

Hibridismo das linguagens audiovisuais: observações sobre o cinema e o vídeo em interface com as culturas contemporâneas

Rodrigo Bomfim Oliveira*

Eliana Cristina Paula Tenório de Albuquerque**

Resumo

Ao longo do tempo e mediante a evolução do aparato tecnológico televisivo, o vídeo foi instituindo sua própria linguagem em vez de ser utilizado como mero veículo de cinema. Emerge na cultura contemporânea como uma forma notadamente híbrida: sons e imagens formatam matrizes expressivas e particulares que demandam olhares teóricos transversais. Nesse contexto, neste trabalho, discute-se sobre o caráter híbrido/experimental das linguagens audiovisuais e suas reverberações na contemporaneidade. Para isso, lança-se mão de uma abordagem histórico-analítica, por meio do diálogo com autores como Lucia Santaella, Arlindo Machado, Philippe Dubois, dentre outros.

Palavras-chave: *Audiovisual. Linguagens híbridas. Vídeo. Cultura digital.*

* Professor do Departamento de Letras e Artes – Curso de Comunicação – da Universidade Estadual de Santa Cruz. Doutorando do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia. E-mail: ro.bomfim@gmail.com.

** Professora do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Doutoranda do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia. E-mail: nanealbuquerque@hotmail.com.



Introdução

Com o advento e o incremento das novas tecnologias nas últimas décadas do século XX e nesta primeira década do século XXI, os modos de apreciação de uma obra cinematográfica passaram a ser ainda mais variados. Se, outrora, a única maneira de consumir filmes era assistindo a eles na tradicional sala escura de projeção de sons e imagens, os anos iniciais deste século têm mostrado que o DVD-ROM, *Blue Ray*, os canais de TV a cabo e os *sites* de compartilhamento audiovisual obtiveram uma consolidação no mercado consumidor, oferecendo diferentes propostas de expectativa, como a interferência direta do público na seleção, na ordem do conteúdo e na construção de significados particulares para a narrativa.

Nesse contexto, neste artigo, debruça-se sobre a grande paisagem contemporânea da fruição audiovisual, em que os modos de apreensão do sensível perpassam por mediação de telas variadas, desde a grande tela do cinema, passando pela TV e computador, chegando até as telas de aparelhos celulares.

Para tanto, evidencia-se o percurso histórico dos modos de apreensão de imagens em movimento e demonstra-se o aspecto fluido e híbrido dessas linguagens. A assertiva de Santaella (2002, p. 371) é enfática: “As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. [...] A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio do sonoro.”

É com base nessa linha de raciocínio que se pretende discorrer ao longo deste texto, sobre a quebra da normatividade e linearidade inerentes a linguagens audiovisuais, com ênfase no vídeo como estética, quer dizer, como modo de fazer audiovisual em sua relação com as formas plúrais de recepção.

Contextos do cinema e a influência da cultura digital

A história do cinema tem mostrado que cada transformação técnica favorece a criação de novas formas de expressão. Por conseguinte, tais formas atuam diretamente na linguagem e na concepção estética do meio, suscitando mudanças cognitivas para o público consumidor e apreciador de filmes. No decorrer do século XX, surgiram diversas rupturas propostas por escolas ou correntes de expressão artística que, por sua vez, possibilitaram algumas contribuições para a linguagem cinematográfica.

Nesse contexto, é preciso citar a relevância dos conceitos do movimento surrealista, que buscou a desconstrução da linearidade e aproximou o cinema do mundo onírico; o neorealismo italiano e sua priorização pelos planos-sequência e a exploração do tempo real da narrativa; a *nouvelle vague* francesa, que proporcionou ampla visibilidade ao corte, permitindo ao espectador uma compreensão mais atenta da montagem no filme; além de outros vários movimentos com características singulares que se opuseram ao modelo narrativo clássico estadunidense, consolidado comercialmente ao redor do mundo.

