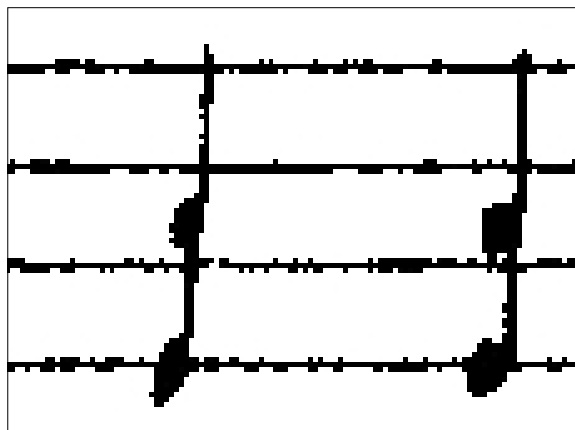


Pianowork 2

Ed Atkins



Lumiar Cité

Rua Tomás del Negro, 8A
1750-105 Lisboa, Portugal

20.06—29.09.2026

Pianowork 2
Ed Atkins

Lumiar Cité

Rua Tomás del Negro, 8A
1750-105 Lisboa, Portugal

20.06—29.09.2026

Textos de | Texts by Ben Lerner and Ed Atkins

Brochura concebida por | Pamphlet designed by
Ed Atkins

Agradecimentos a | With thanks to:
Filipe André Alves, Jürgen Bock, Raquel Carmo,
Carlos Alberto Carrilho, James Newitt, João Rapazote,
Paula Rodrigues, Simon Thompson.



MAUMAU



dgARTES
DIREÇÃO-GERAL
DAS ARTES



Pianowork 2
Ed Atkins
2023
Vídeo em loop com som

Pianowork 2 é uma animação gerada por computador em que Ed Atkins interpreta *Klavierstück 2*, da autoria do compositor suíço Jürg Frey.

Rodada a 22 de junho de 2023, a interpretação aconteceu no Mimic Productions, estúdio berlinense de animação 3D especializado em humanos digitais realistas. Ed vestia um modelo Lycra Xsens com fato e luvas para captura de movimento, bem como um suporte que fixava um iPhone à cabeça, cuja câmara TrueDepth era utilizada para gravar a expressão facial. A animação foi conduzida pelos movimentos de Ed e composta digitalmente para os reproduzir com a maior precisão possível; a cabeça e as mãos foram digitalizadas para garantir fidelidade.

O som da performance foi gravado muito conscientemente por Magnus Kaslov, recorrendo a vários microfones, incluindo microfones de fita, microfones de contacto e acelerómetros.

Pianowork 2 é o documento artificial de uma atuação ao vivo, gravada de uma só vez através de um medium cujo realismo constitui uma ilusão fascinante e instável. O realismo é um resquício permanente, que se situa fora de campo. De certa forma, *Pianowork 2* é uma sequência do seu vídeo *The Worm* (2021). Ed e a sua mãe partilham um amor profundo pelo piano e, sempre que ela assina o seu nome, a mão treme e a assinatura resulta num traçado confuso e irregular.

Encontro-me no limiar entre dois mundos experienciais: o mundo do caminho e o mundo da extensão. Importa esclarecer que não é minha intenção explorar todo o espectro entre a composição processual – um ativismo centrado na mudança incessante – e o trabalho com sons estáticos, ou mesmo do pensamento instalativo. Não oscilo imaginativamente entre um polo e o outro na esperança de ocupar o maior número possível de posições compositivas. Pelo contrário, situo-me no limiar preciso onde o pensamento sonoro estático adquire de forma quase impercetível uma direção, onde os sons estáticos, sem qualquer mudança de andamento, encontram o início do movimento e a direcionalidade do material sonoro. Neste limiar – inconsistente e móvel, bem como claramente elusivo enquanto lugar, mas que por vezes permite que a música seja experienciada como um lugar – existe ainda margem suficiente, território por cartografar e vitalidade para alimentar o processo compositivo e constituir um desafio. Diferindo muitas vezes apenas em nuances, estes dois padrões de comportamento composicional, fundamentalmente divergentes, podem encontrar-se tanto na consecutividade como na simultaneidade. Neste processo, criam o espaço e a perspetiva necessários para que a composição, enquanto espaço sonoro, convirja numa situação única com o espaço de performance enquanto lugar de apresentação.

— Jürg Frey, *And On It Went* (2004)

Em *Pianowork 2*, Ed esforça-se arduamente por sustentar as simultaneidades de Jürg, mas encontra uma dificuldade surpreendente. O limiar mínimo de quietude e movimento de Frey, “o caminho” e “a extensão”, confunde o corpo de Ed, mas é rigorosamente equivalente a alguma ambivalência oscilatória e irônica – à falência da fidelidade representacional servil, que ele deseja acima de tudo.

Um limiar de automatismo é insinuado no piano; a perfeição algorítmica e mecânica é delicadamente pedida a um corpo incapaz de tal domínio. Ed conta as batidas nas longas pausas, as 468 ocorrências da mesma quarta perfeita, as microvariações de andamento que são precisamente indicadas na partitura. Preocupa-se e tenta forçar as teclas com uma dinâmica correta de tipo pianíssimo para dar continuidade ao acorde interrompido quarenta segundos antes.

O ritmo causa uma impressionante acumulação de ansiedade. Para Ed, a interpretação de *Klavierstück 2* torna-se numa crise magnífica. A execução implica que a consciência se cristalice num corpo divino – algo impossível. O fracasso chega por via da interpretação inadequada, da falta de preparação, de uma mão direita trêmula e disfuncional, da desatenção, entre outros fatores.

Pianowork 2
Ed Atkins
2023
Video loop with sound

Pianowork 2 is a computer-generated animation of Ed Atkins performing the Swiss composer Jürg Frey’s *Klavierstück 2*.

The performance was captured on June 22, 2023, at the Berlin studio of Mimic Productions, a 3D studio specialising in realistic digital humans. Ed wore a Lycra Xsens motion-capture suit and gloves, as well as a rig bracing an iPhone to his head, the device’s TrueDepth camera being used to record his face. The animation is driven by Ed’s movements and rendered to replicate him as accurately as possible; his head and hands were scanned for fidelity.

