

# IMAGEM E AUTOMAÇÃO – CONSIDERAÇÕES SOBRE 'HESITANT HAND' DE PAKUI HARDWARE

JOÃO RICARDO ANTUNES MATEUS\*

**Resumo:** A proeminência do tecnológico tem um impacto concreto nas ferramentas de informação e estruturas auxiliares à percepção do real. Este artigo reporta-se às implicações deste mesmo aspeto no domínio da produção artística contemporânea, através de *Hesitant Hand*, obra de Pakui Hardware. *Hesitant Hand* é utilizado enquanto ponto de partida para uma reflexão sobre a problemática da automação e da imagem, que no caso de *Hesitant Hand*, é informada pelo processo de automação. A metodologia aplicada visa analisar o processo de automação e as imagens de *Hesitant Hand*. A partir da conciliação destes dois aspetos, é procurado explicar a implicação da imagem no caso de estudo apresentado. *Hesitant Hand* apresenta-nos imagens que incidem sobre a funcionalidade da própria imagem e que nos retratam um ecossistema em transformação. Este artigo argumenta que *Hesitant Hand* apresenta três categorias imagéticas distintas e contribui para o debate imagético, oferecendo uma conceção de imagem múltipla e estratificada.

**Palavras-chave:** imagem; automação; processualidades tecnológicas; Pakui Hardware.

**Abstract:** The prominence of the technological has a concrete impact on information tools, auxiliary to the perception of the real. This article focuses on the implications of this aspect in the field of contemporary artistic production, through *Hesitant Hand*, a work by Pakui Hardware. *Hesitant Hand* is used as a starting point for a reflection on automation and image, which in the case of *Hesitant Hand*, is informed by the automation process. This article tries to explain the implication of the image in the presented case study, by juxtaposing the automation process and the images of *Hesitant Hand*. Pakui Hardware's work presents us with images that focus on the semantics of the image itself and portrays an ecosystem in flux. This paper argues that *Hesitant Hand* presents three distinct set of images and contributes to the ongoing debate concerned with the image by displaying images that are plural and polymorphic.

**Keywords:** image; automation; technological processes; Pakui Hardware.

*A imagem autêntica é uma contradição em si, porque está em lugar de algo que temos por real.*

Hans Belting<sup>1</sup>

## I. INTRODUÇÃO

A imagem continua a ser um elemento determinante dos nossos tempos e do decorrer histórico<sup>2</sup>, não apenas como *eco de um mundo exterior* mas enquanto agente ativo de construção<sup>3</sup>.

De modo a podermos incidir sobre esta mesma questão, neste artigo propomo-nos utilizar *Hesitant Hand* (2017) do duo Pakui Hardware (Neringa Cerniauskaite e Ugnius Gelguda), enquanto ponto de reflexão para nos debruçarmos sobre a temática das proces-

---

\* Faculdade de Belas-Artes do Porto. joaoramateus@gmail.com

<sup>1</sup> BELTING, 2011: 17.

<sup>2</sup> MITCHELL, 1984: 504.

<sup>3</sup> HUYGHE, 1994: 499.

sualidades tecnológicas no domínio da produção artística e das imagens que advêm destas. Este será o nosso ponto de partida para nos dedicarmos a uma análise sobre a automação no plano artístico, e através desta, percebermos o que nos pode *Hesitant Hand* dizer sobre o fazer imagético no plano da produção contemporânea. Esta investigação incidirá assim sobre esta obra em particular e confirmará a sua pertinência através de três aspetos fundamentais: 1. Problematização da relação técnico/biológico do domínio artístico; 2. Incidência na supremacia de sistemas automáticos no processo global de manufatura; 3. Contribuição para o debate epistemológico da imagem. Os primeiros dois aspetos estão concentrados no segmento II «Automação em *Hesitant Hand*» e o último é exposto no segmento III «As Imagens de *Hesitant Hand*».

Veremos que, em parte devido à incidência da obra em questões relativas à condição laboral e automação de trabalho manual, *Hesitant Hand* insere-se num quadro político-económico. Ainda que este artigo reconheça estas implicações, concentrar nesta reflexão questões tão abrangentes tornar-se-ia incomportável. Tendo em conta que o nosso foco será a automação e a imagem, o nosso objetivo será circunscrever o impacto do dispositivo de *Hesitant Hand* às imagens apresentadas e a partir do contexto teórico delineado entender as considerações que são feitas sobre a Imagem.

## II. AUTOMAÇÃO EM *HESITANT HAND*

Neringa Cerniauskaite e Ugnius Gelguda apresentaram *Hesitant Hand* na exposição coletiva *Citynature: Vilnius and Beyond* na *National Gallery of Art* de Vilnius em 2017. *Hesitant Hand* é composto por um braço mecânico e diversas impressões UV em silicone.

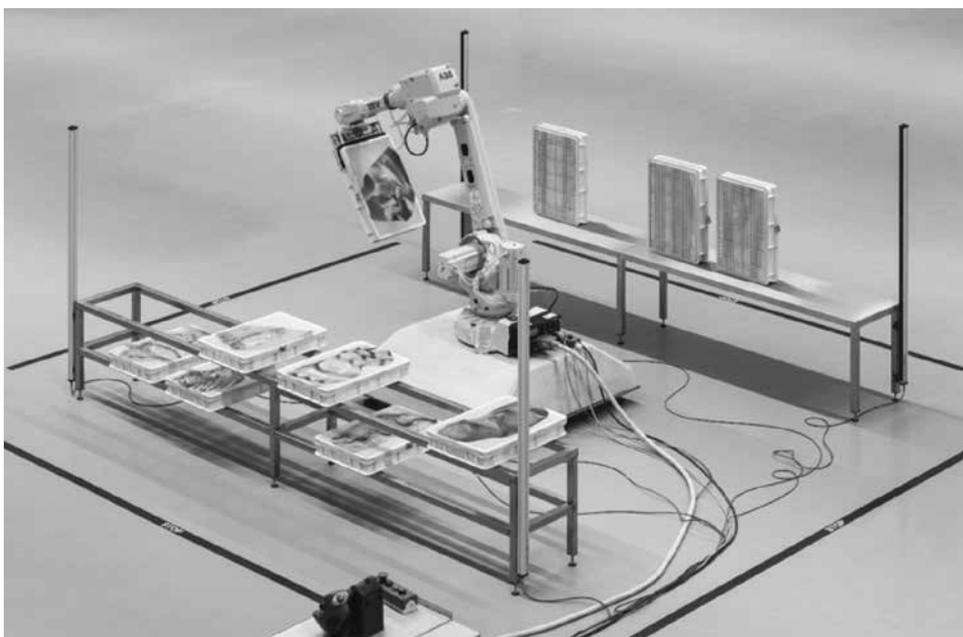


Figura 1 – Pakui Hardware. *Hesitant Hand*. (2017). Cortesia dos artistas.

