

Z vašim delom ste pri vprašanju umetne inteligence korak pred filmsko industrijo, v kateri potekajo številne debate, kako naj se uporablja, ali so ogrožene avtorske pravice, kdo bo zaradi tega ostal brez dela in kakšni bodo po tem filmi. Total Refusal že od vsega začetka črpa prav iz sveta umetne inteligence in računalniško generiranih vsebin. | **SF:** Moja prva misel ob tem, da bodo ljudje ostali brez dela zaradi umetne inteligence, je vedno enaka: če bomo še naprej vztrajali v sistemu, v katerem trenutno živimo, to gotovo ne bo prineslo postdelovne, srečne družbe. V Avstriji trenutno okrog 70 odstotkov ljudi dela v storitvenem sektorju – in predstavljam si, da je podobno v Sloveniji. Nekdo, ki peče hamburgerje ali striže lase, zaradi Chat GPT-ja gotovo svojega dela ne bo mogel opravljati bistveno hitreje. S tem vprašanjem se ubadamo v kulturni buržoaziji; kot grafična oblikovalka se seveda sprašujem, kako se bo moje delo zaradi tega spremenilo. In jasno je, da bo v obstoječem sistemu vsakršna presežna vrednost, ki jo bom s pomočjo te tehnologije mogoče dosegla, ker bom lahko oblikovala hitreje ali bolje, na koncu pristala v rokah vladajočega razreda. Ljudje pa bodo še naprej garali v bednih službah.

LM: Umetna inteligenca obstaja, odkar obstajajo videoigre – tudi že od prej. Izraz je zavajajoč, česar se vsi po malem zavedamo. V umetni inteligenci ni nobene posebne inteligence, je zgolj proizvod inteligentnega programiranja. Razlika je seveda v tem, da smo zdaj na pragu strojnega učenja, a veliki jezikovni modeli še niso implementirani v videoigre. Za razvoj videoigre je potrebnih približno šest do sedem let, zato bomo igralci morali še vsaj pet let počakati, da vidimo, kaj bo to pomenilo. Težava je v kapitalizmu, v tem, da je tudi umetna inteligenca – tako kot videoigre – korporativna. Da lahko živim, delam iz dneva v dan, in če me bo zdaj naenkrat umetna inteligenca nadomestila in pri tem piratizirala moj slog, je to velik problem. Če bi živeli v socializmu, v katerem bi lahko tudi brez tega dela živeli človeka dostojno življenje, potem tega problema ne bi bilo. Še pomembnejše je, da je jezik velikih jezikovnih modelov, kot je Chat GPT, super-hiper-realni. Kar pomeni, da deluje na podlagi največjega možnega konsenza, statistike, do katere pride z analizo, kateri je najpogostejši odgovor na določeno vprašanje ali komentar na neko temo v množičnih medijih.



»Tako kot do videoiger moramo biti kritični tudi do umetniškega filma. Kot kulturna buržoazija in intelektualno naravnani ljudje pogosto spregledamo, da ne govorimo v dovolj zabavnem in razumljivem jeziku, ki bi prepričljivo nagovarjal tiste, od katerih se tako močno želimo razlikovati z našimi filmi in drugimi kulturnimi proizvodi.«–LM

Kot skupni imenovalec? | **LM:** Točno tako. Veliki jezikovni modeli s tem v bistvu izvajajo hegemonski zajem jezika. In točno to množični mediji, še posebej od pojava marketinga, izvajajo že od nekdaj – iščejo največji možni konsenz. Ko nastaja nov Marvelov film, so vsaka scena, vsak igralec, vsaka tema predmet raziskave trga; prevlado nad ustvarjanjem podob tako prevzemajo rudarjenje za podatki in statistike, avtorstvo pa se vedno bolj umika. Zakaj je kar naenkrat toliko iger postavljenih v vikinško okolje? To ni kar padlo z neba, ampak je posledica hipermaskulinizma, ki nam narekuje, da smo moški in da si moramo vzeti, kar nam pripada, ter si tako izboriti uspeh v kapitalizmu. V tem smislu je hiperresničnost jezika in statistike že implementirana v našo kulturo, strojno učenje pa bo to pripeljalo samo še do večjega ekscesa. Kapitalizem pospešuje ekscese, na tem temelji njegov napredek.