Na contemporaneidade, as cinematografias têm apresentado um panorama ainda mais diversificado, sobretudo em decorrência das experimentações estéticas realizadas em obras advindas de países em desenvolvimento como China, Tailândia, Filipinas, Irã, Argentina, Brasil e México, onde a escassez dos recursos financeiros nos filmes é constante e tem direcionado uma procura por alternativas que possam suprir esse déficit.

Em muitas ocasiões, as alternativas são encontradas mediante a utilização de equipamentos digitais tanto na captação quanto na montagem, principalmente porque

o baixo custo e as facilidades de produção aliadas aos resultados finais apresentados alavancaram a produção do setor [...] combatendo, assim, a quase inviabilidade econômica de se produzir uma obra em película. (RENÓ, 2007, p. 1)

Contudo, o uso das ferramentas digitais no cinema não se limita ao processo de captação de imagens e sons e à edição dos filmes. O aparato digital é usado, também, para a distribuição de determinadas obras que não chegam com frequência ao grande circuito comercial e que encontram divulgação em festivais de cinema ou por meio da internet, *blogs* e *sites* de compartilhamento audiovisual. A configuração desses espaços de atuação do meio cinematográfico concede, enfim, uma abertura para discussões quanto à transformação nos campos da recepção, interpretação e interação.

O cinema chega ao século XXI envolto numa seara de dúvidas quanto aos procedimentos que devem adotados diante das transformações tecnológicas que surgiram nos últimos anos. Os métodos tradicionais de produção cinematográfica quase sempre estiveram restritos ao controle dos grandes estúdios ou amparados pelos programas de financiamento governamental (como é o caso do Brasil), que exigem, dentre outros atributos, a aquisição de rolos de película filmica, câmeras de 16, 35 ou 70 mm, acesso a laboratórios de revelação bem equipados,

sala de montagem com aparelhos analógicos específicos para edição de filmes, além, claro, de uma equipe de trabalho numerosa e tecnicamente especializada para operar essas ferramentas.

Enquanto isso, os equipamentos digitais, que têm se proliferado no mercado, apresentam novas oportunidades de produção no campo cinematográfico, proporcionando maior controle do cineasta em relação ao filme, ressaltando o baixo custo de câmeras, *softwares* de edição de imagens e sons, incluindo também os canais de distribuição alternativos que se expandem pela internet.

As alterações no âmbito tecnológico favoreceram a sedimentação do que Lévy (1998) denomina como cultura digital, ou seja, uma estrutura social contemporânea calcada essencialmente na fluidez e na efemeridade mediante o uso de dispositivos e equipamentos cada vez mais portáteis, acessíveis e descartáveis.

A sedimentação de uma cultura digital, dada a recente proliferação das novas tecnologias de comunicação, como o DVD-ROM, *Blue Ray*, o celular, o *videogame*, a internet e os dispositivos e ferramentas dela derivados, tais quais *blogs* e *sites* de compartilhamento audiovisual, tem se tornado fator fundamental para as transformações na maneira de pensar o meio cinematográfico. Nesse sentido, o espectador, acostumado com a participação direta na seleção e até mesmo na produção de conteúdo em vários desses dispositivos, não encontra o mesmo caráter interativo na tradicional sala de cinema.

É diante de toda essa dinâmica que afloram as discussões sobre a interatividade na cena cinematográfica, por exemplo. Nesse contexto, as ferramentas técnicas da cultura digital propiciam a despolarização na relação obra-autor-recepção (PLAZA, 2000), enquanto o cinema, objeto de culto e fascinação, sempre se manteve imerso na distância entre quem produz e quem consome os filmes.

Sobre a questão da autoria cinematográfica Santaella (2007) pontua que o simples fato de um trabalho em equipe coexistir já redimensiona o processo de produção. No entanto, o diretor e os outros criadores (roteirista, diretor de fotografia, editor) pertencem à mesma categoria: a de artistas colaboradores. Do ponto de vista da autora, ainda é legada a participação do espectador nesse contexto de interações.