O braço mecânico da empresa ABB utilizado nesta obra faz parte do modelo IRB 2600. O braço encontrava-se no centro de uma demarcação quadrangular e em dois lados opostos desta mesma demarcação podíamos ver as imagens impressas dispostas sobre bancadas metálicas. Todas estas impressões tinham sido colocadas sobre *transportation boxes*. O braço mecânico tratava depois de reorganizar todas estas caixas e imagens sobre ambas as bancadas de forma precisa e intencional mas sem um critério ou sequência imediatamente perceptível. Ainda que não haja indicação expressa dos autores, é-nos dado a entender que a obra que se rege em função de uma pré-programação. Ou seja, *Hesitant Hand* enquanto sistema computacional automático, dedica-se à transposição e atualização espacial das imagens no espaço expositivo.

As constantes transformações e atualizações do espaço que habitamos bem como a revolução tecnológica que lhes está associada, confluem de forma lógica numa transformação das nossas estruturas e ferramentas de informação<sup>4</sup>, constituindo uma realidade em transformação. Se as imagens nos servem como um dos mais fundamentais elementos de informação, isto significa que também a nossa conceção de imagens se encontra em alteração<sup>5</sup>.

A passagem do tempo confirmou-nos que a suspeita de Gombrich estava correta e o sucesso de novos meios tecnológicos veio de facto traduzir-se em novas práticas e metodologias nas quais estes meios podem ser aplicados<sup>6</sup>. *Hesitant Hand*, não só incorpora este novo paradigma, como, através deste, adiciona para a problemática da imagem. Para percebermos a importância da contribuição feita pelo trabalho de Pakui Hardware torna-se pertinente contextualizá-lo.

*Hesitant Hand* surge na sequência de um legado que tem vindo a pôr em questão a legitimidade de sistemas tecnológicos no espaço da produção artística. A incorporação de sistemas computacionais automáticos no domínio das obras de arte não é recente. A arte cibernética dos anos 60 prefigura o ponto de partida destes sistemas e demarca a fase de implementação de sistemas computacionais no domínio artístico.

Roy Ascott surge como uma das figuras pioneiras a destacar. No seu texto *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* Ascott afirma que a prática cibernética «is concerned in practice with the procurement of effective action by means of self-organising systems». Esta intenção decorre da função que Ascott atribui à arte moderna, onde o foco é recolocado para o contexto comportamental *artista-artefacto-espetador* e onde a preocupação descritiva, estruturativa e compositiva de factos, dá lugar à iniciação de eventos<sup>7</sup>, o que desde logo nos sugere uma noção de movimento e dinamismo. Ainda que existisse um interesse generalizado nos sistemas eletrónicos e na máquina (tal como a arte telemática nos permitia confirmar), dava-se uma transição para a qual Jack Burnham chamava atenção em *System Esthetics*, onde o foco que estava anteriormente centrado no objeto (*object-oriented*), se deslocava agora para sistemas (*systems-oriented*)<sup>8</sup>.

<sup>4</sup> HERNÁNDEZ-RAMÍREZ, 2017: 51.

<sup>5</sup> BELTING, 2011: 9.

<sup>6</sup> GOMBRICH, 1999: 103.

<sup>7</sup> ASCOTT, 2002.

<sup>8</sup> BURNHAM: 1968.

Sendo a primeira vez que esta possibilidade se afigurava, existiu também um claro interesse na relação simbiótica homem/máquina ou homem/computador<sup>9</sup>. Destacamos o trabalho de Les Levine que para além de se dedicar a esta relação e à implementação de sistemas computacionais, apresenta trabalhos contíguos a *Hesitant Hand*. São exemplos disto mesmo *Iris* de 1968 e *Contact: A Cybernetic Sculpture*, do ano seguinte, onde diversos monitores de diferentes cores colocados num único objeto metálico, devolviam gravações em tempo real do público presente na galeria, que observavam simultaneamente este objeto e a si mesmos. Em 2000, Wim Delvoye apresentou *Cloaca*, um conjunto de mecanismos, que de forma automática, simulavam o processo digestivo humano, do início ao fim. Todos estes mecanismos eram controlados por um computador ao qual o artista podia ter acesso de forma remota<sup>10</sup>. Esta foi a primeira obra de uma série que se desdobrou noutras variações adaptadas, todas elas com o mesmo propósito e que surgiram em 2003, 2004, 2006, 2007, 2009 e 2010.

Em 2016 surgem dois trabalhos que se aproximam particularmente de *Hesitant Hand*. Em primeiro lugar *The Painter*, 2016, de Piero Golia, no qual um braço mecânico criava pinturas abstratas na vez do artista, enquanto este tratava de outros afazeres<sup>11</sup>. O braço mecânico substituíra assim a posição canónica do pintor ao gerar pinturas de modo automático e segundo uma programação prévia. No mesmo ano, Sun Yuan e Peng Yu apresentaram a sua obra *Can't Help Myself*, no museu Guggenheim em Nova Iorque. *Can't Help Myself* era constituído igualmente por um braço mecânico, rodeado por água opacamente tingida de vermelho, e que graças aos componentes que lhe foram adicionados em tudo se assemelhava a uma grande concentração de sangue. Durante a exposição, o braço mecânico tentava que este líquido não se espalhasse pelo espaço a que estava limitado, tentando concentrá-lo ao pé de si através de uma pá. O observador rapidamente percebe que esta tentativa é infrutífera e que o robot se encontra refém de uma tarefa sem fim à vista, confinado a repetir a mesma ação vez após vez. Toda a obra se encontrava circunscrita a um grande espaço translúcido e inacessível ao público. De grosso modo, este é o legado que antecede *Hesitant Hand*.

