

As novas tecnologias digitais e as perspectivas para o jornalismo e a literatura eletrônicos

The new digital technologies and the perspectives for the electronic journalism and literature

Leonel Azevedo de Aguiar

Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC/Rio; doutor em Comunicação, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. E-mail: leonelaguilar@puc-rio.br.

Adriana Barsotti

Mestranda do Programa de Pós-Graduação do Departamento de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC/Rio. E-mail: barsotti.adriana@gmail.com.

Artigo recebido em 28/09/2010

Artigo aprovado em 26/11/2010

Resumo

Este artigo se propõe a discutir as perspectivas para o jornalismo e a literatura eletrônicos à luz das novas tecnologias, abordando os seguintes temas: seus efeitos sobre a *storytelling*, a autoria e o enfraquecimento das fronteiras entre os diversos gêneros do jornalismo bem como entre a literatura e os demais campos das artes. Ao adotar esse enfoque, seus autores procuraram se distanciar das reflexões que privilegiam os suportes para os quais o jornalismo e a literatura poderão migrar. O objetivo é analisar como a técnica está a serviço das mudanças culturais.

Palavras-chave: *storytelling*, fronteiras do jornalismo e da literatura, autoria.

Abstract

The proposal of this article is to discuss the perspectives for the electronic journalism and literature in the light of the new technologies, addressing the following topics: its effects on storytelling, authorship and how the boundaries between different types of journalism and between literature and other forms of arts are disappearing. We don't intend to focus on the discussions about the new devices that will probably support journalism and literature. The purpose is to show how the new technologies reflect cultural changes.

Keywords: storytelling, boundaries of journalism and literature, authorship.

1. Introdução

As novas tecnologias digitais têm embaçado a discussão sobre o futuro do jornalismo e da literatura. Confunde-se o destino da literatura com o dos livros impressos, assim como o do jornalismo com o de seus suportes, principalmente o jornal, cuja sobrevivência é considerada a mais ameaçada dentre os meios de comunicação. Tal enfoque na discussão privilegia os meios, envolvendo opiniões apaixonadas e proféticas de ambos os lados. Não raro também o determinismo tecnológico esconde interesses mercadológicos que estão em jogo com as novas mídias. Este artigo se propõe a analisar as perspectivas futuras para o jornalismo e a literatura à luz das novas tecnologias, sim, mas com o foco em três questões. Primeiramente, serão abordados os efeitos das tecnologias digitais sobre a *storytelling*, da qual o jornalismo e a literatura sempre se alimentaram. Em seguida, analisar-se-á o esmaecimento das fronteiras entre os diversos gêneros jornalísticos e como o mesmo enfraquecimento é verificado entre os campos das artes e da literatura. Por último, a análise proposta se voltará para o problema da autoria em face dos novos meios.

Como o jornalismo e a literatura eletrônica poderão usar as novas tecnologias em favor da *storytelling*? Como usar e ultrapassar as novas técnicas para fazer prevalecer uma boa história? Jornalistas e autores serão fluentes além da escrita? Até que ponto o *software* será empecilho ou contribuirá para o surgimento de uma nova arte, de uma nova narrativa? O hipertexto jornalístico e a literatura eletrônica representam de fato uma ruptura ou apenas reforçam e potencializam tendências para a quebra da linearidade e da consciência histórica, já observadas nas artes desde o início do século XX?

Será questionado se a convergência proporcionada pelo computador permitirá identificar, no futuro, ao se navegar pela *web*, os diversos gêneros do jornalismo, hoje reconhecidos pelos suportes para os quais são produzidos. Será possível identificar se uma reportagem foi produzida por jornal, rádio ou TV e se a *web* torna acessível a todos o uso de áudio e vídeo, além de outros recursos que antes estavam claramente separados segundo o campo de atuação de cada mídia? A mesma incerteza recai sobre a literatura. Que novos paradigmas será necessário construir para se avaliar a literatura eletrônica que emerge do computador? Será possível distinguir a literatura das outras artes no futuro? Ou a multimídia esmaecerá cada vez mais as fronteiras entre

literatura, cinema, música, dança e artes plásticas, a ponto de não mais serem discerníveis pelos paradigmas da modernidade?