The sound of Ed’s performance was recorded very deliberately by Magnus Kaslov using various microphones, including ribbon microphones, contact microphones, and accelerometers.

Pianowork 2 is an artificial document of a one-take live performance via a medium whose realism is a sparkling, teetering dupe. Realism is an interminable remainder, offscreen. *Pianowork 2* is a sequel of sorts to Ed’s 2021 video, *The Worm*. Ed and his mother share a profound love of the piano, and whenever she signs her name her hand wobbles and the signature is a wibbly mess.

I am on the threshold between these two experiential worlds: the world of the path and the world of expanse. But let me make clear that I am not intent on exploring the whole spectrum between processive composing—an activism focused on ceaseless change—and work with static sounds, or on installational thinking. I am not oscillating imaginatively back and forth in the hope of occupying as many compositional positions as possible. On the contrary, I am on the precise threshold where static sonic thinking almost imperceptibly acquires direction, where static, wholly motionless sounds meet the onset of movement and directionality of the sound material. On this threshold—an airy, mobile threshold that is entirely elusive as a place, but occasionally allows music to be experienced as a place—there is still enough scope, uncharted territory, and vitality to inspire the compositional process and pose a challenge. Often differing only in nuance, these two fundamentally divergent patterns of compositional behaviour can meet in both consecutiveness and simultaneity. In the process they create the space and perspective necessary for the composition as sonic space to converge into a single situation with the performance venue as performance space.

— Jürg Frey, from *And On It Went* (2004)

In *Pianowork 2*, Ed tries very hard to hold Jürg's simultaneities, but he finds it extraordinarily difficult. Frey's minute threshold of stillness and movement—"the path" and "the expanse"—is confusing to Ed's body, but also precisely equivalent to some oscillatory, ironic ambivalence, to slavish representational fidelity's failure, that he wants more than anything.

A brink of automatism is teased at the piano; algorithmic and mechanical perfection are politely requested of a body incapable of such control. Ed counts the beats in the vast rests, the 468 instances of the same perfect fourth, the precisely instructed micro-shifts of tempo. He worries about and tries to depress the keys with the correct pianissimo dynamic to follow the previous halting chord forty seconds prior.

The pace allows for a terrific mounting of anxiety. For Ed, performing *Klavierstück 2* is a gorgeous crisis. Performing it requires consciousness to harden into a divine body; impossible. Failure arrives by misinterpretation, unpreparedness, a fucked, tremulous right hand, inattention, etc.

*O Artista da Dor**
Ben Lerner

A obra *Pianowork 2* de Ed Atkins é uma animação gerada por computador com a duração de dezasseis minutos, apresentando um avatar digital do artista estranhamente realista a interpretar *Klavierstück 2*, composição minimalista para piano de Jürg Frey¹. A interpretação ao piano pelo Atkins verdadeiro foi traduzida mediante um processo de captura de movimento, naquilo que os materiais informativos descrevem como o seu “modelo digital”. A brochura que acompanha a exposição refere: «Ed vestia um modelo Lycra Xsens com fato e luvas para captura de movimento, bem como um suporte que fixava um iPhone à cabeça, cuja câmara TrueDepth era utilizada para gravar a expressão facial. [...] A cabeça e as mãos foram digitalizadas para garantir fidelidade».

O artifício desconcertadamente detalhado do modelo digital é, em parte, revelado através da representação cuidada das imperfeições corporais: marcas de barbear, manchas de pele vermelha, entre outras. As imperfeições parecem demasiado perfeitas. O principal “indício” do artificial é agora um excesso de realidade. Há muitos momentos no vídeo em que não creio ter distinguido o verdadeiro Atkins do seu duplo digital. Talvez o mais óbvio elemento irreal seja o espaço em torno do modelo digital e do piano, um não-lugar cinzento algures entre um estúdio de gravação e o fundo de *L’Homme mort*, de Manet.

O avatar de Atkins interpreta a obra musical meticulosamente lenta de Frey, tão minimal que me levou, de início, a não estar certo de que fosse uma composição. Atkins poderá não estar a seguir uma partitura, mas a improvisar melancolicamente, distraidamente, repetindo-se, parando e começando aleatoriamente, enquanto lágrimas digitais

lhe enchem os olhos, faz caretas e as mãos tremem. Por outras palavras, exhibe uma ampla gama de expressões de sofrimento, algo que os filósofos designam por “comportamentos de dor”. Porém, as posturas de sofrimento poderão ser difíceis de distinguir das expressões de concentração e da vontade de acompanhar a partitura. As pausas entre as notas são longas. Atkins poderá estar a contar. A câmara parece mover-se ao acaso ou de acordo com alguma regra que não consigo discernir. Poderá tratar-se apenas de efeitos, pois não deve existir nenhuma câmara real dentro do espaço digital. Foi algo que no meu primeiro visionamento acompanhou a incerteza sobre se estava a ser executada uma composição ou se o avatar deprimido se limitava a tocar nas teclas.

Entretanto, ao nível do chão, vemos um sapato de pele a pisar um pedal de sustentação ou de abafamento; depois, vemos a nuca de Atkins com o cabelo curto, em que cada fio é demasiado discernível; logo a seguir, surge um plano das mãos a partir da perspectiva do intérprete, repare-se nos pêlos sobre o nó dos dedos; entretanto, vemos o pianista de perfil, um grande plano frontal sobre os seus olhos, seguido de outro a vários passos virtuais de distância. Tive a sensação de que as mudanças de perspectiva simuladas nos pediam para identificar e localizar onde reside a dor. Nos dedos? Nos ombros curvados? Nos olhos, que talvez sejam os elementos menos realistas do avatar? Será deliberado ou serão os olhos mais difíceis de retratar? Em determinado momento, a não-câmara aproxima-se da boca entreaberta do avatar, como se pretendesse forçar a questão da interioridade, como se tentasse chegar à fonte do pesar.

