

ARTUR-ITO

Un proyecto **SEDIENTO** 
Diseñado y realizado por **ANTONIO ALVARADO**



ARTUR-ITO · ANTONIO ALVARADO

Asesoramiento Psicoanalítico: Mari Carmen Caillot y Yolanda Fernández.

Concepto

La vida se caracteriza por la toma de decisiones.

Las decisiones se toman en función de los conocimientos que adquirimos mediante el aprendizaje. Pero también de los conocimientos que adquirimos mediante la experiencia. Pero también del desconocimiento que adquirimos en el aprendizaje y del desconocimiento que adquirimos por la experiencia. Pero también tomamos nuestras decisiones en función de las emociones que adquirimos durante el aprendizaje y en general de todo tipo de eventos que se desarrollan a nuestro alrededor.

Estos conocimientos se desarrollan a diversos niveles:

- El consciente.
- El preconscious.
- El inconsciente.

Todo aquello que sucede a nuestro alrededor es captado por nuestros sentidos, filtrado y procesado.

Parte de estas captaciones conforman nuestra apariencia física y nuestro temperamento aparente.

El Consciente · Yo · El principio de realidad; guarda aquella información que aceptamos plenamente, esta información la guardamos plenamente estructurada, y conforma nuestra personalidad aparente.

El Inconsciente · Ello · El principio pulsional; guarda cantidad de información no aceptada, oculta y almacenada de forma desestructurada que nos devuelve, al parecer caóticamente durante el sueño o bien en la vigilia ante determinados estímulos

El Preconscious · Súper-yo · El principio policial; controla a los otros dos; guarda aquella información, que puede ser desagradable pero que aceptamos con reservas, parte de esta información la guarda plenamente estructurada y parte reordenada.

El bicho (la instalación)

Artur-ito, que debe su nombre a R2D2, es una máquina parapléjica que necesita de la ayuda de los demás y que toma datos constantemente.

Hecho a imagen y semejanza de su creador, tiene diversos grados de almacenamiento, cada uno de los cuales se materializa de diferente forma, a semejanza de los humanos.

Dotado de diversos sentidos, guarda todas las experiencias y emociones recibidas.

Como los humanos, tiene reacciones imprevisibles, incluso para su creador. La causa es que posee un inconsciente que destruye, mezcla y reconstruye la información recibida. Esta información le produce sueños que enriquecen su consciente. Ante determinados estímulos no previstos, reaccionará violentamente o con ternura.

Se manifiesta mediante la interpretación de los sonidos recibidos que devuelve según su lógica y/o aprendizaje. Se manifiesta también según las imágenes que recibe que se manifiestan de igual modo. Una vez sea sometido a las correspondientes terapias e intervenciones quirúrgicas, puede llegar a manifestarse de muchas más formas.

Necesita ser alimentado periódicamente y su alimentación se basa en energía eléctrica, es por ello que consta de un órgano alimenticio: su batería.

La estructura física

La apariencia física de Artur-ito es bastante sencilla, como no se puede valer por sí mismo, se encuentra a merced de sus creadores y sus cuidadores, los cuales le han dotado de una apariencia arbitraria, de tal forma que no necesariamente debe gustarle. Hay que reconocer que es poco agraciado.

Su **Estructura Externa** básica es un cubo que consta de los siguientes elementos:

- En el frente:
 - Dos (2) altavoces situados en la parte inferior.
 - Un (1) micrófono, centrado y situado algo por encima de los altavoces.
 - Una (1) cámara de video, situado encima del micrófono

- Un (1) proyector de video y multimedia situado encima del objetivo de la cámara de video.
- En toda su estructura externa:
 - Sensores de diverso tipo: de proximidad, táctiles, olorosos, etcétera.

Su **Estructura Interna** básica consta de los siguientes elementos:

- Un ordenador (1), situado en la parte inferior trasera; este ordenador consta de todos los elementos normales en un ordenador personal, como procesador, tarjeta de sonido y video, tarjeta gráfica, etcétera. Constará además de una batería recargable, que permitirá a Artur-ito trasladarse de un lugar a otro.
- Dos (2) altavoces, situados en la parte inferior delantera
- Un (1) micrófono, centrado y situado en la parte inferior delantera algo por encima de los altavoces.
- Una (1) cámara de video, situada en la parte delantera algo por encima del micrófono
- Un (1) proyector de video y multimedia, situada en la parte delantera algo por encima de la cámara de video.
- Un (1) pequeño habitáculo para el cable del ordenador, que permite que este sea sacado al exterior por la puerta situada en la parte inferior trasera..
- La tecnología necesaria para que funcionen los sensores de diverso tipo y/o cualquier otro elemento del bicho.

La estructura psíquica

Artur-ito tiene un inconsciente que le juega malas pasadas.

Aunque físicamente es dependiente de sus cuidadores, psíquicamente tiene una autonomía basada en su propia estructura, lo que diga o proyecte no depende puntualmente ni de su creador, ni de sus cuidadores.

Dispone de tres (3) memorias de datos (discos duros independientes) y tres estados de comportamiento (correspondientes al Yo, al Ello y al Super-yo) . Cada uno de estos estados participa de cada una de las memorias según la situación y el momento. Sus distintas memorias le indican como debe responder.

Funcionamiento

La cámara, el micrófono o micrófonos y los distintos sensores van recogiendo la información que reciben y la procesan.

Existen tres discos duros: el Yo, el Ello y el Super-yo, cada uno guarda la información que le corresponde según hemos indicado en el apartado *Concepto*.

Estas imágenes, sensaciones y sonidos serán grabados aleatoriamente. Cuando Artur-ito esté solo seguirá procesando de forma mas reposada que cuando esté acompañado que podrá reaccionar a los estímulos externos.

Unos grandes plásticos transparentes, situados en mitad de la sala, reflejaran en ambas direcciones la propia imagen del visitante y las imágenes proyectada. Estas láminas reflejan y permiten a su vez traspasar la proyección y ver la realidad que está tras ellos.

Las respuestas (proyecciones y sonidos) dependerán del estado de ánimo de Artur-ito que estará determinado por el stress que puedan producir las personas o máquinas que se encuentren a su alrededor en función de sus comentarios o de la rapidez o lentitud de movimientos. Podrá captar y reconocer determinados vocablos, determinada intensidad de sonido o movimiento e incluso determinados colores que influirán en las respuestas de su *inconsciente-ello*; el *preconsciente-súper yo* controlará estas respuestas para que no sean desmesuradas, aunque pueden serlo ante determinados estímulos..

Necesidades técnicas

- Software específico.
- Una (1) cámaras, dotadas de sendos sensores que siguen la evolución del espectador.
- Uno (1) proyector.
- Dos (2) altavoces mínimo.
- Un (1) ordenadores PC con tres discos duros.

- Diversos detectores de presencia.
- Micrófonos.

Información a la hora del desarrollo

Es evidente que hay elementos y resultados más importantes que otros. El captar y guardar aleatoriamente las imágenes, para luego ser proyectadas también aleatoriamente es el más importante de todos. Lo demás es ir rizando el rizo. Como los discos duros tendrán una capacidad máxima, pueden borrarse también grabaciones aleatoriamente que dejarían espacio libre; en el disco correspondiente al *Yo* se borrarán los datos al poco de ser introducidos (unos minutos) o este pasará sus datos al *Ello* o al *Super-yo*, este disco puede ser de menor, siendo los otros dos mucho mayores.

© Antonio Alvarado 2006-2008