



Lotman, “Argo” e “Ghost Army”: Guerra e Cinema Através do Conceito de Semiosfera

Wilson Roberto Vieira Ferreira

Wilson Roberto Vieira Ferreira – professor em Estudos da Semiótica e Linguagem Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi/SP. Jornalista e editor do blog “Cinema Secreto: Cinegnose”. Pesquisador e autor dos livros “O Caos Semiótico” e “Cinegnose” pela Editora Livrus e coautor do “Dicionário da Comunicação” organizado por Ciro Marcondes Filho pela editora Paulus.

Resumo

Em espaços culturais atuais marcados por características como auto-referência, metalinguagem, recursividade e ressonância, torna-se urgente a compreensão do conceito de semiosfera tal como concebido por Yuri Lotman. O conceito pode ser útil na compreensão de um fenômeno verificado tanto nos sistemas culturais como o cinema e TV como nos sistemas “duros” como o político e o econômico: pela qualidade isomórfica que os equipararia seriam capazes de se inter-relacionar em atos de semioses. O artigo vai analisar dois exemplos onde procuraremos demonstrar as interações entre esses sistemas semióticos: o caso “Argo” que envolveu inter-relações entre o sistema semiótico cinematográfico e o complexo militar-diplomático norte-americano tanto na década de 1970 quanto na atualidade com a produção do filme “Argo”; e o segundo, a estratégia militar norte-americana conhecida como “Ghost Army” envolvendo mais uma vez a troca de informações entre os mesmos sistemas semióticos.

Palavras-chave: Cinema, Semiótica da Cultura, Lotman, McLuhan

Abstract

In current cultural spaces marked by characteristics such as self-reference, metalanguage, recursion and resonance, it is urgent to understand the concept of Semiosphere as conceived by Yuri Lotman. The concept can be useful in understanding a phenomenon observed in both cultural systems such as cinema and TV systems as “hard” as the political and economic: the quality isomorphic equate that would be able to inter-relate in acts of semiosis. The article will examine two examples which try to show the interactions between these semiotic systems: the case of “Argo” which involved inter-relationships between the semiotic system cinematic and military-diplomatic U.S. both in the 1970s as today with the production the film “Argo” and the second, the U.S. military strategy known as “Ghost Army” once again involving the exchange of information between the same semiotic systems.

Keywords: Cinema, Semiotics of Culture, Lotman, McLuhan

Resumen

En espacios culturales actuales marcados por características tales como la auto-referencia, meta, la recursividad y la resonancia, es imprescindible para entender el concepto de semiosfera como fue concebido por Yuri Lotman. El concepto puede ser útil en la comprensión de un fenómeno que está presente tanto en los sistemas culturales, como el cine y la televisión como los sistemas “duros” como político y económico: la calidad isomorfo que equivale sería capaz de interrelacionar en actos de semiosis. El artículo examina dos ejemplos en los que vamos a tratar de demostrar las interacciones entre estos sistemas semióticos: el caso “Argo” que implica interrelaciones entre el sistema semiótico película y el complejo militar-diplomática de Estados Unidos, tanto en 1970 como hoy con la producción de la película “Argo”; y en segundo lugar, la estrategia militar de Estados Unidos conocido como “Ghost Army” de nuevo para el intercambio de información entre ellos sistemas semióticos.

Palabras llave: Cinema, Semiótica de la Cultura, Lotman, McLuhan

Introdução

O ator Jack Nicholson sorpreso olha para trás onde está suspenso um enorme telão, no fundo do palco da 85^o cerimônia do Oscar 2013 em Hollywood. Nele aparece a imagem de Michelle Obama em um *link* ao vivo direto da Casa Branca. Ela tem em suas mãos o envelope com o vencedor da categoria Melhor Filme, abre o envelope e anuncia: “E agora o momento que todos aguardavam... e o Oscar vai para ‘Argo’”. A presença da imagem da primeira dama da maior potência bélico-militar do planeta no principal evento da indústria cinematográfica transmitido ao vivo para todo o mundo foi um acontecimento rico em significados – ainda mais quando Michelle Obama anunciou como vencedor o filme cujo tema foi uma bem sucedida ação da inteligência dos EUA durante a crise diplomática dos reféns norte-americanos no Irã em 1979, em uma operação de resgate que envolvia a criação de uma falsa produção cinematográfica que supostamente seria rodado naquele país.

