

# Interimagens e cine-sensação: a *kinoc*-montagem de Vertov e a antimontagem do cinema digital

**Rodrigo Fonseca e Rodrigues\***

## **Resumo**

*Neste artigo, abordam-se as experimentações de Dziga Vertov em seu filme Homem com a câmera (1928-1929), em face de paradigmas como o da “montagem transparente”, ainda prevalente no cinema ficcional clássico. Baseando-se na abordagem de conceitos proferidos no Manifesto Kinoc (1922), procura-se demonstrar as potencialidades epistemológicas da poética de Vertov na experimentação do fazer cinematográfico. Sua película, a despeito de se fundar na montagem expressiva, pode provocar problematizações teóricas sobre a infografia no cinema contemporâneo e parece exortar muitos artistas do audiovisual a trabalhar criativamente com a antimontagem. Atentos aos preceitos vertovianos sobre a “interimagem”, alguns cineastas reencontram o poder da “cine-sensação” na (e a despeito) da miríade dos discursos tecnológicos prevalentes no cinema digital.*

**Palavras-chave:** Cinema digital. Montagem. Dziga Vertov.

\* Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), Mestre em Comunicação Social (UFMG), Graduado em História (UFMG). Leciona Cinema e Vídeo; Comunicação, Arte e Estética na Universidade FUMEC. É autor do livro *Música eletrônica: a textura da máquina*. (Annablume, 2005)



## O paradigma da transparência e a montagem expressiva no cinema

O cinema trouxe diferentes regimes de apreensão e experiência da realidade para muitas gerações de espectadores. Absortos diante da tela, acostumamos nossos corpos a muitos ritmos sensoriais, mnemônicos e imaginários, mas experimentamos, também, outros ritmos: de pensamento, de imaginação e de sensação. Para adentrarmos na questão do discurso ficcional consolidado com o “macrocinema” e, a partir daí, pensar as experimentações de Dziga Vertov e as condições de invenção com a digitalização no cinema, é necessário vislumbrar a gramática dominante que caracteriza a realização fílmica: a da montagem. Estabelecida pelo corte e a colagem dos planos, a montagem afirmou-se como a própria forma de expressão do cinema. O seu desenvolvimento instaurou a continuidade plástica e de sentido. O trabalho da montagem articula elementos de sucessibilidade ou de contiguidade, de ligação ou de disjunção. A montagem interpola pontos de vista, expõe coocorrências e recria a simultaneidade de situações afastadas. Para o cinema clássico, a montagem considerada como desejável para o cineasta é aquela que não percebemos, que se apaga como ligação e que une o filme como bloco homogêneo. Usualmente chamada de “transparente”, é ela que apaga o caráter fragmentário dos planos, porque os liga organicamente, de modo a gerar no espectador a impressão de uma unidade global.

Há, para além da montagem “transparente”, uma modalidade de montagem usualmente conhecida como “expressiva”. Ambas podem, muitas vezes, coexistir num mesmo filme. A montagem expressiva já não seria, portanto, só um meio, mas antes um fim em si mesmo. Trata-se de um procedimento que procura exprimir, por choques que se libertam da hegemonia da narrativa, ideias, fantasias ou simplesmente ritmos, “tempos singulares da imagem” para a sensação. Esse modo de montar é prevalente nos filmes de Vertov<sup>1</sup>.

A reconhecida escola soviética, em franca atividade no contexto da Rússia socialista da década de 1920, foi extremamente inovadora. Kulechov, S. Eisenstein, Pudovkin, Alexandrov e Dziga Vertov são sempre estudados por seu experimentalismo conceitualmente bem fundamentado e suas contribuições antecipatórias na história do cinema no século XX. O pensamento cinematográfico dos diretores-autores soviéticos norteou seus próprios trabalhos, com especial valorização da montagem. Para eles, o cinema seria uma modulação plástica de todos os elementos

<sup>1</sup> Cf. SHESTAYA chast mira: a sexta parte do mundo, 1926; ODINNADTSATYI: o décimo primeiro ano, 1928); ENTUZIASM, 1931.

envolvidos na composição de um plano. Para esses cineastas, a montagem não seria uma simples reconstrução do real, mas, sim, a construção de uma nova realidade, propriamente cinematográfica. Sergei Eisenstein postulou que o cinema poderia produzir ideias, uma vez que a estrutura da montagem seria similar à estrutura do pensamento.

