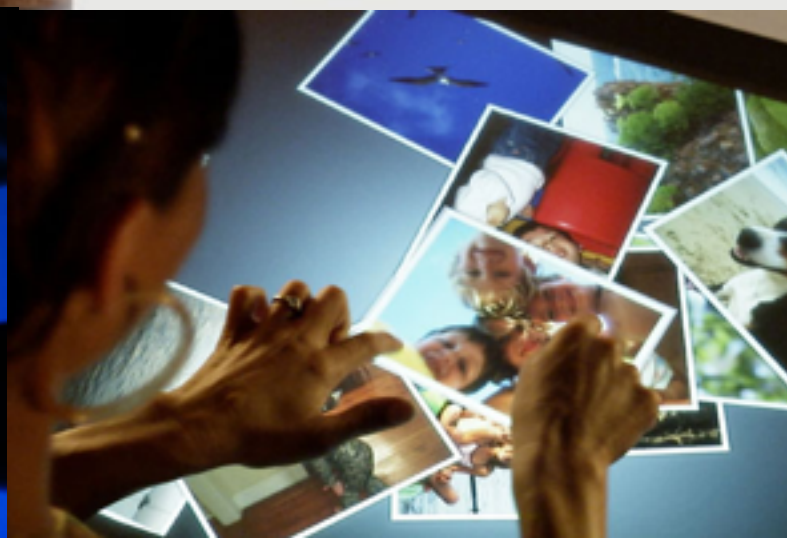


LAZER E CULTURA DIGITAL

CIBERNÉTICA

Prof. Carlos Café Dias

O FUTURO
CHEGOU!



Com o surgimento das tecnologias digitais, os padrões da vida cotidiana transformaram-se e reestruturaram o trabalho, o lazer e a cultura em geral.

As tecnologias da mídia somadas com a informática proporcionaram mais diversidade na escolha, mais autonomia e mais abertura para outras culturas.