Mas de que modo contribui *Hesitant Hand* para o debate no plano artístico no que toca a sistemas tecnológicos automáticos? Observemos antes de mais que, quer Pakui Hardware, quer Sun Yuan e Peng Yu, recorrem a imagens remotas para falarem de um presente. Na palestra *Hésitation programmée et imagination transcendante* apresentada na École Normale Supérieure em Paris em 2017, Pakui Hardware referem-se à tríade *Nature-Technology-Contingency* enquanto conjunto inseparável e que se impõem com uma importância gradualmente acrescida, quanto mais as atividades humanas forem delegadas a processos automáticos. Quanto mais estes componentes se fundem uns com os outros e quanto mais dependemos de forma direta de sistemas tecnológicos, maior é a probabilidade de testemunharmos desenvolvimentos positivos inesperados – bem como o oposto.

---

<sup>9</sup> BURNHAM, 1968: 31; YOUNGBLOOD, 1970: 181.

<sup>10</sup> CRIQUI, 2001: 182, 183.

<sup>11</sup> BORDIGNON, 2017.

Graças à insistência perpétua a que *I Can't Help Myself* parece estar confinada, facilmente poderíamos estabelecer um paralelo com a tarefa igualmente austera de Sísifo. O invólucro translúcido em redor da peça de Sun Yuan e Peng Yu parece sugerir um confinamento semelhante, um tempo e um espaço diferente que enquanto espetadores, só podemos testemunhar de forma passiva. Neringa Cerniauskaite, uma parte de Pakui Hardware, no início da sua comunicação, começa por recordar as figuras de Epimeteu e Prometeu, em particular, o esquecimento de Epimeteu em atribuir características positivas ao ser humano depois de, graças a uma má previsão, as ter atribuído a todos os outros seres – acidente que Prometeu se prontifica a resolver com a dádiva do fogo. Neringa convoca o antigo mito em prol de uma declaração estruturante para esta investigação: *Accident is a basic condition of progress*<sup>12</sup>.

Mais do que nunca, à luz de uma realidade progressivamente mais tecnológica e industrializada, o acidente torna-se parte inerente do conhecimento e por isso mesmo, uma condição base do progresso<sup>13</sup>. *Hesitant Hand* surge com um reconhecimento concreto deste aspeto que é diretamente desenvolvido através do uso do braço mecânico. *Hesitant Hand* parte do erro que pode, na verdade, ser mais do que erro. Esta possibilidade de erro surge a partir do uso que fazemos dos recursos que temos à nossa disposição. Se mais do que de condições geopolíticas, a História é também ditada pelos recursos e pela implementação de energia em determinado período<sup>14</sup>, *Hesitant Hand* exercita e materializa a imagem de uma época que é a nossa, incorporando em si o arquétipo da manufatura contemporânea. O acidente (e a destabilização gerada por meio do acidente), torna-se deste modo parte instrumental no discurso de *Hesitant Hand*.

Por outro lado, a articulação robótica de *Hesitant Hand* substitui uma processualidade manual. A utilização da *linguagem ordenativa da máquina*<sup>15</sup>, replica a metodologia do complexo industrial capitalista e coloca-a em linha direta de comparação com o trabalho manual que aqui se encontra ausente. A substituição da mão por uma articulação robótica tem duas implicações: (1) Em primeiro lugar confronta-nos com a presença imperativa da componente tecnológica no domínio artístico, contrapondo-a diretamente a uma prática manual que, de algum modo, é questionada ao ser confrontada com um processo completamente automatizado. No entanto, ainda que esta seja uma obra que opera de forma automática, poderá ser importante não esquecer as inevitáveis insuficiências e limitações destes sistemas<sup>16</sup>. Este aspeto que poderia ser visto como um impedimento, torna-se no caso de *Hesitant Hand*, uma oportunidade (e é aqui que entra a potencialidade do acidente). Não apenas para se poder reportar ao binómio tecnológico/biológico, mas também para poder convocar, de forma aparentemente paradoxal, qualidades humanas em processos automáticos, em particular, *hesitação*<sup>17</sup>. É deste mesmo aspeto do qual deriva o nome da obra. Pakui Hardware parece incidir, justamente, sobre o cruza-

---

<sup>12</sup> POSTDIGITAL, 2017.

<sup>13</sup> VIRILIO, 1995: 98, 109.

<sup>14</sup> *Ibid*: 144.

<sup>15</sup> BRANCO, 2013a: 109, 110.

<sup>16</sup> *Ibid*, p.111.

<sup>17</sup> MADSEN, 2017.

