

Electro-Poet-Rivelazionaria: el rescate de las poesías computacionales de Gianni Toti

Francesco Mariotti en conversación con José-Carlos Mariátegui

José-Carlos Mariátegui
Matemático, Biólogo y Teórico
Mediático
Presidente de Alta Tecnología
Andina ATA
jcm@ata.org.pe

Recibido Septiembre 25 de 2007

Aprobado Diciembre 03 de 2007

Resumen

Cada carta, cada palabra, cada escrito de Gianni Toti no solo tiene un valor a nivel de texto, sino también a nivel visual. Su escritura era también un dibujo. La palabra escapaba su campo simbólico para insinuar la metáfora visual. Quizá es esa la razón por la que Gianni Toti es considerado el padre de la video poesía. Una visión de la obra "Pappagallo 2" de Francesco Mariotti, artista peruano-suizo, y las poesías totianas regeneradas evidencian que, al margen de una búsqueda semántica, la poesía es aun el espacio donde las descontextualizaciones pueden producir un orden que solo el ser humano puede entender y sentir.

Palabras clave: aleatoriedad, electro-poesía, experimentación visual.

Electro-Poet-Rivelazionaria: the rescue of computational poeties of Gianni Toti

Abstract

Each letter, each word, each writing of Gianni Toti not only has a value at a text level, but also at a visual level. His writing was also a drawing. The words escaped from their symbolic field, to insinuate the visual metaphor. Perhaps this is the reason why Gianni Toti is considered to be the father of video poetry. A vision of the work "Pappagallo 2" of Francesco Mariotti, Peruvian-Swiss artist, and the regenerated Totian poeties demonstrate that, marginal to a semantic search, poetry is still the space where decontextualizations can produce an order that only a human being can understand and feel.

Key words: randomness, electro-poetry, visual experimentation.

142

Gianni Toti es considerado por muchos el padre de la video poesía. Sus trabajos en cine datan de fines de los años sesenta y los vinculados al campo de la experimentación visual en video asociados con la palabra de inicios de los años ochenta¹. Sin embargo, poco se conoce de una situación efímera realizada por Gianni Toti en colaboración con el artista peruano-suizo Francesco Mariotti y la obra de este último, el "Pappagallo 2", durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, dirigido por Rinaldo Bianda y del cual Mariotti fue Secretario General².

¹ *La vita quotidiana durante la seconda guerra mondiale*, 1980 50', Rai-DSE, *Per una videopoesia*, 1980, 80', Rai-Ricerca e sperimentazione programmi, *Tre videopoemetti*, 1981, 33' Rai-Ricerca e sperimentazione programmi (información proporcionada por la Dra. Sandra Lischi).

² Mariotti fue Secretario General del Festival VideoArt de Locarno entre los años 1981 a 1987.

“Papagallo 2” era una instalación interactiva creada por Mariotti que recitaba aleatoriamente estrofas del Manifiesto Dada (Tzara 1918) en voz sintetizada por computadora. La historia de “Papagallo 2” se remonta a su primera versión, “Papagallo”³, donde una escultura interactiva activada por sensores acústicos reproducía sonidos de un sintetizador de voz basado en juegos electrónicos de niños (“Libro-Parlante” y “Grillo-Parlante”) que imitaba los ruidos de animales y otros sonidos conocidos seguidos de sus nombres en italiano. Se establecía así un diálogo absurdo entre el público y la escultura.

La versión presentada en Locarno, “Papagallo 2” fue instalada en el patio interior del Hotel Majestic Pallanza entre los días 3 y 7 de agosto de 1985. Mariotti le explicó a Gianni Toti la idea de la instalación y el uso del procesamiento aleatorio para intervenir el orden de las estrofas del Manifiesto Dada por medio de la computadora. Para ese entonces este tipo de obra resultaba una novedosa forma de experimentación en el incipiente campo de las artes electrónicas. Toti se mostró interesado en experimentar este tipo de procesamiento aleatorio con tres poemas: “BALLEGORIA”, “ovvero LA BOOUMCALOPSE NOW-WAWE” y “offalso NEL POST-SNUALENO”.

Tomando en cuenta el juego axiomático de palabras que caracteriza la poesía totiana y la aleatoriedad generada por la computadora, si el resultado se lee inconcientemente no se evidencia necesariamente la diferencia entre el poema original y la versión procesada. Si bien muchas estrofas se repetían en forma consecutiva, el conjunto generaba un significado *de novo* con múltiples interpretaciones. Más aun, la instalación incorporaba la lectura en voz sintetizada de las estrofas, una por una, lo que suscitaba aun mayor impresión en el pú-

³ Este primer “Pappagallo” de desarrolló entre abril y julio de 1985. En la actualidad está instalado en Villa Baronata en Minusio (Suiza), donde vivió el celebre intelectual anarquista Mikhail Bakunin. Sin embargo “Papagallo” actualmente no cuenta con el sistema de voz sintetizada; en palabras del propio Mariotti, la obra se encuentra hoy “sin voz ni voto”.

blico. Toti estaba perplejo, ya que la estructura de su poesía se prestaba ahora a un nuevo tipo de ejercicio inventivo de frases con menor o mayor sentido. Todo fue un poco punible aunque entretenido en aquella situación: el público asistente no entendía exactamente lo que sucedía. Los que conocían la obra de Toti seguramente no atisbaba a diferenciar la prosa original con algunas de las estrofas aleatorias producidas por el ordenador.

