

Bideo-jokoak lapurtzen dituen artista kolektiboa, klase kontzientzia sortzeko

Total Refusal izena du bere buruari "gerrilla mediatiko" deitzen dion talde austriarrak: bideo-joko ezagunen irudiak lapurtzen ditu, eta akats minimoak egiten ditu irudien diseinuan, legearen aurrean eskuak ez harrapatzeko. Zinea egiten dute irudiekin. Filmin plataforman ikus daiteke *Hardly Working* deituriko film laburra, ezagun egin dena.

 JAVIER H. RODRÍGUEZ / EL SALTO CC BY-SA

Zine aktibista egin daiteke, baita kamerarik ukitu gabe ere. Total Refusal kolektibo austriarraren *Hardly Working* filmaren agertokia *Red Dead Redemption 2* mundu mailako abentura bideo-joko ezagunaren mapa da. 1899ko AEBetan kokatzen da jokoaren istorioa, Mendebalde Urru-nean, pertsonen migrazio etengabe eta luzeak antzinako kulturak lekualdatu eta Ipar Amerikako jatorrizko herriak zapaldu zirenean. Bidelapurak ageri dira, baita agente federalak eta sos batzuk irabazteko sasi-sikario lanak egiten dituztenak ere. Horiek, ordea, bideo-joko ofizialean, NPC jokalariai dira *-non playable character* edo jolas-teko erabil ezin daitezkeen jokalariai, atrezzoak-. Baina *Hardly Working* filmean haiek dira protagonistak.

Total Refusal kolektiboa, "gerrilla mediatikoaren taldea" da. Bost artista austriarrek osatzen dute taldea: Robin Klengel, Leonhard Müller, Michael Stumpf, Susanna Flock eta Adrian Haim dira kideak. Zinea, aktibismoa eta filosofia egiten dituzte bideo-jokoetako irudiekin. Narratzailearen ahotsak beti hausnartzen du. *Hardly Working*-en, atrezzoan ageri den arotza beti ari da

iltzeak iltzatzen; ez du inoiz amaituko, inoiz ez baitira nahikoa iltze izango metaketa kapitalistaren maximaren azpian. Zoru zati bera garbitzen eta garbitzen orduak ematen dituen emakumea, zorua inoiz lehen garbiago egon gabe, zoratu egiten da erratza galtzen duenean. Edo beti makurtuta dagoen sasoiko jorنالارria, eguzkipean, nagusiari bere denbora amaigabea saltzen.

Artisten kolektibo honek bere burua lotsagabe eta pseudo-marxistatzat dauka. Multinazionalen irudiak lapurtzen ditu, akats txikiak egin diseinuan -lege-ditik libratzeko adina- eta gogoeta politikorako aukerak zabaltzen ditu, iritzi publikoan eragiteko. Jatorrizko bideo-jokoa diseinatzeko aritu direnak "miresten" dituztela diote, "gizartea eraldatzeko tresnak" eman dizkietelako inplizituki.

Duela hilabete batzuk Galizian egon ziren Total Refusal kolektibokoak, A Coruña-ko Intersección zinema jaialdian. Kolektiboaren pentsamoldeaz eta jardunaz mintzatzeko hitzaldi jendetsua eman zuten, eta horren testuinguruan elkarrizketatu zituen *El Salto*-k. "Bideo-jokoak, iturri-gisa, ikerketa interesgarri eta politikoak egiteko oso baliagarriak dira", adierazi dute.

"BIDEO-JOKOAK MAITE DITUGULAKO EGITEN DUGU"

Proiektua "modu organikoan" sortu zela diote, bideo-jokoetan jolastea gustuko dutelako kide ugariak. Eta gustuko dutena egiten, inoiz espero ez zituzten industria kulturalako dozenaka aitortza jaso dituzte. Baina ez dira harrotzen. Beraien lehentasuna beste bat da: "Lurra bizi dadin, kapitalismoak hil egin behar du". Batere hegemonikoa ez den komunikatzeko modu bat hartu behar zutela argi zuten lehen unetik: "Bideo-jokoak beren murgiltzeko ahalmenagatik aukeratu genituen". Baita ere, aldi berean, "hain kontserbadore, erreplikakor eta militarizatu" izateagatik. "Bideo-jokoekiko maitasun harreman horretatik sortu zen bideo-jokoak jolastea baino zerbait gehiagorako erabiltzeko ideia", azpimarratu dute.

Beraien lehen filma *Operation Jane Walk* izan zen. Ez zen jendartean zabaltzeko zerbait izan: "Lagun friki batzuk New Yorken zeuden oporretan, *The Division* bideo-jokoaren maparen *tour* erreal bat egiten, arkitekturak-eta bisitatzeko; haientzako egin genuen ikus-entzunezko pieza hura, bideo-jokoetik irudiak hartuta". Sarean argitaratu zuten gerora.