mento biológico e tecnológico abordado por Patrícia Castello Branco, em particular a forma como através de sistemas tecnológicos nos podemos referir aos «aspectos não-visíveis do corpo e podemos falar deste, não enquanto mecanismo, mas como circuito neuronal de funções e energias»<sup>18</sup>. A coreografia de *Hesitant Hand* chama atenção para as semelhanças nas quais se aproxima de processualidade biológicas que, em certos momentos se podem tornar automatizadas, mas que nunca realmente se transfiguram na automação estéril de *Hesitant Hand*. Este aspeto gera mais do que um puro distanciamento – através do contraste mecânico dos movimentos do braço, testemunhamos um aumento de uma consciência física<sup>19</sup>. De forma aparentemente paradoxal, a automação de *Hesitant Hand* cria um ponto de aproximação com a nossa fisicalidade. (2) Em segundo lugar significa também que podemos utilizar *Hesitant* como ponto de reflexão sobre a própria commodificação artística. Todos os elementos constituintes da obra revelam advir de uma seleção criteriosa, e isto inclui as próprias *transportations boxes*, ou suportes onde se encontram as imagens que *Hesitant Hand* movimenta. Ainda que com um aspeto estéril, não deixam de nos remeter para uma imagem de um quotidiano que nos é próximo visto que se assemelham a caixas de frutas. Esta associação mais imediata não será destituída de sentido, dado que o próprio duo confirma ter interesse na forma como «these kind of new inventions are aligned with the expansion of capitalism»<sup>20</sup>. A apropriação direta de um objeto universalizado e intrinsecamente associado a uma tradição consumista e comercial, está em linha de concordância com esse mesmo interesse. Do mesmo modo, poderá ser importante notar que a ABB sublinha que graças ao seu peso e design o IRB 26000 «can cut the cycle times of the industry benchmark by up to 25 %» resultando no aumento da capacidade de produção e numa maior produtividade<sup>21</sup>. A supremacia do braço mecânico de *Hesitant Hand* no ambiente que domina é a materialização do reconhecimento, não apenas de uma sociedade de consumo, mas de uma arte consumida pelas massas<sup>22</sup>, espaço onde já nem os próprios artistas ou curadores estão protegidos da automação<sup>23</sup>.

*Hesitant Hand* adota uma linguagem que nos reflete as singularidades do nosso tempo. Reconhecemos nesta um paralelo com o interesse expressado já por Les Levine nos anos 60, com o plástico e com o conceito de *value and exchange*, diretamente relacionado com as propriedades físicas dos objetos e com o seu estatuto descartável, e simultaneamente enquanto produto comercial de produção em massa<sup>24</sup>. O fluxo e o *eminente reutilizável*<sup>25</sup> são agora características reconhecíveis de um tempo que se pauta pelo irregular e pelo movimento perpétuo. A massificação do complexo artístico confirma-nos que o caráter de *fluxo e interação*, oposto a uma já distante imagem de estagnação ou singularidade<sup>26</sup>, se

---

<sup>18</sup> BRANCO, 2013a: 579.

<sup>19</sup> *Ibid*: 281.

<sup>20</sup> POSTDIGITAL, 2017.

<sup>21</sup> (n.d.). IRB 2600. Consultado a 3 abril, 2019. « <https://new.abb.com/products/robotics/industrial-robots/irb-26000>».

<sup>22</sup> LOTRINGER & VIRILIO, 2005: 61.

<sup>23</sup> POSTDIGITAL, 2017.

<sup>24</sup> HOLERT, 2013: 292.

<sup>25</sup> BAUMAN, 2007.

<sup>26</sup> BRANCO, 2013a: 110.

tornou agora num dos mais importantes denominadores comuns da produção contemporânea. Ao fazerem uso de um sistema computacional que opera de um modo automático, Pakui Hardware colocam em questão a «unicidade e singularidade da forma reificada na tela nas condições históricas e materiais da sua produção em articulação com o fluxo e o permanente fazer e desfazer das configurações presentes»<sup>27</sup>, distanciando-se categoricamente de uma imagem fixa.

A reconfiguração de uma processualidade técnico-manual numa puramente computacional proporciona-nos uma encenação de um modo de operar completamente delegado a processos automáticos. Para além de fornecer um importante reflexo do sistema comercial de distribuição material no espaço expositivo, o aparato dispositivo de *Hesitant Hand* estrutura forma decisiva a leitura que é feita dos objetos apresentados. Por isso mesmo a componente fundamental que nos impele à segunda parte deste artigo prende-se com a mercadoria que *Hesitant Hand* manipula – imagens.

### III. AS IMAGENS DE *HESITANT HAND*

Todos os elementos que correspondem a um reflexo preciso da época em que são produzidos, incorporam de algum modo, particularidades dessa época. Como tal, falar da imagem implica falar de uma *conceção social de imagem* e das funções que cada sociedade, em dado momento, atribui à imagem<sup>28</sup>.

Para além de recriar a imagem de determinada época, *Hesitant Hand* incide sobre a conceção e a epistemologia da própria imagem. *Hesitant Hand* não cria imagens da mesma forma que a obra de Piero Golia, mas deixará claro que a «leitura dos objetos passa pelo «entendimento» da imagem a que esses objetos se reportam»<sup>29</sup>.

Toda a imagem está associada a uma constelação semântica que parte de uma matriz cultural e ideológica específica<sup>30</sup>, sendo por isso o ato de decifrar cada imagem dependente de cada matriz específica. Para além desta, há igualmente que ter em conta, tal como Ricardo Campos nota, a importância decisiva que os dispositivos têm na leitura das imagens a que estão associados, em particular dispositivos tecnológicos. Ao regularem as expectativas dos observadores, os dispositivos designam quadros simbólicos e cognitivos sobre a qual a leitura das imagens é feita, sendo esta leitura suscetível de ser alterada em função do suporte em que assenta<sup>31</sup>. Tendo em conta a natureza mutável de toda a tecnologia, aspeto do qual *Hesitant Hand* é paradigmático, este fator obriga-nos a repensar de forma constante a epistemologia das próprias imagens<sup>32</sup>. Por este mesmo motivo, os suportes onde as imagens de *Hesitant Hand* surgem – quer o suporte individual de cada imagem, quer o braço mecânico – têm uma importância decisiva e devem ser tidos em consideração quando nos debruçamos sobre as suas imagens.

---

<sup>27</sup> *Ibid*: 109.

<sup>28</sup> GOMBRICH, 1999: 48; CAMPOS, 2015: 331.

