

Con il **COMPUTER**
(computer)

lettere di versi
fatte di lettere o numeri
[a. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l. m. n. o. p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.]

moltiplicazione dell'informazione

M'ILLUMINO → lampadine
D'IMMENSITÀ → immagini comiche
[fatte di]

etc.

José-Carlos Mariátegui

ELECTRO-POET-RIVELAZIONARIA:

IL SALVATAGGIO DELLE POESIE COMPUTAZIONALI

DI GIANNI TOTI

Una conversazione con Francesco Mariotti

Abstract

Questo saggio documenta una collaborazione sperimentale poco nota tra Gianni Toti e l'artista svizzero-peruviano Francesco Mariotti durante il *Videoart Festival Locarno* del 1985. Utilizzando l'installazione interattiva *Pappagallo 2* di Mariotti, basata su un Commodore 64 programmato in BASIC, i due artisti realizzarono una delle prime sperimentazioni di poesia digitale generativa in Italia. La loro collaborazione rappresenta un momento significativo nell'evoluzione dell'arte elettronica, anticipando tematiche oggi centrali nel dibattito sull'intelligenza artificiale e la creatività algoritmica, e riflette l'interesse di Toti per la sperimentazione tecnologica come estensione del suo approccio poetico plurilingue e neologistico, già naturalmente orientato verso la ricombinazione linguistica.

This essay documents a little-known experimental collaboration between Gianni Toti and the Swiss-Peruvian artist Francesco Mariotti during the 1985 *Videoart Festival* in Locarno. Using Mariotti's interactive installation *Pappagallo 2*, based on a Commodore 64 programmed in BASIC, the two artists created one of the earliest experiments in generative digital poetry in Italy. Their collaboration represents a significant moment in the evolution of electronic art, anticipating themes that are now central to the debate on artificial intelligence and algorithmic creativity. It also reflects Toti's interest in technological experimentation as an extension of his multilingual and neologistic poetic approach, which was already naturally inclined toward linguistic recombination.

Lavoro e imparo da Gianni Toti dal 1994, quando lo conobbi all'Avana, Cuba, durante un incontro per il centenario di José Carlos Mariátegui, mio nonno, il pensatore marxista José Carlos Mariátegui (1894 – 1930) di cui Toti scrisse per la prima volta in Italia nel 1963¹. In quell' incontro con Gianni Toti mi sono

¹ Gianni Toti, *Mariátegui, il Gramsci Americano*, «La Situazione», 1963, n. 25-26, pp. 46-49.

interessato all'arte elettronica e ho avuto modo di stringere una stretta amicizia anche con Francesco Mariotti.

Mariotti è un artista peruviano-svizzero, pioniere dell'arte e della tecnologia, il cui lavoro è caratterizzato dalla fusione di elementi tecnologici e fenomeni naturali, oltre che dall'impegno in cause sociali e ambientali. Nato a Berna nel 1943, si è trasferito in Perù nel 1952 a causa del lavoro di suo padre. Ha studiato poi all'Accademia di Belle Arti di Amburgo (1965-1968) e partecipato molto giovane alla *IV Documenta* di Kassel (1968) e alla *X Biennale* di San Paolo (1969) con opere che sono pietre miliari nella storia dell'arte e della tecnologia: rispettivamente il *progetto Geldmacher – Mariotti* (1968) e *Il Movimento Circolare della Luce* (1969)². Negli anni Settanta ha sviluppato progetti di attivismo culturale in Perù, tra cui il *Festival Contacta* e il *Colectivo EPS Huayco*. Tornato in Svizzera nel 1981, ha collaborato con Rinaldo Bianda al *Videoart Festival Locarno* (1982-1987). Nel corso della sua carriera ha esplorato diversi media e ha partecipato a progetti che vanno dall'arte partecipativa all'installazione interattiva, mantenendo sempre un approccio critico e riflessivo sul rapporto tra gli esseri umani, il loro ambiente naturale e la tecnologia. L'Archivio Mariotti-Luy, che risiede nel Museo de Arte de Lima (MALI), documenta la sua produzione artistica e culturale di quasi sei decenni.