Dziga Vertov, por seu turno, afirmava que todo filme já estaria em montagem desde o momento em que se escolhe o tema até a edição definitiva do material. A montagem seria o inventário de todos os dados documentais que tenham alguma relação com o tema tratado. Monta-se quando se escolhe um tema, dentre milhares de temas possíveis, quando se observa o tema e se realiza uma escolha entre as mil observações possíveis, ou quando se estabelece a ordem de sucessão do material filmado, levando em conta as propriedades dos documentos filmados e os imperativos temáticos.

A montagem é que permite, para o diretor, introduzir uma permuta incessante entre os “pedaços-imagens” (os planos) até que sejam ritmicamente ordenados de modo que os encadeamentos de sentido coincidam com os encadeamentos visuais. O que ele nomeia de “*kinoc*-montador” realiza associações, adições, subtrações, multiplicações, divisões das “interimagens”, além de “colocar entre parênteses”, juntar ou deslocar trechos filmados. Quem monta poderá fazer experiências de estiramento do tempo, de fragmentação do movimento ou, ao contrário, de absorção do tempo em si mesmo, apresentando durações inacessíveis ao olho nu. Ele deve atentar, por fim, para a correlação entre planos, enquadramentos, movimentos no interior das imagens, luz e sombras, as velocidades de filmar, a alternância da sequência do material filmado, o tempo de projeção e o tempo de visão.

O filme de Vertov, por ser provocativo no campo da montagem, convida-nos a uma problematização sobre modalidades de experimentação com os paradigmas do cinema clássico. No universo histórico de rupturas e reorganizações da prática fílmica, o *Homem com a câmera*, escrito em 1927-1928 e projetado em Paris, em julho 1929, pode ser um exemplo oportuno de um cinema que se pensa. A película nos convida a fazer algumas aproximações estéticas, epistemológicas e pedagógicas sobre uma realização fílmica que não seguiu os cânones dominantes da transparência narrativa cinematográfica, mas, antes, empregou-os como material criativo, justamente para implodi-los. Nesse filme, coexistem um princípio de filmagem e um método de montagem com os quais o diretor reconstrói o mundo visual e desrealiza a imagem, estimulando a fruição atenta da dimensão rítmica e pictórica da imagem O

trabalho de Vertov ainda hoje permite ao olhar recobrir e se redescobrir através de sua imagem, a sua arte também opera à maneira de um metadiscorso que convida a se repensarem as imagens do mundo e as do próprio cinema.

Vertov também explorou angulações diversificadas, enquadramentos, *travelling* de eixo, panorâmicas e movimentos oscilantes, *stop motion*, congelamentos, reversões, acelerações, *ralenti*, *flou*, focos duplos, *split-screen*, sobreposição de múltiplos planos. Quando se pensa, por exemplo, na videoarte e nas recentes experimentações do cinema digital, é forçoso reconhecer a contribuição de Vertov na instauração de novas modalidades de funcionamento da imagem. Tal como ele o fizera, a videoarte também recusou-se aderir à tendência habitual e passiva do olhar, a partir de uma nova confrontação da câmera com o mundo para flagrar e reinventar a realidade. Malgrado as deficiências de qualidade da imagem videográfica, a condição modulável de invenção com a matéria da imagem faz com que encontremos na videoarte muitos ecos de métodos empregados por Dziga Vetov. Já habitavam o *Homem com a câmera* algumas posteriores estratégias exploradas na arte do vídeo, tais como fusões, congelamentos, dispersões, descentramentos, fragmentação, politopia, tela oblíqua, múltiplas camadas, incrustações, estratificações e folheamentos.

### **Da câmera-olho vertoviana à antimontagem no cinema digital**

Os tópicos tratados até agora no intento de apreender conceitualmente as experimentações de Vertov ensejam certas inferências de interesse para uma compreensão crítica do cinema digital. O autor Viveiros (2007) nos chama a atenção pelas conexões que ele realiza entre as práticas vigentes na cinema majoritário contemporâneo, em grande parte aderente às prerrogativas tecnológicas da informática, como a *motion capture*, a captura de *performance*, a aglomeração de suportes híbridos de imagem na mesma imagem e todas as demais potencialidades de pós-produção expressas na sua recente sofisticação tecnológica. Provocados pela hipótese de Viveiros, tentaremos cotejar criticamente as rupturas de Vertov contra os paradigmas cinematográficos de sua época com a nova gramática do “grande cinema” digital e as experimentações do audiovisual informático.