O terceiro ponto da discussão versará sobre a questão da autoria. O jornalista e o escritor estão diante de uma crise de identidade. Será abordado até que ponto a autoria coletiva proporcionada pelos novos meios divide seu poder com escritores amadores e jornalistas-cidadãos. Os efeitos da subjetividade sobre a literatura e o jornalismo bem como os impactos da valorização do testemunho também serão objeto de análise.

2. A tecnologia a serviço da storytelling

Antes de se prosseguir na discussão, cabe delimitar o termo “literatura eletrônica”, pois ele normalmente se confunde com o suporte. O que diferencia a literatura eletrônica ou ciberliteratura da literatura tal como foi concebida pela modernidade não é o meio em que é publicada, como o computador e os *e-readers*. Sua singularidade está no fato de ter sido especificamente criada para o formato digital, explorando todas as suas funcionalidades. Por isso, estão excluídas desse conceito obras originalmente criadas para o suporte impresso e que foram e vêm sendo digitalizadas para bibliotecas ou para ser vendidas em lojas virtuais de *e-books*. As obras de literatura eletrônica não podem percorrer o caminho inverso e ser publicadas em livro, pois o suporte impresso não comporta recursos de áudio, vídeo e programação, dentre outros campos com os quais essa arte interage. Portanto, não se trata de uma nova tecnologia de leitura. A literatura eletrônica, assim como o jornalismo digital, traz uma nova forma de narrar. Três recursos podem ser destacados: o uso de multimídia, que será abordado adiante na questão do esmaecimento das fronteiras entre os campos da arte e da mídia; a interatividade, que será devidamente explorada na questão da autoria; e o hipertexto, por onde se começará essa análise para chegar à conexão deste modo de narrar com a *storytelling*.

Diferentemente da narrativa linear, no hipertexto, o leitor tem a liberdade de abandonar a ordem estabelecida pelo autor e escolher seu caminho de leitura. O texto é fragmentado e retirado de uma sequência própria da escrita. Quais seriam suas implicações para a perda da consciência histórica implícita na linearidade? Flusser (2010: 49) observou que “o motivo por trás da invenção do alfabeto foi superar a consciência mágico-mítica (pré-

histórica) e garantir espaço para uma nova (histórica) consciência”.

Mas será que o hipertexto pode ser responsabilizado por essa quebra da linearidade? Suas origens podem estar na forma fragmentada como se lida com a noção de espaço e tempo na contemporaneidade. Essa tendência já era observada na literatura do século XX. Muitos escritores citam *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luis Borges, como um dos melhores exemplos de narrativa multiforme, que se baseia numa noção radicalmente nova de tempo. Outro exemplo é *Se um viajante numa noite de inverno* (1979), de Italo Calvino, uma história que se encerra e que se reinicia continuamente. A quebra da sequência linear também já estava presente no cinema. Mais recentemente, no início dos anos 1990, *Pulp fiction*, de Quentin Tarantino, apresentou uma estrutura circular, chamando a atenção para a desconstrução narrativa. Um assalto a um restaurante abre e fecha o filme, e outras histórias se entrecruzam sem qualquer sentido cronológico. Ao referir-se às imagens que emergem da tela do computador, numa tentativa de imaginar qual será o papel da escrita no futuro, Flusser, defensor incondicional da escrita, se tornou mais flexível. “O tempo histórico linear não seria uma entre as muitas dimensões da nova experiência espaço-temporal? Nós também não experienciamos a história quando experienciamos as novas imagens?” (FLUSSER, 2010: 165).

Pelo exposto acima, fica evidente como o hipertexto é uma inovação narrativa anterior à era digital. As histórias impressas e os filmes estão pressionando os formatos lineares do passado. Não é um movimento pela busca absoluta da forma, mas reflexo das mudanças culturais que se está atravessando. Interessa aprofundar o quanto essa nova narrativa pode continuar a serviço da literatura e do jornalismo. Ambas as atividades ainda engatinham no mundo das novas mídias, ainda estão longe de explorar todas as possibilidades trazidas pelo computador para contar boas histórias. Não é de se surpreender, pois foi assim com o cinema. Os primeiros filmes exaltavam muito mais as possibilidades técnicas trazidas pelo novo meio do que as utilizavam de modo invisível em prol do produto artístico (MURRAY, 2003). Havia um deslumbramento, sobretudo, pela técnica. É o que se observa hoje ainda na literatura eletrônica e no jornalismo: a falta de fluência com o computador. Nas reportagens jornalísticas, não raro os recursos multimídia são empregados gratuitamente. No dia 24 de junho de

