

**Entrada al campo inexplorado:
Gran Guacamayo Precolombino de Francesco Mariotti en la Trienal de Chile 2009¹.**

Por Rebeca Sánchez Castro

Acá comienza el campo inexplorado
Redondo a causa de los ojos que lo miran
Y profundo a causa de mi propio corazón
Lleno de zafiros probables
De manos de sonámbulos
De entierros aéreos
Conmovedores como el sueño de los enanos
O el ramo cortado en el infinito
Que trae la gaviota para sus hijos

Hay un espacio despoblado
Que es preciso poblar
De miradas con semillas abiertas
De voces bajadas de la eternidad
De juegos nocturnos y aerolitos de violín
De ruidos de rebaños sin permiso
Escapados del cometa que iba a chocar

Vicente Huidobro, *Altazor*²

Gran Guacamayo Precolombino (1992) de Francesco Mariotti, - situada a la izquierda de la entrada y frente al mesón de recepción – es la obra que recibe al espectador al Museo de Arte Contemporáneo de Santiago en la exposición *Lo impuro y lo contaminado III : pulsiones (neo)barrocas en las rutas de Micromuseo*, curada por Gustavo Buntinx para la Trienal de Chile 2009. La obra estaba acompañada de un texto que indicaba su título, el nombre del artista y la información técnica. Se trata de una escultura de tres metros de alto, de colores verde, rojo, amarillo y azul, compuesta de materiales industriales y tecnológicos reciclados – cuatro monitores, cuatro computadoras Commodore AMIGA, sensores de movimiento infrarrojo y tubos de ventilación metálicos. La obra ganó el Gran Premio de la ciudad en el XIII Festival de

¹ Este texto es un capítulo de la tesis *Analyse d'une exposition: L'impur et le contaminé III, pulsions (néo)baroques sur les routes de Micromuseo. Une lecture des stratégies de démarcation d'un territoire*, presentada para la obtención del grado de Master en Estética e Historia del Arte en la Universidad Paris 8 en Mayo 2013. El texto ha sido traducido del francés y adaptado especialmente por la autora para el archivo de Francesco Mariotti.

² Vicente Huidobro, *Altazor o el viaje en paracaídas*, edición al cuidado de Jaime Quezada, Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 2001 (1931), p. 77.

Vídeo-Arte de Locarno en 1992. Tras largos años guardadas en cajas, las partes del *Guacamayo* fueron ensambladas otra vez para la Trienal de Chile.

Mariotti – artista suizo-peruano que fue además uno de los miembros principales de EPS HUAYCO – se interesa desde los inicios de su carrera artística por las zonas de contacto entre el arte y la tecnología. Benjamin Marius Schmidt retoma la distinción propuesta por Levi-Strauss entre ingeniero y “bricoleur” para definir la práctica de Mariotti como bricolaje³. En su trabajo, materiales de diverso origen – productos de supermercado, objetos tecnológicos e incluso materiales industriales reciclados, recuperados en obras de construcción – son puestos al servicio de una imaginación que, por medio de una lúdica experimentación, vuelve a insertarlos en una relación con el entorno que interrumpe el proceso de la producción, consumo y desecho. Sus obras nos invitan a reflexionar a cerca de los vínculos que establecemos con la naturaleza, la ciencia, la tecnología y las artes en la pluralidad de sus manifestaciones. La reflexión se dirige así a la pregunta sobre cómo hacemos parte del mundo, de un medio, de un ecosistema y de una comunidad.

A partir de 1985, Mariotti comienza a crear las obras que Gustavo Buntinx llama tecno-esculturas, pero el término propuesto por Vittorio Fagone parece ser más preciso: esculturas “tecozoomorfas”. Fagone destaca con este concepto un punto central de estas obras, puesto que no solo se trata de esculturas de funcionamiento mecánico capaces de reproducir sonidos. Inspiradas por las formas y colores primarios, predominantes en los objetos de las culturas amerindias, Mariotti crea figuras animales que encarnan en verdaderos tótems tecnológicos⁴.

Los primeros fueron *Papagayo* y *Papagayo 2*, ambos controlados por medio de computadoras Commodore 64. El primero reproducía fragmentos del *Manifiesto Dada* de Tristan Tzara; el segundo recitaba poemas de Gianni Toti. Pájaros mecánicos que, a través de un sistema de programación, reorganizaban al azar los textos archivados en su memoria, de manera que componían y recitaban poemas.