A música não é o único som melancólico em *Pianowork 2*. Há efeitos de microfone para captar sons de tipo ASMR (do inglês Autonomous Sensory Meridian Response):

proximidade da respiração, suspiros, contenção da respiração (que falha com a emoção), sons de lábios a abrir e a fechar, tecido a mover-se. Ao longe ouve-se também o canto de pássaros – presumível, mas não certamente real – durante parte do vídeo, e vozes vindas de um quarto próximo ou de pessoas a passar na rua. «O som da performance foi gravado muito conscientemente por Magnus Kaslov», continua a brochura, «recorrendo a vários microfones, incluindo microfones de fita, microfones de contacto e acelerómetros», o que quer que isso seja. Dado que Frey utiliza por vezes gestos vocais nas composições, poderão alguns destes sons não serem espontâneos, mas antes ditados pela partitura? Em todo o caso, os sons corporais são intensamente íntimos, tanto física como emocionalmente, e mediados. Não são sons que ouvimos na vida quotidiana sem o uso de um microfone, exceto quando estamos a beijar alguém ou quando prestamos uma atenção invulgarmente cuidada ao nosso próprio ruído fisiológico. Nesse sentido, constituem também uma espécie de hiper-realidade.

Ao contrário da música para piano, que experiencio como vinda do instrumento representado no vídeo, nem sempre ouço os sons corporais enquanto produto do avatar. Alguns segundos após o fim da interpretação, por exemplo, ouve-se o som distinto de lábios a separar-se, uma inspiração rápida, mas a boca do avatar não se move. O trabalho respiratório nem sempre parece sincronizado com o trabalho pianístico, com os movimentos do modelo digital, o que preserva silenciosamente uma pequena distância entre Atkins e a sua representação. “Pneuma” significa simultaneamente respiração e alma, e o modelo digital não possui claramente uma.

A relação quase anagramática entre dor [pain] e piano paira sobre a obra. Será o piano uma espécie de computador, sendo a sua partitura um software? Em conjunto, são expressivos,

frequentemente em relação à dor. O quase-Atkins, quase a chorar, dificilmente a interpretar música com as suas impressões digitais sobre um teclado, é um melancólico piano mecânico na era da intensificação das falsificações. Mas o poder da obra reside no facto de ser simultaneamente muito antiga e muito nova nas preocupações que ativa. *Em Apropos of Something: A History of Irrelevance and Relevance* (2022), Elisa Tamarkin lembra que “relevância” significa “elevar ou erguer de novo”, tornar algo do passado refrescante no presente. Nascido no Oxfordshire há quarenta e dois anos e reconhecido pelos seus trabalhos em vídeo, Atkins “soa” problemas ancestrais por meio de formas novas, incluindo questões sobre o animado e o inanimado, a realidade e a simulação, a problemática e a privacidade das outras mentes, bem como a razão e o modo como nos comovemos com representações de sofrimento. É escusado afirmar que não tenho respostas para as questões que a obra artística de Atkins levanta tão poderosamente, mas parece-me que vale a pena tentar especificar algumas das formas como as coloca. A propósito da dor, “relevância” também pode significar “dar alívio”.

Na década de 1930, em Cambridge, o grupo de discussão filosófica de Ludwig Wittgenstein estava tão concentrado em questões sobre a dor – Qual é a ligação entre uma experiência de dor e a sua expressão exterior? Como podemos verificar que o outro está com dor? – que o grupo ficou conhecido como Toothache Club [Clube da Dor de Dentes]. Assim começa o aforismo 303 das suas póstumas *Investigações Filosóficas* (1953): «Só posso *crer* que uma outra pessoa tem dores, mas *sei* quando eu as tenho». Para muitos pensadores, o problema filosófico central das outras mentes tem girado frequentemente em torno da questão da dor. Alguns filósofos tentaram contornar a divisão entre o interior e o exterior, sugerindo

que o sentimento e a sua expressão são inextricáveis. Como escreve Maurice Merleau-Ponty em *Fenomenologia da Percepção* (1945), «perceciono o pesar ou a cólera do outro na sua conduta, no seu rosto ou nas suas mãos, sem recurso a qualquer experiência “interior”, de sofrimento ou cólera». Mas, e quando o outro é um modelo digital hiper-realista em animação 3D? Em *Pianowork 2*, não me limito a interrogar se Atkins está com dor ou se apenas a simula, a ponderar a diferença entre ver o verdadeiro Atkins a sofrer ao piano e a sua representação. Descubro-me também a perguntar se o avatar pode sentir dor. Uma questão absurda, que se torna cada vez menos com o passar do tempo.

A dor e as suas representações são sempre políticas. Na literatura e nos debates existe evidentemente um campo vasto sobre a dor, a fronteira entre os sofrimentos físico e emocional (o avatar de Atkins parece experienciar ambos frequentemente), que tipo de dor conta e para quem. Basta pensar nas polémicas sobre a capacidade de um feto sentir dor ou como as questões relativas aos direitos dos animais giram em torno da capacidade de sofrimento². A possibilidade de compreender, ou pelo menos de acreditar, na dor de outrem é indissociável dos debates sobre a atribuição da personalidade jurídica (a um feto) ou do estatuto de “pessoa não humana” (aos animais). Não estou a sugerir que alguém possa afirmar que, neste sentido, um Atkins gerado por computador seja uma “pessoa não humana”, mas sinto-me tentado a constatar que “ainda não”. A Inteligência Artificial (IA) pode não ter apenas a capacidade de nos destruir, mas que talvez até se sinta mal com isso, pode. Citando a descrição de um simpósio recente:

No âmbito da Semana Nacional da Dor (24–30 de Julho de 2023), o Professor Brian Key e a Professora Deborah Brown, da University of Queensland, [...] consideram até que ponto uma

IA avançada poderá um dia sentir dor como os seres humanos, uma vez que as redes neurais artificiais são crescentemente concebidas para refletir as humanas.

Os debates sobre a sciência das máquinas estão por todo o lado e, parte do que torna *Pianowork 2* fascinante, é o facto de me encontrar a ler as expressões do avatar não apenas como representando a dor de Atkins (na qual poderei confiar ou não), mas como indicando uma espécie de consciência digital acabada de nascer. Apesar dos meus melhores esforços, tenho a sensação de que o avatar – especialmente quando o rosto se distende um pouco de forma desajeitada, como se ensaiasse um primeiro olhar pesaroso – está apenas a começar a conhecer e a comunicar o seu próprio sofrimento. Creio, mas não posso confirmar, que Atkins estava a sentir realmente dor emocional ao piano e não consigo evitar a sensação de que o seu modelo digital se começa a aproximar disso. Sinto isto com tanta acuidade porque a animação tanto esbate a distância entre Atkins e o seu avatar (o pianista digital é por vezes indistinguível da pessoa real) como a mantém exposta (a respiração é assíncrona, o espaço é irreal, os detalhes são demasiado pormenorizados).