2010, o *site* do jornal *O Globo* exibiu um vídeo como extensão multimídia de uma reportagem publicada no mesmo dia na edição impressa sobre o abandono de quiosques na orla da Lagoa, no Rio de Janeiro. É um típico exemplo do quanto se quer chamar mais a atenção para o fato de se estar produzindo vídeos num novo meio do que propriamente para o conteúdo nele embutido: do ponto de vista jornalístico, as imagens mostradas não passavam de uma sequência de retratos da situação de abandono que caberiam mais adequadamente numa galeria de fotos¹.

A técnica pela técnica deve ser rechaçada. Cada período histórico busca o meio apropriado para expressar as tensões da cultura e as suas formas de expressão artísticas. Portanto, são porta-vozes da cultura. Como enfatizou Janet H. Murray, “a beleza narrativa não depende do meio” (MURRAY, 2003: 255). Contos da tradição oral, histórias ilustradas, peças de teatro, romances, filmes e programas de televisão, todos podem variar do fraco ao brilhante. Para Murray, a hierarquia literária não está no meio, e sim no significado.

[...] *toda tecnologia bem-sucedida para contar histórias torna-se “transparente”: deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme, mas apenas o poder da própria história. Se a arte digital alcançar o mesmo nível de expressividade desses meios mais antigos, não mais nos preocuparemos com o meio pelo qual estaremos recebendo as informações. Apenas refletiremos sobre as verdades que ela nos contar sobre nossas vidas* (MURRAY, 2003: 40).

Essa visão contrasta com a de teóricos como Lev Manovich, para quem as tecnologias ultrapassaram a arte. O teórico em referência afirmou que o *software* de computador incorporou as técnicas de vanguarda dos anos 1920, dentre as quais a colagem e a montagem, sem criar novas. As novas mídias, sustentou ele, se alimentam das velhas, tornando-se, por isso, metamídia. O autor chegou, então, à conclusão de que os artistas importantes do tempo atual são os que inventaram os modernos *software*:

¹ CANDIDA, Simone & COSTA, Jacqueline. Trecho do Cantagalo na Lagoa está completamente sujo e abandonado. *O Globo on-line*, 23 de junho de 2010. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/rio/mat/2010/06/23/trecho-do-cantagalo-na-lagoa-esta-completamente-sujo-abandonado-916965344.asp>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

Em poucas palavras, a vanguarda se converte em software. Essa afirmação se deve entender de duas maneiras. Por um lado, o software codifica e naturaliza as técnicas da velha vanguarda. Por outro, as novas técnicas que oferecem o software para trabalhar com as mídias representam a nova vanguarda da sociedade dos metamídia².

Já Umberto Eco enxergou arte na metamídia. Ele relativizou os paradigmas estéticos da modernidade ao levar em conta uma estética de variações, não de rupturas. Assim, viu valor na série, na retomada, no decalque e na repetição. Eco (1989: 121) questionou até que ponto o serial dos meios de comunicação hoje é diferente das formas artísticas do passado. “Em que medida (o serial) não está nos propondo formas de arte que, recusadas pela estética ‘moderna’, induzem uma estética dita pós-moderna a diversas conclusões?”. A exemplo do que fez em *Apocalípticos e integrados*, quando contrapôs os detratores e os partidários da cultura de massa, Eco buscou o equilíbrio ao analisar os efeitos do hipertexto sobre a literatura. Para ele, os contos “imodificáveis”, ou seja, os já consagrados pelos livros impressos, ao contarem uma história, quaisquer que sejam elas, também contam a de cada indivíduo. Por isso, sustentou, são amados. Por outro lado, o autor viu valor no hipertexto, que “pode [...] educar para a liberdade e para a criatividade” (Eco, 2003: 21).

