

AS NOVAS TECNOLOGIAS E A PRODUÇÃO DO TEXTO JORNALÍSTICO

Elaine Javorski

Doutoranda em Comunicación y Periodismo pela Universidad Autónoma de Barcelona,
Mestre em Comunicação e Indústria Cultural pela Universidade Católica Portuguesa e
especialista em Estudos do Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Catarina.
Docente da UniBrasil e da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

RESUMO

Esta pesquisa analisa a introdução do computador na redação do jornal e as mudanças no cotidiano profissional dos jornalistas. Procura contextualizar a evolução tecnológica ao longo da história da imprensa e delimitar as mudanças significativas. Dedicar atenção especial às mudanças na estrutura dos textos jornalísticos, no processo de trabalho e nas mudanças sociais no cotidiano deste profissional.

Palavras-chave: Novas tecnologias, comunicação, texto jornalístico

ABSTRACT

This research analyses the introduction of computers into newsrooms and the changes they brought to journalists professional routine. It gives a context of technology evolution through out press history, so as to establish the changes that can be considered important and if are elements of change. It also comments on the changes in text structure, job processes, and particularly on the social changes in this professional.

Key-Words: New communication technology, communication, journalistic writing

INTRODUÇÃO

Sócrates considerava a escrita um entorpecente para a memória. O filósofo grego não deixou nenhum texto escrito de seu próprio punho. Suas idéias só chegaram até nós através de seu discípulo Platão. Assim como Sócrates criticava a escrita, muitas pessoas tem receio de que um novo modo de comunicação mine um modo de vida anterior. Para muitos, o velho modo de vida pode não ser melhor mas é certamente mais confortável do que o que está por vir. Afinal, o modo antigo é conhecido. Para a maioria das pessoas, a antiga maneira de comunicar e, por isso, de viver é normalmente inferior à nova. O cinema, no princípio do século XX e a televisão, na segunda metade do século passado, foram alvos dos cruzados dessa fê cultural. O mesmo acontece com o

computador.

O uso desse aparato se expandiu com muita força nas últimas décadas. Hoje é quase tão popular quanto à televisão. Sua chegada transformou muitos ambientes de trabalho. Cargos ocupados por profissionais foram substituídos pela máquina. Nos bancos, por conta dos caixas eletrônicos, o número de atendentes diminuiu. O mesmo aconteceu em outros diversos setores, inclusive no jornalismo. Mais do que cortar postos, as empresas se viram obrigadas a se adequar por causa da máquina. Ambientes foram refrigerados e as redações se tornaram mais limpas, livres das folhas de papel sujas de tinta que se espalhavam pela redação por conta de erros na máquina de escrever.

Este trabalho pretende fazer uma reflexão sobre as novas tecnologias e sua influência no cotidiano do jornalismo. É feita uma revisão bibliográfica para discutir todas as transformações pelas quais passaram as redações e como elas foram sentidas nas rotinas produtivas. Autores como Pierre Levy, Nilson Lage, Paul Levinson, Steven Johnson e Marshall MacLuhan foram utilizados de forma a contextualizar o processo dos novos meios de comunicação mas também servem como testemunhas dessa transformação.

O COMPUTADOR NO COTIDIANO DO HOMEM

No decorrer de poucos anos, o computador mudou completamente as formas de comunicação e transformou todos os tipos de informação, com uma capacidade difusora que os próprios idealizadores não poderiam sequer imaginar há apenas trinta anos. De acordo com Enrico Carità (1987), nasceu como a escrita, usada primeiro para cálculos, estatísticas, a gestão mais prosaica dos homens e das coisas. Com o passar do tempo, tornou-se rapidamente uma mídia de comunicação de massa. A diferença é que ela é ainda mais geral que a escrita manuscrita ou a impressão porque também permite processar e difundir o som e a imagem enquanto tais. “A informática não se contenta com a notação musical, por exemplo, ela também executa a música” (LEVY, 1993, pág. 117).

Foi para aproveitar essa capacidade, e vendo nela uma forma de progresso, que o computador passou a fazer parte do cotidiano dos homens. Na escola, em casa ou até mesmo nos caixas automáticos de um banco, ninguém está livre dos meios informáticos inventados para “facilitar” a vida. Mais do que um canal de auxílio, o computador passa a ser um componente de valor para a sociedade.