Tudo isto parece chocantemente novo. Tudo isto parece muito antigo. Ao meditar sobre o comportamento de dor do avatar, recordei quantas das minhas primeiras e formativas experiências de contemplação de arte envolveram representações de dor. Quantas vezes me detive diante de uma “pietà” ou de uma “descida [da cruz]” e me senti (ou não) comovido consoante considere credíveis as expressões de pesar? E ao perscrutar o Atkins digital em busca de sinais de artificialidade, tive também a sensação de que o vídeo ativava questões profundas na tradição do retrato ocidental. Os historiadores da arte europeia falam de uma transição da tipicidade (rostos genéricos

e convencionais) para a individualidade (rostos inspirados em pessoas históricas) como uma característica significativa no início do Renascimento³. *Pianowork 2* é o primeiro vídeo de Ed Atkins em que o avatar se lhe assemelha de forma tão clara. O excelente *The Worm*, por exemplo, apresenta uma figura digital mais genérica ou, pelo menos, uma em que a abstração do avatar é sentida como uma questão tão viva⁴. A experimentação de Atkins em torno da especificidade e da generalidade nos seus modelos digitais, especialmente das características faciais, afiguram-se a uma forma de reformular a tensão entre tipicidade e similitude para um presente digital em que com um clique podemos reconstruir o rosto de “um senhor neandertal adulto” ou de Dante, ou gerar rostos sintéticos plausíveis. «Escolha a idade, a posição da cabeça, o tom de pele, a emoção e o sexo para gerar online um rosto de bebê ou adulto», encontramos na página <https://generated.photos>.

Mesmo a minha intuição de que o avatar, a obra de arte, pode estar a desenvolver algo semelhante a uma alma (ou sciência) é novo-antigo. Hans Belting argumentou de forma célebre em *Semelhança e Presença* (1990) que, antes do Renascimento, as imagens sagradas não eram tratadas como “arte” no sentido moderno, mas como objetos nos quais o sagrado realmente habitava. A minha suspeita de que o avatar pode não ser meramente um substituto dos sentimentos de Atkins, mas estar a exprimir a sua própria interioridade que emerge, e de que isso pode criar obrigações complicadas da minha parte para com o avatar/obra, não é inteiramente diferente da noção de que o espírito reside num ícone e que deve ser venerado. Na obra de Atkins, deparo-me com a promessa ou a ameaça de a semelhança se tornar presença, uma espécie de reencantamento inquietante. *Pianowork 2* parece simultaneamente um vislumbre do futuro prometido pela IA e uma relíquia.

Uma relíquia do futuro: desejo a Atkins uma vida longa e saudável, embora não seja difícil imaginar *Pianowork 2* a perdurar para além dele, dado que encontramos aqui outro antecedente, como em todo o retrato escultórico e pictórico: a arte funerária e a máscara mortuária. Será disso que trata o sofrimento do modelo 3D? Estará o modelo em luto pelo seu criador? Um artigo recente do *The New York Times* refere que «algumas pessoas estão a utilizar *chatbots* de Inteligência Artificial para criar avatares de entes queridos falecidos [...] é uma fonte de conforto para alguns, mas causa algum desconforto a outros».

No filme *This Is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984), Nigel Tufnel senta-se ao piano e toca um pouco para Marty DiBergi:

MARTY: É bonito.

NIGEL: Sim, gosto, ando a brincar com isto há alguns meses, é muito delicado...

MARTY: É um pouco diferente do tipo de música que costumava tocar.

NIGEL: Sim, faz parte realmente de uma... trilogia, uma trilogia musical que estou a fazer... em... Ré menor, que me parece sempre a mais triste das tonalidades. Não sei porquê, mas faz as pessoas chorarem instantaneamente.

Se as pessoas choram de forma previsível quando se toca «a mais triste de todas as tonalidades», então a tonalidade Ré menor pode ser utilizada como uma espécie de teste CAPTCHA: se não chorares, talvez não sejas uma pessoa. Em vez de, como em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), se aplicar o teste Voight-Kampff para separar replicantes de humanos, poder-se-ia simplesmente pedir a Nigel que

tocasse um pouco e observar a resposta. Na verdade, talvez isso não funcionasse, pois os replicantes conseguem chorar. Além disso, embora seja difícil afirmar que o replicante Batty está a chorar no final do filme, dado que chove e os seus olhos sangram, eu choro com o seu discurso das «lágrimas na chuva» de forma mais previsível do que ao ouvir música em Ré menor.

Sempre pensei nas obras de arte como uma espécie de teste CAPTCHA que poderia não passar. Estarei a sentir as coisas certas com a intensidade certa? E se for descoberto que me falta alguma capacidade fundamental – e se eu for o avatar ou o replicante? Quando vejo *Pianowork 2*, não fico apenas comovido e perturbado pela sensação de que o modelo digital de Atkins pode estar a desenvolver uma capacidade para a dor. Sou também levado a refletir sobre a adequação ou especificidade das minhas próprias reações. Depende e deverá depender a minha reação da perceção da autenticidade do estado emocional de Atkins ou do seu avatar? E será este último um espelho do primeiro ou algo autónomo? E será a minha empatia – se é isso que é – por Atkins ou pelo seu avatar apenas uma espécie de espelhamento neuronal? Serei eu o autómato?

Ou talvez o problema seja apenas que me emociono. «A música emocional tornou-se a imagem da mãe que diz: vem e chora, meu filho», escreve Theodor Adorno no ensaio “On Popular Music” (1941). A *Klavierstück 2* é basicamente o oposto da música que Adorno tinha em mente e dificilmente subscrevo a condenação plena da cultura popular que ele faz. E será que ver o pianista lacrimoso transforma a composição minimalista de Frey numa obra de sentimentalismo, de *bathos*? «Aquele que chora não resiste mais que o que marcha», continua Adorno. «A música que permite a confissão da infelicidade, reconcilia os seus ouvintes, por meio desta “libertação”,

com a sua dependência social». Quando senti as lágrimas a aflorar ao ver *Pianowork 2*, talvez não estivesse a passar um teste CAPTCHA, mas a reprovar num teste político.