È scarsamente documentato l'effimero momento creativo concernente la collaborazione tra Toti e Mariotti, in cui fu utilizzata l'opera di quest'ultimo (*Pappagallo 2*), come piattaforma *hardware* e *software* durante il *Videoart Festival Locarno* dal 1985. *Pappagallo 2* era un'installazione interattiva creata da

² José-Carlos Mariátegui, *Mariotti's Ritual Artefacts and the Origins of Media Art. In search of the Lost Multisensorial Characteristics of New media* in *ISEA2017 BIO-CREATION AND PEACE. Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts*, Manizales, Universidad de Caldas, 2017, pp. 751-754.

Mariotti che inizialmente recitava strofe del Manifesto Dada con una voce sintetizzata al computer.

Per *Pappagallo 2*, Mariotti ha sviluppato *Chullachaqui 5*. 'Chullachanqui' è una parola quechua che indica una creatura mitica delle foreste, che persuade le sue vittime a seguirlo nelle profondità nascoste della giungla, e ha una straordinaria capacità di replicare gli altri che lo rende assolutamente indistinguibile. Si dice che il chullachaqui abbia la capacità di trasformarsi in qualsiasi animale della giungla. È una sorta di spirito della foresta che protegge la terra e gli animali e punisce l'uomo, anche se talora cerca di fare amicizia con gli esseri umani³. Il lavoro di Mariotti legato ai chullachaqui risale al 1981, anno in cui appare nella serie di stampe del libro *Le tre metà di Ino-Moxo e altri streghoni dell'Amazzonia*⁴ del poeta peruviano Cesar Calvo, dove Mariotti combina la grafica ashaninka con i circuiti elettronici.

Nel 1984 Mariotti ha creato anche il multiplo *Chullachaqui / Intelligenza artificiale*, composto da una spugna, moduli solari, orologio digitale e filo. *Chullachaqui 5* è stato sviluppato da Manolo Rodríguez e programmato in BASIC 2.0 su un Commodore 64, la stessa macchina utilizzata durante la presentazione in formato installazione. L'allestimento di *Pappagallo 2* comprendeva, oltre al computer, un lettore di floppy disk da 5 ¼" per la lettura del programma e una stampante ad aghi che permetteva al pubblico di portare via un foglio stampato con i testi elaborati. *Chullachaqui 5* consentiva di generare strofe casuali da un testo casuale. C'era un certo livello di sofisticazione legato a questa casualità; per esempio, nelle poesie eseguite dalla macchina non variava solo l'ordine, ma anche il numero di strofe.

Durante una conversazione con Gianni Toti, quest'ultimo mostrò interesse per questo lavoro sperimentale, tanto che Mariotti gli

³ Comunità della giungla peruviana situata in un'area chiamata Manankiari bajo. È interessante notare che gli Ashaninka sono stati i primi indigeni peruviani a utilizzare Internet negli anni '90. Vd. <<http://www.rcp.net.pe/ashaninka/>>

⁴ Cesar Calvo, *Las tres mitades de Ino Moxo y otros brujos de la Amazonía*, Iquitos, Proceso Editores, 1981.

chiese se potevano includere anche una sua poesia nel progetto. In quel momento, né Toti né Mariotti considerarono la possibilità che Toti scrivesse un testo specifico per l'evento. Toti suggerì semplicemente: «usa questa poesia», e così Mariotti selezionò diverse sue composizioni. L'opera venne presentata a Pallanza in una scultura improvvisata a forma di testa di pappagallo, con zampe costituite da due monitor e un monitor più grande dove si poteva leggere il testo generato. Questa installazione rappresentava una delle prime sperimentazioni di poesia digitale generativa in Italia, dove la casualità algoritmica si fondeva con l'intenzionalità poetica in un contesto di avanguardia tecnologica. Il risultato fu interessante, come spiega Mariotti:

Avevo la possibilità di inserire dei testi scritti nel computer, nel Commodore 64; la macchina li pronunciava con un sistema random che ricomponeva la sequenza delle parole immesse, che potevo anche stampare. Per quel *Video Art Festival* del 1985 avevo preparato il primo lavoro fatto col Commodore 64 utilizzando il manifesto Dada. Parlando con Gianni Toti ho capito che era interessato a questa roba. Allora gli ho detto: «possiamo anche mettere una poesia tua». In quel momento non avevamo previsto la possibilità che lui scrivesse un testo specifico per questo evento. E mi ha detto: «usa questa poesia». Abbiamo caricato alcune poesie di Gianni; il documento era formato da tantissime parole: erano 250, una cosa allucinante, perché dovevi scrivere tutto questo nel computer. E così abbiamo proposto queste poesie di Gianni Toti riordinate. Le abbiamo presentate a Pallanza in questa scultura, da me improvvisata, che aveva una testa di un pappagallo e due monitor al posto delle zampe; in un altro monitor, un po' più grande, si poteva leggere il testo⁵.

⁵ Francesco Mariotti, intervista Zoom a cura dell'autore, 15 ottobre 2024. Traduzione in italiano a cura dell'autore.

All'epoca, questo tipo di lavoro rappresentava una forma di sperimentazione inedita nel nascente campo delle arti elettroniche. Toti era interessato a sperimentare questo tipo di elaborazione casuale. Inizialmente furono individuate tre poesie: *BALLEROGORIA*, *Booumcalypse Now wave* e *Nel post-snuaterno*.

Tuttavia, nell'Archivio Mariotti-Luy a Lima, abbiamo recentemente trovato un esperimento stampato intitolato *Toti per José Carlos*. L'altro fatto rilevante è che è l'unica poesia aleatoria che abbiamo trovato nell'Archivio in due versioni; il che potrebbe significare che Toti fece due prove con testi diversi. In ogni caso, questi esperimenti possono dimostrare l'interesse di Toti a sviluppare un progetto di arte elettronica in relazione a Mariátegui, e che il *Videoart Festival Locarno* è stato un contesto propizio per pensarci, considerando l'entusiasmo intellettuale che si è concentrato in pochi giorni in quell'evento, nonché il legame che Mariotti aveva con il Perù.

Considerando il gioco assiomatico di parole che caratterizza la poesia di Toti e la casualità generata dal computer, se il risultato viene letto inconsciamente, la differenza tra la poesia originale e la versione elaborata non è necessariamente evidente. Sebbene molte strofe siano ripetute consecutivamente, l'insieme genera un significato *ex novo* con molteplici interpretazioni. Inoltre, l'installazione incorporava una lettura vocale sintetizzata delle strofe, una per una, che ha fatto ancora più impressione sul pubblico. Toti era perplesso, perché la struttura della sua poesia si prestava ora a un nuovo tipo di esercizio inventivo di frasi che avevano più o meno senso. Era tutto un po' punitivo, anche se divertente in quella situazione: il pubblico non capiva esattamente cosa stesse succedendo. Chi conosceva l'opera di Toti probabilmente non riusciva a capire la differenza tra la prosa originale e alcune delle strofe casuali prodotte dal computer.

Ritengo che questo punto sia importante per capire l'interesse di Toti non solo per il video, ma per la sperimentazione elettronica in generale. Quello che interessava Toti era cercare

mezzi per provocare modificazioni nel linguaggio. Affinché il testo diventasse azione. Ciò si ricollega al concetto di «arte totale» («Gesamtkunstwerk») di Richard Wagner, sviluppato nel XIX secolo, che cercava di integrare molteplici forme d'arte come la musica, il teatro, le arti visive, la danza e la poesia in un'unica opera completa, creando un'esperienza coinvolgente per lo spettatore. Questa idea è alla base del lavoro di Toti, che utilizza la tecnologia digitale per fondere senza soluzione di continuità diversi media artistici e creare esperienze multisensoriali.