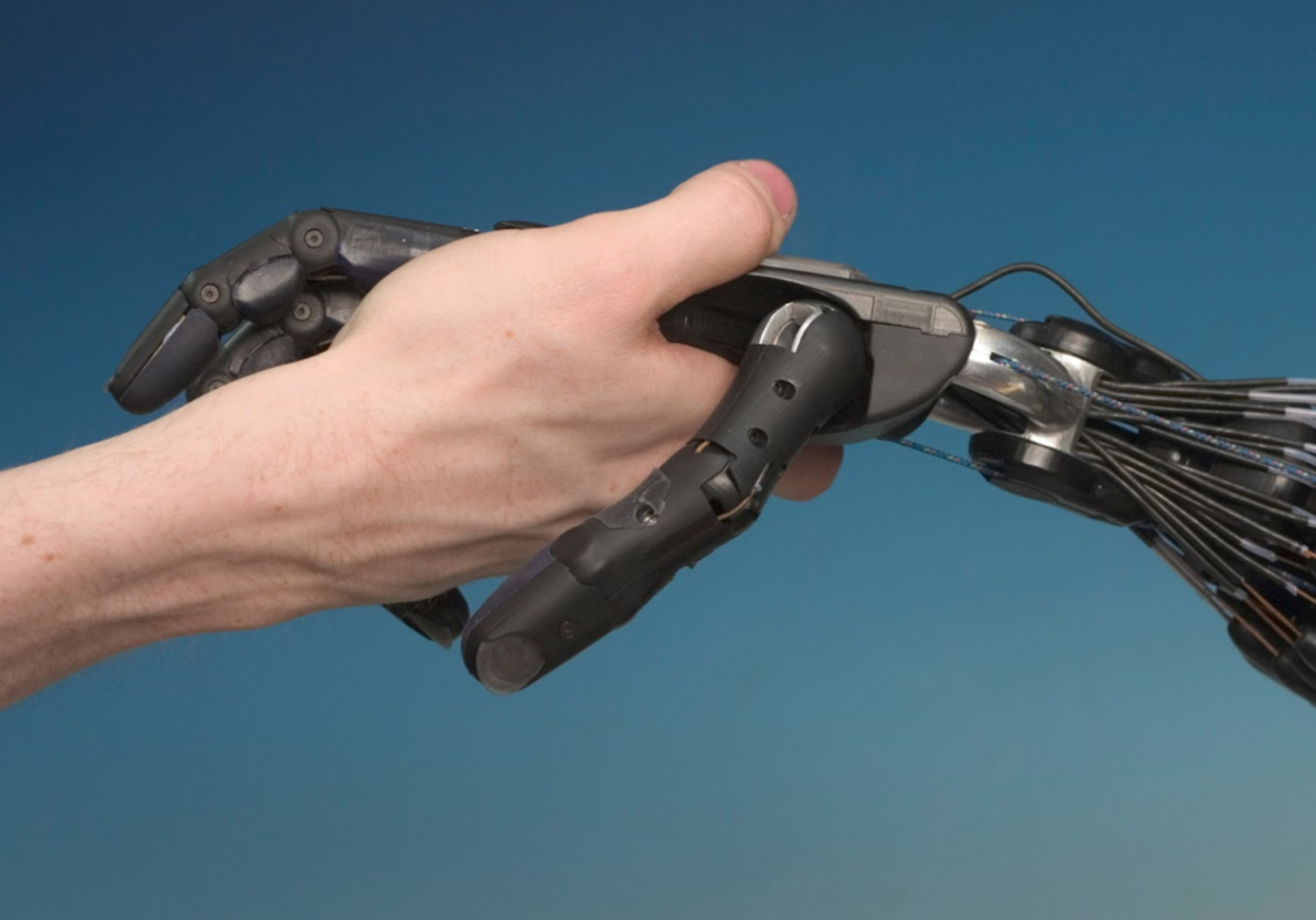


Na **cultura das mídias** somos submetidos a fluxos constantes de imagens, mundos virtuais, entretenimento, sexo e política, que de certa maneira reordenaram a percepção de espaço e tempo para tentar anular as distinções entre realidade e imagem, produzindo novos modos de subjetividade e de experimentações.



De todas as teorias, uma das mais interessantes para o estudo da imagem é a teoria da **cibernética**, que pesquisa a revolução tecnológica, a informatização da sociedade e os meios de comunicação bidirecionais.

O QUE É CIBERNÉTICA?



A **cibernética**, termo derivado do grego que significa a arte de conduzir, trata do estudo do campo das comunicações e do controle das máquinas.

A elaboração dessa teoria foi do professor **Norbert Wiener**, do MIT (Massachusetts Institute of Technology) que em 1948 postulava a determinação do novo conceito de informação como parâmetro elementar da comunicação humano-máquina que mais tarde iria influenciar pesquisas posteriores em **Inteligência Artificial** (A.I), **Interação Humano-Computador** (IHC), **Realidade Virtual**, Nano-tecnologia, etc.

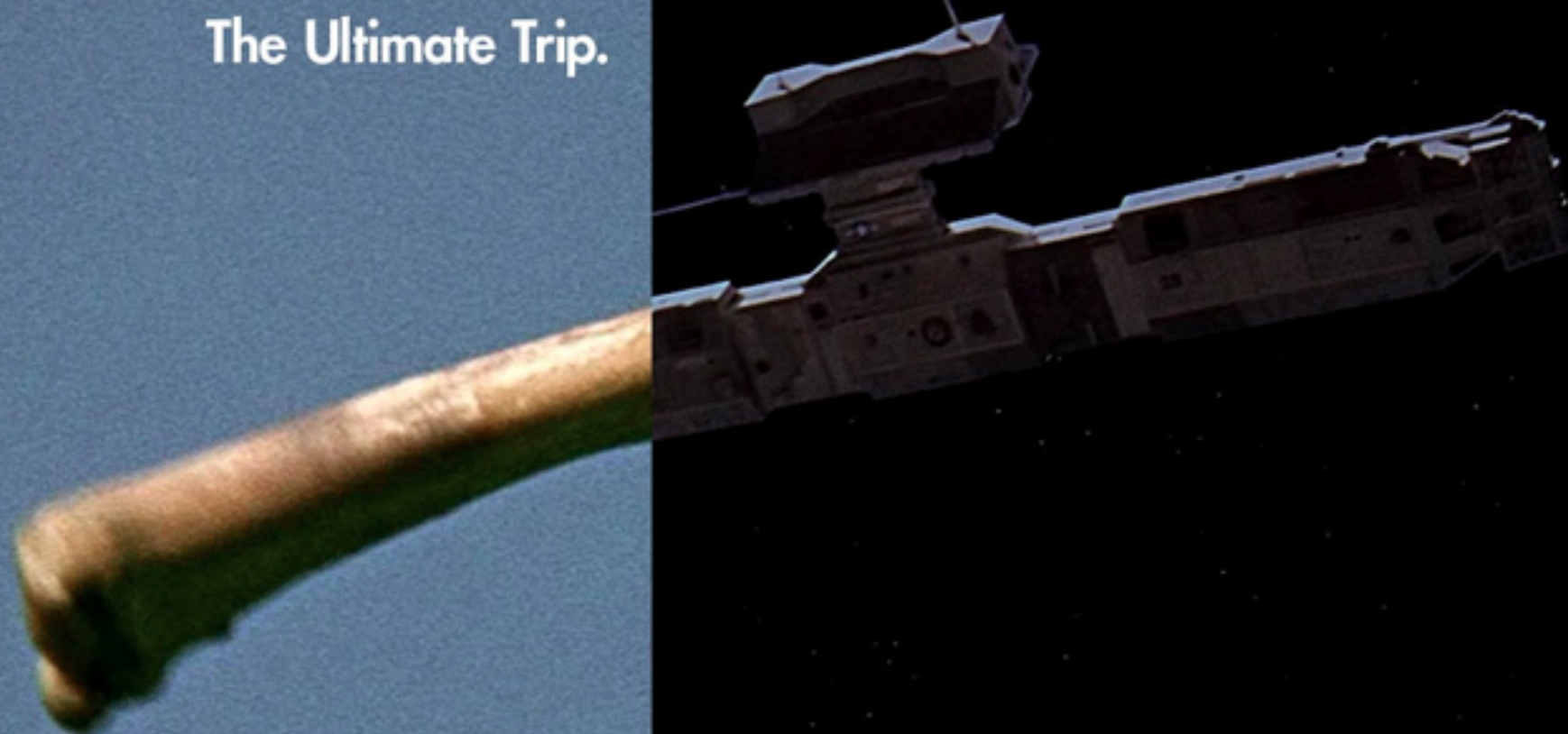
CIBERNÉTICA NO CINEMA



2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO (1968)

