

Tudo está em jogo. A comunicação tornou-se o centro do mundo. Centro de um mundo sem centro. Paradoxalmente um mundo sem centro, mas com uma cultura pujante de periferia. Talvez o mundo esteja caminhando para ser apenas periferia. Mundo virtual e do virtual centrado no corpo. Mundo de política do corpo, corpo presente, corpo ausente, vigilância corporal, cuidado com o corpo, corpo exposto à técnica, à ciência, aos especialistas, aos ideólogos, aos mestres, aos massagistas, à mídia. O próprio corpo, na era absoluta das tatuagens, tornou-se uma mídia, uma catedral pós-moderna com seus vitrais feitos de pele e ossos.

Corpo, jornalismo e poder. A mídia está por toda parte, mesmo onde o corpo parece se desfazer. Mesmo onde é preciso dar conselhos sobre a corporalidade. O jornalismo converte-se em serviço e invade o cotidiano como um manual de utilização da existência. Fala de tudo, sabe de tudo, explica tudo, cerca a verdade e, quando ela parece muito distante, define-a por decreto. Nada exaspera mais o jornalismo do que a ausência de verdade. Tudo é feito para que uma verdade, mesmo fictícia, tênue, esquelética, possa ser servida diariamente. Essa busca exige arqueologia, genealogia, heróis, pioneiros, desbravadores, caçadores de escalpos, práticos, teóricos, fabuladores, construtores e desconstrutores de mitos. Só o vazio e o silêncio são censurados como grave atentado à circulação. Tudo o mais pode e deve ser dito. Comunicar é um imperativo categórico.

Comunicar faz cultura, cria culturas, configura interesses, gera práticas profissionais, adota formas, formatos, suportes, canais. Requer códigos, ética, moral, fundamentos. Implica começar de novo quando novas tecnologias impõem um novo tempo, um tempo que altera imaginários, mistura ficção e realidade e separa o local e o universal ao mesmo tempo em que elimina fronteiras. Esse novo tempo, que guarda muito do velho, é tempo de imagens, que, como sempre, têm um preço, um custo, um investimento, uma aposta, dilemas, desafios, certezas, dogmas, assimetrias, distinções, troféus, mobilizações, comunidades. Ao lado do novo permanece o velho, incorporando novidades e tornando-se um velho novo, rádio, televisão, jornais, cinema, tudo tão novo e tão velho diante dessa cibercultura tão recente e já exigindo a sua arqueologia, o seu mapa, a sua biografia, o seu corpo.

Sirva-se, caro leitor.