Desde as conquistas tecnológicas televisivas e do vídeo que o tempo eletrônico da imagem vem se sincronizando ao tempo do real das percepções. Com o advento da imagem infográfica, porém, o próprio estatuto da realidade sofreu radical transformação. Nessa realidade passa

a ser chamada de virtual, a imagem informática – ou imagem de síntese – é menos imagem que uma abstração, um produto de cálculo, de um programa que a concebe, e não mais como ela sempre foi: representada em superfícies pictóricas ou químicas, projetada sobre a tela ou transmitida em tubos catódicos. A *performance* informática de simulação audiovisual se fundamenta em algoritmos processados em velocidades sobre-humanas, cada vez mais convincentes à nossa lenta percepção. O simulacro virtual é uma invenção tecnológica poderosa sobre nossa sensibilidade, que produz, em filigranas, uma realidade perceptiva de fluxos binários ultravelozes. Tal simulação possui, por um vertiginoso coeficiente de velocidades, eficácia total para iludir os sentidos, para além da perfeição. Assim, nossos ritmos de memória e de expectativas vão sendo sutilmente pré-orientados.

Viveiros (2006) afirma que no atual cinema digital testemunhamos o sintoma de um olhar que fragmenta o espaço não apenas pela sequencialidade ficcional, mas também por uma simultaneidade de eventos num único enquadramento. Tais enquadramentos abrangentes, com a ubiquidade de personagens e objetos numa única imagem, oferecem ao olhar um espetáculo composto, complexo, com várias ações a ocorrerem simultaneamente. A imagem híbrida do audiovisual infográfico instaura um regime diferente do olhar. Misturam-se, simultaneamente, diferentes formas de imagem que criaram uma densidade visual. A imagem tornou-se essa superfície onde o espectador se perde, por não haver um único centro de atração, e sim profusão de elementos que provocam um olhar errante. Esse “olhar-fluxo” vagueia numa composição cujos vários planos, simultaneamente em foco, são densamente povoados por diferentes ações. É uma abertura do olhar que se expande pela paisagem, tendo a possibilidade de uma enorme amplitude visual que lhe permite ver duas ações e seu contexto em simultâneo. Estratégias dessa ordem se notam em *split-screens* que congestionam o enquadramento e abolem o fora-de-campo (figura essencial da narrativa cinematográfica), expansão do espaço por por dilatações (planos gerais densos). Dessa aglomeração de imagens nasce outra, a imagem hiperdinâmica, definida por movimentos infinitos de uma navegação extra-humana da câmera (que deixariam Vertov atônito?). O fascínio surge desse olho sobre-humano que passeia pelo espaço e é capaz de quebrar quaisquer barreiras visuais. Nesse trajeto simulacral da câmera, a exemplo dos videoclipes de Michel Grondy, personagens, objetos e figuras vão mudando de escala: crescem e diminuem numa insólita anamorfose plástica<sup>2</sup>.

---

2 Cf. em Viveiros (2007): no videoclipe *Protection* (2001), do grupo Massive Attack, a câmera virtual vagueia pela fachada de um prédio, entrando e saindo por janelas e portas de diversos apartamentos. O movimento não é uniforme e frequentemente perdemos a orientação, porque os enquadramentos estão falseados (por exemplo, as pessoas estão deitadas desempenhando uma ação, mas é-nos mostrado como se estivessem de pé).