L'arte elettronica, con la sua capacità di combinare elementi visivi, sonori e interattivi, può essere considerata una moderna evoluzione dell'ideale wagneriano, portando l'integrazione artistica a nuovi livelli di immersione e interattività grazie alle possibilità offerte dagli strumenti digitali. Ma nel caso di Toti, questa riflessione nasce dalla scrittura, e principalmente dalla poesia. È in questo spazio che la scrittura diventa una componente dinamica che interagisce con gli altri media artistici. La poesia nell'Arte Totale può, come nel caso di *Pappagallo 2*, assumere forme fisiche nello spazio, diventare parte di performance o esistere come codice informatico che genera esperienze in tempo reale con lo spettatore. Questa integrazione fa appello all'ideale wagneriano e totiano di un'opera d'arte che fa appello a più sensi e forme di percezione contemporaneamente.

Gli effetti della casualità, in particolare alcuni dei suoi risultati più sorprendenti, aumentarono a loro volta l'entusiasmo per l'intelligenza artificiale (IA). *Papagallo 2* coincise con una delle fasi finali di quella che possiamo definire la prima era dell'intelligenza artificiale, iniziata negli anni '40 con la traduzione automatica, la cosiddetta IA simbolica. L'intelligenza artificiale era percepita come una soluzione ai problemi dell'automazione post-industriale, ma anche, da una prospettiva filosofica, legata al miglioramento della qualità della vita umana, come impulso ad una società utopica possibile. Molto diverso da come vediamo oggi l'uso dell'intelligenza artificiale e da quello che oggi è associato alle pratiche estrattive del tecno-capitalismo.

Nel contesto delle discussioni al *Videoart Festival* di Locarno, emergeva una riflessione profonda sul ruolo dell'IA. In quel momento si parlava già delle potenzialità dell'aleatorietà e della casualità nell'IA, intuendo come questi elementi non servissero solo a migliorare la generazione dei modelli computazionali, ma anche a simulare quella variabilità che possiamo definire creatività in senso umano nei compiti generativi.

Francesco Mariotti ricorda chiaramente quei colloqui, spiegando che era proprio il tema del momento quando arrivarono i rappresentanti del CERN di Ginevra. Questi esperti presentavano progetti rivoluzionari di nuovi computer dotati di una capacità di memoria che all'epoca sembrava inimmaginabile. «Era tutto un'utopia, non si poteva neanche immaginare quello che c'è oggi», racconta Mariotti⁶. I dischi di memoria erano enormi, eppure rappresentavano solo l'inizio di quella che sarebbe diventata una rivoluzione tecnologica.

Il sistema binario stesso, basato sul concetto fondamentale di zero e uno, attraverso il quale si potevano riscrivere parole e numeri, appariva come «una fantasia di pazzi». C'era un profondo scetticismo, non solo sulla tecnologia in sé, ma anche sulla sua accessibilità. Prevaleva l'idea che «solo pochi avrebbero avuto accesso a queste tecnologie» – una preoccupazione che risuona ancora oggi nei dibattiti sull'equità digitale.

Mariotti conclude con una riflessione che coglie perfettamente il limitato orizzonte di aspettative dell'epoca: «Il personal computer e tutti questi smartphone che ci sono adesso... le nostre teste non erano ancora pronte per poter immaginare che ci sarebbe stato uno sviluppo così enorme»⁷.

Queste conversazioni a Locarno, in cui figure come Gianni Toti svolgevano un ruolo critico fondamentale, anticipavano molti dei temi che oggi sono centrali nel dibattito sull'intelligenza artificiale: la simulazione della creatività umana, la capacità

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*.

generativa degli algoritmi, e le implicazioni sociali e politiche di queste tecnologie emergenti.

Analizzare questo lavoro basato sulla poesia di Gianni Toti è particolarmente significativo, perché Toti era innanzitutto e soprattutto un poeta, e la base fondamentale della sua poetica, che potremmo definire ‘totiana’, era la straordinaria combinazione di lingue diverse. Questa caratteristica era distintiva del suo approccio creativo.