Seria ingênuo acreditar no purismo do texto impresso hoje porque ele se interpenetra profundamente com o eletrônico. Mesmo que não se utilize nenhum recurso digital como técnica de leitura, é preciso lembrar que todos os livros e os jornais que se destinam ao suporte impresso são escritos hoje no computador. Ou seja, eles também sofrem influência do novo meio e são por ele modificados. As edições impressas de livros e jornais parecem pedir para saltar das páginas. Em 2006, a Editora Agir permitiu que os compradores do livro *Os dez mais: 250 rankings* que todo mundo deveria conhecer, de Luiz André Alzer e Mariana Claudino, pudessem acessar uma página na Internet e adicionar sua própria lista num capítulo extra para ser impresso como parte da edição³. A leitura de jornais também

² Ver MANOVICH, Lev. La vanguardia como software. *Artnodes*, n. 1, Barcelona, diciembre, 2002. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

³ Disponível em: <<http://www.os10maisnaweb.com.br/>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

demonstra essa simbiose entre texto impresso e eletrônico. Na edição de *O Globo* do dia 24 de junho de 2010, uma a cada três páginas remetiam para links na Internet. No mesmo dia, a capa do caderno de esportes do jornal reproduzia graficamente uma coluna ao estilo do *Twitter*, com os *tweets* de celebridades festejando o gol dos EUA sobre a Argélia na Copa⁴. Hayles observou apropriadamente:

Quando a literatura salta de um meio para outro, ele não deixa para trás o conhecimento acumulado e inscrito em gêneros, convenções poéticas [...]. Em vez disso, esse conhecimento é levado adiante para o novo meio tipicamente por uma tentativa de reproduzir os efeitos do meio anterior de acordo com as especificidades do novo meio (HAYLES, 2009: 74).

Jornais e livros vão desaparecer? Esta se torna uma questão secundária. O fato é que não escaparão da condição digital. Seu futuro depende da capacidade de dominar os novos meios para contar boas histórias. Como afirmou Murray, “o computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias” (MURRAY, 2003: 71).

3. Rumo ao hibridismo

Se houver a crença de que o futuro das boas histórias depende da exploração apropriada dos recursos dos novos meios, da capacidade dos textos de deslizarem para novas mídias sem perderem seu encanto, estar-se-á admitindo necessariamente um descentramento do jornalismo e da literatura cada vez maior e sua interseção com outros campos. Assim como o hipertexto, essa falta de centralidade é anterior ao computador. Instalações de artes plásticas que utilizam poesia multimídia não caracterizam novidade. O mesmo ocorre textos de jornais lidos em rádio. Mas é inevitável sua aceleração com as novas técnicas digitais. Caminha-se com mais rapidez rumo ao hibridismo. O “núcleo duro”, a especificidade de cada meio vem se diluindo, como observou Arlindo Machado. Imaginando os diversos campos da cultura, como a fotografia, o cinema e a música, como círculos que se interpenetram, o referido autor constatou:

⁴ EUA explodem a *web*. *O Globo*, Rio de Janeiro, 24 de junho de 2010, Caderno de Esportes, p. 1.

Chega um momento em que a ampliação dos círculos atinge tal magnitude que há interseção não apenas nas bordas, mas também nos seus núcleos duros. Ora, esse é justamente o ponto de ruptura: no momento em que o centro mais denso do círculo, identificador de sua especificidade, começa a se confundir com os outros, chegamos a um novo patamar da história dos meios: o momento da convergência dos meios, que se sobrepõe à antiga divergência (MACHADO, 2007: 65).

A narrativa multimídia mistura vários campos artísticos, tais como as artes plásticas, o *design*, o vídeo e a música, mas também os *games* e a programação, deixando cada vez mais datados os paradigmas erguidos na modernidade para se avaliar a arte. Flusser observou que a fronteira entre a categoria “arte” e a categoria “ciência e técnica” é eliminada pela produção multimídia. “A ciência evidencia-se como forma artística e a arte, como fonte de conhecimento científico” (FLUSSER, 2010: 43).