Voltemos a Vertov e aproximemos o atual regime visual do cinema digital ao “kinokismo” do cineasta. Em seu Manifesto *Kinoc* (1922) o diretor enunciou uma interessante “teoria dos intervalos” que norteou toda a sua produção<sup>3</sup>. De acordo com esse seu pensamento, não são os próprios movimentos que interessam ao olho do *kinoc* (como ele mesmo se nomeava, para se diferenciar dos cineastas convencionais), e sim os movimentos entre as imagens, as passagens de um movimento para outro, as transições de um impulso visual ao seguinte. O *kinoc* precisa fazer um mergulho vertiginoso de acontecimentos visuais decifrados pela câmera, na condição de “pedaços de energia”, que deverão ser reunidos nos intervalos, suas correlações visuais entre imagens. Tudo, para Vertov, está nos intervalos, nas “interimagens”. Observamos sua recusa de todo cinema que se reduz a mera representação visual do mundo e que “violente” a câmera, forçando-a a copiar o trabalho do olho humano. O “piloto-*kinoc*” ou “cine-explorador” deve, justamente, libertar a câmera da submissão ao cine-drama psicológico. Vertov cunhou a conhecida expressão “cine-olho”, por meio da qual reafirmava que a câmera não era apenas um olho exteriorizado, objetivado, que ultrapassaria o olho em suas funções perceptivas, a “câmera-olho” deve tatear o caos dos acontecimentos visuais, deixando-se atrair ou repelir pelos movimentos. O trabalho construtivo do “cine-olho” foi, então, o início de um novo patamar de análise fílmica do mundo. Para o cineasta-*kinoc*, ela captura o ritmo, a natureza dos movimentos longe de nós, próximos, acima, em círculo, em linha, em elipse, que se curvam, se endireitam, se dividem, se fracionam e se multiplicam:

Sou o cine-olho mecânico. Eu, máquina, mostro a vocês o mundo como só eu posso vê-lo. Liberto-me agora, e para sempre, da imobilidade humana, estou em um movimento ininterrupto, me aproximo e me distancio dos objetos, deslizo por baixo, monto em cima deles, avanço ao lado do focinho de um cavalo que galopa, mergulho a toda velocidade na multidão, corro diante de soldados que avançam para atacar, caio de costas, alço vôo ao mesmo tempo que o avião, caio e vôo com os corpos que caem e alçam vôo. Livre dos quadros do tempo e do espaço, justapponho todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado. Meu caminho leva à criação de uma percepção nova do mundo. Eis por que decifro de maneira nova o mundo desconhecido para vocês. (VERTOV, 1972, p. 30-31)

Tamanha sofisticação tecnológica com a atual imagem infográfica acabaram por evidenciar uma descontinuidade entre componentes

<sup>3</sup> Variação do Manifesto *Nós* (publicado na revista *Kinophot* de 1922, primeiro programa publicado na imprensa pelo grupo dos documentaristas-kinocs, fundado por Dziga Vertov, em 1919).

heterogêneos e por alterar as formas tradicionais de linearidade e sequencialidade do tempo cronológico da narrativa. Apesar do seu movimento linear, o fluxo temporal não é propriamente cronológico, porque o objetivo prevalente é um espetáculo visual e não somente narrativo. É esse “cinema de atrações” marginalizado pela narrativa do “grande cinema” que o cinema digital, segundo Viveiros, agora recuperou. A atração irrompe em meio às estratégias narrativas. Ao contrário do desenvolvimento narrativo baseado na ação de personagens num ambiente ficcional, o cinema de atrações apresenta uma série de novidades curiosas ao espectador.

Observava-se, já na videoarte da década de 1970, dadas suas especificidades – e limitações – tecnológicas, um processo de prevalência da mixagem de imagens sobre a montagem de planos. Hoje, no cinema digital acentua-se essa prática, mas como uma tendência à “antimontagem”. A lógica da substituição, característica do macrocinema, dá lugar à lógica da adição e da coexistência. O cinema digital já não privilegia a diacronia, mas, antes, a sincronia. A simultaneidade sobrepõe-se à sequência, tal como a montagem no próprio plano se sobrepõe à convencional montagem transparente. Enfim, a contiguidade orientada pela montagem de planos é substituída por um fluxo contínuo metamórfico. No curta *Cuisine*, Vogel, por exemplo, explora prodigiosamente esses recursos de continuidade ininterrupta do movimento na imagem que abole o corte da montagem<sup>4</sup>. Sua composição digital combina, desse modo, anamorfoses que criam uma elasticidade na imagem, o que a torna uma matéria distendida, adquirindo diferentes formas.