Gran Guacamayo Precolombino reproduce sonidos que evocan la naturaleza tropical hasta que sus sensores detectan la presencia del espectador. Es entonces cuando mueve sus alas amarillas y comienza a reproducir un texto elegido aleatoriamente entre

³ Benjamin Marius Schmidt, «Why we need hybrid gardens», conferencia presentada para la inauguración de *Quantum Ballet* de Francesco Mariotti en Celle, Alemania, 9 de junio 2000. Disponible en internet: http://www.mariotti.ch/media/uploads/libros/Why_we_need_Hybrid_Gardens.pdf [22 de marzo 2013].

⁴ Vittorio Fagone, *Il «nuovo automi» de Francesco Mariotti*, disponible en internet: http://www.mariotti.ch/media/uploads/libros/Nuovi_automi_.pdf [30 de marzo 2013].

doce posibilidades. Este pájaro mecánico puede decir un texto utilizando una entre seis leguas indígenas consideradas mayores (“palabra hablada / en el aire / memoria del tiempo / pulsación sonora / imborrable”); o bien dice otro texto usando una entre seis lenguas indígenas consideradas menores (“no entiendo tu lengua”). En el catálogo de la Trienal, Buntinx subraya el carácter políglota del *Guacamayo*, así como el hecho de que las lenguas que habla sean lenguas vivas pero en vías de extinción⁵. Sin embargo, como se señaló anteriormente, ninguna explicación acompañaba a la obra en esta exposición, de modo que el espectador se encontraba abandonado a la incomprensión.

El funcionamiento de *Papagayo*, *Papagayo 2* y *Gran Guacamayo Precolombino* dependen de un software llamado *Chullachaqui 5*, desarrollado por el informático chileno Manuel Rodríguez. Como explica Mariotti en un texto escrito en colaboración con José Carlos Mariátegui: “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”⁶. *Chullachaqui 5* permite la reproducción aleatoria de textos a través de un programa de articulación concebido para la lengua inglesa. De esta manera, *Guacamayo* es una obra-animal-autómata amigable, que intenta expresarse, salvo que sus palabras no son pronunciadas correctamente, sino más bien con acento extranjero.

En 1992, año de creación de esta obra, el mundo celebraba los 500 años de la llegada de Cristóbal Colón a América; podemos decir que, desde su concepción, esta obra hace referencia al “encuentro de dos mundos”. También es pertinente recordar que los guacamayos y otros loros son en general un ícono del exotismo de los bestiarios americanos de la conquista y colonización. Esta obra se plantea en términos críticos en relación a la historia, en tanto pone en evidencia la incomprensión inicial que caracterizó los primeros contactos entre europeos e indígenas. Este loro artificial y políglota encarna la crisis producida por la superposición de culturas. Hace referencia a temporalidades diferentes que en su contrapunto expresan problemas irresueltos. El *Guacamayo* fue construido con una tecnología que se volvió obsoleta tan rápido como las lenguas indígenas fueron oprimidas y conquistadas por la lengua del colonizador. En

⁵ Gustavo Buntinx, “Lo impuro y lo contaminado III: pulsiones (neo)barrocas en las rutas de Micromuseo” en Ticio Escobar y Nelly Richard (editores), *Trienal de Chile 2009. Catálogo*, Santiago de Chile, Fundación Trienal de Chile, 2009, p. 241.

⁶ Francisco Mariotti y Jose-Carlos Mariátegui, « Electro-Poet-Rivelazionaria : el rescate de las poesías computacionales de Gianni Toti », en <http://www.ata.org.pe/toti/Gianni%20Toti/Electro-Poet-Rivelazionaria.html> [19 de marzo 20013].

2009, el *Guacamayo* es un objeto prácticamente arcaico, que habla lenguas olvidadas, muertas para buena parte de los habitantes del continente sudamericano.

La región fronteriza entre Chile y Perú siempre ha habido una o más lenguas en común. Desde antes de la llegada de los europeos se habla el aimara y el quechua se impuso también en una vasta porción de los Andes a través de la expansión del imperio Inca, que limitaba al sur con el territorio Mapuche – que corresponde actualmente a la zona central de Chile. Luego los conquistadores impusieron el castellano en todos los territorios colonizados por el Imperio Español en América. Sin embargo, al exponer al espectador de *Lo impuro y lo contaminado III* a la experiencia de la incompreensión, uno se imagina en la situación del viajero que atraviesa una frontera para llegar a un territorio donde los habitantes no comparten su lengua. La persistencia de este límite lingüístico presenta una de las dificultades fundamentales que atraviesan esta investigación: la confrontación a un código desconocido. Es preciso familiarizarse con un lenguaje plástico que, incluso siendo el producto de una historia y una cultura cercanas a la del espectador (y la investigadora), presenta aspectos radicalmente desestabilizantes.

