

ícone

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade Federal de Pernambuco
ISSN 1516-6082

Comunicação e Semiótica da Cultura: cinema como texto cultural

Gilka Vargas¹

Resumo: O presente artigo, inserido no campo de estudos da Comunicação, buscou nos estudos da Semiótica da Cultura de origem russa, através das formulações teóricas de Yuri Lotman, subsídios teóricos para compreender o cinema, meio de comunicação de massa, como um texto cultural. Partindo deste recorte, procuramos apontar como Cláudio Assis, cineasta brasileiro e sua equipe construíram, através da articulação dos textos (sistemas de signos) característicos da linguagem cinematográfica a sequência de abertura da personagem Wellington Canibal, do filme *Amarelo manga* (2003, Brasil).

Palavras-chave : Comunicação. Semiótica da Cultura. Cinema.

Abstract : The present article, inserted in the field of studies of Social Communication, taking in the russian Cultural Semiotics studies, through the theoretical formulation of Yuri Lotman, theoretical subsidies for understanding cinema, in the mass media, as a cultural text. Of this framing, we tried to show how the brazilian filmmaker Claudio Assis and his crew have built, through the articulation of texts (sign systems) belonging of the cinematographic language, the opening sequence of the character Wellington Canibal, being this part of the feature film *Amarelo Manga* (2003).

Keywords : communication, Semiotics of culture, Cinema.

O que é comunicação? O que é texto cultural e cultura, e por que o tema do artigo faz parte dos estudos da comunicação?

Dentre os diversos autores que discorrem sobre comunicação, buscamos um que estabelecesse um diálogo com Lotman, e encontramos em Stephan (2011, p.8) o seguinte comentário sobre o tema:

¹ Mestre em Comunicação Social pela PUC-RS. Bacharel em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Bacharel em Artes Plásticas - Ênfase em Desenho, Licenciatura em Educação Artística pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Contato: gil kavargas@gmail.com

Em Flusser a comunicação humana é um processo artificial baseada em artifícios, descobertas, ferramentas e instrumentos, em símbolos organizados em códigos. O homem é um animal não natural, ou seja, é um animal social. A artificialidade do processo de comunicação, o domínio dos códigos, torna-se uma segunda natureza artificial que nos faz esquecer a primeira natureza [...] a comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte solitária.

Lotman, por sua vez, entende cultura como texto e comunicação como processo semiótico; o cinema, como um texto da cultura - um fenômeno significativo a ser interpretado - pertence, especificamente, à teoria da comunicação² que, por ocupar-se com o tecido artificial, é uma disciplina interpretativa.

Em relação à cultura, veremos que Lotman (1979, p. 31) propõe uma definição funcional: "o conjunto de informações não-hereditárias, que as diversas coletividades da sociedade humana acumulam, conservam e transmitem" Sustenta que a totalidade da cultura está imersa em um espaço semiótico e que temas dentro de uma cultura determinada só podem funcionar por meio da interação com esse espaço. Essa combinação de cultura e espaço semiótico é chamada por ele de semiosfera, espaço que possibilita a realização dos processos comunicativos e a produção de novas informações, funcionando como um conjunto de diferentes textos e linguagens.

"Onde quer que haja língua, linguagem, comunicação, haverá signos reivindicando entendimento". (MACHADO, 2003, p.24). A pesquisa semiótica, antes aplicada ao estudo dos signos e das significações referentes à linguagem verbal humana e sistemas culturais já consagrados, depara-se com as "linguagens da comunicação mediada, ou seja, dos sistemas de signos agenciados pelos meios, pelas tecnologias da informação ou novas mídias" (MACHADO, 2010, p. 309). Consequentemente, os pesquisadores confrontaram-se com a comunicação humana detentora de novos mecanismos que criam diferentes sistemas semióticos baseados em "codificações como as formações visuais, sonoras, audiovisuais, cinéticas, táteis, digitais, etc. que

² Entendemos como teoria da comunicação aquela que coloca no centro do processo de comunicação o ser humano como animal "simbólico", que tem uma necessidade fundamental de se comunicar.

não conservam nenhum aspecto da interação verbal, mas se constituem como linguagem”(MACHADO, 2010, p. 303).