Entre os gêneros que surgem na literatura eletrônica, está o **romance hipermídia, incluindo imagens, sons, animações e a ciberpoesia**, que tem como base o programa *Flash*. Um exemplo de uso de hipermídia é o premiado romance *Alice inanimada*, de Kate Pullinger e Chris Joseph, que usa uma combinação de várias mídias. Durante dez episódios, uma menina sai de uma região remota da China para se tornar *designer* de jogos⁵. Como classificá-lo? Ele é literatura, *game*, animação? No jornalismo, também estão à disposição de profissionais de quaisquer meios recursos que antes serviam para caracterizá-los e delimitá-los. Se um jornalista de veículo impresso hoje pode gravar um vídeo, lançar mão de um infográfico animado ou de uma entrevista gravada em áudio para produzir sua reportagem na Internet, o que distinguirá o jornalismo televisivo do impresso e do radiofônico no futuro? Se, no mundo analógico, as fronteiras persistirem, elas se tornarão cada vez mais frágeis na tela do computador. Por enquanto, esses limites ainda não sofreram erosão maior menos devido à disponibilidade das ferramentas do que à falta de fluência desses profissionais para lidar com elas. Indo ainda mais longe, aproveitando-se de recursos como *games* e interatividade, o jornalismo não se aproximará

cada vez mais do entretenimento? O *site* da revista *Época* criou recentemente um *game* chamado Maradômetro, que avalia as chances de o técnico da Argentina desfilar pelado nas ruas de Buenos Aires, promessa feita por Maradona caso a seleção argentina saísse vitoriosa na Copa do Mundo⁶.

O fato é que os campos do jornalismo e da literatura eletrônicos testam os limites do literário e do jornalístico e desafiam o indivíduo a repensar antigos paradigmas para avaliá-los. Críticos e a sociedade como um todo estão diante de um novo desafio para julgar o valor estético dessas obras, reunindo todas as especialidades através das quais elas podem ser compreendidas. A mudança de paradigma faz-se necessária, tomando-se o devido cuidado de se evitar o determinismo tecnológico para que a arte não se torne simplesmente “um endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica” (MACHADO, 2007: 16). Além disso, como lembrou Machado, citando Canclini, a hibridização produz inovação e avanço, mas também relações de desigualdade e assimetrias (MACHADO, 2007: 76).

4. O problema da autoria

Mas não são somente o jornalismo e as obras literárias que, ao se tornarem híbridos, atravessam uma crise de identidade. A crise da autoria atingiu seus criadores. Diante das ferramentas interativas que permitem a participação do público na construção de conteúdo, eles oscilam entre a perplexidade, o pessimismo e, ainda em menor escala, a crença nas novas possibilidades de autoria. Esse fenômeno da valorização da primeira pessoa, do cidadão comum, também é anterior às novas mídias e reflete o que Beatriz Sarlo chamou de guinada subjetiva na contemporaneidade, onde as novas noções de espaço-tempo e de individualidade fazem com que o testemunho tome de assalto a história:

Restaurou-se a razão do sujeito, que foi, há décadas, mera “ideologia” ou “falsa consciência” [...] Por conseguinte, a história oral e o testemunho restituíram a confiança nessa primeira pessoa que narra sua vida (privada, pública, afetiva, política) para conservar a lembrança [...] (SARLO, 2007: 19).

⁵ Ver COSTA, Cristiane. Admirável livro novo. *Bravo!*, n. 152, p. 70-77, São Paulo, abril, 2010.

⁶ Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

Para a autora em tela, essa guinada subjetiva teria começado em maio de 1968, com uma “gigantesca tomada da palavra”, rapidamente absorvida pelos meios de comunicação que começam a solicitar cada vez mais “o homem da rua” (SARLO, 2007: 16). A história baseada no testemunho recorre ao relato e, observou Sarlo, não pode prescindir dele. Hoje, o relato individual e a opinião pessoal ocupam, muitas vezes, o lugar da análise, criticou ela. Se Sarlo viu o fenômeno com reservas, Zumthor enxergou na oralidade uma saída ao excesso de mediação na contemporaneidade. É nesse contexto que ele exaltou a valorização da presença, da voz, da primeira pessoa. Zumthor chegou a mencionar a necessidade de “revanche” da voz viva. “Aquilo que se perde com os *media*, e assim necessariamente permanecerá, é a corporeidade, o peso, o calor, o volume real do corpo, do qual a voz é apenas expansão”, observou (ZUMTHOR, 2007: 16).