Certamente, essa simbólica presença da Sra. Obama na cerimônia do Oscar representou o auge das intrincadas conexões entre o sistema audiovisual hollywoodiano com o complexo militar-diplomático norte-americano, uma história que inicia com a obscura estratégia militar colocada em prática na Segunda Guerra Mundial conhecida como “Ghost Army” – unidade tática de camuflagem do exército dos EUA cuja principal tática consistia em utilizar recursos cênico-teatrais e efeitos especiais cinematográficos com o objetivo de confundir o inimigo.

Estamos acostumados a pensar o cinema hollywoodiano como instrumento ideológico do complexo militar-diplomático dos EUA. Exemplos não faltam das evidências disso: desde os filmes patrióticos como aqueles que promoviam dos novos heróis pós-depressão econômica de um país revitalizado pela vitória na Segunda Guerra Mundial passando pela chamada “política de Boa Vizinhança” com personagens filmicos como Carmem Miranda e Zé Carioca para agradar e cooptar os países da América do Sul na época da Guerra Fria e a ameaça comunista; até chegar aos filmes e minisséries dos anos 1960-70 que tornaram o *american way of life* desejável para todo planeta e os filmes de ação com personagens como Rambo ou Braddock,



Revolução iraniana, 1979.

na era do governo norte-americano de Ronald Reagan, produzidos para melhorar a autoimagem militar de um país derrotado no Vietnã.

Nesses exemplos temos a clássica situação submissão da produção cinematográfica às estratégias de dissimulação dos interesses do Estado. O cinema como veículo de propaganda política.

Mas ao longo da história das conexões entre Cinema e Estado também podemos encontrar uma situação inversa onde o complexo militar-diplomático se submete à lógica do sistema cinematográfico, procurando imitá-la através do artifício da *simulação*, como veremos adiante na análise do caso “Ghost Army”.

Essas complexas inter-relações entre o campo bélico e cinematográfico seriam possíveis por ocorrerem nos espaços culturais atuais marcados por fenômenos estéticos e linguísticos como auto-referência e metalinguagem (como veremos na representação cinematográfica feita pelo filme *Argo* dos incidentes no Irã); e recursividade e ressonância (como veremos no caso “Ghost Army”).

Por esse motivo torna-se urgente a compreensão do conceito de *semiosfera* tal como foi concebido pelo semiótico russo Yuri Lotman. Esse conceito pode ser uma ferramenta importante nas investigações atuais sobre como diferentes sistemas semióticos de natureza aparentemente tão diversa (audiovisuais, políticos, midiáticos, econômicos etc.) podem estabelecer encontros culturais que muitas vezes redirecionam o campo de forças em todos os níveis da conjuntura social. Encontros que produzem explosões, movimentos dialógicos e sistemas de signos novos.

O conceito de semiosfera pode ser útil na compreensão desse fenômeno verificado nos sistemas semióticos desde o pós-guerra, sejam nos sistemas culturais como o cinema e TV ou nos sistemas “duros” como o político e o econômico. Apesar de serem subsistemas sociais de naturezas diversas, porém imersos e integrados ao mundo

extra-semiótico (a semiosfera), estariam progressivamente se tornando isomórficos, permitindo a translação de informação e o desencadeamento de processos dinâmicos de semiose. Segue-se que eles se tornam sistemas autopoieticos e, por isso, capazes de transcodificar a realidade exterior proporcionando a manutenção do equilíbrio (homeostase) do seu próprio sistema. Por isso, seriam capazes de se inter-relacionar com outros sistemas autopoieticos, produzindo no ato de semiose um terceiro elemento em um nível mais elevado do sistema.

Assim como o geoquímico Vernadsky pensava o conceito de biosfera como a esfera da vida no planeta, da mesma forma Lotman queria pensar a cultura com o mesmo dinamismo dos sistemas ecológicos – vida gerando vida; assim como a cultura produz cultura através de modelizações, codificações e recodificações garantidas pela interação entre a diversidade dos sistemas semióticos no interior da semiosfera.

Através de um conceito tão amplo, Lotman procurava compreender como sistemas de signos tão diversos podem se inter-relacionar em um mesmo espaço cultural, estabelecendo-se entre si trocas de informações e a consequente produção de novos signos. Isso é fácil de compreender em situações onde se verificam o encontro de culturas e línguas como, por exemplo, no multiculturalismo; ou no encontro dos diferentes sistemas de comunicação através das diferentes mídias e redes. Ou ainda nas interações entre sistemas artísticos e comerciais de produção cultural.