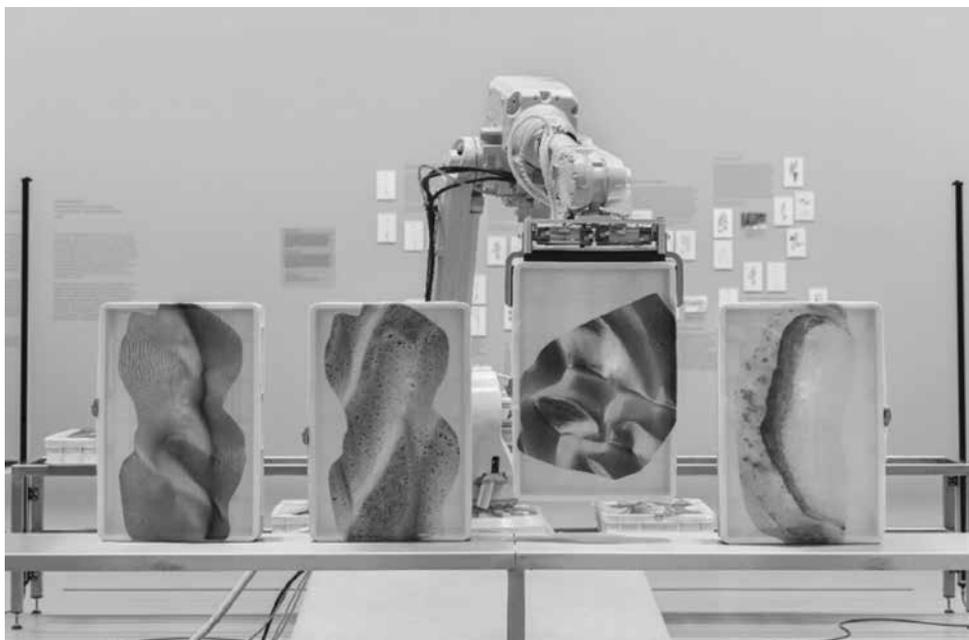
<sup>29</sup> MELO, 1998: 68.

<sup>30</sup> CAMPOS, 2015: 331, 336.

<sup>31</sup> *Ibid*: 334.

<sup>32</sup> *Ibid*: 332.

Todas as imagens de *Hesitant Hand* aparentam ser amostras, recortes ou fragmentos de texturas, algumas delas polidas demais para serem completamente orgânicas. As imagens



**Figura 2** – Pakui Hardware. *Hesitant Hand*. (2017). Cortesia dos artistas.

surtem impressas sobre uma camada elástica de silicone e cobrem uma das faces de cada *transportation box*. A aparente maleabilidade das imagens e o nível quase microscópico de precisão remetem-nos para o domínio científico ou tecnológico. Devido à elasticidade do silicone, durante o processo de transposição, as imagens adquirem um movimento e instabilidade concretos. No site oficial dos artistas podemos confirmar que as imagens utilizadas para gerar as imagens que se encontram expostas, são provenientes do arquivo digital da NASA<sup>33</sup>. Isto mostra-nos, desde logo, que as imagens de *Hesitant Hand* não são imagens singulares, mas sim estratificadas. Argumentamos por isso que no contexto da obra são propostas três categorias imagéticas. Até aqui reconhecemos duas: as imagens geradas pela obra (as que se encontram de forma objetiva em movimento pelo braço mecânico) e as imagens externas retiradas de um arquivo que servem a obra.

A apresentação formal das *transportations boxes* que em muito se assemelham ao esboço de que poderia ser um quadro, bem como o processo de reconfiguração espacial das imagens, sugerem a compreensão das *ordens simbólico-tecnológicas* que estruturam os modos de análise e entendimento das imagens, e que subordinam a natureza da imagem ao suporte a que está associada<sup>34</sup>. Ou seja, a incorporação de imagens em suportes que

<sup>33</sup> (n.d.). *Hesitant Hand* (National Gallery of Art, Vilnius). Consultado a 3 de abril, 2019, «<http://pakuihardware.org/index.php?/works/hesitant-hand-national-gallery-of-art-vilnius/>».

<sup>34</sup> CAMPOS, 2015: 335.

não são imediatamente reconhecíveis mas que nos remetem para referentes familiares parecem incidir sobre a manipulação das expectativas que o observador pode ter relativamente à imagem com que se depara. A impercetibilidade das imagens, ou o que podemos considerar ser uma dificuldade de descodificação das mesmas, dá seguimento a isto mesmo. Desvinculadas de uma representação simbólica e de signos pictóricos convencionais estas proposições reportam-se à semântica da própria imagem.

Da mesma forma que a coreografia do aparato de *Hesitant Hand* remete para um legado exterior a si, também as imagens se reportam a referentes externos. A apropriação de outras imagens e a estratificação imagética presente na obra, para além de demonstrarem um reconhecimento de uma sociedade regida por uma multiplicidade de imagens<sup>35</sup>, conduzem-nos a um importante entendimento polimórfico e fragmentado da imagem<sup>36</sup>. A própria diversidade de imagens deixa claro que Pakui Hardware parte de um pressuposto que se mostra pouco interessado numa conceção de uma Imagem unívoca e singular mas que, pelo contrário, visa afirmar os dispositivos apresentados enquanto imagens de imagens subscrevendo a perspetiva de uma realidade que é tanto imagem, como real<sup>37</sup>.

Por outro lado, a multiplicidade de imagens e o movimento gerado por estas e em torno destas, pode de algum modo ser vista como uma insurgência contra o pressuposto ilusório da imagem unívoca que precede o pós-modernismo. *Hesitant Hand* informa a imagem não para lhe conferir uma forma definida e imutável<sup>38</sup>, mas para abrir possibilidade precisamente ao oposto. Da mesma forma que o braço mecânico de *Hesitant Hand* encena o crescente domínio da automação industrial, também estas imagens se automatizam, industrializam e desmembram sobre uma elaboração fluida e *infinitamente decomponível e reconstituível*<sup>39</sup>, remetendo-nos igualmente para a qualidade cyborg e intermedial que tem vindo a definir a arte pós-modernista<sup>40</sup>. Esta perspetiva justificaria, por exemplo, a qualidade informe e inconstante das imagens apresentadas que podem ser vistas como uma materialização deste aspeto.