O computador, apesar de ser um dos últimos rebentos da família dos produtos eletrônicos, transformou-se numa realidade característica das sociedades industriais evoluídas (ou pós-industriais), a ponto de hoje ser possível medir o grau de desenvolvimento de uma sociedade em termos do número de computadores utilizados (ou da potência de cálculo instalada), assim como no século passado isso podia ser medido em termos de produção de aço. (CARITÀ 1987, pag. 288)

Para Pierre Levy o computador é um dispositivo técnico através do qual percebemos o mundo, e isso não apenas num plano empírico, mas também em um plano transcendental porque cada vez mais concebemos o social, os seres vivos ou os processos cognitivos através de uma matriz de leitura informática.

Vivemos hoje numa destas épocas limítrofes na qual toda a antiga

ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado. (LEVY 1993. pag.17)

É com essa maneira de ver os fatos, sob um prisma mais técnico e virtual, que a sociedade acaba por moldar-se num novo estilo. Levy percebe que ao analisar tudo aquilo que, em nossa forma de pensar, depende da oralidade, da escrita e da impressão, descobriremos que aprendemos o conhecimento por simulação, típico da cultura informática, com os critérios e os reflexos mentais ligados às tecnologias intelectuais anteriores. “Colocar em perspectiva, relativizar as formas teóricas ou críticas de pensar que perdem terreno hoje, isto talvez facilite o indispensável trabalho de luto que permitirá abrimo-nos a novas formas de comunicar e de conhecer” (LEVY 1993, pág.19).

O computador facilitou tantas ações do homem que ele hoje pode considerar-se um ser superior diante da máquina, que o obedece e não reage. “Talvez por termos sido estragados com os mimos de tantas ajudas tecnológicas, mas também por termos perdido o hábito de fazermos esforços físicos, achamos que as nossas máquinas deveriam obedecer instantaneamente, sem nos pedir nada a não ser alguma atenção e, às vezes, nem isso” (Kerckhove 1997, pág.139). Os trabalhos considerados repetitivos e manuais pareciam estar destinados a serem eliminados. Isso pode ser aplicado tanto para um trabalho escolar, de um escritório como para uma redação de jornal. Mas a facilidade no uso dessa ferramenta se deve a um recurso fundamental para o entendimento entre homem-máquina: a interface.

INTERFACE: A INTERAÇÃO ENTRE HOMEM E MÁQUINA

Gutenberg combinou a prensa de uva e a prensa tipográfica chinesa para criar uma prensa de jornal. O computador também é uma combinação entre vários objetos já usados por nós como as línguas, números, escritas, alfabetos, impressão, a máquina de escrever (teclado), a informática, os programas, etc. Cada um destes elementos é uma interface. Muitas delas agem nas entranhas do computador traduzindo, transformando. Mas todas contribuem para compor esse agenciamento complexo que é a máquina. Pierre Levy define o termo interface: “enquanto vocábulo especializado, a palavra “interface” designa um dispositivo que garante a comunicação entre dois sistemas informáticos distintos ou um sistema informático e uma rede de comunicação” (LEVY 1993, pág. 176). Para Steven Johnson (2001), interface é, no sentido mais simples, *softwares* que dão forma à interação entre usuário e computador. É uma espécie de tradutor da linguagem digital.

O livro é uma rede de interfaces. O exemplo é de Pierre Levy que explica:

Há, em primeiro lugar, o próprio principio da escrita, que é a interface visual da língua ou do pensamento. A esta primeira característica vem articular-se a do alfabeto fonético (e não a ideografia). Por sua vez, o sistema alfabético encontra-se envolvido sob uma aparência, em uma embalagem particular. É a interface romana, e não grega ou a árabe. (LEVY, 1993, pág. 179).

O autor segue o caminho da rede de interface e chega à impressão, também ela parte desta rede notando que, caso se acrescente ou suprima uma única interface à rede técnica da escrita em um dado momento, toda a relação com o texto se transforma. Todas as técnicas podem ser analisadas em redes de interface. Armas, ferramentas e outras máquinas são concebidas para misturarem-se com módulos cognitivos, circuitos sensoriomotores, porções de anatomia humana e outros artefatos em múltiplos agenciamentos de trabalho, guerra ou comunicação.

Segundo Pierre Levy (1993), a noção de interface pode estender-se para outros domínios dos artefatos. Ele diz que esta é a vocação da interface já que ela é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código para outro, do análogo para o digital, do mecânico para o humano e etc.