Porém, o desafio aqui seria entender as inter-relações informacionais, estéticas e linguísticas entre subsistemas tão diferentes como o bélico-militar, o audiovisual, o econômico, o tecnocientífico etc.

Quando lidamos com um conceito tão amplo e abstrato como o de semiosfera, temos que evitar um erro frequente que é cometido na sua compreensão e aplicação. Por ser um conceito sedutor pela sua natureza abrangente e orgânica, ele começa a ser aplicado de forma generalizada como fosse aplicável a um sistema semiótico restrito a um espaço cultural: a “semiosfera da publicidade”, a “semiosfera do jornalismo”, a “semiosfera da Internet” e assim por diante. Dessa maneira a cultura seria composta por diversas semiosferas. Essa compreensão restrita esquece o que talvez seja a contribuição mais importante do conceito de Lotman: o estudo sobre o que ele denominava como “mundo extra-semiótico”, isto é, o “texto unitário” que descreveria o próprio conceito de semiosfera como um meio ambiente que conteria todos os subsistemas semióticos, permitindo uma inteligibilidade que possibilitaria a troca mútua de informações entre campos de natureza aparentemente tão distinta.

Dessa maneira, ironicamente o conceito de semiosfera cai vítima do próprio paradigma que ele tentava superar: o modelo atomístico onde o signo é isolado para depois ser analisado em uma cadeia causal. Se cada sistema cultural fosse uma “semiosfera”, perderíamos de vista não apenas o dinamismo do “texto unitário” como, e mais importante, a capacidade dos subsistemas criarem processos de semiose em inter-relações que criam signos novos, instabilidades e alterações no campo de forças sociais.

Portanto, o presente trabalho vai analisar dois conjuntos de exemplos onde procuraremos demonstrar as múltiplas correspondências entre sistemas semióticos que não podem ser analisados mais por um modelo de cadeias causais, mas por inter-relações mediadas pelo “texto unitário” da semiosfera: o primeiro, o caso *Argo* que envolveu inter-relações entre o sistema semiótico audiovisual hollywoodiano e o sistema do complexo militar-diplomático norte-americano tanto no passado (na década de 1970) quanto na atualidade com a produção do filme *Argo*; e o segundo, a estratégia militar

norte-americana colocada em prática na Segunda Guerra Mundial conhecida como “Ghost Army” envolvendo mais uma vez a troca de informações entre os mesmos sistemas semióticos.

Semiosfera: o desenvolvimento de um conceito

Para Lotman, a semiótica está fundamentada em duas tradições científicas. De um lado Peirce e Morris com a compreensão do signo como o primeiro elemento de todo e qualquer sistema semiótico. E do outro as teses de Saussure e a Escola de Praga cujo centro está localizado na antinomia entre a linguagem e a fala. Para além das diferenças entre essas vertentes, Lotman aponta para um ponto comum que as une: são baseadas em um modelo atômico simplificado. O signo isolado é analisado e todos os fenômenos subsequentes nada mais seriam do que uma sucessão de signos. Em decorrência, deveríamos considerar o simples ato comunicativo – como, por exemplo, emissor-receptor – como o primeiro modelo a ser pensado dentro de um sistema semiótico.

Tal enfoque adere a uma conveniência analítica cujo movimento vai do simples ao complexo. E o complexo poderia ser descrito apenas como uma totalidade resultante da soma das partes. Mas para Lotman, a emergência de novos enfoques na semiótica nas últimas décadas (ele afirmava isso nos anos 1980) permitiria afirmar que o funcionamento dos sistemas não existe em isolamento: seu funcionamento só pode existir imerso em um específico contínuo semiótico, o qual seria constituído por uma multivariante de modelos semióticos estruturados em níveis hierárquicos.

A esse contínuo Lotman deu o nome de *semiosfera* em analogia ao conceito de *biosfera* introduzido por V. I. Vernadsky (VERNADSKY, 1998). Assim como a biosfera é um mecanismo de transformação da energia recebida do Sol em uma energia bioquímica para a Terra (o que revelaria o primado dessa função cósmica sobre o organismo individual), da mesma maneira na semiosfera as fronteiras dos diversos subsistemas que a compõem filtram os “textos extra-semióticos” ou “não textos” (estímulos, informações, extra-códigos etc.) para serem codificados em linguagem binária. Em outras palavras, dados ou informações externas são “semiotizados”, isto é, decodificados, recodificados para posterior nova codificação.

