

DESINFORMAÇÃO E EPIDEMIA SEMIÓTICA: COMENTÁRIOS A PARTIR DO FILME PONTYPOOL

DISINFORMATION AND THE SEMIOTIC EPIDEMIC: COMMENTS FROM THE MOVIE PONTYPOOL

Leonardo RIPOLL¹
Vinicius ROMANINI²

Resumo: O artigo explora a proposta de significação como infecção semiótica, a partir da análise de *Pontypool*, filme cinematográfico canadense de 2008. A história se passa em um dia atípico de uma estação de rádio local, quando estranhos eventos de uma infecção linguística generalizada que acontece na pequena cidade rapidamente irrompem o estúdio de transmissão, demandando uma ruptura na lógica de compreensão dos signos conhecidos até então. O texto, assim, procura relacionar ideias extraídas da narrativa do filme com o contexto contemporâneo tomado pelo fenômeno da desinformação, abordando a semiótica de matriz peirceana como sustentação teórica e metodológica na elaboração das reflexões trazidas.

Palavras-chave: Desinformação. Semiótica. Filmes de horror. Zumbis. Filosofia da linguagem. Pós-verdade.

1 Doutorando da USP – Universidade de São Paulo. E-mail: leonardo_ripoll@hotmail.com

2 Professor da USP – Universidade de São Paulo. E-mail: vinicius.romanini@usp.br

Abstract: This paper explores the proposal of meaning as a semiotic infection, based on an analysis of *Pontypool*, a 2008 Canadian film. The story takes place on an atypical day at a local radio station, when strange events from a widespread linguistic infection that occurs in the small town quickly burst into the broadcasting studio, demanding a disruption in the logic of understanding the signs known until then. The text seeks to relate ideas extracted from the film's narrative to the contemporary context taken over by the phenomenon of disinformation, approaching Peircean semiotics as theoretical and methodological support in the elaboration of the presented reflections.

Keywords: Disinformation. Semiotics. Horror films. Zombies. Philosophy of language. Post-truth.

| Introdução

O fenômeno da desinformação tem se complexificado desde os eventos que constituíram sua forma mais contemporânea, quando, conforme D'Ancona (2018), Santaella (2019) e outros, acontecimentos singulares que determinaram as eleições estadunidenses de 2016 e o movimento Brexit serviram como exemplos representativos do que estava em curso. Esse cenário, tipificado em categorias de uma "desordem informacional" detalhada no relatório para o Conselho da Europa produzido no ano seguinte (Wardle; Darakshan, 2017), parece se intensificar à medida que novas tecnologias surgem e novas possibilidades de significação se constituem no cotidiano dos fluxos informacionais. Assim, *fake news*, *pós-verdade* e *deepfake* são termos que surgem em disputas semióticas cada vez mais mediadas pela lógica algorítmica das plataformas digitais instauradas pelas hoje denominadas *big techs* – lógica essa que frequentemente condiciona comportamentos, captura a atenção e se apropria do trabalho cognitivo (Bucci, 2021), desenvolvendo papel fundamental nas dinâmicas sociais que promovem o refinamento das ações de desinformação.

A desinformação afeta esferas políticas, econômicas, sanitárias, ambientais, tecnológicas, culturais e sociais, mas é na dimensão da produção de sentido dentro da comunicação que parece estar situado o seu método de ação. Uma vez que se trata principalmente de um fenômeno comunicacional e informacional, sua investigação pode ser feita por uma perspectiva semiótica.

Pontypool é um filme canadense do ano de 2008 que usa elementos de gêneros como o horror, a ficção científica e o suspense psicológico ao trazer premissas da filosofia da linguagem dentro de uma narrativa que tem como peça fundamental a produção de significados na comunicação. Dirigido por Bruce McDonald, trata-se de uma adaptação do romance *Pontypool Changes Everything*, de Tony Burgess, que também assina o roteiro. O enredo se desenrola em uma pequena cidade que leva o nome do filme, onde um locutor de rádio, Grant Mazzy, está apresentando o seu programa matinal. No entanto, estranhos eventos começam a ocorrer quando relatos de comportamentos violentos se espalham pela cidade.

O filme se concentra na estação de rádio, onde Grant, juntamente com sua produtora, Sydney Briar, e sua assistente, Laurel-Ann Drummond, tentam entender a natureza dos acontecimentos que estão se desenrolando do lado de fora. Com o avançar da trama, revela-se que as palavras estão de alguma forma sendo infectadas, e sua transmissão entre as pessoas acaba produzindo disrupções cognitivas e reações coléricas, semelhantes a criaturas zumbis, como bem difundido no estereótipo da cultura *pop* que tem por base o cinema de George A. Romero.