Se nenhuma imagem existe de forma puramente isolada, esteticamente, as imagens de *Hesitant Hand* aproximam-se e partilham uma linguagem semelhante à de imagens geradas a partir de sistemas computacionais. A produção de Robbie Barrat apresenta-se como um exemplo a destacar no que toca a imagens geradas por intermédio de inteligência artificial. As reconstruções feitas pela codificação criada por Robbie retêm o mesmo elo entre contribuições manuais e aplicações computacionais. Quer sejam elas paisagens ou retratos nus, todas as suas imagens subvertem uma expectativa de veracidade ao apresentarem contornos de uma natureza diferente. Estas produções, aproximam-se muito mais do conhecido caso do retrato de *Edmond Belamy*<sup>41</sup>, um dos primeiros quadros a ser

<sup>35</sup> JOLY, 2003: 202; CAMPOS, 2015: 332.

<sup>36</sup> CAMPOS, 2015: 332.

<sup>37</sup> BRANCO, 2013a: 551.

<sup>38</sup> HUYGHE, 1994: 515.

<sup>39</sup> BRANCO, 2013a: 575.

<sup>40</sup> TOTA, 2000: 199; RAJEWSKY, 2005.

<sup>41</sup> ROLEZ, 2019.

gerado por inteligência artificial e a entrar no circuito comercial artístico. Ambos estes exemplos, e até mesmo em parte o retrato de *Edmond Belamy*, não se procuram afirmar como realísticos. Tal como Robbie nos confirma, eles falham nesse aspeto: «The machine failed to learn all of the proper attributes found in nude portraits (...)»<sup>42</sup>. No entanto a sua natureza acidental não é um erro mas uma característica estrutural que define estas imagens, visto que tal como afirmámos antes a destabilização criada pelo acidente é fundamental.

Fará por isso sentido que na produção de Pakui Hardware o conceito de natureza não surja enquanto utopia, mas sim profundamente associado à componente tecnológica, que não deixa de ser uma extensão da primeira. Um retorno à natureza faz por isso pouco sentido no contexto da produção do duo:

*But return to what, to which point? [...] There's no heritage that is preserved as such, because we can't stop things if they are always evolving, we can't think of nature as something that is static. It's always evolving, changing and adapting to our reactions as well*<sup>43</sup>.

Tal como as imagens de *Robbie Barrat*, as imagens de *Hesitant Hand* reformulam uma aproximação ao que apelidamos de natureza, através de uma reflexão atualizada entre processos orgânicos e tecnológicos. Ao considerar uma relação atualizada entre corpo, tecnologia e imagem Pakui Hardware contribui para a potenciação destas imagens enquanto agentes mediadores que procuram viabilizar uma ordem percetiva dominada pela sinestesia tátil e que suplanta o ocularcentrismo moderno<sup>44</sup>. Os volumes dentro das *transportation boxes*, que quebram a já frágil pura bidimensionalidade que poderíamos ver nas imagens das impressões, bem como todo o trabalho escultórico dos artistas posterior a *Hesitant Hand*, são exemplos disso mesmo.

As imagens encontram-se assim em movimento, de dois modos diferentes: antes de mais, espacialmente, por intermédio do braço mecânico; mas as diversas modelações das imagens, que revelam ser variações sobre um tema, inferem um movimento próprio. O seu movimento é o de uma natureza e de um ecossistema igualmente em fluxo. Se de algum modo as pudermos considerar janelas para uma realidade<sup>45</sup>, estas são janelas que refletem a transformação que ocorre dentro e fora destas e que, como tal, se apresentam elas mesmas transformadas ou adaptadas. *Hesitant Hand* manipula imagens em movimento, da mesma forma que opera sobre imagens próprias. *Hesitant Hand* é de igual modo, objeto e entidade que objetiva. É, deste modo, uma imagem a operar sobre imagens. Este é a terceira e última categoria imagética presente em *Hesitant Hand*: o da obra, na sua totalidade, enquanto imagem.

Qual é então a implicação da imagem, no caso de *Hesitant Hand*? Notemos que a forma como as imagens são utilizadas é significativa. As imagens são colocadas e reco-

---

<sup>42</sup> (n.d.). Robbie Barrat. Disponível em <https://robbiebarrat.github.io/> [Consulta realizada em 21/04/2019].

<sup>43</sup> VÍDEOBRASIL, 2018.

<sup>44</sup> BRANCO, 2013a: 579; CAMPOS, 2015: 336.

<sup>45</sup> BELTING, 2011: 9.

cadadas em disposições diferentes vez após vez – são tratadas como produtos, e por isso mesmo, transformadas em produtos. Para além disto, a pluralidade de imagens e o movimento a que estão sujeitas são igualmente importantes. Ambos estes aspetos confluem numa conceção de imagem que para além de ser múltipla, se encontra em constante reformulação. Tal como as imagens de Robbie Barrat, estas imagens subvertem a expectativa de reprodução de verdade frequentemente vinculada à imagem, e através da sua meta-linguagem chamam atenção para os processos de classificação, significação e examinação que utilizamos para fazer o retrato do mundo e que consequentemente modelam a nossa realidade<sup>46</sup>.

A componente de automação torna-se deste modo fulcral ao informar de modo decisivo a leitura destas imagens. Estas imagens reportam-se assim ao vínculo entre a rede expansiva de sistemas computacionais e processualidade manuais e à própria transformação e reinterpretação imagética. O privilegiar de diversas imagens em detrimento de uma imagem singular ou absoluta rejeita um entendimento unívoco e inalterável da imagem que é cada vez mais, como *Hesitant Hand* demonstra, múltipla e adaptável ao quadro epistemológico em que é enquadrada<sup>47</sup>.

A proeminência das imagens em *Hesitant Hand* torna-se essencial devido a este mesmo estatuto enquanto imagens industrializadas/produtos. É desta forma que as imagens de *Hesitant Hand* dão continuidade a um diálogo atualizado sobre a imagem, no seio do qual existe uma perceção de que graças aos diversos fatores que influenciam a leitura de cada imagem, dificilmente poderemos falar de *imagem* mas sim de *imagens*<sup>48</sup>. A utilização do sistema IRB 2600 e o movimento que este acaba por embutir às imagens, espelha a pluralidade das imagens, não apenas das que são apresentadas, mas de todas às quais estas estão associadas e às quais estas se reportam, bem como a necessidade que esta tem de ser repensada de forma constante. Assim sendo, *Hesitant Hand* revela-se igualmente paradigmática de uma constante atualização simbólica imagética.