Através da interface passam outras interfaces. A partir de uma, surgem outras que se embutem, que se dobram e se misturam. É como se o conteúdo pudesse se desdobrar em várias formas.

A primeira interface do nosso corpo é a pele, estanque e porosa, fronteira e local de trocas, limite e contato. Mas o que esta pele envolve? No nível da cabeça, a caixa craniana. E nesta caixa? O cérebro: uma extraordinária rede de comutadores e de fios entrelaçados, eles mesmos conectados por inúmeros (neuro-) transmissores. (LEVY, 1993, pág. 182).

As interfaces surgem de nossas experiências e as usamos para modificar nosso modelo mental do mundo que nos cerca. A capacidade de simular o ambiente e suas reações certamente desempenha um papel fundamental para todos os organismos capazes de aprender.

O computador trabalha com sinais e símbolos. Ele funciona através de minúsculos pulsos de eletricidade, que representam um estado “ligado” ou um estado “desligado”, um 0 ou um 1. Os seres humanos pensam através de imagens, palavras, valores, sons, associações. “Um computador que nada faça além de manipular sequências de zeros e uns não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também *representar-se a si mesmo* ao usuário, numa linguagem que este compreenda” (JOHNSON, 2001, pág. 17). O computador deve ser não uma máquina de causa-efeito, como um automóvel, mas sim uma máquina que trabalha com representações e sinais, com um sistema simbólico. Esse aspecto faz com que o computador se pareça com tecnologias antigas como a prensa de Gutenberg.

A 'interface gráfica do usuário' foi desenvolvida pelo *Palo Alto Research Center da Xerox* na década de 70 e depois popularizada pelo Macintosh, da *Apple*. Steve Jobs e seus colaboradores, sob a direção de Alan Kay e a equipe do *Palo-Alto Research Center*, trabalharam muito tempo no desenvolvimento de uma interface informática que simulasse o ambiente de um escritório. Tudo foi pensado com base no que já existia, tanto os ícones como os acessórios. A tela, por exemplo, teve sua largura calculada a partir do tamanho e formato padrão de uma folha de papel. Assim, os textos visualizados na tela poderiam ter a mesma dimensão quando impressos.

A adoção dessa interface mudou completamente o modo como computador e o usuário interagem. O responsável pela aplicação desse dispositivo foi Doug Engelbart, diretor

do *Augmentation Research Center* do *Stanford Research Institute*, ainda nos anos 50. Ele queria mais do que a simples exibição de caracteres num tela de computador. Queria uma interface que permitisse o envolvimento da máquina com o utilizador. Com essa nova idéia, os ícones passaram a associar-se com palavras e símbolos já existentes na memória do utilizador. As metáforas visuais que a demonstração de Engelbart produziu pela primeira vez na década de 60 tiveram provavelmente mais a ver com a popularização da revolução digital do que qualquer outro avanço já registrado no campo do *software*. Há poucos atos criativos na vida contemporânea mais significativos que esse, e poucos com consequências sociais tão amplas. Steven Johnson acredita que o crescente avanço das tecnologias e a complexidade da arte colocada por meio da interface, vai nos obrigar a procurar uma nova linguagem. Desta forma, teremos que criar um vocabulário novo para descrever as novas ferramentas. “Vivemos numa sociedade cada vez mais moldada por eventos que se produzem no ciberespaço, e apesar disso o ciberespaço continua (...) invisível. Nosso único acesso a este universo paralelo de zeros e uns se dá através do conduto da interface do computador” (JOHNSON, 2001, pág.20).

As janelas são o exemplo de interface muito visível. Elas trouxeram a possibilidade de ter dois documentos abertos. Mas o mais importante é poder ziguezaguear entre estes dois documentos com um único do toque no *mouse*. Fazemos isso todos os dias: alternamos entre dúzias de modos diferentes sem pensar sobre isso. Fazemos um documento de texto, outro de cálculo, uma planilha, tudo com uma facilidade e mobilidade incrível. Diferente de quando tínhamos que iniciar cada um destes trabalhos digitando uma sequência obscura de letras, por exemplo. O sistema era “contra-intuitivo”, nas palavras de Steven Johnson. A janela nos fez pensar de forma múltipla, seja na forma de planejar ou realizar tarefas. Aliás, “multitarefa” é mesmo um termo da era digital, apesar deste termo já ter sido colocado em prática há muito tempo: mesmo na área campesina, muitas mulheres já cuidaram dos seus bebês enquanto lavravam a terra, por exemplo.