Enquanto via o vídeo de Atkins, recordei (de certa forma) um soneto do poeta Michael Palmer, do seu magnífico livro *Sun* (1988). O poema evoca Adorno, sem dúvida, que compôs as suas próprias *Klavierstücke*, e parece uma meditação ecrástica profunda e exigente sobre *Pianowork 2*, apesar de Palmer o ter escrito trinta e cinco anos antes de o vídeo de Atkins ter sido realizado (ou de tal ser tecnologicamente possível):

Um homem sofre sentado ao piano
sabendo que milhares morrerão enquanto toca
Tem dois pensamentos sobre isto
Se parasse não sentiriam a dor
Se conseguisse acertar nas notas não sentiria a dor
No segundo caso o primeiro pensamento seria
apagado
causando dor
É esta forma de tocar
ele diria a si mesmo
os meus olhos tornaram-se vazios como
os teus
a minha cabeça aumentou

embora vazia de pensamento

Tais pensamentos destroem a música

e isto, pelo menos, é bom

Nos créditos de *Pianowork 2*, lemos:

Ed Atkins interpretou *Klavierstück 2*, composição de Jürg Frey, na quarta-feira, 21 de Junho de 2023, na Mimic Productions, em Berlim. Ed concluiu o vídeo no domingo, 12 de Novembro de 2023, em grande tristeza.

Será essa “grande tristeza” pessoal, privada, ou será a imensa tristeza de, por exemplo, o 7 de Outubro e as suas consequências crescentemente graves? O facto de a tristeza precisar de ser afirmada parece antecipar que poderia ser posta em causa. O poema de Palmer é um soneto/sonata sobre as famosas questões pessimistas que Adorno colocou sobre a relação entre arte e sofrimento, a barbárie de fazer arte lírica e expressiva após Auschwitz. A letra que mantém “dor” [pain] e “piano” separados anagramaticamente é o “o” do apóstrofo lírico. A «dissonância sonora e rítmica de dor [pain] e de tocar [playing], a sua estranha oscilação entre um recitativo entorpecido e uma intensa canção fantasmagórica» (como o crítico Robert Kaufman formulou num excelente ensaio sobre Palmer na Cultural Critique), juntamente com o vazio nos olhos do instrumentista e a forma como este parece reduzido a um autómato irrefletido à medida que o poema avança, tornam o soneto um complemento estranhamente preciso do vídeo de Atkins.

Estou a procurar apontar para a série de oscilações subtis mas poderosas que *Pianowork 2* põe em movimento (“oscilações” é uma palavra que Atkins usa frequentemente

nos seus escritos) – entre passado e futuro, humano e avatar, CAPTCHA e teste de Turing, presença e semelhança, esta última a dar lugar à primeira à medida que o avatar aprende a dor e os seus comportamentos; uma oscilação entre sofrimento e concentração, entre autómato (o piano mecânico como computador primitivo) e inovação, seguir um programa e simplesmente brincar, tocar dentro ou na dor, entre minimalismo e “música emocional”, “grande tristeza” e sentimentalismo; entre a representação de uma pessoa histórica e um avatar de personalidade genérica, entre escultura funerária e segundas vidas digitais. Tanto parece depender de Atkins acertar nas notas – veja-se o avatar a tremer com o esforço – e, no entanto, nada depende disso se tivermos em conta os milhares, os muitos milhares, que morrem enquanto o vídeo é exibido repetitivamente na Gladstone Gallery, seres humanos reais que podem parecer meros avatares ao operador do drone. Será melhor destruir a música do que desfrutar das suas falsas consolações?

Enquanto estou sentado junto ao meu próprio teclado a tentar descrever como a obra de Atkins confunde a minha ideia quanto à fronteira entre humano e máquina, como complexifica a minha compreensão do que constitui interioridade e intenção, torna-se difícil separar poesia de programação. Eis, então, um poema encontrado dedicado a Atkins (ou ao seu avatar), um octeto que nenhum ser humano planeou (apesar de os muitos *a* de mesma [same] e dor [pain] e sensação [sensation] e forma [shape] implicarem intenção, a sensação dessa mesma sonoridade a emprestarem à *stanza* a sua forma). Do índice do meu exemplar de *Investigações Filosóficas*:

atenção, atender

- à cor, 33, 275, 277

- à minha própria consciência, 412

- e definir, 33–4, 258, 268
- nem sempre a mesma, 33–4
- à dor ou ao piano, 666–7, 674, 678, 682
- a uma sensação, 258, 268, 668
- à forma, 33

*Este texto foi publicado originalmente na revista The New York Review of Books em 2024 e traduzido para português por Carlos Alberto Carrilho.

¹Vi *Pianowork 2* de Ed Atkins na Gladstone Gallery, na 21st Street, no final do ano passado, sendo presumivelmente incluída na exposição que, em 2025, a Tate Britain planeia dedicar ao artista. Na morada da galeria na 64th Street foram exibidos dois outros vídeos, incluindo uma colaboração de Atkins com o poeta Steven Zultanski.

²Para uma análise de uma artista de vídeo bastante diferente – mas igualmente muito boa – nas explorações das questões de dor e privacidade, consultar o artigo “Force of Gravity”, sobre Steffani Jemison, na The New York Review of Books, de 16 de dezembro de 2021.

³Entre outras coisas, o novo livro de Christopher S. Wood, *The Embedded Portrait: Giotto, Giottino, Angelico* (Princeton University Press, 2023), é uma consideração rica e provocatória da relação entre rostos genéricos e históricos na arte europeia.

⁴Consultar a excelente análise de *The Worm*, por parte de Hal Foster, em “Your Loss”, na Artforum, de outubro de 2021.

*The Pain Artist**
Ben Lerner

Ed Atkins's *Pianowork 2* is a sixteen-minute computer animation that involves an uncannily realistic digital avatar of Atkins playing Jürg Frey's minimalist piano composition *Klavierstück 2*. (I saw *Pianowork 2* at the Gladstone Gallery late last year, and it will presumably be included in the Atkins exhibition that the Tate Britain is planning for 2025.)¹ The real Atkins's piano performance was translated via a motion-capture process into what the gallery materials describe as his "digital model." "Ed wore a lycra X-Sens motion-capture suit and gloves," reads a pamphlet that accompanied the show, "and a rig to brace an iPhone to his head—the TrueDepth camera of which was used to record Ed's face. . . . Ed's head and hands were scanned for fidelity."