Com os dispositivos das novas tecnologias, o cinema parece bem mais próximo do público, que imprime suas avaliações por meio de comunidades virtuais, parodia as obras no YouTube e cria vídeos de tipografia cinética com diálogos dos filmes editados em *softwares* básicos. Assim, embora ainda haja diversos problemas quanto à produção e distribuição

de longas-metragens no cenário brasileiro, o cinema tornou-se factível. Afinal de contas, habitam em *blogs* e *sites* de compartilhamento audiovisual curtas-metragens de iniciantes, feitos com equipamentos de baixo custo e editados em casa. Além do mais, muitos desses filmes ganham destaque em festivais alternativos em torno do mundo.

O vídeo, sua identidade e a potencialização das novas tecnologias

Com o surgimento da televisão e, depois, do vídeo, o cinema começou a ser questionado por esses outros meios de comunicação, assim como também passou a se questionar. A televisão e o vídeo introduziram novas características no cinema, mas também absorveram várias delas. A proeminência do diálogo constante entre esses meios, que têm a imagem e o som como elementos fundadores, faz com que nenhum deles se apresente de forma pura, porque existe um movimento constante de intercâmbio que os modifica cada vez mais nos dias de hoje.

A linguagem do vídeo vem exercendo enorme influência na linguagem cinematográfica, e hoje chegamos a um momento em que existe uma transformação generalizada na forma de criação, transmissão e recepção do audiovisual. Ou seja, está havendo uma mudança no modo como todos, desde o artista até o espectador, se relacionam com esse meio, como dito acima.

Hoje, a percepção da hibridação entre os meios é dominante, assim como sua dupla potencialização. É essa linha de continuidade que nos interessa. O vídeo aparecendo como potencializador do cinema e vice-versa. Podemos destacar cineastas que, mesmo fazendo cinema, já trabalhavam com princípios (a não linearidade, a colagem, o 'direto', a deriva) que se tornariam característicos da videoarte e da linguagem do vídeo. O cinema de Jean Luc Godard ou os procedimentos do cinema direto (para ficarmos nos anos 60) já traziam algumas destas questões, caras ao novo meio e que iriam influenciar fortemente o moderno cinema brasileiro. Uma linha de continuidade entre cinema e vídeo bem mais longa pode ser traçada, principalmente se pensarmos em processos e procedimentos em vez de suportes. (BENTES, 2007, p. 112)

Nesse contexto, o vídeo ocupa lugar fundamental nas práticas culturais contemporâneas, sendo uma espécie de mediador privilegiado sobre os modos de apreensão do sensível, fruição artística, entretenimento, etc., na contemporaneidade. Isso ocorre, em parte, pelo fato de ser um

meio pelo qual passam todas essas mudanças. O vídeo como suporte, dispositivo, formato ou linguagem com características expressivas próprias já se estabeleceu no âmbito audiovisual e tem sido amplamente discutido desde suas diversas formas de utilização.

Desde a pré-história, o homem dispõe da utilização da imagem como uma maneira de registrar e reproduzir as representações de elementos que compõem uma realidade. Esse processo técnico foi sendo delineado gradualmente ao longo dos tempos, porém houve, no século XX, a ampliação do acesso à criação e à difusão imagética e, seguindo esse percurso, tal dinâmica se acelera ainda mais no início do século XXI.

Nos últimos anos, a produção e a distribuição de imagens têm passado por consideráveis transformações tecnológicas, favorecendo o acesso a uma gama amplificada de dispositivos multimídia, como celulares, MP4, *sites* de compartilhamento de vídeo, câmeras fotográficas, filmadoras digitais, etc. Consequentemente, instaurou-se certa “democratização” do uso da imagem, que até então era praticamente restrita a pequenas camadas sociais.

