

## Rescatando al Usuario "Brain"



Clickea en la imagen para ir a esquema de metáforas propuestas

Ni los cerebros son como las computadoras ni las computadoras son como los cerebros.

Pero la tecnología es como la política: el arte de lo posible. Todo se digitaliza... y muy pronto se digitalizaría el cerebro-mente. Sin embargo, hay una estrategia a contramarcha del objetivo digitalizador y que a la vez aumenta nuestra performance: desde lo analógico podemos simular a lo digital, invirtiendo la metáfora tecnológica a nuestro favor.

¿Cuál es la metáfora tecnológica a la que nos referimos y proponemos invertir? **"Las computadoras son como cerebros"**.

Es una metáfora alineada con "Los automóviles son como piernas". "Los instrumentos ópticos son como ojos", "Los robots son como personas", y así sucesivamente.

Sin embargo, la metáfora "Los cerebros son como computadoras" no es la inversión correcta de la metáfora "Las computadoras son cerebros". Descartamos tal inversión de la metáfora tecnológica simplemente porque deja fuera al principal componente: el usuario de las tecnologías. El usuario, por lo general, queda soslayado innecesariamente siendo el factor crucial en todos los casos.

La Realidad Virtual y la Realidad Aumentada son imitaciones tecnológicas digitales de lo que naturalmente y analógicamente ya hacemos: por ejemplo, las palabras con las que nombramos a entornos y objetos serían una forma natural de Realidad Aumentada, y nuestra interacción física con tales entornos y objetos sería una forma natural de Realidad Virtual.

La metáfora invertida a la que nos referimos consiste en "simular" que utilizamos tecnología digital, más precisamente, que estamos "utilizando" las interfaces más amigables posibles (cuerpo e imaginería mental) para operar con objetos y entornos de Realidad Virtual y Aumentada. El **"usuario"**, no considerado habitualmente, es el cerebro; y las interfaces que utiliza, el cuerpo (sistema sensoriomotor) y la mente (pantalla mental, imaginería). Los objetos y entornos reales pasan a cumplir funciones de objetos virtuales y aumentados (por proyección metafórica) con los que podemos interactuar, tal cual como cuando utilizamos la tecnología digital.

Este procedimiento por analogía permite integrar y procesar experiencias e información con nuevas posibilidades, y de la manera más sencilla posible. Es una evidente expansión cognitiva, naturalmente lograda, simplemente por invertir metafóricamente la funcionalidad de las tecnologías digitales que más mejoras cognitivas producen según las investigaciones realizadas desde los 90's hasta la fecha.