Semiótica da Cultura

A Semiótica da Cultura³ (SC) de origem russa compreende a cultura como linguagem e a considera um sistema que transmite a informação, assegurando a troca, o diálogo e a acumulação de informação na coletividade que a utiliza: um sistema semiótico ordenado de comunicação.

[...] Para realizar a sua função de comunicação, uma linguagem deve dispor de um sistema de signos. No processo da troca de informação no seio da colectividade, o signo é o equivalente material dos objectos, dos fenómenos e dos conceitos que exprime. Por conseguinte, a principal característica do signo é a sua capacidade de exercer uma função de substituição. A palavra substitui a coisa, o objecto, o conceito [...]. (LOTMAN, 1978b. p.10).

Em 1960, como resultado de encontros realizados desde 1950, surge a Escola de Tártu-Moscou (ETM). Semioticistas, tradutores, filósofos, críticos, linguistas⁴ preocupados em estudar o papel da linguagem em relação a diferentes manifestações culturais⁵. Buscando entender como ocorrem os registros, as representações da cultura nos diferentes suportes que ela dispõe e em diferentes momentos histórico-sociais, suas discussões giravam em torno dos aspectos sociais, filosóficos, tecnológicos que, segundo a visão destes estudiosos, exerciam influência sobre a produção sógnica de determinada cultura e davam conta dos processos de significação e de comunicação de um grupo social.

A partir destes estudos, foi sistematizada a metodologia que descreve o mundo das representações além da língua. Para o grupo da ETM, as inúmeras formas de expressão fazem parte de um conjunto sógnico que vai além “da codificação gráfico-visual do alfabeto verbal” (MACHADO, 2003, p.13); a cultura se realiza

³ A Semiótica da Cultura possui correntes de estudos diversos. No presente artigo, utilizaremos os postulados da chamada Semiótica da Cultura de origem ou extração russa, que tem suas raízes na Escola deTártu-Moscou.

⁴ Todos da antiga União Soviética, dentre eles V. Ivanov, A. Piatgorskij, Boris Uspenskij, V. Toporov, Yuri Lotman.

⁵ Vale ressaltar, que à época, o estudo da linguagem estava praticamente restrito à Linguística e à Literatura; os outros sistemas de signos organizados gramaticalmente eram examinados apenas sob o ponto de vista da antropologia, da sociologia, das artes, etc.

em sistemas sígnicos de diferentes naturezas: o gestual, o visual, o sonoro, o arquitetônico, etc.

Entre as principais preocupações deste grupo está o entendimento da linguagem como uma complexa forma de relação, caracterizada pela troca. Nesse processo de intercâmbio, linguagem e cultura coincidem ou estão umbilicalmente relacionadas. A comunicação, portanto, ocorre na cultura, pela cultura, com a cultura. Trata-se de uma troca na e entre culturas. A linguagem, portanto, abarcaria todas as formas de expressão, muito além da codificação verbal. (SILVA, 2010. p. 274).

Para que possamos entender as colocações da ETM, é necessário compreender que para os integrantes desta corrente, cultura é memória não-genética; conjunto de informações que os grupos sociais acumulam e transmitem por meio de diferentes manifestações, como a religião, a arte, o direito (leis), formando um tecido, um *continuum* semiótico sobre o qual se estrutura o mecanismo das relações cotidianas. “Não é um depósito, mas um mecanismo, organizado e complexo, que recebe, traduz, compacta e interpreta a materialidade produtiva que adota a função de signos” (ARÀN e BAREI, 2006, p. 118).

As informações da natureza e dos fenômenos históricos e ambientais vão inferindo consciência no grupo social e se transformam de não-cultura (informação não processada) em cultura (dados em sistemas com organização), passando a fazer parte da memória coletiva. A transformação da não-cultura em cultura ocorre através de um processo dinâmico de transmissão e transformação de mensagens; estas informações são armazenadas tanto na memória humana, de acesso individual, como também em aparatos técnicos desenvolvidos pelo homem, de acesso coletivo ou individual. Assim, a cultura passa a ser considerada como um fenômeno interativo fundamentado no processamento, troca e no acúmulo de informações.