A narrativa, ao criar uma atmosfera claustrofóbica e tensa, convida à discussão sobre o que subsidia a linguagem e a comunicação, enquanto os protagonistas lutam para encontrar uma maneira de conter a propagação da infecção e sobreviver à crescente histeria na cidade.

| Zumbis como metáfora e o cenário da desinformação

Propagações epidêmicas como cenário de crítica social estão presentes em diversas obras e manifestações artísticas. Na literatura, *Ensaio Sobre a Cegueira*, de José Saramago, *A Peste*, de Albert Camus, e *Um Diário do Ano da Peste*, de Daniel Defoe, são algumas das obras clássicas que abordam o tema. Além disso, a linguagem como vírus é uma ideia desenvolvida nos ensaios de *The Electronic Revolution* do escritor *beat* William S. Burroughs. De forma mais específica, a construção contemporânea da figura do zumbi deve muito aos filmes do diretor estadunidense George A. Romero (1940-2017), a exemplo da trilogia composta por *Night of the Living Dead* (1968), onde Romero denuncia o racismo inserido na cultura sulista dos Estados Unidos; *Dawn of the Dead* (1978), em que o paralelo entre consumo e letargia é refletido em uma narrativa que tem como local um grande *shopping center*; e *Day of the Dead* (1985), que procura dialogar sobre o humanismo decadente em meio aos jogos de poder e controle social de instituições como a ciência e o exército. Romero ainda voltaria a utilizar os zumbis como metáfora em outros filmes perto do final da sua carreira, a exemplo de *Diary of The Dead* (2007), quando o roteirista e diretor discute o poder das mídias na produção de significados.

No panorama acadêmico, a ideia de recorrer à noção de epidemia e suas representações culturais para explicar o contexto informacional contemporâneo serviu como base em pesquisas de Leone (2022), O'Connor e Weatherall (2019) e Ripoll e Matos (2017), onde já se explorou a analogia com a infecção zumbi para falar sobre o consumo acrítico e viral de conteúdos na internet, o que contribuiria para a efetivação das ações de desinformação. Com a pandemia de covid-19, em 2020, é a vez da Organização Mundial de Saúde (OMS) utilizar o termo "*infodemia*" para se referir aos efeitos patogênicos da disseminação de desinformação sobre as vacinas e sobre o cenário da doença que afetou tragicamente o mundo inteiro. Dentro da esfera política brasileira, recentemente o ministro do Supremo Tribunal Federal, Gilmar Mendes, se referiu como "zumbis consumidores de desinformação" às pessoas presentes nos atos do dia 8 de janeiro de 2023 (Exame, 2023).

A característica principal das representações das epidemias de zumbis está geralmente associada ao movimento de grandes grupos de indivíduos que, impulsionados unicamente por alguma demanda biológica intensificada, se projetam em direção a algo que querem, literalmente, consumir. Esse “querer”, no entanto, é desprovido de qualquer subjetividade, uma vez que são apenas corpos se movendo à base do reflexo instintivo, sem qualquer indício de racionalidade e humanidade. A figura do zumbi, nesse sentido, seria justamente o que sobra do indivíduo quando não existe mais qualquer traço de sua identidade: um autômato seguindo movimentos destrutivos de um corpo colérico e degradado.

Um dos poderes simbólicos das metáforas está no fato de que reflexões sobre questões filosóficas ou sociais podem ser suscitadas a partir de representações de universos possíveis que a ficção comumente explora. Advinda da retórica clássica, Fiorin (2022) argumenta que a metáfora se caracteriza pela intersecção de traços semânticos entre as leituras de um texto (aqui entendido no sentido amplo da palavra). Ou seja, a leitura literal de uma mensagem estaria em algum momento coincidindo com a significação de uma extrapolação literária possível. Na fusão de dois campos semânticos, a metáfora produz novos sentidos, potencializando os significados originais em separado. Além disso, como ressalta Vereza (2007), na articulação entre cognição e pragmática, as metáforas são discursos eficientes no caminho de persuasão de uma ideia. Entende-se, aqui, portanto, que *Pontypool*, assim como as outras obras acima mencionadas, possui um caráter simbólico manifesto que possibilita o seu entendimento enquanto narrativa metafórica que aponta para fenômenos sociais e elementos constitutivos da natureza humana.

| A infecção semiótica em *Pontypool*

“Mas garanto que há um monstro solto pulsando na nossa
linguagem, tentando manter o hospedeiro com vida.”
Dr. Mendez, *Pontypool*

Pontypool tem em seu cerne algo muito estreitamente ligado à linguagem. O filme desenvolve a trama predominantemente nas locuções feitas em uma estação de rádio e, enquanto uma produção canadense, tece relações com dois dos idiomas falados no país (francês e inglês), criando jogos de palavras que, inclusive, servem para dar o título à película. *Pontypool* é o nome da cidade interiorana onde se passa a narrativa, mas também é um estranho entrelace de acontecimentos que são apresentados na introdução do filme: um acidente na Pont du Flaque, com o carro da Sra. Collette Piscine que atropela o gato Honey. Esses nomes são compostos por palavras que, em analogias e traduções propositalmente não exatas, fecham um círculo de coincidências que acontecem em *Pontypool* e que são sugeridos como indícios de algo importante que está por vir.