A interface mudou mais do que apenas a maneira como usamos o computador. Mudou nosso comportamento e pensamento, assim como o carro mudou o modo como as cidades se desenvolviam (empurrando os centros urbanos para periferia). Muitos autores contemporâneos acreditam que a revolução digital tem transformado as bolsas de valores, a pesquisa nas bibliotecas, e muitos outros segmentos. E desta forma, transforma também nossa experiência do mundo, assim como a Revolução Industrial transformou as experiências dos ocidentais do século XIX. Essa nossa relação com a interface moderna alterou não só nossa percepção do espaço de dados mas também nossa percepção dos ambientes do mundo real.

Numa era da informação, as metáforas que usamos para compreender nossos zeros e uns são tão centrais, tão significativas, quanto as catedrais da Idade Média. A vida social daquele tempo girava em torno das espirais e arcobotantes da “infinidade imaginada”. Em nossas próprias vidas, agora, giramos em torno de um texto mais prosaico: o desktop do computador. (JOHNSON, 2001, pág. 38).

Para Levy (1993), a maior parte dos programas atuais desempenha um papel de tecnologia intelectual: eles reorganizam, de certa forma, a visão de mundo dos usuários e modificam seus reflexos mentais. Na medida que a tecnologia avança, várias funções são eliminadas, mas uma outra série delas são criadas e novas habilidades surgem, assim a ecologia cognitiva se transforma. Estudos de psicologia cognitiva têm

observado que os assuntos abordados nas conversas do dia-a-dia possuem muito menos estrutura, sendo menos hierarquizados e organizados do que os textos escritos. Estas características são associadas às deficiências na capacidade da memória humana de curto prazo. Numa conversa não temos tempo para dispor de recursos externos com a finalidade de armazenar e organizar o que falamos. Por isso, mudamos de idéia e assunto sem nos aperceber, não temos uma argumentação organizada. “Contestamos discursos com mais facilidade do que dialogamos. Usamos processos retóricos mais do que raciocínio passo a passo. Reafirmamos nossos argumentos em vez de avaliar em conjunto as provas e justificativas de cada inferência” (LEVY, 1993, pág. 66).

No livro *Galáxia de Gutenberg*, McLuhan tenta elucidar os reais efeitos causados pela escrita fonética na aquisição de novos modos de percepção, teoria que pode ser aplicada também nas tecnologias surgidas nos últimos anos. “Em termos mais simples, pode-se dizer que o surto de uma nova tecnologia, que estende ou prolonga um ou mais de nossos sentidos em sua ação exterior no mundo social, provoca, pelo seu próprio efeito, um novo relacionamento entre todos os nossos sentidos na cultura particular assim afetada” (MCLUHAN, 1977, pág. 70). Para o autor canadense, é fácil ver, hoje em dia, que tal mudança de razão ou proporção entre os sentidos ocorre em cada caso de mudança de uma tecnologia exterior. Para ele isso não era notado antes porque, no passado, talvez as mudanças ocorressem um tanto gradativamente. Hoje experimentamos tal série de novas tecnologias em nosso próprio mundo e, além disso, temos meios de observar tantas outras culturas, que somente grande falta de atenção é que nos poderia agora ocultar o papel das novas tecnologias, principalmente dos meios de comunicação, na alteração de posição e de relações de nossos sentidos.

NOVAS TECNOLOGIAS E JORNALISMO: A NOVA FORMA DE ESCREVER

A palavra *profissional* vem da mesma raiz que *profeta* – aquele que é capaz de antecipar o tempo, preparar-se para as mudanças, em oposição àquele que domina, mesmo com proficiência, procedimentos tidos como definitivos. Não poderia haver explicação melhor em tempos de mudanças tecnológicas e, conseqüentemente, humanas. Os profissionais do jornalismo, assim como de outras áreas, tiveram que se adaptar a uma nova máquina, depois de décadas de estagnação. O computador surgiu como um instrumento de trabalho que pouparia tempo e dinheiro. Foi introduzido com grande velocidade durante as últimas décadas em uma multiplicidade de tarefas até então reservadas aos homens.