The artifice of the disconcertingly detailed digital model is in part revealed through the flawless rendering of bodily flaws—razor bumps, patches of red skin, etc. The imperfections are too perfect; the primary "tell" of the artificial is now a surplus of reality. (That said, there were many moments in the video when I don't think I could distinguish the actual Atkins from his digital double.) Perhaps its most obviously unreal element is the space around Atkins's model and the piano; it's a gray noplance, somewhere between a soundstage and the surround of Manet's *Dead Toreador*.

As Atkins's avatar plays Frey's pains-takingly slow *Klavierstück 2*—a piece of music so minimal that I wasn't initially sure it was a composition; Atkins might not have been following a score but improvising melancholically, distractedly, repeating himself, stopping and starting at

random—digital tears well in his eyes, he grimaces, his hands shake. He exhibits, in other words, a wide range of sorrowful expressions and what philosophers call "pain behaviors." (Expressions of suffering, though, can sometimes be hard to sort from expressions of concentration, trying to get the music right; the rests between notes are long, and Atkins is presumably counting.) The camera—but of course there is no actual camera inside the digital space; these are just camera effects—moves around, maybe at random, maybe following some rule I can't discern. This rhymed, in my initial viewing, with the uncertainty about whether a composition was being performed or whether the depressed avatar was just depressing keys.

Here we see from ground level a leather shoe stepping on a sustaining or damping pedal, here we see the back of Atkins's close-cropped head, each individual hair somehow too discernible, here is a shot of the hands—see the hairs on the knuckles—from the perspective of the player, here is the pianist in profile, a frontal closeup right into his eyes, now from several virtual feet away. I had the sense that the simulated shifts in perspective were asking us to identify, to locate, where the pain resides: The fingers? The hunched shoulders? The eyes? (Perhaps the least realistic element of the avatar—is that deliberate or are eyes harder to translate?) At one point the noncamera zooms into the avatar's slightly open mouth, as if to force the question of interiority, as if trying to get to the source of the sorrow.

Music isn't the only melancholy sound in *Pianowork 2*. There are mic effects of an ASMR sort—close breathing, sighing, the breath catching (our breath glitches from emotion), mouth popping and smacking sounds, fabric moving. There is also birdsong—presumably but not certainly real—in the distance for part of the video, and

voices from a nearby room or of people passing on the street. “The sound of Ed’s performance was recorded by Magnus Kaslov very deliberately,” says the pamphlet, “using various microphones, including ribbon mics, contact mics, and accelerometers,” whatever those are. Or—given that Frey sometimes uses humming in his compositions—are some of these sounds not spontaneous but rather dictated by the score? Regardless, the bodily sounds are intensely intimate, both physically and emotionally, and intensely mediated; they are not sounds we hear in unmiked daily life except maybe when we’re making out with someone or attending unusually closely to our own physiological noise. In that sense they too constitute a kind of hyperreality.

Unlike the piano music—which I experience as issuing from the instrument depicted in the video—I don’t always hear the bodily sounds as originating from the avatar. A few seconds after the performance concludes, for instance, there is the distinct sound of lips parting, a quick inhale, but the avatar’s mouth doesn’t move. Breathwork does not always seem synched to pianowork, to the digital model’s movements, and this quietly preserves a small distance between Atkins and his representation. “Pneuma” means both breath and soul, and the digital model doesn’t quite have one.

The near-anagrammatic relation between pain and piano hangs over the piece. And is a piano a computer of a sort, its score a software? Together they are expressive, often of pain. The almost weeping almost-Atkins playing barely music with his digital digits on a keyboard is a melancholic player piano for the age of deepening fakes. But the power of the work is that it’s both very old and very new in the concerns it activates. “Relevance,” Elisa Tamarik reminds us in her *Apropos of Something: A History of*

Irrelevance and Relevance (2022), means “to raise or to lift up again,” to make something in the past freshly present. The forty-two-year-old, Oxfordshire-born Atkins, best known for his video works, “sounds” ancient questions in new ways, including questions about the animate and inanimate, reality and simulation, the problem and privacy of other minds, how and why we are moved by representations of suffering. Needless to say, I have no answers to the questions Atkins’s art so powerfully raises, but I think it’s worth trying to specify some of the ways it lifts them up. Apropos of pain, “relevance” can also mean “to give relief.”

In the 1930s, at Cambridge Ludwig Wittgenstein’s philosophical discussion group was so focused on questions of pain—What is the connection between an experience of pain and its outward expression? How can we verify that another is in pain?—that the group became known as the Toothache Club. “I can only believe that someone else is in pain, but I know it if I am”—thus begins the 303rd entry in his posthumously published *Philosophical Investigations*. For many thinkers, the central philosophical problem of other minds has often turned on the question of pain. Some philosophers have tried to bypass the split of inner and outer, suggesting that the feeling and its expression are inextricable. As Maurice Merleau-Ponty wrote in *Phenomenology of Perception* (1945), “I perceive the grief or the anger of the other in his conduct, in his face or his hands, without recourse to any ‘inner’ experience of suffering or anger.” But what about when the other is a hyperrealistic 3D digital model? In *Pianowork 2*, I not only wonder if Atkins is in pain or merely performing it, I not only ponder the difference between seeing the real Atkins suffering at the piano and his representation, but I also find myself asking: Can the avatar feel pain? An absurd question, but one that grows less absurd by the hour.

Pain and its representations are always political. There is of course a vast pain literature, debates about the boundary between physical and emotional suffering (Atkins's avatar often seems to experience both), about whose pain counts and for whom. Just think of fights regarding the capacity of a fetus to feel pain, or how questions about animal rights turn on the capacity for suffering². The knowability or at least believability of another's pain is inextricable from arguments about the conferring of personhood (on a fetus) or the status of "nonhuman person" (on animals). I'm not suggesting that anybody would claim that a computer-generated Atkins is a "nonhuman person" in this sense, but I am tempted to say "not yet." AI might not just have the capacity to destroy us all, it might also manage to feel bad about it. To quote one recent symposium description:

As part of National Pain Week (24–30 July 2023), UQ's Professor Brian Key and Professor Deborah Brown . . . consider whether advanced AI could one day feel pain like humans, since artificial neural networks are increasingly designed to reflect human neural networks.