Um prato cheio para se pensar os deslocamentos entre significante e significado, como propostos por Saussure (2012). Entretanto, uma competente análise do filme já foi feita por Butturi Junior (2017) dentro do campo da Linguística. A proposta deste texto é trazer, para os estudos da Comunicação, uma exposição do caráter semiótico explorado pelo filme, que pode servir como metáfora para o contexto atual da desinformação. Ainda que esta exposição pretenda mais ressaltar as características que a narrativa traz, para se pensar as relações entre informação e comunicação, do que fazer uma análise semiótica propriamente dita, é possível destacar breves comentários sobre o trabalho sígnico realizado no filme³.

A narrativa em *Pontypool* se passa majoritariamente dentro do estúdio de uma pequena rádio local onde Grant Mazzy, um homem de meia idade vestido com seu chapéu de *cowboy* e equipado de seu *irish coffee*, trabalha como locutor de um programa matinal. Sua equipe é formada por Sydney Briar, sua produtora e chefe; Laurel-Ann Drummond, sua assistente técnica; e Ken Loney, repórter de rua que participa no filme apenas com transmissões em áudio dos relatos que traz da cidade a partir do seu helicóptero (o qual, na verdade, conforme a trama revela mais adiante, não existe: Ken está em sua caminhonete em uma parte alta da região e o som das hélices é feito artificialmente para a transmissão). Ao longo do filme, alguns outros poucos personagens entram em cena, como é o caso do grupo de atores de teatro que chega no estúdio para divulgar a peça *Lawrence da Arábia*, compondo a programação da rádio que vai acontecendo ao longo do dia.

A trama desenvolve inicialmente os impasses de Grant em sua insatisfação pessoal como condutor do programa, enquanto atende chamadas telefônicas de ouvintes e cria pequenos embates com Sidney que, se pautando por uma conduta ética na divulgação de informações, precisa controlar o temperamento de Grant, o qual, com o seu lema "*take no prisoners*", acredita que é preciso provocar a audiência a qualquer custo.

A atmosfera da cenografia é escura e claustrofóbica, trata-se de uma pequena sala de transmissão em um dia de inverno rigoroso no Canadá. O crescente estranhamento de que "há algo diferente no ar" é anunciado pelo relato de Ken Loney que, em uma chamada *breaking news*, relata a presença de grupos de pessoas furiosas atacando inicialmente o consultório do Dr. John Mendez – figura que retorna mais tarde no filme, invadindo a rádio para discutir a possível cura da epidemia. As informações, então, começam a chegar de todos os lados, mas ainda difusas, sem confirmações oficiais, sem nexos causais que possibilitem aos protagonistas criar uma linha lógica condutora da história. A confusão chega a tal ponto em que eles, enclausurados na estação e sem contato com o mundo externo que não seja pelo que vem através do equipamento do estúdio, refletem se não estariam sendo alvos de uma grande "pegadinha". Algo como

3 O vocabulário semiótico trazido aqui no texto, ainda que possa ter similaridades com outras correntes, se baseia na matriz peirceana, ou seja, na proposta teórica de Charles S. Peirce (2019).

uma nova execução do episódio de Guerra dos Mundos transmitido pela CBS⁴, só que invertida, uma ficção criada de fora para dentro.

A grande tensão em *Pontypool*, para além da crescente epidemia que começa a invadir a cidade até chegar ao estúdio/cenário do filme, está justamente em colocar uma premissa até então desconhecida em filmes do gênero. Se as resoluções para as narrativas em que a infecção acontece pela mordida ou outro contato corporal já são bem conhecidas do público, o que fazer em relação a um contágio que se dá pela compreensão de uma palavra? Podemos evitar compreender o que já é conhecido? Como não pensar em algo que afeta nossos sentidos? Como desaprender uma língua? Ou ainda, como forçar a ressignificação do sentido de algo?

Peirce (2019) desenvolveu uma teoria triádica dos signos que consiste em três elementos interligados e relacionados de forma indecomponível: o *signo* (ou *representamen*), o *objeto* e o *interpretante*. De forma sintetizada, o signo seria uma representação do objeto para algo ou alguém, de forma a produzir um efeito. Ele representa esse objeto de certo modo e com uma certa capacidade. Em outras palavras, a compreensão de algo é sempre uma representação, uma significação fenomenológica que, no nível subjetivo (ou *interpretante imediato*, para usar a terminologia peirceana e manter o rigor de uma teoria que não considera a produção de signos somente no ser humano), pode estar perto ou longe do que coletivamente se entende como o *interpretante final* (significado vigente) daquele objeto em questão.

No filme, a infecção se dá justamente a partir da compreensão do signo. Algo aconteceu com a realidade posta. Alguma coisa nos significados compartilhados passou a afetar violentamente o *status* biológico do corpo, causando alterações drásticas no funcionamento cognitivo. Pela abordagem semiótica, o agente infeccioso é um objeto dinâmico que reage contra a cognição das personagens. O *representamen* é a palavra contaminada em si (aqui cabe já informar que, segundo o filme sugere, apenas algumas palavras estariam contaminadas), que atua como um veículo para transmitir a infecção, gerando novos interpretantes dinâmicos nas mentes eventualmente infectadas. O interpretante final dessa semiose seria a soma de todas as infecções e seus efeitos cognitivos produzidos. Para realizar esse propósito, a infecção altera as reações das personagens – tornando-as, portanto, portadoras da letalidade contagiosa.