Para organizar a informação, a cultura se utiliza de textos (sistemas de signos) e programas (códigos), que dão origem às mais diversas expressões humanas, como a arquitetura, o jornalismo, a ciência; adapta a informação necessária à sua perpetuação criando modelos: de edificações, de apresentar fatos do cotidiano, de descrição de suas descobertas científicas. Para isso, utiliza-se de

códigos inerentes a ela mesma, gerando signos convencionais que, organizados, dão sentido às diferentes expressões dos grupos sociais.

A cada uma das linguagens originadas dos movimentos semióticos da cultura, deu o nome de sistemas modelizantes.

Segundo Lotman (*apud* MACHADO, 2010, p. 304), “em tempos de desenvolvimento e expansão comunicativa, cada vez mais a informação é traduzida por uma variedade de linguagens naturais e artificiais que formam o tecido da cultura”; sistemas semióticos não dotados de estrutura de linguagem como o sistema verbal, como exemplo o cinema, a televisão, os ritos.

A arte, afirma Lotman, é um dos meios de comunicação, por envolver um emissor e um receptor. Pensamos que se trata de uma das formas mais plenas de comunicação, por necessitar não apenas de um emissor e um receptor, mas de um receptor com todos os seus sentidos, alerta para a possibilidade de uma experiência. (SILVA, 2010, p.276).

Tendo por base um sistema modelizante primário, realizado prioritariamente pela língua natural, Lotman desenvolve uma série de fundamentos que funcionam em sistemas não-verbais da cultura, denominados sistemas modelizantes secundários. Segundo ele, a língua é o sistema primário porque é a partir dela que se dá a culturalização do mundo, que a natureza e seus fenômenos e fatos se humanizam; que o pensamento se constrói⁶. A língua modeliza a realidade, que dá lastro à mediação social. Sobre ela são construídos os sistemas secundários, que modelam aspectos parciais dessa realidade.

Literatura, obras de arte, produções cinematográficas, documentos e discursos históricos são textos da cultura, na medida em que, em seu processo de significação, incorporam uma segunda linguagem, de natureza cultural. O conceito de texto (do latim *textu*, tecido) de Lotman é amplo. Para ele, texto da cultura refere-se a tudo aquilo que é tecido, sintetizado, produzido pela mente e que versa sobre a condição humana, sendo capaz de comunicar uma mensagem. Textos assim produzidos, espelhados nas regras da língua natural,

⁶ E, como acrescenta Silva, a comunicação verbal, a palavra, é a responsável pela análise e descrição dos inúmeros códigos de linguagem. É, por meio da palavra que o crítico, o cientista, o comunicólogo buscam analisar, comparar, compreender as linguagens não-verbais e híbridas. (SILVA, 2010, p.276).

a partir da língua e de outras codificações, promovem a manifestação de sentido dos conteúdos da cultura.

O autor complementa afirmando que:

[...] cultura é uma acumulação histórica de sistemas semióticos (linguagens). A tradução dos mesmos textos para outros sistemas semióticos, a assimilação dos distintos textos, o deslocamento dos limites entre os textos que pertencem à cultura e os que estão além dos seus limites constituem o mecanismo da apropriação cultural da realidade. A tradução de uma porção determinada da realidade para uma das linguagens da cultura, sua transformação em texto, ou seja, em informação codificada de certa maneira, a introdução de tal informação na memória coletiva: esta é a esfera da atividade cultural cotidiana. (LOTMAN apud OSIMO, B. 2008, s/p).

Os sistemas modelizantes de segundo grau não possuem estrutura como a língua, mas estruturalidade, relações específicas que dão conta das diferentes situações da vida, isto é, traduzem fenômenos em cultura, não-cultura em cultura. Os códigos se acomodam em relações diferenciadas, assumindo escritas diferentes, composições diferentes que vão se reconfigurando com os movimentos da cultura.