Toti non si limitava a utilizzare le lingue esistenti nella loro forma convenzionale; le trasformava profondamente. Cambiava le parole, ne inventava di nuove, creando neologismi e costruzioni linguistiche inedite. Praticamente, come osserva Mariotti, «lui faceva già, non virtualmente, quello che ha poi incominciato a fare il computer»⁸. Toti anticipava, attraverso il suo processo creativo manuale e intellettuale, quelle combinazioni linguistiche e semantiche che più tardi sarebbero diventate possibili attraverso l'elaborazione algoritmica.

Questa coincidenza tra la sua pratica poetica e le potenzialità delle nuove tecnologie potrebbe aver generato in lui sentimenti contrastanti. Da un lato, forse, era affascinato dalle possibilità; dall'altro, potrebbe aver percepito queste nuove tecnologie come una sorta di ‘provocazione’ o ‘preoccupazione’, intuendo che ciò che accadeva nella sua mente, che lui vedeva come un processo creativo unico, sarebbe potuto diventare riproducibile attraverso le tecnologie digitali emergenti.

Nei colloqui del Monte Verità, Toti rappresentava costantemente la voce critica. Era una presenza affascinante, grazie al suo dono oratorio, alla sua capacità di contestualizzare le nuove tecnologie in ambiti più ampi: politico, sociale, evolutivo. Questa sua visione olistica rendeva la sua partecipazione al festival particolarmente preziosa e significativa, poiché sapeva vedere oltre l'aspetto puramente tecnico o estetico delle innovazioni digitali, anticipando molte delle questioni che oggi sono centrali nel dibattito sull'intelligenza artificiale e la creatività algoritmica.

⁸ *Ibidem*.

Esiste dunque un'intelligenza nel pensiero dalla IA? Molte delle combinazioni generate in *Pappagallo 2* sono sorprendenti, ma molte altre sono deludenti e prive di significato. Un'opera poetica come quella di Toti obbedisce a un ordine e a una ricerca di senso nel caos. Per questo motivo, ascoltare o leggere, oggi, gli enunciati generati da *Pappagallo 2* suscita anche una riflessione su altre intelligenze artificiali, sulla grande varietà di lingue, culture millenarie, cosmovisioni originali dell'America Latina e su come queste stabiliscono conoscenze – basate su miti e storie indigene e amazzoniche – che ci aiutano a inventare nuove logiche di approccio al mondo e al futuro, ma anche a fornire una prospettiva critica, originale ed etica sull'uso delle IA.

Si tratta di esplorare altre forme di intelligenze e conoscenze plurisemiotiche, multisensoriali e multivoci presenti nelle culture originarie dell'America Latina e in storie come quelle dei Chullachaqui, cercando una sorta di decolonizzazione epistemologica che permetta una comunicazione interculturale onesta, uno scambio di esperienze e di significati basato su razionalità alternative, intelligenze multiple e rispetto della differenza. Il *Pappagallo 2* di Mariotti e le poesie totiane rigenerate permettono di produrre nuove combinazioni che solo gli esseri umani possono decifrare, comprendere e sentire.

In conclusione, l'esperimento di Mariotti e Toti in *Pappagallo 2* rappresenta, non solo un momento storico nell'evoluzione dell'arte elettronica e della poesia generativa, ma anche una riflessione profonda sul rapporto tra creatività umana e IA. L'opera di Toti e Mariotti ci invita a riconsiderare i confini tra casualità algoritmica e intenzionalità poetica, tra tecnologia e umanità. In un'epoca in cui l'intelligenza artificiale viene spesso percepita attraverso il prisma del tecno-capitalismo estrattivo, questo lavoro ci riporta a una visione più utopica e sperimentale, dove la tecnologia diventa strumento di espansione creativa piuttosto che di sostituzione. La fusione di linguaggi, culture e conoscenze diverse – dal pensiero indigeno amazzonico alla poesia d'avanguardia, dalla programmazione informatica all'arte

totale – ci suggerisce un cammino verso una comprensione più ricca e plurale dell'intelligenza, dove le macchine non imitano semplicemente l'umano, ma creano con esso nuovi spazi di significato che solo la sensibilità umana può pienamente abitare e interpretare.