É preciso analisar semioticamente também a dinâmica da produção de sentido da comunidade impactada que, no caso do filme, está representada pelos protagonistas dentro da rádio. Para eles, que procuram entender o que está acontecendo e se defender coletivamente, o objeto referente se torna tudo aquilo que chega através dos relatos radiofônicos sobre a situação que ocorre em *Pontypool*. Esse objeto é a realidade já

4 Refere-se aqui à confusão causada por uma transmissão da rede de rádio Columbia Broadcasting System (CBS) que, em 1938, foi ao ar com uma leitura ao vivo da obra de ficção científica *A Guerra dos Mundos* (*The War of The Worlds*), de Herbert George Wells, em forma de programa jornalístico.

alterada e as ações violentas que são desencadeadas pela transmissão das palavras contaminadas.

Ao mesmo tempo, não se sabe muito bem como se iniciou a infecção. Portanto, parece haver, em certo sentido, quase uma indistinção proposital entre o que é de fato objeto e o que é signo, já que a transmissão da informação *sobre a situação* da epidemia se torna também a transmissão do agente *causador* da epidemia. Essa sobreposição entre duas trilhas de semiose confere um cenário de caos semiótico onde tudo é significação se transmutando em fluxo contínuo. Não há nada antes do signo e nem haverá depois. Mas inicialmente houve, no universo do filme, um acidente na Pont du Flaque, essa ponte que parece evocar a ligação sgnica entre o emissor (objeto) e o interpretante (efeitos epidêmicos). Nessa curiosa sobreposição de semioses, o interpretante que busca o conhecimento da realidade também é aquilo que de fato efetiva o contágio: a compreensão do signo que representa a realidade na mente dos protagonistas é a ocasião da inoculação infecciosa.

E, nesse momento, a narrativa traz algo muito peculiar: os sintomas de infecção (os interpretantes dinâmicos gerados pelo agente infeccioso) se apresentam como uma confusão mental em que os infectados ficam suspensos em algum pensamento fixo e não resolvido, como em um transtorno obsessivo-compulsivo (TOC), imerso em um mundo interior que apresentou algum problema, alguma dificuldade em seguir adiante – os sinais de uma descompreensão sistêmica iminente. É como se fosse um entendimento último antes de desencadear o desentendimento geral. Logo, a doença presente na narrativa remete a um apagamento subjetivo total, uma falha geral no sistema cognitivo, tornando o corpo um mero instrumento da violência corporal e da dissonância linguística. Como fala o personagem Dr. Mendez em determinado momento do filme, a pessoa se torna “só um sinal de rádio ruim”, resultado do colapso de uma semiose sobre a outra.

Assim, em *Pontypool*, quando as pessoas se tornam interpretantes das notícias, elas acabam se transformando também em transmissoras do agente infeccioso. Perto do fim, à medida que tentam decifrar o significado por trás da infecção, a qual já toma conta da estação de rádio, uma solução é percebida por Grant, Sidney e Dr. Mendez, presos em uma cabine à prova de som: é preciso mudar o *interpretante imediato* do significado posto, é preciso que o entendimento não seja mais o mesmo compartilhado no *common ground*⁵ da sociedade. Dessa forma, como que forçando o desentendimento das palavras conhecidas, Grant e Sidney travam um exercício cognitivo de mudança semiótica crescente e estrutural, desconstruindo tudo que foi internalizado em suas

5 *Common ground* é um conceito que aparece não somente em Peirce (2019), mas também em William James e Paul Grice, remetidos por Robert Stalnaker (2002) na pragmática linguística ligada ao entendimento das pressuposições. O *common ground* fomenta um terreno em comum que permite que uma comunicação se estabeleça semanticamente. É algo como um repertório de significados já compartilhados e aceitos entre os participantes de um diálogo.

identidades enquanto sujeitos-signos. Com a cidade colapsando, a estação de rádio já tomada por grupos de infectados enfurecidos que repetem continuamente as últimas frases escutadas, e perto de uma infecção iminente da própria Sidney (que foi contaminada através da palavra *kill*), Grant procede a uma tentativa de cura ao tentar convencer Sidney que *kill* agora é *kiss*, matar é beijar.

Sidney, por fim, inverte o signo, gera novo interpretante, e com o sucesso da internalização do significado alterado da palavra, os dois vislumbram um possível processo de restauração geral. Em meio ao bombardeio da cidade (lembrando que o filme todo se passa dentro da estação de rádio, e tudo o que acontece fora da estação é trazido apenas pelo uso de narrativa sonora), Grant e Sidney tentam transmitir a desconstrução de significados postos, criando alterações semióticas conforme soltam palavras “ao vento”. Estariam eles causando alguma mudança ou apenas fazendo a infecção chegar a um número ainda maior de pessoas?

| A desinformação como horror semiótico

“Uma vez que a oferta de símbolos é tão generosa, e o significado do que pode ser imputado é tão elástico, como um símbolo particular se enraíza na mente de uma pessoa qualquer?”