Chullachaqui 5: el 'cuor' de telema

Ningún procesamiento informacional se puede dar sin un programa y una computadora. Para "Pappagallo 2", Mariotti desarrolló "Chullachaqui 5". "Chullachaqui" es una palabra en quechua que define a seres que parecen vivos pero que son inventados por los brujos, y por lo tanto, pueden ser considerados como pequeños demonios, sin embargo, el Chullachaqui busca hacerse amigo de los seres humanos. El trabajo de Mariotti vinculado a los Chullachaquis se remonta a 1981 en la serie de grabados del libro de "Las tres mitades de Ino-Moxo y otros brujos de la Amazonía" del poeta peruano Cesar Calvo, donde Mariotti combina la gráfica Ashaninka⁴ con circuitos electrónicos (Bendayán 2006).

144

"Chullachaqui 5" fue desarrollado por Manolo Rodríguez y programado en BASIC 2.0 en una Commodore C64 que era la misma máquina que se utilizaba durante su presentación en formato de instalación. La configuración o 'setup' de "Pappagallo 2" incluía, además de la computadora, una unidad de disco floppy de 5 ¼ para la lectura del programa (el clásico modelo 1541 de Commodore) y una impresora "dot-matrix" (modelo MPS 803) que permitía al público llevarse una hoja impresa con los textos procesados.

⁴ Comunidad Selvática peruana ubicada en una zona denominada Manankiari bajo. Curiosamente los Ashaninkas fueron los primeros nativos peruanos que utilizaron la Internet en los años noventa (<http://www.rcp.net.pe/ashaninka/>).

La Commodore C64, producida a finales de 1982 fue una de las primeras computadoras personales de bajo costo, y a diferencia de otras máquinas competidoras de la época, como la Apple II, IBM PC o Atari 800 fue lanzada a un precio agresivo y con una distribución en tiendas de departamento para incentivar su uso doméstico, inclusive batiendo a competidoras europeas como la inglesa Sinclair. La Commodore utilizaba el procesador 6510 desarrollado por MOS Technology de 8-bits, con 64 kilobytes de memoria RAM y un procesador sonoro que contemplaba algunas ventajas sofisticadas en procesamiento sonoro para aquella época, pese a contar solo con 3 canales de filtros programables (MOS Technology 6581/8580 SID). Una ventaja adicional de usar la Commodore C64 era su salida de video compuesto que, como en el caso de las consolas de video juegos de la época, permitía utilizar monitores de TV convencionales. La Commodore C64 fue uno de los modelos de máquinas más longevas de la historia, llegándose a producir por más de 12 años⁵.

“Chullachaqui 5” permitía generar estrofas aleatorias venidas de un texto cualquiera. Existía cierto nivel de sofisticación en lo relacionado a esta aleatoriedad, por ejemplo, no solo significaba que el orden variaba, sino también que la cantidad de estrofas en los poemas ejecutados por la máquina se modificaba. El resultado es interesante, explica Mariotti: “por un lado la aleatoriedad permite ver como el orden de una poesía es muchas veces un intento, de muchos, por fijar un significado, sin embargo existen muchos otros significados”. Quizá uno de los trabajos más emblemáticos en el campo de la poesía aleatoria sea el trabajo de Raymond Queneau “Cent mille milliards de poemes” (Queneau 1961), un libro compuesto por estrofas divididas por cortes en las páginas que permite a los lectores combinar las estrofas de diferentes páginas para generar nuevas composiciones y significados.

⁵ Como dato paradójico, Commodore planificó que el modelo C64 se descontinuaría en 1995, sin embargo la empresa quebró unos meses antes, en 1994.

Homenaje al pensamiento sintáctico

Los efectos de la aleatoriedad, sobre todo algunos de sus resultados más sorprendentes, aumentaban a su vez el entusiasmo por la inteligencia artificial. "Papagayo 2" coincidió con una de las etapas finales del primer gran apogeo de la inteligencia artificial, que había empezado en los años setenta con las redes semánticas y continuó en los años ochenta con los significados generados a partir de la percepción (Steels 2006). La inteligencia artificial no sólo se percibía como una solución a los problemas de la automatización post-industrial, más aun, desde una perspectiva filosófica se vinculaba a un mejoramiento de la calidad de vida del ser humano.