Sai de cena a distância épica entre o criador e o objeto de sua criação que pautou o paradigma estético da modernidade e sobe ao palco o “eu”, a primeira pessoa. Para Bakhtin, “apenas o outro” poderia ser o centro de uma obra artística, ou seu “herói”. Sem a distância entre o eu e o outro, não haveria possibilidade de criação. Para ele, somente a realidade do herói poderia proporcionar objetividade estética à obra:

A relação de valor consigo mesma é esteticamente improdutiva, e, para mim, sou esteticamente irreal. Eu não posso ser mais do que o portador do desígnio artístico que me dará forma e acabamento, não posso ser o objeto dessa constituição e acabamento, ou seja, seu herói (BAKHTIN, 2010: 202).

Mas a narrativa em terceira pessoa começou a ser questionada ainda na modernidade. O romance modernista lançou as primeiras desconfianças sobre a possibilidade da distância entre o “eu” e o “outro”, o narrador assumiu muitas vezes um papel autorreflexivo, e o próprio papel de narrar começou a ser problematizado. A suposta “neutralidade” do jornalista, ainda que nunca alcançada, também era uma meta a ser perseguida com a profissionalização das redações. Os textos deveriam esconder impressões e opiniões pessoais dos jornalistas em nome da pretensa imparcialidade. Esse cenário começou a ser modificado no lastro do novo jornalismo literário americano a partir da década de 1950, em que a observação do jornalista passou a ser levada em conta, resultando na caracterização dos

personagens e riqueza de detalhes na descrição de ambientes nas reportagens.

Se o movimento em direção à primeira pessoa, à presença, à voz pode ser visto como uma válvula de escape ao excesso de mediação, é paradoxal que seja justo na mídia onde haja a maior celebração do “eu”. Ao ponto de a revista *Time* ter escolhido *Você* a personalidade do ano em 2006, devido ao crescimento explosivo de conteúdo produzido pelos próprios usuários na Internet em *blogs*, *sites* de compartilhamento de vídeos, como *YouTube*, e em redes sociais tais como *MySpace*⁷. Proliferam as seções de jornalismo-cidadão nos veículos de comunicação, tais como *Eu-Repórter*, em *O Globo*; *Conexão Leitor*, em *O Dia*; *Leitor-Repórter*, no *Zero Hora*; e *Foto-Repórter*, em *O Estado de S. Paulo*. A BBC anunciou recentemente uma parceria com a *Global Voices*, uma comunidade sem fins lucrativos composta por mais de 200 jornalistas-cidadãos, para a produção conjunta de reportagens⁸.

Na literatura eletrônica, a primeira pessoa também encontra terreno fértil. Gêneros como *crowdsourcing*, cuja premissa é a elaboração de conteúdo de maneira coletiva, wikiliteratura, composto de projetos colaborativos em rede e ficção interativa, onde leitores interagem com a história e determinam seus rumos, ganham impulso. Ano passado, a BBC Audiobooks convidou o escritor Neil Gaiman para dar o pontapé inicial de um conto com uma frase de 140 caracteres, complementado depois pelos seguidores cadastrados no *Twitter*⁹. Na esteira do fenômeno, a editora americana Penguin criou o projeto *A Million Penguins*, que chamou de exercício de escrita criativa colaborativa também com base no *Twitter*. Nela, todas as contribuições puderam ser editadas, alteradas ou removidas pelos usuários¹⁰.

⁷ GLOBO.COM. Revista *Time* elege ‘você’ como a personalidade do ano. *O Globo on-line*, 16 de dezembro de 2006. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2006/12/17/287089754.asp>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

⁸ THE GUARDIAN. BBC teams up with citizen journalists’ network Global Voices. PDA – *The Digital Content Blog*, March, 2010. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/media/pda/2010/mar/09/blogging-digital-media>>. Acesso em: 27 de junho de 2010.

⁹ BBC AUDIOBOOKS, *BBC Audiobooks America Blog*, October 12, 2009. Disponível em: <<http://www.bbcaudiobooksamerica.com/TradeHome/Blog/tabid/58/articleType/ArticleView/articleId/110/Twitter-an-Audio-Story-with-Neil-Gaiman.aspx>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

¹⁰ Disponível em: <<http://www.amillionpenguins.com>>. Acesso em: 25 de junho de 2010.