Pravite, da ste psevdomarksistični medijski kolektiv. Kje v vaše delo vstopi dialektični materializem? | **SF:** Čeprav so igre v digitalnem prostoru, so del materialnega sveta in razrednih okoliščin. So tudi proizvod kapitalizma. Od predpone »psevd« se vedno bolj distanciramo. Na začetku smo jo dodali kot čudno besedo, ki bi pritegnila pozornost ljudi, kar bi v bistvu le odprlo vrata za marksistično debato. Gre tudi za gesto skromnosti. Igor (Prassel na pogovoru v Slovenski kinoteki ob retrospektivi kolektiva, op. a.) nas je vprašal, če je lahko del kolektiva samo nekdo, ki je prebral Kapital. Seveda nihče izmed nas ni prebral Kapitla od začetka do konca. Mislim, da za kritiko kapitalizma tudi ni potrebna eksegeza Marxa. Jasno je, da skozi videoigre vedno bolj preizprašujemo razmerja in strukture moči in da kapitalizma nikakor ne razumemo kot zgolj ekonomskega sistema, temveč kot kulturno in ideološko premoč, zato se mi zdi, da bo predpona »psevd« sčasoma odpadla.

Sodeč po vaši tetovaži (na štirih prstih desne roke Leonharda Müllnerja je črkovano »Marx«, op. a.), ste že tam (smeh). | **LM:** Tudi Michael (Stumpf, član kolektiva Total Refusal, op. a.) ima enako tetovažo. Drugih tovarišev pa seveda ne moreva prisiliti ...

SF: Tega si ne bom tetovirala (smeh).

LM: To ni razlog, da bi koga izključili in do tega tudi nimam pravice, zato bom to pač moral sprejeti. Nismo še psevdostalinistični kolektiv (smeh). Če se vrnemo k materialistični analizi, ki je res bistvena ... Akademiki pogosto označujejo videoigre kot hiperkapitalistični medij. Podobje je iz iger posredovano in preneseno v nas kot hiperresnično. Zakaj je v tem času hiperpolitike vse »hiper«? Ker skačemo iz enega ekscesa v drugega. Hiperresnične podobe so na nek način bolj resnične od resničnosti same. V igri GTA 5 imaš popolno telo, skorajda nadčloveške moči, umreti ne moreš, vsak sončni zahod pa je melanholično popoln – in zvečer je vedno sončni zahod. To je hiperresnični medij. Te podobe so marketinške podobe, ki so nastale na podlagi raziskav trga; marketinški oddelki v veliki meri odločajo, kaj je posredovano občinstvu in kako morajo oblikovalci in programerji to oblikovati. Seveda pa so znotraj večmilijardne industrije prisotni še številni drugi kapitalski interesi: od založnika do investitorjev in delničarjev – videoigre so namreč najpomembnejše naložbe zabavljajske industrije. V produkcijske procese videoiger so vključeni klik-delavci, zaznamovani so s posebej intenzivnimi obdobji dela in mizoginimi delovnimi okolji ... Skratka, če analiziramo videoigre, analiziramo kapitalizem.

Je odgovor na to hiperresničnost hiperkomunizem ali izstop iz virtualne resničnosti? Kakšna je vaša strategija? | **SF:** Oboje. Uporabiti je treba vse, česar se lahko v tem boju oprimemo. V družbi, v kateri smo vsi tako močno zaznamovani s tekmovalnostjo – že od šole naprej, v kateri smo prisiljeni tekrovati s sošolci, do trga dela – in v kateri naj bi skrbeli le sami zase in za svojo osnovno celico, družino, je treba na vsak način ponovno obuditi družbene interese in idejo skupnega dobrega. Nujno je razmišljati o alternativah kapitalizmu, ne glede na to, ali smo v virtualnem ali fizičnem svetu.

LM: Iz digitalne sfere sploh ne moremo več izstopiti, saj je tako prepletena s fizičnim svetom. Intimne partnerje in prijatelje iščemo na spletu, pogovarjamo, igramo se in delamo na spletu. To je grozno in to lahko kritiziramo, vendar je za večino izmed nas pod 50. letom starosti – z nekaj izjemami – to že realnost.