Assim,

[...] o 'trabalho' fundamental da cultura [...] consiste em organizar estruturalmente o mundo que rodeia o homem. A cultura é um gerador de estruturalidade; cria ao redor do homem uma sociosfera que, como a biosfera, possibilita a vida, não orgânica, obviamente, mas de relação. (LOTMAN, 1996, p. 68).

As operações de tradução de experiências em signos só são possíveis porque existe a semiosfera, espaço semiótico que disponibiliza a interação e a produção de sentido; espaço com um funcionamento análogo ao da biosfera. Trata-se da "esfera que possui as características distintivas que se atribui a um espaço fechado em si mesmo. Só dentro de tal espaço se torna possível a realização dos processos comunicativos e a produção de nova informação" (LOTMAN, 1996, p.23). A semiosfera representa, portanto, um ambiente com elementos (códigos culturais) significantes disponíveis de serem combinados que oferece condições às representações que dão manutenção à cultura. Somente nela ocorre a semiose.

Tendo por base os postulados da SC de origem russa, podemos dizer que os meios de comunicação são sistemas, são suportes de textos culturais. As

linguagens que se conformam em cada um deles são sistemas de signos codificados que traduzem experiências da sociedade contemporânea, da cultura, em signos. Esses meios veiculam representações que emergem dos modos de vida, das tecnologias, da semiosfera na qual estão inseridos.

O Cinema como texto cultural

[...] Os cineastas, os atores, os argumentistas, todos aqueles que criam um filme querem dizer-nos algo com a sua obra. Ela é como uma carta, uma mensagem dirigida aos espectadores. Mas para compreender a mensagem é necessário conhecer a sua linguagem. (LOTMAN, 1978b, p.13)

Sob o prisma de Lotman (1978b), o espectador torna-se, ao mesmo tempo, testemunha e participante, independentemente do acontecimento que passe na tela, independentemente da informação que seja transmitida pelo filme. O que o espectador vê não é exclusivamente cinematográfico: está ligado ao mundo real e a ele, o que proporciona que estabeleça associações com a realidade. O mundo aqui reproduzido é simultaneamente o próprio objeto e um modelo desse objeto, o qual enquanto objeto artístico:

[...] não se limita a re-produzir o mundo com o automatismo inerte de um espelho: ao transformar em signos as imagens do mundo, a arte enche-o de significações [...] o fim da arte não é, portanto, re-produzir este ou aquele objeto, mas sim torná-lo portador de significado. (LOTMAN, 1978b, p.30).

Assim, as mais diversas reações pessoais podem ocorrer a partir das imagens, sons, diálogos – todos os elementos que compõem o filme. Temos várias leituras de um mesmo filme, pois cada espectador recebe e processa de modo diferente o que assiste; cada um traz consigo sua vida, sua história, sua bagagem cultural. Lotman complementa afirmando que “tudo o que notamos durante a projeção de um filme, tudo o que nos toca atua sobre nós, possui uma significação.” (LOTMAN, 1978b, p.75).

Na sequência de apresentação do personagem Wellington Canibal no filme *Amarelo manga* (Claudio Assis, 2003), encontramos vários textos: verbal, caracterização da personagem, ambiente, luz, cores, sons, movimentação de câmera, planos, montagem. Eles se entrelaçam, formando o *textu*, e através

de seus códigos, signos verbais e figurativos introduzem informação na memória coletiva. Ao espectador, resta traduzi-los, dar-lhes significação a partir do repertório disponível em sua realidade, reelaborando os dados, reconfigurando-os em signos, em textos que estejam em sintonia com sua experiência semiótica.

Ao discutir o cinema, ao invés de buscar analisar separadamente os signos verbais e os signos figurativos para compreender suas diferenças, Lotman parte do estudo de suas interpenetrações no território dos signos e trabalha com a síntese.

Como veremos a seguir, os textos se entrelaçam: um posicionamento de câmera tem seu significado intensificado (ou não) pelo movimento agregado, ou pelo som que percebemos enquanto a câmera passeia pelo cenário. São tecidos significantes que interagem.