Estariam ameaçadas a autoria e a liberdade criativa diante das novas tecnologias narrativas? É preciso relativizar essa ideia. Como os teóricos da teoria da recepção têm há muito tempo argumentado, a leitura está longe de ser uma atividade passiva: os leitores constroem narrativas alternativas no ato da leitura, imaginam personagens, enfatizam tramas da história segundo seus interesses particulares e se utilizam de conhecimentos e crenças prévias para interpretar um texto. Como Flusser observou:

Quem escreve tece fios, que devem ser recolhidos pelo receptor para serem urdidos. Só assim o texto ganha significado. O texto tem tantos significados quanto o número de leitores [...]. Textos são produtos semiacabados. Suas linhas não só se apressam em direção a um ponto final, como também ultrapassam-no ao encontro do leitor, de quem se espera que o complete (FLUSSER, 2010: 51-53).

Tal pressuposto vale, sem dúvida, para o jornalismo e a literatura eletrônicos. A diferença é que a tecnologia vem possibilitando maior interferência do usuário no produto por mais que eles já não fossem acabados nas páginas impressas. O fato é que a palavra impressa em livro ou jornal não pode ser modificada por maior que seja o envolvimento do leitor. Estaria havendo então um deslocamento da autoria? Seria precipitado afirmar que sim. Os chamados jornalistas-cidadãos produzem conteúdo dentro de regras definidas e estão submetidos ao mesmo processo de edição válido para as redações. O material enviado pelo leitor é checado, apurado e, somente então, publicado. Ele deve se adequar aos critérios impostos pela cultura profissional dos jornalistas e à rotina industrial das redações. O mesmo raciocínio é válido para a literatura. Mesmo nos romances onde o leitor pode interagir e modificar a história, ele o faz dentro de regras postas na mesa pelo autor. Como bem observou Murray:

Há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser

o autor do próprio ambiente. É evidente que interatores podem criar aspectos das histórias digitais em todos esses formatos [...]. Mas os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escrita e da programação de tais meios (MURRAY, 2003: 149).

5. Considerações finais

Vive-se a era da convergência, em que romancistas, jornalistas, artistas e cineastas movem-se na mesma direção, rumo aos formatos multimídia, ao encontro do público. A prevalecer a cena atual, pode-se esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre as artes e entre autor e público. Por tudo aqui exposto, isso não é a causa, mas o reflexo das mudanças sociais e culturais que se experimentam na modernidade tardia. Nesse sentido, a exaltação da técnica deve ser evitada. A riqueza das narrativas não residirá nas novas tecnologias, mas na capacidade de domá-las. Como se viu, cada período histórico busca suas formas de expressão artística para melhor refletir sua cultura. Mas seu valor não está na forma, e sim no significado.

Se, por um lado, a técnica está a serviço das novas narrativas jornalísticas e literárias, por outro ela força um descentramento dessas atividades para outros campos. À medida que o jornalismo e a literatura caminham rumo ao hibridismo, tornam-se mais frágeis as fronteiras entre o jornalismo impresso, o radiofônico e o televisivo, assim como entre a literatura, as artes plásticas, o *design*, a música e outras formas de manifestação artística. As novas tecnologias também trazem múltiplas possibilidades de autoria. O poder dos jornalistas e dos escritores se enfraquece diante da crescente participação do público na construção de narrativas jornalísticas e nas obras artísticas. Porém, essa perda da autoridade é relativa, uma vez que jornalistas-cidadãos estão sujeitos aos critérios de edição impostos pelas redações, assim como o público às regras predefinidas pelos escritores.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

COSTA, Cristiane. Admirável livro novo. *Bravo!*, n. 152, p. 70-77, São Paulo, abril, 2010.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

FLUSSER, Vilém. *A escrita: há futuro para a escrita?* São Paulo: Annablume, 2010.

_____. *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2005.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global, 2009.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck*. São Paulo: Unesp, 2003.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MANOVICH, Lev. La vanguardia como software. *Artnodes*, n. 1, Barcelona, diciembre, 2002. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>. Acesso em: 24 de junho de 2010.

_____. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005.

SARLO, Beatriz. *Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva*. São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: UFMG, 2007.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.