Enquanto o braço mecânico de *Hesitant Hand* encena processos industriais, as suas imagens são documentos que existem enquanto testemunhos desses mesmos processos, enquanto expressões de um *post-human collective* que se estende através de *ecossistemas próprios*<sup>49</sup>.

#### IV. CONCLUSÃO

De forma coincidente ou não, no contexto da exposição, *Hesitant Hand* encontrava-se próximo de um trabalho com o qual, de modo direto ou indireto, acaba inegavelmente por dialogar<sup>50</sup>. Este trabalho, pertencente a Vida Motiekaityte, tinha por título *Urbophytocoenoses: Syntaxonomy, Toxicotolerance, Successions, Functions* e apresentava-nos várias

<sup>46</sup> CAMPOS, 2015: 336.

<sup>47</sup> CAMPOS, 2015: 341.

<sup>48</sup> *Ibid*: 344.

<sup>49</sup> (n.d.). *Hesitant Hand* (National Gallery of Art, Vilnius).

<sup>50</sup> Figura 2.

espécies de plantas com o intuito de estudar a vegetação urbana da Lituânia, o que recolava *Hesitant Hand* entre o tecnológico e o profundamente biológico e mais uma vez, sob a alçada da imagem.

Este pormenor permite-nos resumir algumas das contribuições mais imediatas que procurámos expor até aqui. Desde logo, a componente de automação e a utilização do IRB 2600 contextualizam *Hesitant Hand* no seguimento de obras system-oriented. A inexistência de uma prática manual e a substituição da mão operativa por um sistema computacional automático, confronta-nos com a soberania da componente tecnológica, no espaço artístico e no domínio operário. Ao passo que esta surge através da sua hegemonia, a componente biológica, é convocada, inversamente, pela sua ausência. Enquanto possível imagem do complexo industrial contemporâneo e de um gradual processo de comodificação, *Hesitant Hand* dá seguimento a uma questão de legitimidade de processos automáticos relativos ao fazer artístico e imagético. Deste modo o aparato de *Hesitant Hand* impacta de forma direta a expressão imagética apresentada.

Delimitar estes aspetos torna-se fundamental de modo a podermos justificar o impacto que o dispositivo da obra exerce na leitura que é feita das imagens apresentadas. A partir deste enquadramento definimos a presença de três tipos de imagens na obra: (1) as imagens geradas pela obra, (2) as imagens externas que servem a obra, e (3) a obra enquanto imagem. Estipulámos, portanto, que podemos ver nesta obra uma imagem a incidir sobre a operatividade e funcionalidade da própria Imagem. Ao passarmos pelo binómico biológico/tecnológico, pela supremacia de sistemas automáticos na distribuição comercial e pela contribuição da obra no que toca à imagem, respetivamente, procurámos deixar claro que estas imagens são fruto de um ecossistema em transformação, de um modo de produção industrial e imagético em adaptação a novas processualidades no âmbito da supremacia tecnológica.

A contribuição de *Hesitant Hand* no contexto do debate imagético prende-se por isso com o entendimento denso e plural que é feito da imagem e com a problematização desta no domínio da supremacia tecnológica. É por meio destas que é proposto um repensar do ocularcentrismo dominante que imbui a imagem numa noção ilusória de veracidade e transparência. Como nos são apresentadas, as imagens sustentam uma perspetiva da transformação das estruturas e ferramentas de informação, convergindo na atualização das imagens, elas mesmas fragmentos de uma rede plural de símbolos, linguagens e tecnologias.

## BIBLIOGRAFIA

- ASCOTT, R. (2002) – Behaviourist Art and the Cybernetic Vision. In Packer, R. & Jordan, K. (Ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Nova York: Norton.
- BAUMAN, Z. (2007) – *A Vida Fragmentada: Ensaios Sobre a Moral Pós-Moderna*. Lisboa: Relógio D'Água. ISBN: 978-972-708-932-1.
- BELTING, H. (2011) – *A Verdadeira Imagem*. Porto: Daphne Editora. ISBN: 978-989-8217-13-4.
- BENEDEK, A., VESZELSKI, Á. (2016) – *In the Beginning Was the Image: The Omnipresence of Pictures: Time, Truth, Tradition*. Frankfurt: Peter Lang AG. ISBN: 978-3-631-67860-2.