Walter Lippmann, *Opinião pública*, p. 198.

O fenômeno da desinformação tem recebido grande atenção das pesquisas em diversas áreas do conhecimento, especialmente nos campos da Comunicação e Informação. As abordagens semióticas sobre o tema têm crescido nos últimos anos, alguns exemplos podem ser vistos em Mendez e Alzamora (2023), Santaella (2020) e Ripoll, Ohlson e Romanini (2022).

Enquanto um filme que traz a linguagem e a comunicação como elementos centrais da narrativa, *Pontypool* deixa o espaço aberto para se refletir sobre temas relacionados a esses campos, incluindo, portanto, a desinformação. Com menções diretas a Roland Barthes e Norman Mailer, os detalhes no roteiro que guia *Pontypool* são muitos; fruto do envolvimento de Tony Burgess⁶ (autor do livro em que o filme se baseia) como roteirista.

Em primeiro lugar, a ideia de deslocamentos de significado presente no filme parece alinhada a um certo consenso na filosofia da linguagem de que não há domínio total sobre a língua. Como diria Saussure (2012), a partir do momento em que um signo entra em circulação, ele foge a qualquer tipo de controle, mesmo ao significante, que possui sua companhia apenas de forma temporária. Essa ideia é compartilhada de forma similar

6 De acordo com matéria publicada pelo portal de mídia canadense The Walrus, Tony Burgess inclusive se graduou em semiótica pela Universidade de Toronto (Medley, 2011).

também em Peirce⁷ (2019, 2021) onde conceitos como “verdade” dependem da fixação de crenças por métodos confiáveis e de um consenso semiótico coletivo que permita corrigir o falibilismo humano individual.

No cenário atual, esses deslocamentos de significados são dinâmicos e fluidos (no sentido baumaniano do termo); basta pensar nas mensagens metalinguísticas que são produzidas a partir dos *memes* e no caráter espetacular – em consonância com a essência do diagnóstico apresentado por Debord (1997) – presente no funcionamento das mídias sociais. Além disso, símbolos como a camiseta da seleção brasileira de futebol são exemplos pragmáticos do poder mutante de um signo ao longo do tempo.

As estratégias de desinformação se articulam muito bem nesse quesito. O rol de palavras que atualmente podem ter sentidos distintos, a depender do contexto ou do enunciador, é vasto, mas alguns exemplos são particularmente interessantes; é o caso de “narrativa”, “golpe”, “família”, “deus”, entre outras. Em algumas delas, como em “ditadura”, há o consenso sobre o julgamento de valor (algo ruim, indesejável), mas um dissenso imenso sobre quais eventos devem levar esse nome. Especificamente no que ficou conhecido como “pós-verdade”, a manipulação proposital de signos visando atingir um objetivo específico não enunciado está constantemente presente.

No filme, Grant Mazzy, em certo momento, retruca o alerta da sua produtora sobre seus comentários provocativos, conspiratórios e irresponsáveis como um exercício da liberdade de expressão. Liberdade de expressão tem sido a justificativa empregada para atos como o de 8 de janeiro de 2023 e para responder a qualquer tentativa de responsabilização na internet por ações que tipificariam crimes fora dela⁸. Grant, com seu lema “*take no prisoners*” (em bom português: “sem deixar barato”), em certo momento fala que sua estratégia tem o objetivo de “despertar” o ouvinte e trazer o engajamento emocional; assim a atenção e a fidelidade ao programa começariam a ser construídas. Grant, um personagem fictício de um filme de 2008, facilmente poderia ser confundido com um *influencer* de 2024.

Mas quais as consequências do estímulo contínuo da resposta emocional nas multidões? A estratégia profissional de Grant é a mesma inserida nos modelos de

7 Charles S. Peirce e Ferdinand de Saussure partem de bases epistemológicas diferentes quando abordam a semiótica. Saussure está mais atento ao campo linguístico, enquanto Peirce cria uma arquitetura filosófica lógica com base fenomenológica e vinculada ao pragmatismo. As aproximações aqui feitas são pontuais e servem apenas de forma instrumental para criar pontes possíveis para a interpretação do filme.

8 A *Gazeta do Povo*, por exemplo, em matéria publicada no dia 06 de janeiro deste ano, chama o Projeto de Lei nº 2630, que procura instituir a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet, de “PL da Censura”. Também alega que o Tribunal Superior Eleitoral tem “superpoderes” e que a crise da liberdade de expressão no Brasil pode se intensificar ao longo de 2024 (Desideri, 2024).

negócios das plataformas digitais; é também a essência da pós-verdade e dos fluxos de desinformação como um todo. Se em *Pontypool* tem-se as hordas infectadas repetindo mantras e atacando violentamente a cidade, aqui do lado de fora a coisa não fica muito diferente: linchamentos públicos, atentados contra as instituições governamentais e chacinas em escolas são apenas alguns exemplos de ações provocadas pela dinâmica algorítmica da comunicação nas redes. Teríamos também uma linguagem infectada?