Se visto do lado de fora o sistema parece trabalhar com unidades individuais, na verdade a semiosfera seria esse contínuo de autogeração de sentido a partir da semiose, multiplicidade e heterogeneidade de linguagens e códigos. Um campo unificado onde o todo não é a soma das partes.

Para Lotman o principal elemento da semiosfera é a “fronteira”, a camada limítrofe da semiosfera que funcionaria como um órgão sensorial de recepção ou uma unidade de translação através da qual são transferidos os estímulos externos para o interior da linguagem. Se a biosfera faz a mediação entre o orgânico e o não orgânico, a semiosfera faria essa mediação entre natureza e cultura, de tal maneira que a “realidade” torna-se semiotizável, isto é, capaz de se tornar o conteúdo de um texto semiótico.

Lotman exemplifica esse filtro da fronteira da semiosfera mostrando como o corpo é semiotizado e imerso no interior de um texto. A simetria corporal torna-se a base antropológica da sua própria significação pelo sistema semiótico: as oposições direito/esquerda, em cima/em baixo, alto/baixo, vivo/morto etc. Na verdade, a própria instância da fronteira definirá as diversas binariedades que marcarão as relações e os

diálogos linguísticos dentro da semiosfera: interno/externo, centro/periferia, organização interna/organização externa.

Ao mesmo tempo a semiosfera não apenas seria capaz de criar a organização interna, mas como também a própria desorganização externa. A cultura criaria constantemente seu “Outro” externo, desorganizado e ameaçador: “bárbaros”, “pagãos”, discursos sobre “inconsciente” ou “loucura”. Porém, essas fronteiras de contato com os “Outros” criariam historicamente uma cultura bilingual, assegurando contatos semióticos entre dois mundos, zonas de múltiplas significações culturais – cidades, rotas de comércio, tribos de nômades etc.

Ao contrário do que se poderia pressupor de que essas fronteiras filtrariam as informações externas produzindo homogeneidade interna, Lotman descreve exatamente ao contrário: o espaço semiótico como um todo é estruturalmente heterogêneo com diferentes velocidades, lugares e fronteiras internas. Temos diferentes espaços de linguagens, cada qual criando suas próprias fronteiras que entrarão em diálogo com outras estruturas mental-ideológicas. Teríamos aqui o fenômeno da modelização das linguagens onde cada espaço semiótico teria no seu interior um *bult-in mechanism* (processo modelizante). Sistemas semióticos decodificam e recodificam códigos anteriores provenientes de outros sistemas, criando uma multiplicidade de linguagens artísticas, tecnológicas etc.

Lotman dá o exemplo do cinema:

“Testemunhamos constantemente um crescimento quantitativo em linguagens artísticas. É assim na cultura do século XX e em outras culturas passadas tipologicamente semelhantes a ela. Nos primeiros anos desse século o cinema deixou de ser um local de diversão e se tornou uma forma de arte séria. Ele não fez isso sozinho, mas precedido de tradicionais e recentes peep-shows. Voltando ao século XIX, ninguém poderia seriamente considerar que o circo, peep-shows, brinquedos tradicionais, comerciais ou o grito dos vendedores ambulantes como formas artísticas. Quando se tornou arte, cinematograficamente de uma vez só se dividiu em filmes documentários e de entretenimento, filmes com câmera e animações, cada qual com a sua poética. E nos dias atuais temos nova oposição que é a existente entre Cinema e TV. Assim, não devemos nos surpreender com o fato de que a diversidade semiótica dos sistemas ser constante. Mas outra coisa é importante: o conjunto das linguagens em um campo de atividades culturais está em constante mudança e o valor axiológico e a posição hierárquica dos elementos são objetos de grandes mudanças” (LOTMAN, 1990, p.124).

O que torna a semiosfera um sistema onde todos os subsistemas semióticos estão imersos é esse duplo caráter de homogeneidade e heterogeneidade, regularidade e irregularidade. De um lado temos o jogo de estruturas e subestruturas, contínuas invasões semióticas de um território em outro dando a oportunidade do surgimento de significações que geram novas informações. E do outro, o atributo isonômico de todos os sistemas que permite esse jogo: o seu *bult-in*, ou seja, a natureza modelizante e metalinguística, o que torna a semiosfera culturalmente autogeradora. Assim como no conceito de “biosfera” de Vernadski onde temos um sistema biológico autorreferente em que vida desenvolve vida.