Epilogo

Un evento curioso correlato alla sperimentazione artistica durante il *Videoart Festival Locarno* dal 1985 fu la cerimonia di consegna del premio *Karlchen Marx Musical-Internazionale*. Durante il Festival, Gianni Toti e Woody Vasulka hanno scoperto la piccola scultura di Francesco Mariotti e Gerardo Zanetti intitolata *Karl Marx canta e balla per voi L'Internazionale* (1984), scultura che Toti utilizza anche per la sua opera *Planetopolis*. Steina e Woody Vasulka rappresentano figure centrali nella storia dell'arte elettronica internazionale. Woody Vasulka (1937-2019), nato in Cecoslovacchia, e Steina (nata nel 1940 in Islanda come Steinunn Briem Bjarnadottir) si trasferirono negli Stati Uniti nel 1965, dove fondarono nel 1971 *The Kitchen*, uno spazio sperimentale a New York dedicato alle nuove forme d'arte elettronica. Il loro contributo alla videoarte è caratterizzato da ricerche pionieristiche sulla manipolazione elettronica delle immagini, sullo sviluppo di sistemi di feedback video e sulla sincronizzazione audio-visiva. I Vasulka hanno sistematicamente esplorato le possibilità espressive del mezzo elettronico, costruendo dispositivi personalizzati e sviluppando un'estetica distintiva basata sulla comprensione profonda dei processi di generazione dell'immagine elettronica.

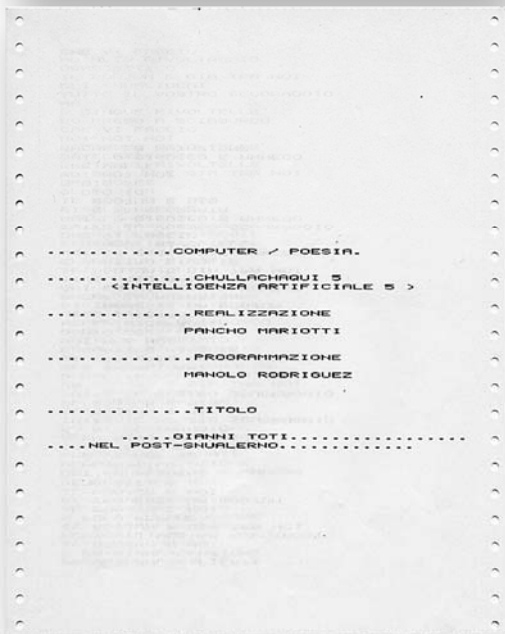
Ispirati da Rinaldo Bianda, che ogni anno inventava un nuovo premio all'interno del Festival, Toti e Vasulka proposero il Premio *Karlchen Marx Musical-Internazionale*, assegnato a loro stessi: Steina e Woody Vasulka e Gianni Toti. Nell'archivio Mariotti-Luy sono conservati due foglietti con la calligrafia di Toti dove ha scritto il testo del premio.

Nella fotografia a pag. 165 possiamo vedere Gianni Toti con Steina e Woody Vasulka e con Mariotti. Purtroppo questo evento, come nel caso di *Pappagallo 2*, non è formalmente documentato; ma è certo che nel contesto del *Videoart Festival Locarno*, dove molti dei partecipanti erano amici, gli aspetti ludici fossero parte integrale del calore e dell'intimità della manifestazione.



In questa pagina:
Installazione
Pappagallo 2 di
Francesco Mariotti;
Archivo Mariotti-
Luy in prestito
presso MALI-Lima.

Gianni Toti,
Computer-poesia;
Archivo Mariotti-
Luy in prestito
presso MALI-Lima.



Nella pagina
seguente:
in alto,
Gianni Toti
con Francesco
Mariotti;
in basso,
con Steina e
Woody Vasulka
a Locarno
nel 1985;
Archivo Mariotti-
Luy in prestito
presso MALI-Lima.