Assis apresenta Wellington Canibal em seu local de trabalho – um matadouro. Trata-se de uma construção em estilo colonial, com grandes portas e janelas que se encontram abertas e paredes mofadas e com a pintura descascando. No chão, temos sangue, vísceras, descartes bovinos e pedaços de tecidos sujos.

Wellington Canibal encontra-se desmembrando uma carcaça bovina, partindo-a ao meio a golpes de machadinha, como alguns de seus colegas. Enquanto trabalha, conversa com um companheiro, que está limpando uma carcaça com um pedaço de tecido sujo. Apenas Wellington fala. E seu texto verbal aborda o tema morte, a razão de seu apelido (já matou um homem), como sua esposa Kika é crente e como ele acredita mais nela do que em si.

A sequência inicia com um *plongée*, oferecendo ao espectador uma visão topográfica do espaço, uma visão que não é natural ao ser humano; num segundo momento, câmera colocada na altura dos olhos, mostrando a personagem de costas; a seguir, câmera lateral, apresentando a personagem em primeiro plano (esta é a primeira vez que vemos seu rosto); câmera lateral mostrando colega de Wellington; novamente câmera lateral mostrando Wellington e, por fim, câmera em movimento, em plano aberto, 'caminhando' pelo espaço cenográfico. É importante assinalar, que as câmeras laterais não

estão, aqui, como ponto de vista de Wellington e seu colega, mas sim como o ponto de vista de um observador, um olhar quase documental, o que se intensifica quando, no plano mais aberto, a câmera é conduzida na mão, proporcionando ao espectador caminhar próximo às carcaças. Para Lotman, a escolha do plano está estritamente ligada àquilo que se pretende comunicar; e aqui, com Wellington em primeiro plano, Assis permite ao espectador receber informações sobre a personalidade da personagem, permite que preste atenção às suas expressões faciais ao longo de sua fala.

Lotman (1978b, p. 51), acrescenta que “o plano – e aqui impõe-se [...] a analogia com a palavra – é o veículo fundamental das significações da linguagem cinematográfica. A relação semântica (relação do signo com o objecto que ele designa) é nele mais intensa”.

Inicialmente, Assis conduz o olhar do espectador, não só em *plongée* (como citado anteriormente), mas acrescentando o movimento do *travelling*, descortinando lentamente o espaço e *buscando* o personagem enquanto este apresenta seu texto verbal. Após, temos câmeras fixas, colocadas na lateral dos atores, e é apenas no momento em que a personagem pronuncia seu nome Wellington Canibal que a câmera mostra seu rosto.

Só a partir do momento em que o cinema colocou a montagem na base de sua linguagem artística é que a divisão em planos se tornou um elemento consciente, sem o qual os criadores de filmes não podem construir a sua comunicação, nem o público a sua percepção. (LOTMAN, 1978b, p.50).

Dois planos distintos, quando dispostos em sequência, provocam a percepção, por parte do espectador, de um terceiro significado que relaciona os dois anteriores. Para Lotman (1978b, p. 111) “A montagem de planos diferentes ativam a articulação semântica, faz dela o principal veículo de significação.”

Qualquer quadro que tenha uma extensão espacial real pode ser construído como cadeia temporal se for fraccionado em planos dispostos uns a seguir dos outros. De todas as artes que se servem de imagens visuais, só o cinema pode construir uma personagem humana como uma frase disposta no tempo. (LOTMAN, 1978b, p.46).

Há no interior do plano, uma sucessão de pedaços de imagens, que possuem movimento e relações de foco em profundidade, o que direciona o olhar do

espectador para os diferentes elementos que se sucedem, fazendo-os perceber como um todo.

Segundo Lotman (1978b, p. 163), “o filme [...] utiliza também uma outra linguagem: incorpora mensagens verbais, mensagens musicais, um maior número de relações extratextuais, que se ramificam em estruturas de sentido muito variados”. Todas estas camadas semióticas formam uma montagem complexa e suas relações mútuas produzem também efeitos de sentido.