“Argo” e “Ghost Army”

Para tentar ilustrar e compreender essa dinâmica de invasões semióticas, diálogos e conflitos que fazem a heterogeneidade dos diversos espaços semióticos na semiosfera, este artigo vai explorar dois conjuntos de exemplos, onde procuraremos demonstrar as múltiplas correspondências entre sistemas semióticos.

No primeiro conjunto temos o caso “Argo” que envolve, de um lado, o sistema semiótico audiovisual do cinema hollywoodiano e, do outro, o sistema semiótico do complexo militar-diplomático norte-americano. No primeiro sistema temos a fronteira bilíngue entre o “real” externo ao sistema que é traduzido através de efeitos de realidade na narrativa clássica hollywoodiana (edição e montagem simulando a continuidade do olhar humano). Esse conjunto composto de signos indiciais tenta recriar a realidade dentro do espaço semiótico fílmico para depois ser “gramaticizado” através das convenções cinematográficas de gênero, de linguagem de câmera e de todas as convenções da linguagem fílmica, determinados pelas exigências de uma produção industrial.

Já no segundo sistema, temos a fronteira de um sistema que produz o seu caos externo (o “inimigo”, o “Outro” e o “eixo do mal”, tudo dependendo da retórica do governo que estiver no poder) para poder ser organizado a partir da binariedade do código que cria uma topologia do sistema semiótico: interno (união e defesa) /externo (caos e ameaça), centro (poder) /periferia (objeto do poder), etc.

No segundo conjunto temos o caso de uma estratégia de ação militar norte-americana ocorrido na Segunda Guerra Mundial conhecido como “Ghost Army” envolvendo novamente os dois sistemas descritos acima, somente que dessa vez com outra natureza de troca de informações.

O caso “Argo”: metalinguagem e auto-referência

Historicamente o caso “Argo” foi sobre uma crise diplomática envolvendo os EUA e o Irã em 1979 onde 52 norte-americanos foram mantidos reféns após um grupo de militantes islâmicos invadirem a embaixada americana em Teerã. No meio dessa crise, um grupo de seis funcionários consegue fugir da embaixada e se esconde na casa do embaixador canadense. Como retirá-los em meio à crise da Revolução Iraniana e ameaçados de execução pública se fossem localizados pelas milícias revolucionárias? A CIA cria um ardiloso plano: a criação de um falso filme (uma ficção científica chamada “Argo”) a partir de uma produtora *fake* criada pela CIA em Hollywood dirigida por veteranos produtores do meio cinematográfico que aceitaram participar da simulação. Como equipes de produção cinematográfica viajam pelo mundo em busca de locações, o grupo de diplomatas foragidos simularia ser técnicos da equipe de filmagem, conseguindo dessa forma sair do país.

Para Lotman a primeira condição para a semiosfera manter sua integridade é a sua diversidade interna por meio de repetidos movimentos de transversalidade entre as fronteiras internas dos sistemas. Isso seria possível através da existência de um “isomorfismo vertical” que permitiria a translação de informação por diferentes sistemas: a *dissimulação* é a dominante do sistema semiótico militar-diplomático. Porém temos aqui uma referência à *simulação*, característica dominante da sintaxe



Pintura do soldado Arthur Shilstone. <http://operamundi.uol.com.br>

do sistema cinematográfico. Se historicamente o sistema cinematográfico esteve em uma posição hierárquica inferior ao sistema militar-diplomático (Hollywood como instrumento de propaganda ideológica externa dos EUA), nesse caso temos uma inversão. O que permitiria essa semiose entre esses sistemas diferentes é uma qualidade isomórfica – ambos lidam com aparências e imagens, o primeiro ocultando existência de realidades e o segundo simulando a existência.

Temos uma decodificação pela CIA de todo o código cinematográfico (fases da produção de um filme, elaboração de roteiros, *storyboard* etc.) para uma posterior recodificação a partir dos estereótipos que os iranianos teriam sobre um filme norte-americano para dar verossimilhança à estratégia de simulação. Temos aqui uma metalinguagem sobre o próprio sistema cinematográfico.