Desse modo, as ocupações das pessoas vão variando, e, inclusive, mudam os horários de trabalho, número de horas dedicadas ao lazer e, por que não dizer, em determinados campos, verifica-se a possibilidade de conservar o posto de trabalho ou ser substituído por uma máquina, como já aconteceu em outras épocas. (RECORDER, 1995, pág. 13)

É o que aconteceu com a Revolução Industrial. Apesar das revoltas e da destruição de máquinas, a burguesia industrial impôs a utilização destas, que se tornaram o símbolo mais evidente do desenvolvimento econômico. Para Briggs e Burke, a 'revolução industrial' e a 'revolução da comunicação' podem ser vistas como parte do mesmo processo. “A tecnologia nunca pode ser separada da economia, e o conceito de

revolução industrial precedeu o de revolução da comunicação – longa, contínua e eterna” (BRIGGS e BURKE, 2004, pág. 111). Se estes conceitos de revolução estão ligados, terão consequência na economia. É preciso mão-de-obra, cabeças pensantes que criem novos programas e facilitem a utilização das novas tecnologias. As máquinas são inventadas e reinventadas todos os dias para substituir o trabalho humano.

Para Nilson Lage (1996), os produtos de informática revolucionaram não apenas a indústria dos jornais, mas a indústria da informação.

As primeiras mudanças radicais ocorreram e continuam ocorrendo no segmento industrial, desde a composição das matérias (antes em linhas de chumbo-antimônio) até o desenvolvimento de programas capazes de separar as cores fundamentais e de confeccionar as páginas, em jornalismo impresso; de editar e programar noticiário radiofônicos em sistemas não lineares; mais recentemente, de fazer o mesmo com programas de telejornalismo. (LAGE 2002, pág. 9)

Mas a mudança acarretada pelo computador trouxe também facilidades que mudaram a rotina e a forma de trabalhar dos jornalistas. Uma delas é o processador de textos, instrumento que ajudou a composição da reportagem jornalística em vários sentidos. Como define Pierre Levy, o vocábulo “texto”, etimologicamente, contém a antiga técnica feminina de tecer. “E talvez o fato deste tricô de verbos e nomes, através do qual tentamos reter o sentido, ser designado por um termo quase têxtil não seja uma coincidência” (LEVY, 1993, pág. 73). Para o autor francês, a escrita em geral, os diversos sistemas de representação e notação inventados pelo homem ao longo dos séculos têm por função semiotizar, reduzir a uns poucos símbolos ou a alguns poucos traços os grandes novos confusos de linguagem, sensação e memória que formam o nosso real. E traduzir o real em palavras sofreu alterações com a utilização do computador. Steven Johnson conta, no quinto capítulo de *Cultura da Interface*, 'Texto', suas primeiras experiências com o computador. O autor usava a máquina como um expediente de apresentação. Fazia o texto à mão, cuidadosamente, em blocos pautados. “Só quando a linguagem havia chegado a um estado tolerável eu me dava ao trabalho de digitá-lo. A idéia de compor usando a máquina (em vez de transcrever para ela) me parecia de algum modo inautêntica” (JOHNSON, 2001, pág.102). Dez anos depois desta experiência, Johnson diz que já não se imaginava escrevendo sem um computador. “Tenho que pensar sobre o ato de escrever, pensar conscientemente enquanto minha mão rabisca as palavras na página, pensar sobre o próprio ato. Não sobra nada do fluxo fácil do processador de textos, só um trabalho tedioso, que contraria a força do hábito” (JOHNSON, 2001, pág.103). A conclusão a que ele chegou foi que o que lhe puxou para o computador, depois de dez anos sem ser dominado por ele, foi o design da interface: a metáfora do papel-sobre-a-mesa do Mac, o fundo branco, os controles tipográficos, as janelas sobrepostas de Alan Kay. Para Johnson, a facilidade e a fluidez da escrita digital de hoje existem devido às inovações estéticas da metáfora do *desktop*. Não se trata somente do *software* ter acumulado mais possibilidades. Ele também ficou mais sedutor e visualmente mais convidativo.