Em relação ao som, identifica-se inicialmente o ruído do motor do aparato que transporta as carcaças penduradas (no qual a câmera encontra-se fixada); o som das correntes acompanhando o movimento da câmera; batidas, que posteriormente são identificadas como sendo produzidos pelas várias machadinhas que estão sendo utilizadas para desmembrar as carcaças; som de líquido escorrendo, que percebe-se como sendo a urina de uma das carcaças, expelida quando da retirada de suas vísceras; som metálico, indicando afiação de lâminas, facas; vozes dos trabalhadores, em tom baixo; voz da personagem principal, alta e clara; som da machadinha utilizada pelo protagonista, quando este golpeia a carcaça pendurada à sua frente.

Para Lotman, (1978b), qualquer unidade do texto (visual, figurativa, gráfica ou sonora) pode tornar-se elemento da linguagem cinematográfica, a partir do momento em que ofereça uma alternativa (nem que seja o caráter facultativo de seu emprego) e que, por conseguinte, apareça no texto não automaticamente, mas associada a uma significação. “[...] o valor informativo da linguagem e da mensagem dados num único e mesmo texto muda segundo a estrutura do código do leitor, segundo as suas exigências e as suas expectativas” (1978a, p. 52).

Wellington é mostrado como um indivíduo diferenciado através de seu figurino e também seus acessórios: veste calça jeans preta, camiseta de mangas curtas, botas de couro e um pano que lhe serve de avental; pulseira, corrente no pescoço, relógio. Em seu cabelo, apresenta a letra K esculpida logo acima da nuca. Esta é a segunda visão que o espectador tem dele (antes, aparece também de costas e visto por cima). Fica a pergunta: K de Kika ou de Kanibal?

Para a composição do ambiente desta sequência, foram utilizadas correntes, carcaças bovinas, descartes bovinos, tecidos sujos de sangue, carros-de-mão, balança, machadinhas, facas, grandes ganchos de metal. Os objetos apresentados ao espectador, lentamente, além de sua função de elementos compositivos para a diegese, podem servir como veículos que comunicam conteúdos simbólicos. Podem ser inseridos com a função de representar, de sugerir, ou de provocar associações e possibilitam trazer informações adicionais através de associações que o espectador necessitará decodificar numa situação comunicativa simbólica. No segundo caso, estas informações permanecem gravitando em outra esfera da comunicação, prestes a serem decodificadas. É um signo dentro de outro signo, estabelecendo um processo de comunicação mais sofisticado.

Lotman (1978b) acrescenta dizendo que cada imagem é um signo, ou seja, possui um significado; logo, é portadora de informação. Entretanto, este significado pode apresentar um caráter duplo. As imagens reproduzem objetos do mundo real e, entre esses objetos e essas imagens, estabelece-se uma relação semântica. Os objetos tornam-se os significados das imagens e estas, podem revestir-se de significações suplementares, por vezes completamente inesperadas. "A iluminação, a montagem, a combinação dos planos, a mudança de velocidade, etc. podem dar aos objectos reproduzidos no "écran", significações suplementares: simbólicas, metafóricas, metonímicas, etc." (LOTMAN, 1978b, p.59)

Então, para apresentar Wellington ao espectador, Assis acrescenta aos seus movimentos de câmera, planos, sons, uma gama de informações, como o vermelho do sangue, da carne, das roupas tingidas por ele, que aparece em toda a sua plenitude e inunda a tela; a textura das paredes de uma construção antiga, colonial: sujas, com a pintura desfeita; uma figuração caracterizada com camisetas, bermudas, chinelos, que trabalha, conversa, perambula por entre os animais mortos; animais estes que são trabalhados pela direção de fotografia recebendo menos luz – esta fica reservada para os humanos, vivos, e se encontra justificada pelas grandes aberturas existentes.