SF: Strinjamo se z Valentino Tanni, da se je treba več pogovarjati o liminalnih prostorih, v katerih nisi ne na eni ne na drugi strani in v katerih se vsi svetovi povezujejo.

LM: Videoigre se ne nanašajo na nas neposredno, ni tako, da preprosto kopirajo naš svet, ampak ga tudi preoblikujejo, abstrahirajo na sebi lasten način: podobe so kapitalistične, niše

»Videoigre so množični medij in predstavljajo večji trg kot film in glasba skupaj, zato imajo velik vpliv. Želimo jih preizpraševati in pogledati za čudovite, sijajne podobe ter lepo zaokrožene naracije digitalnih svetov.«–SF

se ukinjajo. Zato vztrajam v njih, da bi se tako boril proti hegemoniji. Edini način za spremembo družbe je Gramscijev, da poskusimo prevzeti hegemonijo z borbo proti hegemonskemu podobju – proti konsenzu, ki ni nič drugega kot proizvod marketinga. Represivni ruska ali kitajska država temeljita na propagandi, v kapitalistični, liberalni demokraciji pa propaganda ni osrednjega pomena; množice obvladuje hegemonija. Politiki so zapisani množičnim medijem in tržnim raziskavam; odzivajo se zgolj še na statistike.

SF: Ni enega pravega načina, kako se s tem soočiti. To je pač naš način, smo pa pri tem solidarni z vsemi gibanji in alternativami.

Neigralni liki, ki jih izpostavljate v delu *Hardly Working*, so dobra metafora te sistemske zanke, v kateri preprosto delujemo brez kakršnekoli ideje o prihodnosti. Obljuba prihodnosti je namreč že naložba. | **SF:** V tem delu se poigravamo z idejo, da se lahko zavrnitev in odpor pojavita v različnih oblikah. Celo neigralni liki, ki ponavljajo vedno isto zanko, s katero se pretvarjajo, da delajo, da bi nam s tem dali občutek avtentičnosti pri igranju videoigre, se zataknejo. Če bi se zataknil zgolj en tak lik, to ne bi nič pomenilo, če pa bi šlo za povezano, solidarnostno akcijo, pa lahko v tem vidimo velik potencial. Seveda smo vsi odvisni od rednega dohodka, vendar ima vsak izmed nas možnost, da se upre in preizpraša to realnost. V naših filmih želimo ljudem dati potisk, da se o podobah in strukturah moči, ki se za njimi skrivajo, začnejo spraševati. V primeru neigralnih likov je najmanjša stvar, ki jo lahko v zvezi s tem storijo, da preprosto ničesar ne delajo – ampak če nihče ne bi več delal, bi prišlo do vsesplošne stavke. Svet bi nehal delovati.

LM: Uživamo v estetiki programskih zdrsov, ne le kot umetniki, ampak kot člani igričarske skupnosti, saj so na nek način strašljivi in tako podirajo sijajnost podob hiperresničnega sveta. Tako so lahko metafora revolucije, ampak nič več od tega. Naš namen je radikalizirati in ne senzibilizirati ljudi. Na robu katastrofe slednje enostavno ni več dovolj. Naslednji korak je ustvarjanje utopij skozi množične medije. Tega še ne znamo, a se zavedamo, da je to potrebno.

Kakšni so odzivi igričarske in filmske skupnosti na vaše delo? Ali ljudem omogoča izstop iz hiperresničnosti in radikalizacijo? | **LM:** Imamo nekaj primerov, ko smo dosegli množice zunaj filmskih festivalov. Temu bi lahko rekli »agitation«¹, saj želimo zabavati in hkrati agitirati.

Tudi provocirati? | **LM:** V množičnih medijih to gotovo nekatere tudi iritira. Nekateri nas sovražijo – ne glede na to, kaj delamo, samo zato, ker smo marksisti.