Sin embargo, siendo las computadoras máquinas sintácticas (Kallinikos 2002), sólo son sensibles a la forma de especificación dada por los datos introducidos, más no en el significado (Dreyfus 1992; Dreyfus 2001). Este pensamiento sintáctico puede también irrumpir en nuevos significados, en formas de pensamiento que jamás hubiésemos imaginado. El sentido aleatorio producido por las obras de arte nos dice muchas veces cosas que nosotros no imaginamos. Más allá de la automatización de la máquina y de su fin lógico-determinista, la aleatoriedad que se produce puede también dar lugar a singulares resultados. Muchos artistas han trabajado con algún tipo de aleatoriedad para generar nuevas formas de visualización que han resultado de complejos algoritmos genéticos y programación evolutiva (Sims 1991; Maeda 1999; Maeda and Burns 2004).

Existe un aspecto fundamental anexo al principio de aleatoriedad, que es la mezcla de diferentes contenidos para crear resultados híbridos. Si bien este es un campo que puede tener reminiscencias en el *collage*, hoy es utilizando con mayor frecuencia debido al exceso de información disponible (Lyman and Varian 2003) y su nivel de interoperabilidad. Lo que hoy se denomina comúnmente como *mashups*, término que proviene inicialmente de la 'mezcla' que hacen los DJ's de

diferentes extractos de música para generar nuevos ritmos, pueden ser vistos como el resultado de contenidos mediales asociados a funcionalidades que no están predefinidas, y por lo tanto, funcionan como procesadores simbólicos (Dietrich 2000). Buena parte del fracaso de la inteligencia artificial ha derivado hoy en la generación de inteligencias colectivas o sociales que provienen de nuevas formas de interoperabilidad de la información (O'Reilly 2005).

Ahora bien ¿existe una inteligencia en el pensamiento aleatorio? Sorprenden muchas de las combinaciones que se generan, pero muchas otras decepcionan y carecen de sentido. Una obra poética caótica como la de Toti obedece a un orden y una búsqueda del sentido en el sin-sentido. Por ello, al escuchar o leer los enunciados generados por "Pappagallo 2" uno no se sorprende del todo, y la computadora pareciera convertirse en componente natural del ejercicio pleno de la poesía totiana. El "Pappagallo 2" de Mariotti y las poesías totianas regeneradas evidencian que, al margen de una búsqueda semántica, la poesía es aún el espacio donde las descontextualizaciones pueden producir un orden que solo el ser humano puede entender y sentir.

Apéndice Travieso: la entrega de premios KARLCHEN MARX MUSICAL-INTERNAZIONALE

Durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, Gianni Toti y Woody Vasulka descubrieron la pequeña escultura de Francisco Mariotti y Gerardo Zanetti titulada "Karl Marx sings and dances for you The International" (1984). Inspirados en Rinaldo Bianda, quien cada año inventaba un nuevo premio dentro del Festival, Toti y Vasulka propusieron el Premio "KARLCHEN MARX MUSICAL-INTERNAZIONALE", el cual se les otorgó a ellos mismos: Steina y Woody Vasulka y a Gianni Toti. Esta situación, como en el caso del "Pappagallo 2" no está documentada formalmente en el contexto del Festival VideoArt de

Locarno, donde buena parte de los participantes eran amigos, estos aspectos lúdicos eran parte integral de la originalidad del evento.

Bibliografía:

BENDAYÁN, C. *La Soga de los Muertos: el conocer desconocido de la Ayahuasca*. Lima, Museo de Arte del Centro Cultural de San Marcos. 2006.

DIETRICH, F. "Data Particles — Meta Data — Data Space " Switch Journal 13. from http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=12. 2000.

DREYFUS, H. L. *What computers still can't do*. Cambridge, MA, MIT Press. 1992.

_____. *On the internet*. London; New York, Routledge. 2001.

KALLINIKOS, J. *Reopening the Black Box of Technology Artifacts and Human Agency*. 23rd International Conference on Information Systems, Barcelona. 2002.

LYMAN, P. and H. R. Varian. "How Much Information?" from <http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/index.htm>. 2003.

MAEDA, J. *Design by numbers*. Cambridge, Mass., MIT Press. 1999.

_____. and BURNS R. *Creative code*. London, Thames & Hudson. 2004.

O'REILLY, T. *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. from <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>. 2005.

QUENEAU, R. *Cent mille milliards de poemes*. [n.p.], Gallimard. 1961.

SIMS, K. "Artificial Evolution for Computer Graphics. *Computer Graphics (Siggraph '91 proceedings)* July: 319-328. 1991.

STEELS, L. *Semiotic Dynamics for Embodied Agents*. IEEE Intelligent Systems **21(3)**: 32-38. 2006.

TZARA, T. *Dada Manifesto*. Zurich. 1918.