No ano passado o próprio sistema cinematográfico vai construir uma narrativa fílmica dessa metalinguagem feita dela mesma pelo sistema militar-diplomático em 1979: o filme “Argo” (2012), premiado com o Oscar de melhor filme esse ano. Temos novamente um movimento de decodificação e recodificação, um movimento de retorno onde o sistema cinematográfico fará uma recodificação de outra recodificação feita dela mesma por outro sistema.

Lotman afirma que esse “isomorfismo vertical” amplifica as formas de troca de informações entre sistemas, “da mesma forma que um objeto, refletido em um espelho, gera centenas de reflexos em seus fragmentos que são introduzidos no interior de uma estrutura semiótica integral. O sistema facilita a conversão de um texto em uma avalanche de textos” (LOTMAN, 2005, p. 215).

Pois o filme “Argo” curiosamente fará, nessa recodificação de outra recodificação, uma auto-referência ao próprio sistema cinematográfico em uma passagem da narrativa bem significativa. Isso é ironicamente demonstrado no filme quando o agente Tony Mendez (Ben Affleck), travestido de produtor canadense com *storyboards* e o roteiro do filme “Argo” debaixo do braço, se apresenta a um funcionário do Ministério da Cultura iraniano e explica a necessidade de busca por locações históricas para rodar o filme: “lugares históricos, entendo! O oriente exótico... cobras encantadas, tapetes voadores... a função do nosso escritório é a purificação, mas também a promoção da arte. Vou levar isso ao ministro”.

Nessa passagem a narrativa remete à sua própria gramática fílmica que transcodifica a realidade exterior ao sistema semiótico cinematográfico norte-americano (características culturais, étnicas e sociais de outros países) em um sistema indexical que estereotipa e transforma em clichês de rápida identificação, cujas origens estão no *Studio System* da primeira fase industrial hollywoodiana onde mundos exóticos eram representados cenograficamente em gigantescos estúdios.

“Ghost Army”: simulação como texto unitário

Lotman argumenta que o diálogo entre as diversas fronteiras dos sistemas semióticos na semiosfera somente é possível sob uma condição: a existência de um “texto unitário” através do qual um texto separado tenha a potencialidade de ser traduzido por outro sistema, isto é, conservar dentro de si um elemento de transferência para outra linguagem.

A troca de informações entre os sistemas semióticos cinematográfico e militar-diplomático somente é possível pela existência de um texto único que parece unificar a semiosfera da cultura norte-americana: a categoria de simulação.

O caso histórico do “Ghost Army” parece ilustrar bem isso. Algumas semanas após o “Dia D”, uma unidade do exército norte-americano com pouco mais de mil homens desembarcou na França para pôr em movimento um verdadeiro *road show* em plena Segunda Guerra mundial usando tanques e caminhões infláveis, amplificadores com sons pré-gravados de movimentação de tropas e caminhões e diversas ações cênico-teatrais, incluindo efeitos especiais cenográficos. Munidos de compressores de ar e alguns soldados-atores eram capazes de criar em uma hora falsos comboios militares que aparentavam ter 30.000 homens. O objetivo era criar impacto psicológico nas tropas nazistas como apresenta o documentário *The Ghost Army*, dirigido por Rick Beyer.

Essa unidade de táticas de camuflagem do Exército norte-americano ficou conhecida como “Ghost Army” – oficialmente “23rd Headquarters Special Troops”.

Se os nazistas apresentaram a novidade da chamada “guerra total” (moderno conceito de conflito de alcance ilimitado com mobilização total tanto de civis como militares), os norte-americanos impuseram a novidade da estratégia da simulação.

Mais uma vez temos aqui a transposição do código do *Studio System* hollywoodiano no sistema militar-diplomático. Toda a indexicalidade explorada pelo “Ghost Army” fez uma curiosa metalinguagem dos índices que compõem o efeito de realidade e verossimilhança da cenografia e efeitos especiais cinematográficos.