Debates about machine sentience are all around us, and part of what makes *Pianowork 2* fascinating to me is how I find myself reading the avatar's expressions not just as representing Atkins's pain (which I might trust or doubt) but as indicating a kind of nascent digital consciousness. Despite my best efforts, I feel that the avatar—especially when the face stretches a little awkwardly, as if testing out a first mournful look—is just starting to know and communicate suffering of its own. I do believe (but cannot know) that Atkins was in actual emotional pain at the piano, and I can't help feeling like his digital model is getting there. Again, I feel this so acutely because the

animation both closes the distance between Atkins and his avatar (the digital pianist is sometimes indistinguishable from the real person) and holds it open (the breath is nonsynchronous, the space is unreal, the details are too detailed).

All this feels shockingly new, all this feels very old. As I pondered the avatar's pain behavior, I thought of the way so many of my first and formative experiences of looking at art involved depictions of pain. How often have I stood before a pietà or deposition and felt moved (or not) based on whether I found the expressions of sorrow believable? And as I scanned the digital Atkins for signs of artificiality, I also felt the video had activated deep questions in the tradition of Western portraiture. Historians of European art talk about a move from typicality (generic and conventional faces) to individuality (faces drawn from historical persons) as a significant feature of the early Renaissance.³ Atkins's *Pianowork 2* is the first video of his I've seen in which the avatar so clearly resembles him; the also excellent *Worm*, for example, features a more generic digital figure, or at least a figure in which the abstractness of the avatar is felt as a live issue.⁴ Atkins's experiments with specificity and generality in his digital models—especially of facial features—strike me as a way of recasting the tension between typicality and likeness for a digital present in which we can reconstruct the face of "a mature Neanderthal gentleman" or Dante or generate plausible synthetic faces with a click. "Choose age, head pose, skin tone, emotion, sex and generate a baby or adult face online," says <https://generated.photos>.

Even my intuition that the avatar, the artwork, might be developing something like a soul (or sentience) is new-old. Hans Belting famously argued in *Likeness and Presence* (1990) that before the Renaissance holy images were not

treated as “art” in the modern sense but as objects in which the sacred actually dwelled. My suspicion that the avatar might not merely be a surrogate for Atkins’s feelings but might be expressing its own emergent interiority, and that this might create complicated obligations on my part toward the avatar/artwork, is not entirely unlike the notion that spirit resides in an icon that must itself be venerated. In Atkins’s work I encounter the promise or threat of likeness becoming presence, a creepy kind of reenchantment. *Pianowork 2* feels both like a glimpse of the AI future and a relic.

A relic of the future: I wish Atkins a long and healthy life, but it is difficult not to imagine *Pianowork 2* surviving him, since another antecedent here (as with all sculptural and painterly portraiture) is funerary art and the death mask. Perhaps that is what the 3D model’s suffering concerns: Perhaps the model is mourning its maker? “Some people are using artificial intelligence chatbots to create avatars of departed loved ones,” says a recent article in The New York Times. “It’s a source of comfort for some, but it makes others a little squeamish.”

In *This Is Spinal Tap* (1984), Nigel Tufnel sits at the piano and plays a little for Marty DiBergi:

MARTY: It’s pretty.

NIGEL: Yeah, I like it, just been fooling about with it for a few months now, very delicate...

MARTY: It’s a, it’s a bit of a departure from the kind of thing you normally play.

NIGEL: Yeah, it’s part of a . . . trilogy really, a musical trilogy I’m doing...in...D minor, which I always find is really the saddest of all keys really.

I don’t know why, but it makes people weep instantly.

If people reliably weep when you play “the saddest of all keys,” then D minor can be used as a kind of CAPTCHA test: if you don’t weep, you might not be a person. Instead of, as in *Blade Runner*, giving the Voight-Kampff test to sort replicants from humans, you could just have Nigel play a little and track the response. (No, that wouldn’t work—replicants can cry; also, for my part, I cry at the replicant Roy Batty’s “tears in rain” speech at the end of the movie more reliably than listening to music in D minor, though it’s hard to tell if Batty himself is crying since it’s raining and he’s bleeding from his eyes.)

I’ve always thought of artworks as a kind of CAPTCHA test I might not pass. Am I feeling the right things at the right pitch of intensity? What if I’m discovered to be lacking in some fundamental capacity—what if I’m the avatar or replicant? When I watch *Pianowork 2* I’m not only moved and discomfited by my sense that Atkins’s digital model might be developing a capacity for pain, but I’m also made to reflect on the rightness or specificity of my own responses. Does and should my reaction depend on my sense of the authenticity of Atkins’s or his avatar’s emotional state? And is the latter a mirror of the former or something autonomous? (And is my empathy—if that’s what it is—for Atkins or his avatar also just a kind of neuronal mirroring? Am I the automaton?)

Or maybe the problem is being moved at all. “Emotional music has become the image of the mother who says, ‘Come and weep, my child,’” Theodor Adorno wrote in his essay “On Popular Music.” *Klavierstück 2* is basically the opposite of the music Adorno had in mind, and I hardly endorse Adorno’s wholesale denunciation of

popular culture, but what if seeing the lachrymose pianist transforms Frey's minimalist composition into a work of sentimentality, of bathos? "One who weeps does not resist any more than one who marches," Adorno wrote. "Music that permits its listeners the confession of their unhappiness reconciles them, by means of this 'release,' to their social dependence." Perhaps as I felt tears well up in my eyes watching *Pianowork 2*, I wasn't passing a CAPTCHA test but failing a political one.

While I watched Atkins's video, I recalled a sonnet (of a sort) by the poet Michael Palmer from his magnificent volume *Sun* (1988). The poem certainly evokes Adorno, who composed his own *Klavierstücke*, and it reads like a profound and exacting ekphrastic meditation on *Pianowork 2*, even though Palmer wrote it thirty-five years before Atkins's video was made (or was technologically possible):

A man undergoes pain sitting at a piano
knowing thousands will die while he is playing
He has two thoughts about this If he should stop
they would be
free of pain
If he could get the notes right he would be free of
pain
In the second case the first thought would be
erased
causing pain
It is this instance of playing
he would say to himself

my eyes have grown hollow like

yours

my head is enlarged though empty of thought

Such thoughts destroy music and this at least is
good

In the credits to *Pianowork 2*, we read:

Ed Atkins performed Jürg Frey's 2001 composition *Klavierstück 2* on Wednesday, June 21, 2023, at Mimic Productions in Berlin. Ed finished this video on Sunday, November 12, 2023, in great sadness.