A acessibilidade da construção imagética configura-se como uma das vigências da contemporaneidade, e é nesse contexto em acessão que se encontra a popularização do vídeo. Na atualidade, o vídeo é um mecanismo audiovisual de grande abrangência e em crescente potencialização. O hibridismo natural de sua origem, aliado ao caráter multifacetado de sua linguagem e dos seus gêneros, permite que ele abarque em si um número extenso de representações. No entanto, esse dispositivo utilizado por outras mídias – que, ao mesmo tempo, pode ser compreendido como um meio de expressão linguística e artística em crescente expansão – sofre problemas de identidade, como afirma Dubois (2004, p. 71-72).

O termo ‘vídeo’ acaba funcionando em suma como uma espécie de sufixo – ou de prefixo (sua posição sintática flutua) aparecendo antes ou depois de um nome. [...] Indo além podemos dizer que não pertence a nenhuma língua (própria). [...] ‘Video’, assim sem acento, é, também de um ponto de vista etimológico, um verbo (vídeo, do latim *videre*, ‘eu vejo’). Portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem.

Segundo o teórico, o vídeo surgiu numa atmosfera de experimentações tecnológicas que uniam a televisão e a recém-nascida informática ao cinema, à pintura, à literatura e ao teatro, ainda na primeira metade da década de 1960, com os trabalhos artísticos pioneiros de Nam June Paik, Wolf Vostell e Jean-Christophe Averty¹.

1 O alemão Wolf Vostell, o coreano Nam June Paik e o francês Jean-Christophe Averty, dentre outros, são pioneiros nas experiências com videoarte e responsáveis pela introdução, na televisão, da autoria e da criação artística.

O vídeo inovou ao trazer consigo a possibilidade de gravar som e imagem em um suporte de fita magnética com uma câmera portátil. Logo, a televisão comercial se apropriou desse mecanismo, pois foi percebido que a gravação poderia contribuir para a criação de programas que não precisassem ser exibidos ao vivo. Pouco tempo depois, foi a vez do cinema se apoderar de uma das potencialidades videográficas para a veiculação de fitas de videocassete de filmes, proporcionando ao espectador ter uma espécie de cinema em casa.

Entretanto, o vídeo ainda não dispõe uma história consolidada como o cinema, por exemplo. À luz de Armes (1999), dada a dependência direta da produção videográfica para com a televisão, tal meio foi visto por muito tempo como um mecanismo auxiliador da constituição das técnicas televisivas. “O vídeo só pôde começar a existir como meio próprio quando as câmeras e unidades de gravação portáteis o libertaram de sua subserviência em relação à televisão e ao sistema doméstico”. (ARMES, 1999, p. 139)

Mesmo que o vídeo busque se configurar como um meio próprio, ele não possui um centro, como pontua Dubois (2004); é um prefixo como em “videocassete” ou um sufixo como em “trucagem de vídeo”, mas nunca é “fixo”. Como uma palavra-esperanto o vídeo não possui distinção de escrita em nenhum idioma, o que impossibilita que tenha uma tradução mesmo em dicionários. Sua origem etimológica remonta ao latim, *videre*, que significa “eu vejo”. Isso faz com que, mesmo sem uma definição específica, o significado da palavra esteja relacionado às representações imagéticas, ao ato de ver de um sujeito.

Assim, diante desses pressupostos, pode parecer que o vídeo seja mais um intermediário de mídias e formas artísticas do que propriamente uma forma artística ou um meio de comunicação. Mas é nesse plano paradoxal que se estrutura a expressão da linguagem videográfica. A volatilidade de sua identidade, não podendo ser conceituada de modo unívoco, permite que a hibridez se aflore e torne o vídeo um meio peculiar. Essa problemática é levantada e discutida por autores como Silveirinha (1998, p. 19):

A questão da relação da arte vídeo, nos inícios dos anos sessenta, com uma arte moderna ou, pelo contrário, com o surgimento de uma pós-modernidade é bastante problemática. Por um lado, a nova arte nascente necessita de um reconhecimento por arte dos museus e das galerias que lhe valha o epíteto de ‘arte’. Por outro, a sua hibridez enquanto meio, bem como a partilha da mesma tecnologia com os meios da cultura popular, colocam o vídeo numa posição pouco definida em relação ao meio artístico.