Galiziako Intersección zinema jaialdiko zuzendaria, Gonzalo E. Veloso, aspaldi hunkitu zuen Total Refusal kolektiboaren lanak: "Kamerarik eta alde zureko elementu zinematografikorik gabe zinema esploratzeko eta sortzeko gai dira, bideo-jokoetan jolasten arakatzen eta lantzen dute sormena, grabazioetatik abiatuta soilik". Velosok argi dio ekarpen handia egiten dutela *off* ahotseko narrazioekin: "Beraien filmek gai garaiak, filosofikoak edo artistikoak aztertzen dituzte *off*-eko ahots baten bidez, aurrez aurreko talka bat behartuta bideo-joko beliko edo akziozko irudiak ikusten ditugun bitartean, obra ludiko, konplexu, dibertigarri eta konprometituak sortuta".

Total Refusaleko kideak.



JOKOAREN AURKA JOKATU, ANTIBELIZISMOA SUSTATZEKO

Total Refusal kolektiboko kideek onartu dute ez direla lehenak teknika hori erabiltzen, erreferenteak ere badituztela: "Benetan inspiratu gintuen kolektiboetako bat Eva & Franco Mattes izan zen". Artista bikote horrek *Freedom* izeneko lan bat egin zuen *Counter-Strike* joko ezaguna oinarri hartuta. "*Counter-Strike* aukeratu zuten esku-hartze artistikorako leku gisa. Jokoan aritzen ziren, baina txatean idazten zuten mesedez tiro ez egiteko eskatuz, pelikula bat egiten ari ziren artistak zirelako", diote Total Refusaleko artistek.

"Esku-hartze bat bezala izan zen, eta oso dinamika sozial interesgarria sor-

tu zen jolasaren eremuan", azaldu dute. Pertsona batzuek tiro egin zieten jolasten jarraitzen zutelako, baina beste batzuk haiek defendatzen eta hil ez zitzaizkien saiatu ziren. "Beraz, prozesu sozial oso bat sortzea lortu zuten, eta guretzat esperimentu interesgarria izan zen joko batean esku-hartze bakezale hori behatzea. Jokoa bere buruaren aurka jokatzea bezala da, *kontrajokoa* egitea".

JOKALARIAK POLITIZATZEKO ERREZETA

Bideo-jokoan "frikia" gogoan badituzte ere, uste dute jende gehiagorengana ere irits daitezkeela: jokalarienagana, bideo-jokoan mundua zertxobait ezagutzen dutenengana eta ezagutzarik batere ez dutenengana, guztiengana.

"Beti gaude interesatuta bi ikuspegi horiekin: bereziki interesgarria da guretzat jokalarien ikuspegiak entzutea, baina baita bideo-jokoaren industriaren barruan dauden pertsonena ere, eta, agian, lekuak ere sortu zituzten, oso bestelako ikuspegia izango dutelako horretan". Hau da, jasotzen duten berrelikadurarik baliotsuena, diotenez, "jendeak esaten badigu *aiba! milaka ordu eman nituen jolas horretan, eta ez dut inoiz hau edo hura ikusi eta inoiz ez nuen honetaz edo hartaz pentsatu...* Horrek oso zoriontsu egiten gaitu".

NOLA EGIN ZINEMA, KAMERARIK GABE?

Total Refusalen sortze-prozesuak, espero zen bezala, bideo-jokoetan jolasten sortzen dira. "Ez da beti berdina izaten, baina, normalean, jolasei erreparatzen eta zerbait interesgarria aurkitzen hasten gara. Gero, taldekideekin partekatu eta eztabaidatu egiten dugu. Hortik aurrera, gure ideia gehienak eboluzionatzen hasten dira".

Batzuetan, azaldu dutenez, alderantziz ere bada: gai jakin bat dute buruan, eta jolas on bat bilatzen dute, gaia gorpuzteko: "Adibidez, gure *Hardly Working* filma [erreportaje hau irekitzeko aitzakia izan dena] bideo-jokoetan erabili ezin diren pertsonaiei, NPCei, buruzkoa da". Ikerketa luze bat egin zuten eta joko asko esploratu zituzten, pelikularako agertoki egoki bat aurkitu nahian, eta gero interesgarriena zein zen eztabaidatu zuten. Azkenean, *Red Dead Redemption 2* izan zen, Rockstar Games multinazionalarena, eta mapak lapurtu zituztela, kontakizun zinematografiko antikapitalista sakona egiteko. ●