

Dispositivi mentali

La prima generazione del dispositivo fu configurata per i malati di gravi affezioni neurologiche al linguaggio; attraverso un chip subcutaneo gli impulsi cerebrali erano interpretati da un programma di riconoscimento cerebrale (*Brain Recognition Program*) e venivano associati a un applicativo di output, un programma di videoscrittura installato sullo smart phone del paziente.

L'uso clinico ebbe tanto successo che si decise l'estensione del progetto al di fuori dell'ambito ospedaliero e si sviluppò un applicativo per le componenti grafiche e uno per le componenti emotive. Inoltre venne migliorato anche l'output, nella seconda generazione del dispositivo, gli applicativi realizzavano file riprodotti su schermi virtuali a scomparsa degli smart phone. Si pensava musica e si riproduceva la musica che si era pensata, si aveva un desiderio e lo si vedeva scritto, si immaginava la Gioconda e la si proiettava sullo schermo virtuale per come la si aveva immaginata. L'esperimento apparve però obsoleto, rendeva inutile gran parte della manualità degli individui ma non risolveva nessun problema organizzativo ed esistenziale.

Fu allora studiato il *Brain Interrelated Program*, il cuore della terza generazione di questa tipologia di device, capace di mettere in circuito tutti i *Brain Recognition Program*, a livello del sistema aziendale, di quello fiscale e infine bancario ed esercitare un controllo di conformità sui file prodotti. Il dispositivo di conformità era il *Brain Desubjective Format*, una procedura di desoggettivazione del contenuto dei pensieri. Fu considerato per lungo tempo uno standard operativo imprescindibile.