Vários fatores são modificados quando usamos o formato digital de texto. Um deles, o mais básico segundo Johnson, é a velocidade da composição digital – incluindo os comandos de voltar e o verificador ortográfico – que tornaram muito mais fácil a escrita. A efemeridade dos formatos digitais também criou um estilo de escrita mais descontraído, mais coloquial. O autor americano diz que nos anos que escrevia com caneta e papel, ou mesmo usando a máquina de escrever, quase sempre criava a frase na

cabeça e depois transcrevia-a para a página. Planejava o sujeito, verbo, advérbios e orações subordinadas e depois anotava a frase correta. Isso fazia sentido já que mudar a sequência das palavras depois de as ter escrito transformaria o texto numa grande confusão, com rabiscos e partes borradas. Já no computador, se a frase não estivesse boa, era possível consertá-la com simples toques com o *mouse*, ou *delete* e outras teclas 'mágicas' que estão sempre à mão. “O computador não só tornara o ato de escrever mais fácil para mim; mudara também a própria substância do que estava escrevendo, e, nesse sentido, suspeito, teve enorme impacto também sobre o meu pensamento” (JOHNSON, 2001, pág. 106). Paul Levinson (1998, pág. 106) também conta suas primeiras experiências com o computador no livro *A Arma Suave* e afirma que o processador eletrônico de texto entra na própria criação de texto. Para o autor essa ferramenta dá à palavra escrita, no próprio momento da confecção do texto, uma grande capacidade de revisão e de correção com facilidade quase igual à do discurso.

Mas nem todos os escritores acham vantagens nos processadores de texto. O fato de despenderem horas na redação de um texto da máquina de escrever traz uma noção de nostalgia, como se o valor do que se escreve fosse maior naquela época. Levinson (1998, pág. 106) não concorda com essa premissa e diz que a única velocidade relevante para a criação dos melhores textos é o tempo necessário para a escolha das melhores palavras possíveis para a expressão das melhores e mais claras idéias. Nessa medida, a vantagem dos processadores de texto ao facilitar a revisão e a correção é absoluta. Além disso, para o autor, o texto produzido com a ajuda desta ferramenta tem uma forma que lhe permite ser enviado para qualquer canto do mundo através de um computador pessoal, um *modem* ou um telefone.

Lápis sobre o papel é o meio mais fácil de alterar, mas também é o meio mais perecível. As canetas fazem rabiscos e letras que duram mais do que o lápis, mas não são impossíveis de apagar. As máquinas de escrever criam um texto mais legível e durável. Mas até o aparecimento das máquinas de escrever auto-corretoras, não havia como corrigir os erros que se cometiam. No caso dos textos publicados em jornais impressos, caso precisasse de correção, teriam que esperar a próxima edição para o fazê-lo ou revê-lo. Mas o alvo de todas estas formas de escrever e corrigir era o papel. Com o processador de texto, é muito mais fácil reescrever um texto, ou parte dele, do que com o lápis sobre papel. Além disso, é tão durável quanto qualquer página datilografada.

Mas nenhum dos passos que se utiliza para construir um texto veio do abstrato. Todas as etapas são adaptações do que já fazíamos antes do computador, das representações mentais de coisas mais antigas e mais familiares. Na elaboração do jornal, por exemplo, mesmo sob o aspecto de sua elaboração prática, foram introduzidos os critérios básicos da computação com base na fabricação artesanal. Em cada fase da produção reproduzia-se alguma coisa que já tinha sido elaborada: o artigo em linhas de chumbo, a montagem dos artigos e títulos na página; a colocação da página sobre o flã impresso para a sucessiva reprodução da chapa destinada aos cilindros da rotativa. Cada uma destas etapas exige tratamento profissional, não para modificar o produto, mas sim para garantir-lhe uma reprodução com esmero e diligência.

CONCLUSÃO

A mudança ocorrida ao longo dos séculos na forma de comunicar trouxe mais do que novos meios tecnológicos. Acarretou mudanças de comportamento e pensamento. Desde a invenção da escrita, o homem teve que repensar sua forma de se expressar. Cada nova descoberta tinha a intenção de facilitar o trabalho do ser humano. Mas o

comportamento diante das tecnologias sempre variou entre o medo e o fascínio. McLuhan afirmou que o ser humano, ao deparar-se com essas novidades, sofre de uma espécie de hipnose. Para o autor canadense, é preciso compreender a força e o poder de penetração das tecnologias, que isola os sentidos.