Na década de 1920, o pensador estadunidense Walter Lippmann fez um diagnóstico acerca da ideia de opinião pública, a qual à época sofria um grande revés com as consequências da Primeira Guerra e da ascensão da publicidade: vivemos imersos em “pseudoambientes” que moldam preconceitos, crenças e estereótipos, todos instigados por forças que disputam o espaço de mediação sobre a realidade do mundo. Para Lippmann (2021), a percepção individual é limitada e carregada de distorções, e o imaginário acaba sendo preenchido pelas instituições que complementarizam as lacunas deixadas por essa incapacidade de apreender corretamente o real. Nesse sentido, a opinião pública seria sempre guiada por atores com poder político efetivo sobre a vida social, que criam imagens mais ou menos representativas da realidade de fato. A grande questão, então, parece ser justamente compreender que o grau de responsabilidades desses atores é tão profundo que uma liberdade de expressão total passa a ser inconcebível, mesmo em regimes democráticos.

Ainda segundo Lippmann (2021), diante da grandeza e complexidade da realidade, o indivíduo precisa simplificar cognitivamente a modelagem dos acontecimentos, criando “mapas do mundo” para que possa agir em seu ambiente. Lippmann (2021, p. 31), assim, também estabelece uma relação triangular entre “[...] a cena da ação, a imagem humana daquela cena e a resposta humana àquela imagem atuando sobre a cena da ação”. O pseudoambiente corresponde justamente à imagem criada da cena, que resulta da combinação de fatores externos e internos do indivíduo e que pode estar próximo ou distante do mundo exterior. O pseudoambiente (imagem) cria, portanto, esquemas de pensamento, sentimento e ação que orientam as atitudes e interpretações (resposta) ao ambiente (cena da ação), ao mesmo tempo que continua recebendo novas inserções desse ambiente.

Dentro dessa lógica, o pseudoambiente formula padrões cognitivos, afetivos e comportamentais, os quais norteiam as reações e interpretações humanas ao ambiente. Paralelamente, esse ambiente também segue retroalimentando o pseudoambiente com novas informações, criando um ciclo simbiótico.

Na teoria pragmatista presente em Peirce (2021), também pode-se reforçar essa ideia ao compreender os métodos de fixação de crenças propostos pelo filósofo: temos uma grande disposição em aceitar perspectivas que reforçam o que já acreditamos, em informações que vêm de autoridades que respeitamos e em estímulos que nos satisfazem subjetivamente. Para ele, entender que somos falíveis e que precisamos constantemente rever nossas crenças e hábitos, além de pensar criticamente nossa

compreensão, são ações essenciais na vida em sociedade. Dessa forma, a desinformação, sob o viés peirceano, está vinculada, portanto, com a consolidação de ideias obtidas por fixações de crenças específicas. Semioticamente, é entendida enquanto uma manipulação denotativa e/ou conotativa intencional de um símbolo, que pode causar desarranjos entre as características icônicas, indiciais e simbólicas de um signo (Ripoll; Ohlson; Romanini, 2022).

Certamente a desinformação não é meramente um problema de responsabilidade individual, o funcionamento socioeconômico e político atual se movimenta por uma dinâmica que favorece a perpetuação do fenômeno desinformativo. Nesse sentido, tal problema parece estar acentuado no contexto contemporâneo dominado pela aceleração tecnológica do tempo e pela formação de uma indústria que lucra a partir do engodo da subjetividade humana. Subjetividade essa capturada e capitalizada, segundo Bucci (2021), pelo entretenimento, que descobriu formas de fazer a atenção e o olhar trabalharem mais do que o corpo, dificultando cognitivamente as possibilidades de mudança de caminho. A desinformação, assim, é um sintoma de uma lógica econômica baseada em fluxos incessantes de conteúdo e que se preocupa pouco com prejuízos que estejam fora desse âmbito.

Lippmann (2021) destacou que a opinião pública constantemente é manipulada por uma manufatura do consenso feita a partir das instituições e indivíduos que disputam o poder de influência na sociedade. Captar o elo em comum dos diversos estereótipos individuais e transformar em demanda coletiva consensual é, para o autor, a grande estratégia manipulativa da arte da política institucionalizada. A relação de incitação e condicionamento das emoções pelos recursos da desinformação operam em um nível que Lippmann (2021) também examinou ao investigar a criação do interesse comum por um processo de transferência das emoções em camadas de representações simbólicas. Isto é, o medo, por exemplo, pode ser instaurado “[...] primeiro com alguma coisa imediatamente perigosa, e então com a ideia daquela coisa, e então com algo similar àquela ideia, e assim por diante.” (Lippmann, 2021, p. 185). A mobilização discursiva da desinformação é, portanto, um processo semiótico que cria estruturas graduais de manipulação até que a ideia central do discurso esteja associada como algo elementar em todas as dimensões do pensamento.

Retoma-se, novamente, uma das principais ideias desenvolvidas em *Pontypool*: o vírus só infecta a partir do entendimento do significado. Essa compreensão seria o que Peirce (2019) em relação ao objeto chamaria de signo simbólico, aquele que contém um ícone (aspecto estético) e um índice (aspecto referencial) dentro de si. A infecção no filme é do campo do simbólico, pois algo precisa ser escutado (ícone), associado (índice) e, por fim, compreendido (símbolo). Manipular signos, portanto, é afetar as dimensões estéticas, éticas e lógicas do conhecimento.