A STANLEY KUBRICK PRODUCTION

The Ultimate Trip.



2001

A SPACE ODYSSEY

Starring KEIR DULLEA GARY LOCKWOOD
Screenplay by STANLEY KUBRICK And ARTHUR C. CLARKE Produced and Directed by STANLEY KUBRICK

SUPER PANAVISION AND METROCOLOR Blue Funnel Design

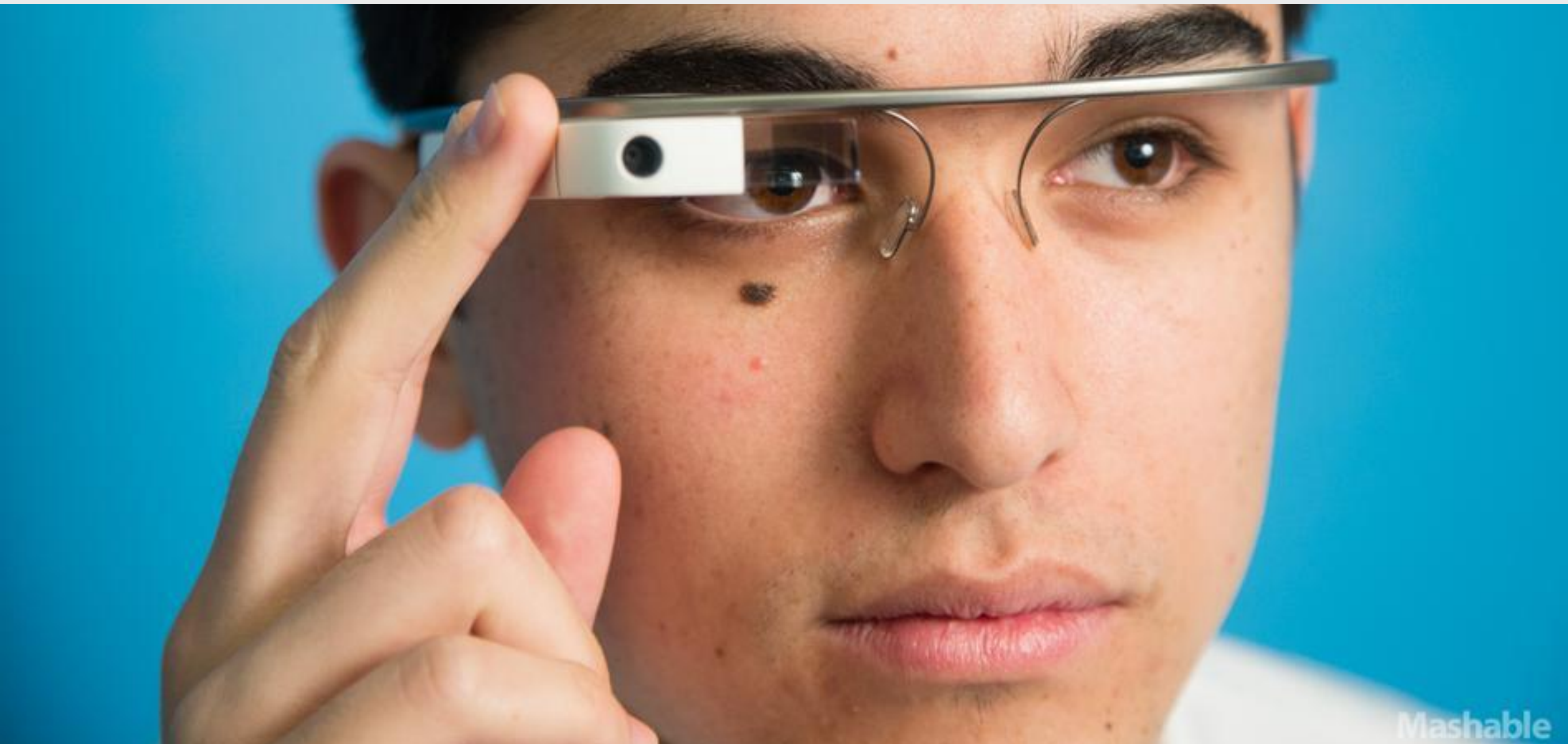
I, ROBOT (2004)



WALL-E (2008)



O QUE VÊM
POR AÍ ?







FIM