A formula para a hipnose é um 'sentido de cada vez'. E a tecnologia nova possui a força de hipnotizar porque isola os sentidos. (...) Toda nova tecnologia diminui assim o sentimento de interação dos sentidos e a consciência, e o faz precisamente na nova área em que atua criando as novidades, estabelecendo-se uma espécie de identificação entre aquele que vê e o objeto visto. (MCLUHAN, 1977, pág. 363)

Apesar disso, o homem não se sente confortavelmente atraído pelas novas tecnologias até que as conheça de verdade. Nesse intervalo de tempo entre uma tecnologia e outra, tem-se a tendência de confiar no que é mais antigo e caminhar com passos curtos até a novidade que o espera.

Com as tecnologias usadas na fabricação da notícia impressa o caso é semelhante. Deixar de escrever uma notícia à mão foi tão difícil quanto ter que escrevê-la à máquina. Além disso, o computador acarretou mudança na forma de escrever o texto. Essa foi uma das transformações de maior impacto, mas de difícil percepção. O jornalista, desde a época em que escrevia à mão, teve seu texto adaptado de acordo com as tecnologias implantadas. Mas o computador trouxe algo que nenhuma outra tecnologia havia proporcionado: a flexibilidade na formulação das frases e também do pensamento. Isso influenciou em diversas etapas da fabricação do jornal, como o tempo de composição do texto até o horário de fechamento. Além disso, a busca por frases mais curtas e textos mais concisos foi uma das transformações pela qual passaram os que acostumaram a ver seu texto numa tela.

A chegada das tecnologias digitais não altera a essência do jornalismo, mas transforma a maneira de fazê-lo. Um bom repórter no futuro, será semelhante ao bom repórter do presente e do passado. As novas tecnologias ajudam os repórteres a serem bons, mas não os fazem bons. Dessa forma, é possível afirmar que o bom jornalismo prescinde de tecnologias. Não importa o quanto as tecnologias mudem, algumas coisas nunca mudarão no jornalismo, como o saber contar uma história, o uso rigoroso de verificação do fato, a relação com as fontes, a imparcialidade, e o compromisso com a verdade e com a ética.

Por outro lado, o advento das tecnologias mais recentes ampliou as necessidades de domínio técnico dos jornalistas. E o domínio dessas tecnologias é fundamental para os profissionais da área. Mas só dominar a tecnologia não será suficiente. O jornalista terá que fazer o diferencial para sobreviver. Deverá ter uma grande bagagem cultural, um estilo apurado e, principalmente, espírito crítico para não apenas transmitir informação, mas também interpretá-la e comentá-la. Além de saber como redigir informações de imprensa ou como contá-las nos meios audiovisuais, deve descobrir como fazê-las chegar à mente de seu público. Em outras palavras, o jornalista tem agora que ser um administrador de dados acumulados, processador e analista desses dados. O futuro do jornalismo na era das novas tecnologias se baseará no domínio das ferramentas tecnológicas em conjunto com a capacidade de elaboração de um pensamento crítico de consistência.

BIBLIOGRAFIA

BRIGGS, Asa e BURKE, Peter. Uma História Social da Mídia – de Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004

CARITÀ, Enrico. Já estamos no futuro. In: GIOVANNINI, Giovanni (coord) Evolução na Comunicação – do Sílex ao Silício. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KERCKHOVE, Derrick de. A Pele da Cultura. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LAGE, Nilson. Convergência Tecnológica. In: Congresso Nacional dos Jornalistas. Porto Alegre, 1996

LAGE, Nilson. Os computadores e o futuro da reportagem. Aula Inaugural da Universidade Estácio de Sá, 17 de Março 2002, Rio de Janeiro.

LEVINSON, Paul. A Arma Suave – História natural e futuro da revolução da informação. Lisboa: Bizâncio, 1998.

LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993

LÉVY, Pierre. A Invenção do Computador. In: SERRES, Michel (org.), Elementos para uma História das Ciências III - De Pasteur ao Computador. Lisboa: Terramar, 1996

MCLUHAN, Marshall. A Galáxia de Gutenberg. São Paulo: Editora Nacional e Editora da USP, 1977

MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. São Paulo: Editora Cultrix, 12ª ed., 2002

RECORDER, Maria-José, ABADAL, Ernest e CODINA, Lluís. Informação Eletrônica e Novas Tecnologias. São Paulo: Summus, 1995.

THOMPSON, John. Ideologia e Cultura Moderna. Petrópolis: Ed. Vozes, 1995

THOMPSON, John. A mídia e a modernidade; uma teoria social de mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.