

Total Refusal

Robin Klengel, né en 1988 à Graz (AT), vit et travaille à Graz et Vienne (AT).

Leonhard Müllner, né en 1987 in Graz (AT), vit et travaille à Vienne (AT).

Michael Stumpf, né en 1985 à Wels (AT), vit et travaille à Vienne (AT).

Les milliards de chiffre d'affaires de l'industrie du *gaming* montrent bien que les jeux vidéo sont depuis longtemps dans le courant dominant de l'industrie du divertissement. La grande majorité des jeux contemporains relève encore du combat. Le collectif Total Refusal montre comment les artistes peuvent s'approprier le médium et en modifier les structures. Dans *Circumventing the Circle of Death – A pacifist finger exercise* (2018), ils transforment en énoncé pacifiste l'orientation militariste du jeu de stratégie *Sudden Strike 4*. L'algorithme oblige les soldats à s'attaquer les uns aux autres dès qu'ils se font face ou qu'ils s'arrêtent. Total Refusal esquive le caractère supposé inévitable d'une collision en conduisant les avatars à sans cesse tourner les uns autour des autres. Ce faisant, les attaques verbales des soldats menacent continuellement l'équilibre pacifique. Le thème de la désertion numérique est également repris par leur performance vidéo *Money is a Form of Speech* (2020). Dans la tradition situationniste, ils détournent l'environnement et sa construction militaire du jeu de tir multijoueur *Tom Clancy's The Division*, pour en faire une performance de danse vidéo numérique et pacifique. Les artistes jouent sur le fait que le jeu se déroule à Washington ; ils utilisent l'architecture emblématique de la ville pour interroger les formes contemporaines et l'érosion des démocraties actuelles, en lien avec l'hypercapitalisme.

Total Refusal, *Money is a Form of Speech*, 2020



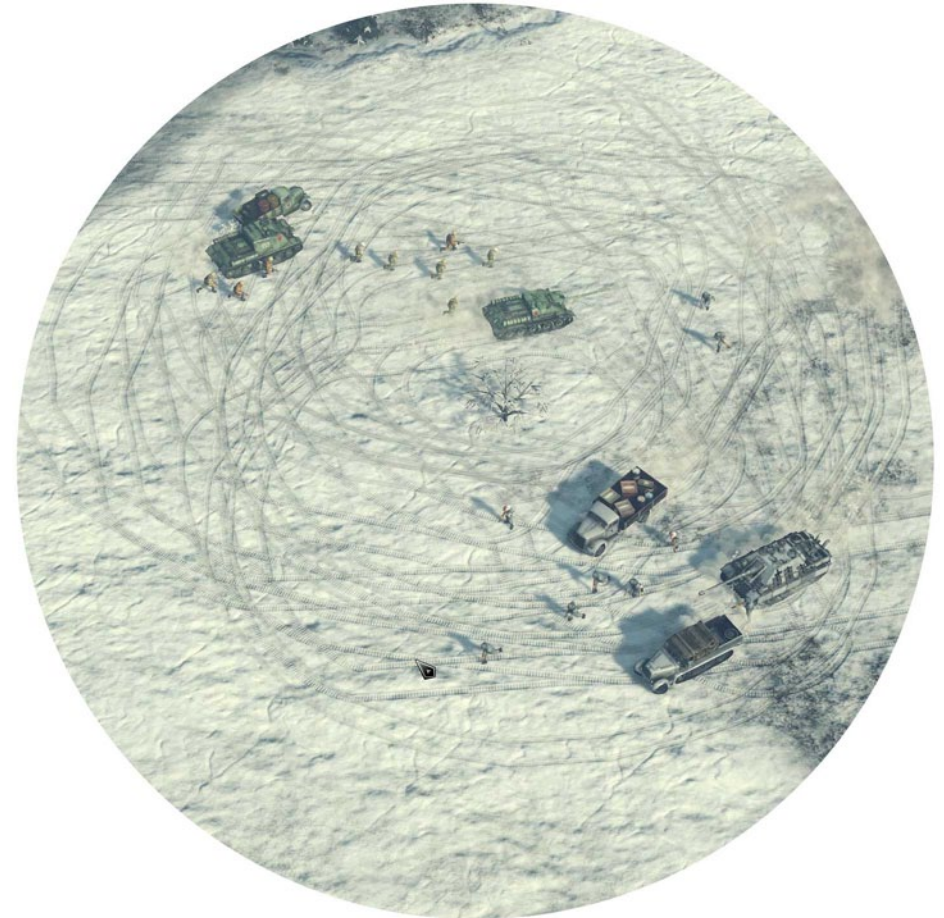
Total Refusal

Robin Klengel, *1988 in Graz (AT), lives and works in Graz and Vienna (AT).

Leonhard Müllner, *1987 in Graz (AT), lives and works in Vienna (AT).

Michael Stumpf, *1985 in Wels (AT), lives and works in Vienna (AT).

With a revenue in the trillions, the gaming industry has proven that computer games rank high in the mainstream entertainment industry. The vast majority of contemporary games are still characterised by combat scenarios. Total Refusal investigates how artists can appropriate the medium and modify its structures. In *Circumventing the Circle of Death – A pacifist finger exercise* (2018) they transform the militaristic objective of the strategy game *Sudden Strike 4* into a pacifist statement. The algorithm forces soldiers to attack automatically as soon as they spot each other. Total Refusal sidesteps this apparently unavoidable confrontation by causing the avatars to continuously circle around one another. The verbal attacks of the soldiers, however, persistently threaten the peaceful equilibrium. The subject of digital desertion is also taken up in their video performance *Money is a Form of Speech* (2020). In the tradition of Situationist détournement, Total Refusal misappropriates the constructed militarised environment of the multiplayer shooting game *Tom Clancy's The Division* and turns it into a peaceful, digital video dance performance. The artists play with the fact that the game is set in Washington, DC, employing the iconic architecture of the city to pose questions about contemporary forms and the erosion of current democracies and its liaison with hypercapitalism.



Total Refusal, *Circumventing the Circle of Death – A pacifist finger exercise*, 2018