Esta obra expresa una contradicción. De una parte, la tecnología y el trabajo de la inteligencia artificial apuntan a crear un objeto-animal amistoso, que funciona con un programa concebido para establecer un contacto con los espectadores, por medio de computadoras diseñadas para facilitar su uso a los usuarios⁷. Por otra parte, la relación establecida se hace a partir de la pura incompreensión: el público de Santiago no conoce las lenguas habladas por el *Guacamayo*, que tampoco las pronuncia correctamente. La utilidad de las ciencias y la tecnología son cuestionadas en tanto vemos el equívoco entre la mala articulación de las palabras y la barrera lingüística.

En este contexto, el *Guacamayo* juega un rol irónico al acoger a los espectadores a esta exposición, al ofrecerles palabras incomprensibles como testimonio del acceso a un territorio diferente, lleno de contradicciones y complejidades, a la imagen de la mecánica que lo hace funcionar.

La iniciativa del curador de instalar el *Guacamayo* en la entrada no concordaba con la idea inicial del artista, que quería que estuviera en el segundo piso del Museo de Arte Contemporáneo, entre las obras de los pintores de la Amazonía – un “ecosistema” plástico que él considera más cercano a este pájaro. Situado en ese otro contexto, el

⁷ La Commodore AMIGA fue llamada así pues fue concebida para uso doméstico y pretendía ser una computadora amistosa que no planteaba mayores dificultades a sus usuarios.

Guacamayo habría podido encontrarse en su medio ambiente. Aunque pareciera descontextualizado en la entrada, al lado del muro sobre el cual está pintada *La alegoría de las artes* de Laureano Guevara⁸, este posicionamiento pone en valor su rol de tótem guardián o aduanero, permitiendo así que se pueda pensar esta exposición como una ocupación del territorio museal. Un territorio diferente en el seno del Museo de Arte Contemporáneo de Santiago se anuncia por medio de la presencia de este animal tecnológico y políglota. De esta manera, la localización estratégica de la obra pensada por el curador destaca las estrategias del artista para trabajar el problema del encuentro y desencuentro entre la máquina y el hombre, metáfora del encuentro con el otro.

El epígrafe que inicia este capítulo es un extracto de *Altazor o el viaje en paracaídas*, obra del poeta de la vanguardia chilena Vicente Huidobro. La voz de este poema puede identificarse no solo a la de un paracaidista, sino también a la de un pájaro. El nombre del azor está presente en el título. Además, este poema está compuesto de siete cantos y, por lo tanto, pensado en términos de canción. El lenguaje es trabajado hasta la descomposición de la palabra en sonido puro, como se puede constatar al leer el final del poema. La búsqueda de la sonoridad y el juego de la escritura – expresado en caligramas que vemos en otros momentos del poema – apuntan a construir un nuevo lenguaje poético. *Altazor* habla de un viaje hacia el territorio salvaje de la imaginación y la creación.

A la manera de *Altazor*, el *Guacamayo* no anuncia solamente la entrada a un “campo inexplorado”, sino que articula también un lenguaje que le es propio. Su estrategia se basa en la construcción de un lenguaje plástico que desvía la máquina de su fin utilitario al darle un uso artístico, para hacerla devenir un animal plástico. Luego dota de un nuevo uso y sentido a los materiales destinados a volverse desechos. Finalmente, este lenguaje se expresa por medio de una sonoridad nueva que tiene sus raíces en las lenguas amerindias articuladas por el software de voz inglesa, y por una forma igualmente inspirada por las culturas prehispánicas que es a la vez completamente contemporánea. Es el animal-autómata-mestizo, nacido de la hibridación de culturas y el cruce de temporalidades, que expresa la crisis del límite geográfico a través de su materialidad y el uso que hace del lenguaje.

⁸ Pintor y fundador del curso de pintura mural en la Academia de Bellas Artes de la Universidad de Chile a comienzos de los años 1930.