Mas por que essa categoria de simulação foi recodificada no interior de um sistema aparentemente tão distante como o militar-diplomático? Para McLuhan (1999) a eletricidade é a informação no seu estado puro que trouxe uma mensagem totalmente radical, difusa e descentralizada eliminando os fatores de tempo e espaço da associação humana. Assim como fizeram mídias como o telégrafo, rádio, telefone e televisão:

“A luz elétrica é informação pura. É algo assim como um meio sem mensagem (...) Pouca diferença faz que seja usada para uma intervenção cirúrgica no cérebro ou para uma partida noturna de beisebol. (...) esse fato serve apenas para destacar o ponto de que ‘o meio é a mensagem’, porque é o meio que configura e controla a proporção e as formas de associação humanas. (...) A mensagem da luz elétrica é como a mensagem da energia elétrica na indústria: totalmente

radical, difusa e descentralizada. Embora desligadas de seus usos, tanto a luz quanto a energia elétrica eliminam os fatores de tempo e espaço da associação humana, exatamente como fazem o rádio, o telégrafo, o telefone e a televisão, criando participação em profundidade”. (MCLUHAN, 1999, p. 22-23).

Principalmente essa última mídia citada por McLuhan, a televisão, onde a imagem formada a partir de raios catódicos que bombardeiam *pixels* cria uma imagem mais real que a própria realidade, mais limpa, vívida e brilhante: a simulação.

Esse processo modelizante cria uma operação cognitiva, o “diagrama de relações”: a simulação como “estesia”, isto é, uma dimensão sensível e sensorial dos objetos da percepção e da cognição. Autores distantes dessa discussão sobre semiótica da cultura como o crítico da cultura Neal Gabler (1999) ou o historiador Daniel Boorstin (1992) reconhecem que a categoria da simulação tornou-se uma categoria dominante em diferentes fenômenos sociais.

Diferentes sistemas semióticos como a Economia (a perda do lastro semiótico do valor com a financeirização), a Política (a crise da representação com a dominância da sintaxe midiática) e o Técnico-científico (a crise de representação com os sistemas recursivos e autorreferenciais das tecnologias computacionais, de informação e das ciências cognitivas) passam a ter a simulação como uma “moeda”¹ ou “texto unitário” para as trocas de informações.

Do crescimento de Hollywood como indústria cinematográfica no início do século, passando pelo crescimento de Las Vegas e toda a indústria de jogo e entretenimento nas décadas de 1930-40, a categoria de simulação se interpõe como metáfora, alegoria ou a própria “imagicidade” que dá sentido ou inteligibilidade ao extra-semiótico da semiosfera da cultura norte-americana.

Por isso é sintomática a estratégia do “Ghost Army” como arma de simulação. Enquanto os nazis davam sentido à realidade através da categoria de *guerra total* (talvez a *gestalt* de uma cultura onde o impresso, o fotográfico e o artístico ainda eram dominantes) os norte-americanos já figuravam uma estratégia militar baseada na simulação, texto unitário de trocas de uma semiosfera cuja ordem sensorial dominante já era marcada pela eletricidade e eletrônica.

Dessa maneira esse processo de semiose entre sistemas aparentemente tão diferentes requer uma condição que Lotman descreve para a criação de novos textos:

“No entanto, a transformação de textos requer fundamentalmente outros mecanismos. Aqui, o mecanismo de isomorfismo é construído numa maneira diferente. Uma vez que, aqui, não temos em mente um simples ato de transferir, mas sim uma troca, entre os participantes. Deve haver não apenas uma relação de semelhança, mas também uma diferença específica. A simples condição para esta forma de semiose poderia ser descrita da seguinte forma: subestruturas participantes do ato de semiose não devem ser isomorfos uns aos outros, mas separadamente isomorfo em relação a um terceiro elemento de operação a um nível mais elevado do sistema. (...) Mas cada um deles, em uma variedade de formas, é isomórfico no extra-semiótico mundo da realidade. Por um lado, isso permite uma troca de comunicação entre esses sistemas e, por outro, um não tão trivial processo de transferência e de comunicação” (LOTMAN, 2005, p. 215).

¹ Aqui poderia ser feita uma interessante analogia entre a noção de “texto unitário” ou “isomorfismo” na semiosfera de Lotman e o conceito de “moeda” da sociologia sistêmica de Talcott Parsons como mecanismo que unificaria as trocas entre os diversos subsistemas da sociedade.

Tanto no caso de “Argo” como no “Ghost Army” sistemas semióticos tão diferentes podem criar processos dinâmicos de semioses, diálogos e trocas de informações porque no mundo extra-semiótico eles estão isomorficamente “verticais”. Isto é, diante da categoria de simulação que dominaria a semiosfera da cultura norte-americana, todos esses sistemas tão diversos (sejam eles o Político, Cinematográfico, Militar-diplomático, Econômico etc.) são isomórficos em uma dada realidade e em determinado momento.