### **O virtual e a sensação como materiais da arte**

A realidade do virtuale a simulação digitalizada do real, por fim, não devem ser confundidas. O conceito de virtual é longo, mas vamos nos ater à imagem de pensamento que lhe deu Bergson (1999). Para o filósofo, o virtual é uma força pura, incorporeal, imaterial, imanente, inexpressa, não manifesta e imperceptível para nós. O virtual é vibrante e absolutamente veloz, que só passa a existir para nossas lentas apreensões sensitivas quando persevera no tempo a ponto de tornar-se atual (em ato), perceptível, material. O virtual, em seu movimento processual com o atual, em co-implicações imanentes, ativa tudo aquilo que perdura o suficiente para que os nossos sentidos possam captar como formas, matérias e coisas, enfim, para que possamos perceber, objetivamente, uma realidade. Vale a pena nos determos brevemente para definir e aproximar aqui o conceito de sensação, intimamente ligado ao conceito

4 Cf. VOGEL, François. *Cuisine*. 2010. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ovdAzzgD5c7c>>. Acesso em: 25 jun. 2012.



filosófico de virtual. Adotamos, também, a *imagem* pensada por Bergson (1999). Para o autor, a sensação não se trata de uma impressão sensorial ou de performances dos nossos sentidos. As sensações são modulações do corpo que implicam outras excitações e velocidades de vibrações, todas elas imperceptíveis para nós. Estamos, então, falando de uma realidade que ainda é pré-subjetiva, pré-objetiva, não orgânica e pré-linguística. A sensação é uma palavra que remete, para Bergson, a uma realidade que se compõe de sínteses de tempos, durações e ritmos intensivos que excedem a quaisquer circunstâncias materiais, mnemônicas, perceptivas, semióticas e comunicacionais. Ela é composta por ritmos intensivos – os virtuais – que nos “trabalham”, muito antes de nos darmos conta deles. Em outros termos, a sensação é uma realidade de fluxos do tempo “invivíveis” para os nossos estados perceptivos ou sentimentais. Nesses tempos imperceptíveis da sensação, nosso corpo vai contraindo certas vibrações intensivas e, antes de o percebermos, passa a compor com elas muitos ritmos que serão, graças a uma “educação” de nossa memória, sintetizados em tempos perceptíveis: a experiência. É mister, diante da definição bergsoniana, pensar a sensação como uma realidade que, como o virtual, antes de existir, *insiste*. Ela diz respeito a um acontecimento absolutamente intensivo, inabarcável pela representação, não pertence a nenhum sistema discursivo, tampouco obedece a *performances* da lembrança. Incógnitas e incomunicáveis, incaptáveis ao horizonte da realidade vivida como estado percebido, a sensação escapa à consciência e nem sequer tem uma existência psicológica. Em suma: o que denominamos “experiência” é, conforme o pensamento de Bergson, uma acoplagem, em constante processo, de ritmos temporais intensivos (virtuais = ultravelozes) que *insistem* (modulações incorpóreas); e durações extensas (atuais) que existem (estados perceptivos). Isso quer dizer que só se chegam a conhecer os ritmos da intensidade da sensação quando eles já se encontram desenvolvidos num tempo “extenso”, numa duração representada, já qualificada pelas imagens da memória (as lembranças, os sentimentos e percepções).

Para esse princípio de pensamento, a principal “matéria-prima” da arte seriam, por direito, as sensações. Isso porque a arte se faz, antes de qualquer material – audiovisual ou de linguagem –, por uma espécie de jogo de retenções e de liberações de velocidades, de intensidades. A sensação inventada pelo artista é justamente avessa ao “sensacional” ou ao sensacionalismo. Esses termos se referem, pelo contrário, aos regimes da persuasão, da comunicação, da busca de orquestração das sensações e de sua redução a esquemas perceptivos e sensoriais. O que conta na arte é o poder de singularizar a realidade codificada pela linguagem, pelo sentido.

Afetados pelos ritmos da arte, que suspendem nossos tempos perceptivos, os sentidos são convidados a agir diferentemente, a se esquivarem dos hábitos mnemônicos e da comunicação. E a singularidade na sensação do mundo somente se fará na condição de se ativar uma restituição do paradoxo, do indecível, do oxímoro nos regimes da memória, da percepção e da significação. A sensação estará, talvez, por algum tempo, livre ou ao menos desprendida das vestes do habitual que estorvam o seu contato com a perpétua inovação do real. O artista seria como um catalisador de sensações, esgarçando os estados perceptivos e sentimentais.

### Conclusão

É Gilles Deleuze (1990) quem assevera que o tempo é o material de criação vital, não apenas no trabalho da montagem, mas em todos os momentos da concepção e realização de um filme. O cinema nos dá, mais do que o próprio movimento percebido, a *imagem* mesma do tempo. Tudo no cinema é, de fato, uma apresentação “em devir”, uma vez que são durações, nem sempre visíveis ou sensíveis, que fornecem o próprio material cinematográfico. O filme comporta, por tal leitura, durações e ritmos heterogêneos: tanto movimentos cinésicos, tonais, verbais, quanto modulações intensivas, sensoriais, afetivas.