Mas como alterar dimensões sólidas como a lógica e profundas como a ética? Justamente agindo no primeiro impacto do signo, na dimensão estética. Mazzy Grant,

ao jogar no ar hipóteses infundadas e provocações baratas em seu programa de rádio, parecia saber bem. A raiva que ele procurava incitar em seu ouvinte, enfim, acaba por chegar e se espalhar da forma mais “*take no prisoners*” possível, sem poupar ninguém, nem mesmo Grant, horrorizado ao final do filme, já sem o seu chapéu de *cowboy*.

A dimensão estética é o cerne da desinformação, pois é modelando-a antecipadamente que sofismas são aceitos e a ação ética é flexibilizada. Esse caminho semiótico parece fornecer alguma explicação plausível para o que se vê em atos como o de 8 de janeiro de 2023 e para os relatos nos créditos finais do filme. Em essência, ambos convergem para um mesmo ponto: raiva, paranoia, teorias da conspiração, alucinações, desconfiança e medo. O horror semiótico de *Pontypool* tem traços de distopia, mas, ao mesmo tempo, é algo tão real que quase podemos enxergar rostos familiares na multidão de zumbis.

| Considerações finais

A analogia proposta por este artigo foi pensar os elementos semióticos trazidos pela narrativa de *Pontypool* como formas de uma possível análise do contexto informacional contemporâneo e do fenômeno da desinformação. Esse cenário gradativamente se intensifica no campo das representações simbólicas. Com o avanço das novas tecnologias de comunicação e informação – a exemplo do que tem sido apresentado no campo inteligência artificial generativa – e a imersão da subjetividade humana nos ambientes digitais, fica o questionamento: estaríamos caminhando para uma “pós-realidade” (Guarda; Ohlson; Romanini, 2018)? Isto é, estamos criando camadas de representação e abstração que se deslocam cada vez mais da materialidade factual para um mundo confeccionado unicamente por signos simulacros digitais?

Em um apontamento muito interessante, o jornalista Wilson Ferreira (2014, p. 1), assim discorre em sua resenha crítica sobre o filme:

Esse vírus (o signo) causou uma profunda lesão: a chamada “cisão semiótica”, uma separação radical entre o homem e o real – estamos condenados a não mais experimentarmos o real como ele é, mas a conviver com signos da realidade, realidades de segunda mão fabricadas pelo código da linguagem viral – simulacros do real.

Simulacros esses, no entanto, que produzem ações que afetam diretamente a realidade. Ele continua:

No filme, quando a vítima ouve a palavra carregada de sentimento e afeto, ela experimenta aquilo que o escritor Tony Burgess chama de “*déjà vu*” e “*afasia*”: ele começa a repetir a palavra para tentar capturar essa transitividade entre o signo e o real. Mas é impossível, tentando então o suicídio a partir da destruição selvagem de outra vítima. Como se quisesse ultrapassar a barreira dos signos, devorando o próprio real. Alguma coisa parecida como a pessoa que come o

menu do restaurante como se comesse os próprios pratos descritos nele (Ferreira, 2014, p. 1).

Qual é o limite da incorporação simbólica imaginária? Poderíamos viver cognitivamente imersos em universos possíveis que se quer como realidade, delegando ao corpo uma simples função de hospedeiro e ao mundo material um campo de efetivação de todos os desejos projetados? A esperança é que não. Para Peirce (2019), ao fim e ao cabo, o confronto com a experiência é capaz de mostrar que a realidade, em última instância, é algo que independe do que pensamos ou queremos dela.

Em uma última consideração sobre o filme, ressalta-se que pela perspectiva semiótica é possível ter uma estrutura refinada para analisar como a infecção da narrativa age como um sistema de signos deteriorados, provocando interpretações e ações que se chocam não somente com a ordem simbólica construída, mas contra a própria constituição do tecido que permite a vida social. Isso ilustra a capacidade da linguagem de influenciar, de maneiras complexas e profundas, nossa percepção da realidade e nossas respostas emocionais.

A sugestão que o filme também faz ao sinalizar que não são todas as palavras que estariam infectadas, mas somente algumas como, por exemplo, aquelas relacionadas ao amor e à morte, parece indicar que no momento em que banalizamos certos signos, utilizando-os de forma dissimulada e gratuita, sem uma implicação efetiva de intenção honesta, contribuimos para a derrocada do conceito, para o abismo da linguagem, para o fim daquilo que nos constitui enquanto humanidade.

Por fim, *Pontypool* parece destacar o poder da comunicação e de como ela pode moldar a realidade com formas imprevisíveis. Em um mundo tomado por uma linguagem infectada, seríamos capazes de construir novos símbolos?

| Referências

BUCCI, E. *A superindústria do imaginário: como o capital transformou o olhar em trabalho e se apropriou de tudo que é visível*. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

BUTTURI JUNIOR, A. O vírus e o suplemento: a propósito de *Pontypool*. In: MARKENDORF, M.; RIPOLL, L. *Expressões do horror: escritos sobre cinema de horror contemporâneo*. Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações, 2017. p. 85-95. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/181358/ebook-15.pdf?sequence=4&isAllowed=y>. Acesso em: 10 dez. 2023.