Is that "great sadness" personal, private, or is it the great sadness of, say, October 7 and its ever-worsening aftermath? (That the sadness needs to be asserted seems to anticipate that it might be doubted.) Palmer's poem is a sonnet/sonata on the famously pessimistic questions Adorno posed about the relation of art and suffering, the barbarism of making lyric, expressive art after Auschwitz. (The one letter keeping "pain" and "piano" apart anagrammatically is the "o" of lyric apostrophe.) The "dissonant sound-and-rhythm off-rhyming of pain and playing, its strange wavering between numb recitative and charged ghost song" (as the critic Robert Kaufman put it in an excellent essay on Palmer in *Cultural Critique*), along with the hollowness of the player's eyes and the way he seems reduced to a thoughtless automaton as the poem progresses, make the sonnet an eerily specific adjunct to Atkins's video.

I'm attempting to gesture toward the series of subtle but powerful oscillations *Pianowork 2* sets in motion ("oscillations" is a word Atkins often uses in his writings)—

between past and future, human and avatar, CAPTCHA and Turing test, presence and likeness, the latter shading into the former as the avatar learns pain and its behaviors; an oscillation between suffering and concentration, between automaton (the player piano as an early computer) and innovation, following a program and just playing around, playing in or at pain, between minimalism and “emotional music,” “great sadness” and sentimentality; between a representation of a historical person and an avatar of generic personhood, between funerary sculpture and digital second lives. So much seems to depend on Atkins’s getting the notes right—see the avatar tremble with the effort—and yet nothing depends on it relative to the thousands, the many thousands, who will die as the video is on repeat at Gladstone, real humans who must appear as mere avatars to the drone operator. Better to destroy music than enjoy its false consolations?

As I sit here at my own keyboard trying to describe how Atkins’s work confuses my sense of the boundary between human and machine, how it complicates my grasp of what constitutes interiority or intention, it becomes hard to sort poetry from programming. So here is a found poem for Atkins (or his avatar), an octet no human intended (despite the way the long a’s of *same* and *pain* and *sensation* and *shape* imply intention, the sensation of that sonic sameness lending the “stanza” shape). From the index of my copy of *Philosophical Investigations*:

attending, attention

- to colour, 33, 275, 277

- to my own consciousness, 412

- and defining, 33–4, 258, 268

- not always the same, 33–4

- to pain or piano, 666–7, 674, 678, 682

- to a sensation, 258, 268, 668

- to shape, 33.

*This text was first published in The New York Review of Books in 2024.

¹*Pianowork 2* was at the gallery’s 21st Street location. At the Gladstone on 64th Street, two other videos were shown, including Atkins’s collaboration with the poet Steven Zultanski.

²For an account of a very different—but also very good—video artist’s explorations of questions of pain and privacy, see my “Force of Gravity,” on Steffani Jemison, The New York Review of Books, December 16, 2021.

³Christopher S. Wood’s new book, *The Embedded Portrait: Giotto, Giottino, Angelico* (Princeton University Press, 2023), is, among other things, a rich and provocative consideration of the relationship between generic and historical faces in European art.

⁴See Hal Foster’s excellent analysis of *The Worm* in “Your Loss,” Artforum, October 2021.

Pianowork 2

MIMIC PRODUCTIONS

Direção de produção — Alexandria Petrus
Assistência de produção — Andres Merino
Direção de arte técnica — Johannes Mittag
Direção artística de personagens — Marius Ancuta
Artista de CFX — Elisa Castagner
Artista de grooming — Ilia Toussi
Artista de rigging — Deepak Kumar
Artista de 3D — Yeji Min
Animador — Angus McDonald
Animador — Loïc Nivet
Animador — Vanessa Riedmüller
Animador — Arindam Samanta
Animador — Arun Chary

Magnus Kaslov foi responsável pelo som

Ed Atkins foi responsável pela realização,
edição e pós-produção

Agradecimentos: Jürg Frey, Antoine Beuger, Gladstone
Gallery, Alissa Bennett, Nikolaj Stobbe, Simon Dybbroe
Møller, Steven Zultanski, Sally-Ginger Brockbank,
Hollis Pinky, Gabriel Sophus.

Pianowork 2

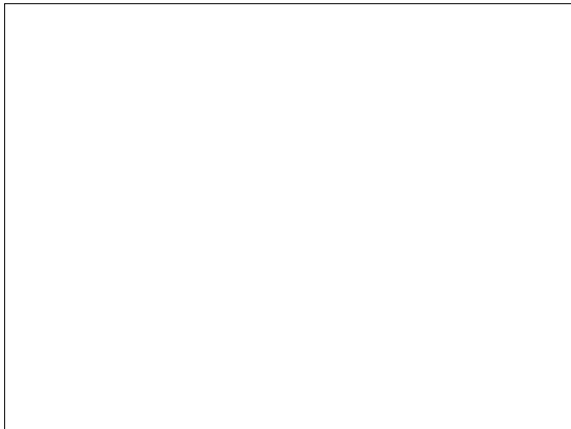
MIMIC PRODUCTIONS

Alexandria Petrus — Production Manager
Andres Merino — Production Assistant
Johannes Mittag — Technical Lead Artist
Marius Ancuta — Lead Character Artist
Elisa Castagner — Clothing & Groom Artist
Ilia Toussi — Groom Artist
Deepak Kumar — Rigging Artist
Yeji Min — 3D Artist
Angus McDonald — Animator
Loïc Nivet — Animator
Vanessa Riedmüller — Animator
Arindam Samanta — Animator
Arun Chary — Animator

Magnus Kaslov recorded the sound

Ed Atkins directed, edited, and post-produced

With thanks to Jürg Frey, Antoine Beuger, Gladstone
Gallery, Alissa Bennett, Nikolaj Stobbe, Simon Dybbroe
Møller, Steven Zultanski, Sally-Ginger Brockbank,
Hollis Pinky, and Gabriel Sophus.



MAUMAUS