Como pode ser percebido na citação, o conceito de vídeo interpenetra diversas funcionalidades etimológicas do audiovisual, adquirindo *status* de suporte, meio de comunicação, dispositivo linguístico e forma de expressão artística. Machado (1997) informa que a videoarte foi o primeiro gênero a explorar a linguagem videográfica e que, com o passar dos anos, outros gêneros e formatos começaram a ser constituídos, ampliando as potencialidades do vídeo e encarando-o como um sistema de códigos e significações que constroem uma gramática libertadora das amarras de meios como o cinema e a televisão.

A partir de então, começou-se a se pensar a respeito da produção de discursos videográficos sobre a realidade e a (ir)realidade, visto que a qualidade das imagens em vídeo sugere sua proximidade estrutural com o mundo onírico, dos sonhos e pensamentos, ou seja, não linear, ambíguo e normalmente sem uma hierarquia definida.

O termo “linguagem” percorre uma linha tênue quando é referido ao vídeo, porque remete diretamente à ideia de ordenamento dos códigos de uma língua natural. Entretanto, Machado (1997) chama atenção para a complexidade que a gramática do vídeo dispõe, o que a diferencia da sistematização da gramática normativa tradicional das outras línguas.

O autor exemplifica esse posicionamento com a frase em português “Maria está bonita”, que está correta por cumprir uma regra de concordância do predicativo com o sujeito. Mas se alguém escrevesse “Maria estão bonitos”, por exemplo, essa pessoa correria o risco de não ser compreendido. “No entanto, quando digo que uma imagem videográfica deve ter um recorte fechado, “essa afirmação tem apenas um valor indicativo, não é uma regra absoluta e o seu peso real vai depender da ideia geral que o videasta quer desenvolver”. (MACHADO, 1997, p. 189)

Partindo dessas reflexões, é possível perceber a mais evidente especificidade da identidade videográfica: seu hibridismo. “O vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações” (MACHADO *apud* DUBOIS, 2004, p. 13). Configurando-se, assim, como um meio fluido, de difícil conceituação unificada, como um “não objeto”, o vídeo acompanha o sujeito pós-moderno, uma vez que a imagem eletrônica contemporânea torna-se volátil, efervescente, efêmera.

Dessa forma, torna-se evidente a articulação entre o vídeo e as representações sociais de identidades masculinas na pós-modernidade. Concebido após o cinema e contemporâneo da televisão, o vídeo traz

peculiaridades em sua linguagem. Ao analisar uma imagem videográfica, é comum que sejam utilizados termos de origem cinematográfica, como “planos”, “espaço *off*” ou “profundidade de campo”. Diferente do cinema, no vídeo a imagem não compartilha o mesmo tipo da narrativa, sendo a construção da imagem videográfica mais bem denominada como “mistura de imagens” em vez de montagem de planos, por exemplo.

Silveirinha (1998) salienta que, no vídeo, o espaço do cinema é abolido e todas as imagens aparecem e intercalam-se ao mesmo tempo, sendo essa uma das grandes diferenças em relação ao cinema. Esse processo é possível graças a procedimentos como a sobreimpressão, na qual, por meio de um efeito de transparência, duas imagens se sobrepõem; justaposição, janelas com imagens distintas que dividem um mesmo “plano”; e, ainda, a incrustação ou *chroma key*, efeito pelo qual por meio de uma textura de cor vazada, consegue combinar dois fragmentos de imagem.

Destarte, por meio das peculiaridades de sua linguagem e sua constituição como audiovisual, o vídeo configura-se como um meio propício à experimentação. Segundo Machado (2005), apesar dessas especificidades é complicado traçar uma linguagem do vídeo, como em parâmetros normativos, ao considerar que este é volátil e molda-se sempre ao tempo presente, reinventando-se constantemente. Sobre esse aspecto de adaptação temporal concordam Madaíl e Penafria (1999, p. 4), ao afirmarem que “hoje em dia o vídeo acompanha a revolução informática”. Por via dessa maior possibilidade de manipulação de imagens mediante os recursos informáticos, o vídeo contextualiza-se com o presente pós-moderno.

