

Universidade Federal de Campina Grande
Disciplina: Informática e Sociedade
Professor: Robert Menezes
Curso: Ciência da Computação
Aluno1: Cilas Medeiros de Farias Marques
Aluno2: Brenno Harten Pinto Coelho Florêncio

F7 - Resumo capítulo 7 - Freire

Texto: Tecnocultura: imagem e percepção do mundo atual.

Atualmente, é inegável que a relação entre tecnologia e cultura se faz presente em todos os campos do conhecimento. Nesse sentido, atreladas aos meios de comunicação de massa, o desenvolvimento de um conceito de indústria cultural apresenta uma crítica virulenta à cultura para as massas. Afinal, ela tem o seu motor baseada na reprodução dos bens culturais que estão a serviço da reprodução da sociedade, evitando que a sociedade se depare com o diferente e o inusitado. Assim ocasionando, conseqüentemente, um determinismo tecnológico, considerando que uma tecnologia, sempre condicionará os modos de percepção, ação e comunicação de uma determinada sociedade, impondo um modelo cultural volátil, que se baseia na alienação e manipulação das massas.

A tecnocultura, conceito que diz respeito à compreensão da produção e difusão cultural na sociedade contemporânea, faz-se um importante agente frente à esse processo. Ademais, o acesso à informação e às experiências culturais contemporâneas, são comercializados prioritariamente por meios tecnológicos, acarretando assim, em uma correspondência entre as tecnologias e suas implicações socioculturais. Vale salientar também, que a sociedade não controla o curso da transformação tecnológica, pois a criatividade e a iniciativa empreendedora intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo, nem sempre previsível e explicável por indicadores racionais e logicamente construídos.

Partindo do princípio de que o homem sofre influência da tecnologia e que é modificado por suas próprias invenções, Freire destaca os estudos de Jonathan Crary, relacionados às teorias de Foucault, frente aos estilos de imagens e visões do mundo contemporâneo. Desse modo abordando o envolvimento dos corpos no espaço, regulamentando as atividades e implementações dos corpos individuais, responsáveis por codificar e normalizar o observador, que se encontra dentro de um rígido sistema de consumo visual, ressaltando que o olhar humano é também construído pela cultura em que ele está inserido, ou seja, o olhar age sobre o indivíduo e sobre a sociedade. Assim, resultando, em suma, em um processo de racionalização da sensação e gerenciamento da percepção, cujo foco central está na atenção do observador recém-modelo.

Vale ressaltar que a atenção é o meio pelo qual um indivíduo pode transcender as limitações subjetivas e ter uma percepção única por si mesmo. Frente ao tratamento da atenção e da percepção nos dias atuais, construíram-se paralelamente à invenção e aprimoramento de dispositivos tecnológicos usados para espetáculos, entretenimentos e exposições. Com o início da sofisticação dos laboratórios dentro dos estudos sobre a percepção, a sensação torna-se um efeito ou uma série de efeitos de algo tecnologicamente produzido, ou seja, o espetáculo passa a se preocupar com a construção de condições que visam prender a atenção populacional. Assim, individualizando e mobilizando as pessoas, mesmo em um mundo em que a mobilidade e a circulação são onipresentes, tornando a atenção a chave para o funcionamento de formas não coercitivas de poder.

Contudo o espetáculo não é uma óptica do poder, mas sim, uma arquitetura. A televisão e o computador pessoal são, por exemplo, métodos para gerenciamento da atenção que usam o particionamento e a sedentarização, construindo corpos controláveis e úteis simultaneamente, mesmo que eles estimulem a ilusão de escolha e “interatividade”. Além de ambos terem, ao mesmo tempo, um caráter de vigilância e de espetáculo, cuja separação, isolamento e facilidade de monitoramento ocorrem em razão da atenção do observador sobre a tela. Essa atenção seria capaz de guiar ou ser guiada por processamentos internos de gravação, recuperação e manutenção do fluxo de imagens e dos dados a ela vinculados.

O capitalismo e as atuais técnicas informáticas e genéricas convivem bem com a “atenção fragmentada atual”, ou seja, o foco deslocou-se para o molecular, um outro nível de atenção, captado e gerenciado por outros meios, quase imperceptíveis. Nesse sentido, sendo a imposição de um permanente baixo nível de atenção que é mantido em diferentes níveis ao longo de grandes extensões da vida cotidiana, onde sistemas de informação e telemática simulam a possibilidade de sinuosidades e desvios, nos quais a recepção de estímulos e a padronização de respostas, produzem uma mistura sem precedentes de uma atenção difusa, que pode ser mantida por períodos extremamente longos.

Entretanto, a diferença atual entre sensação e percepção está no modo como a inclusão da informação se dá, isto é, como ela é vista sendo um componente intrínseco e imanente em todas as relações. Trata-se de um tipo de percepção e sensação de difícil acesso e captação, pois nos tempos de hoje, o indivíduo tornou-se individual e divisível. Desse modo, no cenário cibernético-informático atual, é importante observar as questões referentes à percepção da relação homem-máquina. Ademais, a aceleração é tanta que há uma dificuldade em compreender e perceber todo esse movimento, e observar as alterações sensorio-perceptivas que ocorrem a cada dia. E assim, entender a percepção nos vários aspectos de uma análise sobre o relacionamento homem-máquina, em um momento em que o conceito de informação atravessa mais visceralmente todos os campos do conhecimento, quer seja metaforicamente ou não.