Considerações finais

A partir da aplicação do conceito de semiosfera nesses dois casos podemos traçar algumas considerações:

(a) O conceito de semiosfera jamais poder ser pensado como um sistema semiótico isolado e a cultura como um conjunto de sistemas semióticos ou esferas hierarquizadas. Partindo da analogia com a biosfera, se as informações que circulam no cosmos podem ser codificadas como signos, a oposição entre natureza e cultura perde o rigor: “a nossa natureza é cultura” ou, em outras palavras, a cultura é a própria semiosfera onde constantes processos de semiose (codificação e recodificação entre os diversos sistemas que o compõe) produzem signos novos ou nova cultura. Portanto, somente um raciocínio triádico próprio da semiose, e não mais binário, pode dar conta de fenômenos cuja natureza é metalinguística, autorreferencial e recursiva;

(b) Os processos modelizantes tal como descrito por Lotman para designar as operações cognitivas da semiosfera são importantes para compreender esse novo “texto único” que criaria o isomorfismo entre os diversos subsistemas semióticos: a *simulação*. Cinema e complexo militar-diplomático começam a dialogar não somente por aspectos “hipodérmicos” como propaganda, dissimulação ou necessidade de condicionamento da opinião pública. Para além desse aspecto instrumental, a guerra em si começa a ser encarada como um evento midiático. Como bem colocou certa vez Paul Virilio em seu livro sobre as conexões entre guerra e cinema (VIRILIO, 2005), as operações cognitivas exigidas pelo cinema em muito se assemelhavam às da guerra e, por outro lado, cada vez mais a guerra torna-se telemática e orientada por telas e tecnologias de simulação virtual.

(c) Pensando a semiosfera como o ambiente “extra-semiótico” dentro qual estão todos os subsistemas semióticos, as trocas de informações somente seriam possíveis entre os subsistemas por meio de uma inteligibilidade dada por uma ordem sensorial, uma “imagicidade” que permita uma “tradução” das informações e a recodificação. McLuhan conseguiu compreender esse espaço semiótico (ou em termos de Lotman, a semiosfera) onde ocorriam as interações e evoluções das diversas mídias: a operação cognitiva de ressonância trazida pela eletricidade e eletrônica criou na semiosfera um novo texto unificado. Uma experiência sensorial dominante não mais marcada pelo impresso, o fotográfico e o artístico (cuja gestalt foi tão bem personificada pelo conceito de guerra total pelos nazistas), mas, agora, pela eletricidade feérica dos neons de Las Vegas e as ondas eletromagnéticas do rádio e TV. A simulação como estratégia militar norte-americana, oposta à dissimulação como “imagicidade” da semiosfera europeia, era a prefiguração das atuais tecnologias de simulação virtual presentes simultaneamente em cada ação militar do império bélico norte-americano e em cada postagem em uma rede social.

Referências Bibliográficas

- BOORSTIN, Daniel. *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*. Vintage Books, 1992.
- GABLER, Neal. *A Vida, O Filme – Como o entretenimento conquistou a realidade*, São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- LOTMAN, Yuri. *Universe of Mind – A semiotic theory of culture*. Indiana University Press, 1990.
- _____. “On the Semiosphere” In: *Sign Systems Studies*, 33.1, Tartu University Press, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*, São Paulo: Cultrix, 2011.
- VERNADSKY, Vladimir I. *The Biosphere*. N. York: Copernicus, 1998.
- VIRILIO, Paul. *Guerra e Cinema – logística da percepção*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2005.

Filmografia

- ARGO. Direção: Ben Affleck. Produção: Warner Bros. Pictures (EUA). Intérpretes: Ben Affleck, Brian Cranston, Alan Arkin, John Goodman, Clea DuVall, Victor Garber, Tate Donovan, Kerry Bishé, Scoot McNairy. Roteiro: Chris Terrior. Warner Home Video, 2012. DVD (130 min).
- THE GHOST ARMY. Direção: Rick Beyer. Produção: Plate of Peas Productions (EUA). Intérpretes: Peter Coyote (narração). Roteiro: Rick Beyer. Public Broadcasting Service (PBS), 2013 (68 min).

Recebido em dezembro de 2014 e aprovado para publicação em janeiro de 2015.