Na contemporaneidade, o vídeo aliado às novas tecnologias informáticas, é instituído como uma forma inovadora de representação imagética. Assim, como preconizado por Silveirinha (1998), essa maior possibilidade de manipulação da imagem por meio dos recursos digitais e eletrônicos vem alterar os campos da produção cultural, voltando-a para uma tendência mais abstracionista, não linear.

Nesse novo lugar – ou “não lugar” – o vídeo questiona o sujeito. O vídeo acompanha o sujeito fluido contemporâneo, uma vez que a imagem eletrônica torna-se volátil, efervescente, efêmera. Dessa forma, torna-se evidente uma articulação entre o vídeo e sua representação na atualidade. O vídeo, em sua essência, é híbrido por ser uma amálgama de fontes artísticas diversas (pintura, escultura, cinema, teatro), porém essa característica não se resume somente à sua linguagem, expandindo-se, também, aos seus gêneros.

Conclusão

Com base na interpretação das ideias dos autores citados neste texto que refletem sobre o tema, podem ser feitas algumas considerações sobre as características e tendências do vídeo como importante artefato cultural na construção de uma estética imbuída de características impuras, não normativas e, portanto, híbridas, além de assinalar as influências desse audiovisual e todos os outros.

Antes de tudo, é importante ressaltar que o vídeo perpassou e se adaptou às evoluções tecnológicas, tem influenciado toda uma geração de realizadores e preconizado um papel importante nas novas pedagogias do olhar na contemporaneidade, a saber: efemeridade das imagens, velocidade e não linearidade, dentre outros aspectos.

Vale ressaltar, entretanto, que não foi objetivo, com este texto, debruçar-se em análises de produtos culturais videográficos que corroborem a constatação empírica do seu caráter híbrido/experimental, mas, sim, sublinhar, por meio de um diálogo entre importantes autores que discutem a questão, a importância do vídeo nas culturas contemporâneas. Talvez seja possível fazê-lo em outro momento.

O vídeo, enfim, rompe as fronteiras da “guetização” artística, expande o cinema e confronta seus limites estéticos e narrativos, além de constituir um importante elemento nos diferentes processos de um pensamento visual cada vez mais complexo e decisivo na cultural atual.

Audiovisual language hybridism: remarks on the interface of cinema and video with contemporary cultures

Abstract

Over time and throughout the evolution of television technology, the video has established its own language instead of being used as a mere vehicle for cinema. It emerges in contemporary culture in a remarkably hybrid configuration: sounds and images form expressive and particular matrixes that require cross-theoretical approaches. Against this background, this paper discusses the hybrid/experimental nature of the audiovisual languages and their reverberations in contemporaneity. In doing so, it takes an analytical and historical approach relying on authors such as Lucia Santaella, Arlindo Machado, and Philippe Dubois.

Keywords: *Audiovisual. Hybrid languages. Video. Digital culture.*

Referências

ARMES, Roy. *On vídeo: o significado do vídeo nos meios de comunicação*. São Paulo: Summus, 1999.

BENTES, Ivana. *Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo*. In: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

PENAFRIA, Manuela; MADAÍL, Gonçalo. *Novas linguagens audiovisuais tecnológicas: o documentário enquanto gênero da experimentação*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/panafria-madail-linguagens-tecnologicas.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2011.

PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. *Revista de Pós-Graduação*, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000.

RENÓ, Denis. *Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na internet*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30, 2007, Santos.. *Anais...*, São Paulo: Intercom, 2007.

SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminaras, 2002.

SILVEIRINHA, Patrícia. *A arte vídeo*. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/silveirinha-patricia-Arte-Video.html>>. Acesso em: 20 maio 2010.

Enviado em 28 de agosto de 2011.

Aceito em 30 de setembro de 2011.