SF: Intervju z nami je bil objavljen tudi v *The New York Timesu* in takrat so se na Standard forumu – največjem avstrijskem spletnem forumu – pojavljali številni komentarji, ob katerih smo morali imeti res debelo kožo, da smo jih prebavili. Pošiljali so nas v gulag ...

LM: ... in koncentracijsko taborišče.

SF: Ampak prepričani smo, da večina teh komentatorjev sploh ni videla naših del, zato je težko oceniti, kakšni so dejanski odzivi na filme. Upanje nam dajejo delavnice in izobraževanja, kjer delamo z mladimi ljudmi. Za nas je zelo pomembno, da tudi naše matere vidijo filme. Celo moj oče je enkrat komentiral, zakaj moje preostalo delo ni tako politično, pa ni preveč političen človek. Skratka, do nas pridejo takšne in drugačne zgodbe, ampak le upamo lahko, da s filmi nekaj dosežemo. In to upanje je za nas zelo pomembno.

LM: Naslednji korak je, da smo več na *redditu*, *youtubu*, mogoče celo *4chanu*. Ampak to so res kruta spletna okolja. Za to še nismo opremljeni, saj smo kulturna buržoazija. Ne vem, če bi bil ravno snežinka (*snowflake*), ampak gotovo bi me prizadelo ...

SF: *4chan* je ameriški forum, na katerem je zelo aktivna skrajna desnica in na katerem dominirajo beli moški, veliko jih je tudi iz igričarske skupnosti. Za mobilizacijo osamljenih, razočaranih moških ga je uporabljala tudi novičarska stran *Breitbart*. Osamljenost je ena največjih težav današnje družbe in prav v teh vodah zelo rada ribari skrajna desnica. Mene kot edino dekle v kolektivu bi na takšnem forumu gotovo raztrgali.

LM: Na Standardu so te poimenovali »komunistična nevesta«².

SF: Smešno. To mi je dejansko všeč (*smeh*).

Kako se spopadate z lastnimi kontradikcijami? | **LM:** Tudi nas seveda močno prizadeva logika poznega kapitalizma. Zdelani smo. Veliko obiskujemo filmske festivale, čeprav nam velikokrat

to ni več ravno pri srcu. Posledično nam zmanjkuje časa za igranje, za prosti čas. Čeprav sva s Susanno najboljša prijateljca, zelo redko preživljava prosti čas skupaj. In to je gotovo tudi posledica vloge slave v poznem kapitalizmu. Zaradi tega smo včasih nesrečni in res se trudimo najti trenutke, da zadihamo. Razmišljamo o spremembi strategije, da ne bi obiskovali samo platform kulturne buržoazije, kot so etabrirani filmski festivali, ampak se podali tudi na surove, divje-zahodne spletne teritorije – bližje hegemoniji. Sprašujemo se, kako bi izstopili iz naših umetniških, filmskih mehurčkov in se kot marksisti podali med množice. Hkrati se tudi učimo, kako biti kolektiv, pri čemer se spopadamo z lastnimi dinamikami, strukturami moči in implicitnimi hierarhijami. Za to ne obstaja šola. Seveda pa je tukaj tudi vprašanje financiranja. Dobimo ga kar nekaj – verjetno celo več kot marsikateri ustvarjalec kratkih filmov –, ampak večina izmed nas od tega ne more preživeti, zato je veliko dela neplačanega. Tako smo tudi sami prekarizirani.

SF: Ob tem pa se pojavlja zahtevno vprašanje, kako preprečiti, da ne bi tudi mi postali zgolj neki novi vplivneži. Vsi spletni prostori so namreč korporativni in nas s tem odtujujejo. Največji vpliv imajo ljudje z največ sledilci, a vse to je zelo prepleteno z marketinškimi interesi. Če želimo sprožiti spletno revolucijo, bi morali doseči več ljudi, kar pa nikakor ni enostavno, če ne želimo zapasti v tovrstno logiko.



»Razlika med digitalno in fizično sfero je vedno bolj zabrisana, vedno bolj se med seboj prepletata. Prednost digitalne sfere je, da jo je lažje kapitalizirati. V svojem bistvu je korporativna. Kapitalizem je zavzel vsako nišo. V fizični sferi pa še vedno živi odpor in obstajajo ovire za kapital.«–LM