- BRANCO, P. S. C. (2013a) – *Imagem, Corpo, Tecnologia. A Função Háptica das Novas Imagens Tecnológicas*. Braga: Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação Para a Ciência e Tecnologia. ISBN: 978-972-31-1453-9
- BRANCO, P. C. (2013b) – *Imagem, Corpo, Tecnologia. Um futuro Pós-Humano?* Baptista, Tiago e Martins, Adriana, (Ed.), «Atas Do II Encontro Anual Da AIM», Lisboa: AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, p. 27-39. ISBN: 978-989-98215-0-7.
- BURNHAM, J. (1968, setembro) – Systems Esthetics. *Artforum*, p. 31-35.
- CAMPOS, R. (2015) – «Mas o que é, afinal, isso da «imagem»? Para um reequacionamento dos discursos da antropologia visual». In Sarmiento, C., & Moreira, C. (Eds.) – *Semióticas da Comunicação Intercultural: da teoria às práticas*, p. 329-347. Porto: Edições Afrontamento. ISBN: 978-972-36-1441-1.
- CRIQUI, J. (2001, setembro) – Eater's Digest. *Artforum International*, p. 182.
- FISTER, B. (1996) – *On the Threshold of Representation: The Function of the Holbein Christ in The Idiot*. Disponível em <<http://homepages.gac.edu/~fister/ThresholdofRepresentation.html>>. [Consulta realizada em 10/04/2019].
- GALANTER, P. (2003) – «What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory». In *Proceedings of the Generative Art 2003 – 6<sup>th</sup> Generative Art Conference*. Milão.
- GOMBRICH, E.H. (1969) – *The Evidence of Images*. «Interpretation: Theory and Practice». Baltimore: Johns Hopkins University Press, p. 35-68.
- \_\_\_\_ (1999) – *The Uses of Images. Studies in the Social Function of Art and Visual Communication*. Londres: Phaidon. ISBN: 0 7148 3655 9.
- GRAHAM, G. (1997) – *Filosofia das Artes. Introdução à Estética*. Lisboa: Edições 70. ISBN: 972-44-1080-3.
- HABERMAS, J. (1994) – *Técnica e Ciência como «Ideologia»*. Lisboa: Edições 70. ISBN: 972-44-0661-X.
- HERNÁNDEZ-RAMÍREZ, R. (2017) – *Technology and Self-modification: Understanding Technologies of the Self After Foucault*. «Journal of Science and Technology of the Arts», [Special Issue], Vol. 9, No. 3, p. 45-57. ISSN 2183-0088.
- \_\_\_\_ (2016) – *Overcoming Information Aesthetics: In Defense of a Non-Quantitative Informational Understanding of Artworks*. «Journal of Science and Technology of the Arts», [Special Issue], Vol. 8, No. 1, p. 17-27. ISSN 2183-0088.
- HOLERT, T. (2013, maio) – Information Society. *Artforum International*, p. 288-295.
- HUYGHE, R. (1994) – *Diálogo com o Visível*. Braga: Bertrand Editora. ISBN 972-25-0834-2.
- JOLY, M. (2003) – *A Imagem e a sua Interpretação*. Lisboa: Edições 70. ISBN: 972-44-1181-8.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1995) – *Olhar Ouvir Ler*. Porto: Edições Asa. ISBN: 972-41-1374-4.
- LOURENÇO, E. (1996) – *O Espelho Imaginário – Pintura Anti-Pintura Não-Pintura*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- LOTRINGER, S., VIRILIO, P. (2005) – *The Accident of Art*. Nova Iorque: Semiotext(e). ISBN: 1-58435-020-2.
- MARTINS, H. (1996) – *Hegel, Texas – e outros Ensaios de Teoria Social*. Lisboa: Edições Séclo XXI. ISBN: 972-82-93-08-9.
- MELO, M.F.B. (1998) – *Imagens da Arte. Contributos Para a Historiografia da Arte em Portugal no Século XV*. Lisboa: Guimarães. ISBN: 972-665-410-6.
- MITCHELL, W.J.T. (1984) – *What Is An Image?* «New Literary History: A Journal of Theory And Interpretation (Image/Imago/Imagination)». Baltimore: The Johns Hopkins University Press, Vol. 15, No. 3.
- NAKE, F.; GRABOWSKI, S. (2017) – *Think the Image, Don't Make It! On Algorithmic Thinking, Art Education, and Re-Coding*. «Journal of Science and Technology of the Arts», [Special Issue], Vol. 9, No. 3, p. 21-31. ISSN 2183-0088.
- RAJEWSKY, I. O. (2005) – «Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités*, n. 6, p. 43-64.
- \_\_\_\_ (2010) – «Border Talks. The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality». In Lars Elleström (ed.) – *Media Borders, Multimodality, and Intermediality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, p. 51-68.
- ROLEZ A. (2019) – *The Mechanical Art of Laughter*. «Arts». Vol.8, No.1. ISSN 2076-0752.

- TEMKIN, D. (2017) – *Language Without Code: Intentionally Unusable, Uncomputable, or Conceptual Programming Languages*. «Journal of Science and Technology of the Arts», [Special Issue], Vol. 9, No. 3, p. 83-91. ISSN 2183-0088.
- TOTA, A. L. (2000) – *A Sociologia da Arte*. Do Museu Tradicional à Arte Multimédia. Lisboa: Editorial Estampa. ISBN: 972-33-1612-9.
- VIRILIO, P. (1995) – *The Art of the Motor*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN: 0-8166-2571-9.
- YOUNGBLOOD, G. (1970) – *Expanded Cinema*. Nova Iorque: E.P. Dutton. ISBN: 978-0525472636.

## RECURSOS ONLINE

- BORDIGNON, E. (2017) – «Conversation Piece | Part 3 – Piero Golia». *ATP DIARY*. Disponível em <atpdiary.com/conversation-piece-part-3-piero-golia/>. [Consulta realizada em 20/04/2019].
- (n.d.) – Hesitant Hand (National Gallery of Art, Vilnius). Disponível em <http://pakuihardware.org/index.php?/works/hesitant-hand-national-gallery-of-art-vilnius/>. [Consulta realizada em 03/04/2019].
- (n.d.) – IRB 2600. Disponível em <https://new.abb.com/products/robotics/industrial-robots/irb-2600> [Consulta realizada em 03/04/2019].
- MADSEN, K. V. (2017) – «PAKUI HARDWARE» *Berlin Art Link*. Disponível em <www.berlinartlink.com/2017/12/12/pakui-hardware/>. [Consulta realizada em 20/04/2019].
- POSTDIGITAL, E. (2017, 21 de dezembro) – La spontanéité programmée et l'imagination transcendante – Pakui Hardware & Catherine Malabou. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EETB-q1U2fwM>. [Consulta realizada em 03/04/2019].
- PRIGANICA, A. & GAGNON, M.-C. (28 de março, 2017) – *Constructing Realities – A Conversation with Pakui Hardware*. Disponível em <https://www.widewalls.ch/pakui-hardware-interview/> [Consulta realizada em 02/04/2019].
- (n.d.) – Robbie Barrat. Disponível em <https://robbiebarrat.github.io/>. [Consulta realizada em 21/04/2019].
- VIDEOBRASIL. (2018, 23 de janeiro) – Pakui Hardware | 20.º Festival de Arte Contemporânea Sesc\_Videobrasil. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=nYal2MjjEds>. [Consulta realizada em 04/04/2019].