O “cine-olho” vertoviano, o “eu-veja” da videoarte e o “olhar-fluxo” do cinema digital demonstram como a experimentação audiovisual pode transbordar os limites do especificamente fílmico. Não importam os recursos que empregam Vertov, Vigo, Resnais, Clair, Fishinger, McLaren, Paik, Viola, Winkler, Gondry, Vogel, McMillan, sejam cinematográficos, sejam videográficos ou infográficos, de montagem ou antimontagem. Esses e muitos artistas nos dão, antes de imagens, palavras, discursos e sons, modos de sentir durações e ritmos que nos tiram da experiência ordinária. No caso do *Homem com a câmera*, sua experimentação com interimagens visava transcender a experiência da visão e tornar visíveis movimentos invisíveis: sensações. Frequentemente adjetivado como “música da imagem”, “poesia visual” ou “poesia do mundo em discurso”, o filme de Vertov afirma antes o cinema como uma arte do cine-olhar e da *kinoc*-montagem, não atado à percepção habitual do mundo ou sob a dimensão simbólica da linguagem, mas como uma realidade rítmica e paradoxal cujas durações podem ser transmutadas e continuamente remoduladas. A composição vertoviana, ao mesmo tempo em que narra acontecimentos, experimenta a força rítmica, virtual e plástica da imagem. Para Vertov, o cinema seria, além disso, uma arte de *interimaginar*, de montar cine-poemas e de recriar cine-sensações do mundo.

---

## ***Inter-images and cine-sensation: Vertov's Kinoc-montage and anti-montage in the digital cinema***

### ***Abstract***

*This paper discusses Dziga Vertov's experimentations in his film *Man with a Movie Camera* (1928-29) in comparison to paradigms such as the "transparent editing", still prevalent in the classic fictional cinema. Building on concepts delivered in *Kinoc Movement* (1922), this paper demonstrates the epistemological potentials of Vertov's poetics for experimentation in filmmaking. Despite relying on "expressive editing", his film can incite theoretical discussions about the infographics in contemporary cinema, and it seems to motivate many artists from the audiovisual domain to work creatively with the anti-edition. Attentive to the Vertovian precepts of "inter-image", some filmmakers have rediscovered the power of "film-truth" within (and despite) the myriad of technological discourses that prevail in the digital cinema.*

**Keywords:** *Digital cinema. Editing. Dziga Vertov.*

---

## **Referências**

- AUMONT, J. *et al. A estética do filme*. São Paulo: Papyrus, 1995.
- BERGSON, Henry. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- COSTA, Flávia Cesarino *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.
- COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- DELEUZE, G.. *A imagem-tempo: cinema II*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- ENTUZIAZM. Director: Dziga Vertov. Género: Documental. Duración: 65 minutos. Año: 1931. País: Unión Soviética. Imagen tomada de IMDb.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1995.
- MASCARELLO, F. (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papyrus, 2006.
- ODINNADTSATYI: O décimo primeiro ano. Vufku, Kiev, USSR, 1928. Newsreel. Author-Leader: Dziga Vertov; asst. dir: Elizaveta Svilova; ph: Mikhail Kaufman; asst. ph: Konstantin Kuliaev; 35 mm, 1.194 m., 52' (20 fps). Österreichisches Filmmuseum. Didascalie in russo/Russian intertitles.
- SHESTAYA chast mira: a sexta parte do mundo. Dirección, Guión y Montaje: Dziga Vertov. Fotografía: Ivan Belyakov, Samuil Bendersky, Mikhail Kaufman, N. Strukow, Yakov Tolchan. Productora: Sovkino.

VERTOV, D. Résolution du Conseil dès Trois du 10 avril 1923. In: \_\_\_\_\_. *Articles, journaux, projets*. Paris: Cahiers Du Cinéma, 1972.

VIVEIROS, P. Espaços densos: configurações do cinema digital. In: PENAFRIA, M.; MARTINS, I. M. (Org.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Lisboa: Labcom, 2007.

VOGEL, François. *Cuisine*. 2010. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ovdAzgD5c7c>>. Acesso em: 25 jun. 2012.

Enviado em 15 de setembro de 2012.

Aceito em 1º de outubro de 2012.