Para Lotman (1978b, p.164) o cinema é por natureza “uma arte de massas” e um filme é “uma estrutura com vários níveis onde cada um deles se organiza com diferente grau de complexidade. Os espectadores, diversamente preparados, ‘captam’ níveis semânticos diferentes”. Classifica o texto fílmico como polifônico, contendo o feixe móvel dos diferentes signos no interior de um mesmo nível, podendo ativar simultaneamente os diferentes níveis. Se o espectador estiver atento, ele perceberá e saberá interpretar a presença da polifonia em determinado filme, senão corre o risco de interpretar a significância dos episódios e o texto apenas em seu primeiro grau semântico.

Em conclusão, podemos dizer que a imagem do homem no “écran” aparece como uma mensagem de uma enorme complexidade, cuja capacidade semântica é determinada pela variedade dos códigos utilizados, pela multiplicidade dos níveis e pela complexidade da sua organização semântica. A Arte, contudo, não se limita a transmitir uma informação; fornece ao espectador os meios de apreender essa informação: cria o seu próprio público. O homem, cuja estrutura no “écran” é complexa, torna assim também mais complexo intelectual e emocionalmente o homem que está na sala (inversamente, uma estrutura primitiva cria um espectador primitivo). Nisso reside a força da arte cinematográfica, assim como a sua responsabilidade. (LOTMAN, 1978b, p. 161)

Após esta pequena visita à teoria desenvolvida por Yuri Lotman, buscamos apontar como Cláudio Assis utilizou diferentes mecanismos cinematográficos, transformando a sequência de apresentação da personagem Wellington Canibal em um objeto artístico portador de significado. Como podemos ver, entre outros aspectos, utiliza a divisão de planos para construir sua comunicação, constrói Wellington como uma frase disposta no tempo, abusa do valor semântico da cor. Ao mesmo tempo, seu texto é polifônico, repleto de camadas semióticas, metafórico. Partindo do conceito de *textu* de Lotman, Assis foi capaz de comunicar uma mensagem. Valeu-se de diferentes níveis semânticos e cabe ao espectador, baseado em seu repertório, sua experiência semiótica, decodificá-los, interpretá-los, estabelecendo associações com a sua realidade.

Referências Bibliográficas :

ARÀN, P. O; BAREI, S. **Texto/Memoria/Cultura: el pensamiento de Iuri Lotman**. 2. ed. Córdoba: El Espejo, 2006.

LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa:Estampa, 1978a.

_____. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa:Estampa, 1978b.

_____. **La Semiosfera I**: semiótica de la cultura y del texto. Trad. Desiderio Navarro. Valência: Frónesis Cátedra, 1996.

_____. **Sobre o problema da tipologia da cultura**. In: SCHNAIDERMAN, Boris (org.). *Semiótica Russa*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979. p.31-41.

MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. Cotia: Ateliê Editorial; São Paulo: Fapesp, 2003.

_____. **O ponto de vista semiótico**. In: Hohlfeldt, Antonio (org.). *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 279-309.

OSIMO, B. **Logos group**: curso de Tradução, Modena. 2008. Disponível em: <http://courses.logos.it/pls/dictionary/linguistic_resources.cap_1_28?lang=bp>. Acesso em: 20 jun. 2012.

SILVA. Míriam Cristina Carlos. **Contribuições de Iuri Lotman para a comunicação: sobre a complexidade do signo poético**. In: FERREIRA, Giovandro Marcus et al. (Org.) *Teorias da comunicação: trajetórias investigativas*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. p. 273-291.

SILVA, Solange. **Tópicos de Semiótica da Cultura**: aulas do professor Ivan Bystrina. São Paulo: PUCSP, 1995.

STEPHAN, Arlindo Antonio. **Vilém Flusser: o design como sistema de comunicação**. In: I Congresso Mundial de Comunicação Ibero- Americana- Confibercom. São Paulo. 2011 Anais eletrônicos, São Paulo: 2011. Disponível em: <<http://confibercom.org/anais2011/pdf/42.pdf>> Acesso em: 20 de jun. 2012.

Filmografia

AMARELO MANGA. Cláudio Assis. Brasil, 2003, filme 35mm.