D'ANCONA, M. *Pós-verdade*. Barueri: Faro Editorial, 2018.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo e comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DESIDERI, L. Governo e Judiciário podem apertar cerco contra a liberdade de expressão em 2024. *Gazeta do Povo*, 06 jan. 2024. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/governo-e-judiciario-podem-apertar-cerco-contra-liberdade-de-expressao-em-2024/>. Acesso em: 06 jan. 2024.

EXAME. Instituições se tornaram alvo de ‘zumbis consumidores de desinformação’, diz Gilmar Mendes. *Exame*, 03 de fev. de 2023. Disponível em: <https://exame.com/brasil/instituicoes-se-tornaram-alvo-de-zumbis-consumidores-de-desinformacao-diz-gilmar-mendes/>. Acesso em: 03 jan. 2024.

FERREIRA, W. R. V. Um pesadelo semiótico zumbi no filme “Pontypool”. *Cinema Secreto: Cinegnose*, 26 abr. 2014. Disponível em: <https://cinegnose.blogspot.com/2014/04/o-terror-semiotico-dos-zumbis-no-filme.html#more>. Acesso em: 04 jan. 2024.

FIORIN, J. L. *Elementos de análise do discurso*. 15. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

GUARDA, R. F. da; OHLSON, M. P.; ROMANINI, V. Disinformation, dystopia and post-reality in social media: a semiotic-cognitive perspective. *Education for Information*, v. 34, n. 3, p. 185-197, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.3233/EFI-180209>. Acesso em: 07 jan. 2024.

LEONE, M. O falso como vírus: uma epidemiologia semiótica. *Estudos Semióticos*, [S. l.], v. 18, n. 2, p. 106-121, 2022. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2022.198586. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/198586>. Acesso em: 3 jan. 2024.

LIPPMANN, W. *Opinião pública*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2021.

MEDLEY, Mark. Brother Grim. *The Walrus*, 12 jul. 2011. Disponível em: <https://thewalrus.ca/brother-grim/>. Acesso em: 05 jan. 2024.

MENDES, C. M.; ALZAMORA, G. C. Lógicas da propagação da informação e da desinformação no contexto da pandemia de covid-19: abordagem semiótica. *MATRIZES*, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 193-222, 2023. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v17i1p193-222. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/196597>. Acesso em: 5 jan. 2024.

O’CONNOR, C.; WEATHERALL, J. O. *The misinformation age: how false beliefs spread*. New Haven: Yale University Press, 2019.

PEIRCE, C. S. *Ilustrações da lógica da ciência*. São Paulo: Ideias&Letras, 2021.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

PONTYPOOL. Direção de Bruce McDonald. Roteiro de Tony Burgess. Produção de Jeffrey Coghlan e Ambrose Roche. Canadá: IFC Films, 2008. 93 min.

RIPOLL, L.; MATOS, J. C. M. Zumbificação da informação: a desinformação e o caos informacional. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, [S. l.], v. 13, p. 2334-2349, 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/918>. Acesso em: 3 jan. 2024.

RIPOLL, Leonardo; OHLSON, Márcia Pinheiro; ROMANINI, Anderson Vinicius. Análise do conceito de desinformação a partir da semiótica de Peirce. *Linguistic Frontiers*, v. 5, n. 2, p. 1-8, set. 2022. Disponível em: <https://www.sciendo.com/article/10.2478/lf-2022-0009>. Acesso em: 05 jun. 2023.

SANTAELLA, L. *A pós-verdade é verdadeira ou falsa?*. Barueri: Estação das Cores e das Letras, 2019.

SANTAELLA, L. A semiótica das *fake news*. *Verbum*, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 9-25, set. 2020. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/verbum/article/view/50522/pdf>. Acesso em: 30 jun. 2023.

SAUSSURE, F. de. *Curso de linguística geral*. 28. ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

STALNAKER, R. Common ground. *Linguistic and Philosophy*, [S. l.], v. 25, p. 701-721, 2002.

VEREZA, S. C. Metáfora e argumentação: uma abordagem cognitivo-discursiva. *Linguagem em (Dis)curso*, v. 7, n. 3, p. 487-506, set./dez. 2007. Disponível em: https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/374/395. Acesso em: 12 abr. 2024.

WARDLE, C.; DARAKSHAN, H. *Information disorder: toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe Report. 2017. Disponível em: <https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-researc/168076277c>. Acesso em: 23 dez. 2023.

Como citar este trabalho:

RIPOLL, Leonardo; ROMANINI, Vinicius. Desinformação e epidemia semiótica: comentários a partir do filme *Pontypool*. **CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada**, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 82-96, jul. 2024. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/index>. Acesso em "dia/mês/ano". <http://dx.doi.org/10.21709/casa.v17i1.19077>.