

# **RECONFIGURAÇÕES DA EXPERIÊNCIA NA PRODUÇÃO VIDEOGRÁFICA DAS GUERRAS MODERNAS <sup>1</sup>**

## **RECONFIGURATIONS OF THE EXPERIENCE IN THE VIDEO PRODUCTION OF MODERN WARS**

Rafael de Campos <sup>2</sup>

**Resumo:** *Este artigo analisa a centralidade da produção imagética nas guerras contemporâneas a partir das imagens produzidas pelos próprios combatentes, com foco em três dispositivos: drones, smartphones e câmeras corporais. Argumenta-se que essas imagens não operam apenas como registros documentais, mas como sínteses estéticas do campo de batalha, articuladas segundo lógicas cinematográficas e algorítmicas. A partir de referenciais como Paul Virilio, Vilém Flusser, Friedrich Kittler e Jacques Aumont, discute-se como a produção e circulação dessas imagens reconfiguram tanto a experiência espectral das guerras quanto o próprio comportamento dos soldados. Propõe-se, por fim, que as guerras dos anos 2020 inauguram uma nova figura: o soldado como “produtor de conteúdo”, agente estratégico do combate digital.*

**Palavras-Chave:** Cinema. Estética. Guerra.

**Abstract:** *This article analyzes the centrality of image production in contemporary wars through images produced by the combatants themselves, focusing on three devices: drones, smartphones, and body cameras. It argues that these images function not merely as documentary records, but as aesthetic syntheses of the battlefield, structured according to cinematic and algorithmic logics. Drawing on references such as Paul Virilio, Vilém Flusser, Friedrich Kittler, and Jacques Aumont, the article discusses how the production and circulation of these images reshape both the spectator's experience of war and the behavior of soldiers themselves. Finally, it proposes that the wars of the 2020s inaugurate a new figure: the soldier as a “content producer,” a strategic agent of digital warfare.*

**Keywords:** Cinema. Aesthetics. War.

## **1. Introdução**

Nos dias mais tediosos da Segunda Invasão Italiana Sobre a Etiópia (1935-37), o jovem aviador Vittorio Mussolini gostava de passar o tempo explorando os prazeres visuais proporcionados pela pilotagem, como a sádica satisfação em enxergar "uma rosa

1 Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Experiência Estética. 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.

2 Universidade Federal do Rio Grande do Sul, doutorando, rafacampos223@gmail.com.

florescendo"<sup>3</sup> ao bombardear populações civis. Paul Virilio identifica aí as raízes de uma profunda relação entre produção de imagem e morte: “o piloto criou estas formas agindo como um diretor de cinema que, ao trabalhar na moviola, obtém grande prazer estético ao montar uma cena de seu filme” (1991. p. 37). Mas as condutas de Vittorio não eram bem aceitas por seus superiores, em especial seu pai, Benito, que não o considerava um “piloto sério” como o precoce irmão Bruno, tornado sargento da força aérea aos 17 anos. Após a queda dos fascistas, a família Mussolini tem um destino previsível: Benito é enforcado, Bruno morre em um acidente de avião e Vittorio torna-se um produtor de cinema, colaborando em projetos de grandes cineastas como Federico Fellini, Michelangelo Antonioni e Roberto Rossellini.

Fosse um piloto do século XXI, Vittorio teria experimentado um prestígio muito maior entre seus pares, pois seu avião seria equipado com excelentes câmeras para registrar essas imagens. Ou talvez ele fosse melhor aproveitado numa função mais cinematográfica, representativa da centralidade da produção de imagens na atividade militar pós-moderna: Vittorio teria sido um exímio operador de drones, porque essa centralidade diz respeito a uma produção preocupada também com a forma estética, cuja função extrapola a mera conquista territorial e adentra os domínios recônditos da percepção. Contudo, Vittorio enfrentaria ampla concorrência, pois a dádiva tecnológica permitiu que o privilégio da cinematografia não ficasse restrito aos já pretensiosos aviadores. Munidos de celulares e câmeras corporais, agora até mesmo os modestos soldados de infantaria podem produzir seus planos-sequência. Frente a tal modo de criação, surgem questões de autoria que envolvem desde o comportamento no campo de batalha – que se torna, ele próprio, uma espécie de experiência tecnoestética - até os modos de apreensão dessas imagens nos ambientes digitais, que reconfiguram violentamente as relações que estabelecemos com as guerras.

## 2. Guerra, imagem, autoria

Houve um tempo em que as imagens das guerras quase sempre estavam relacionadas a uma cristalina marca autoral. Sontag (2004) não tem dificuldade em apontar que a provável primeira fotografia de um campo de batalha é de autoria do britânico Roger Fenton ao cobrir a Guerra da Crimeia (1854–1856), e na primeira metade do século XX o nome de Robert

<sup>3</sup> <https://www.independent.co.uk/news/people/obituary-vittorio-mussolini-1255848.html> - acessado em 17 de fevereiro de 2026.

Capa tornou-se sinônimo de fotografia de guerra. A produção de imagens em movimento deste gênero também é antiga, mas ganha maior relevância a partir da 2ª Guerra Mundial, com trabalhos como o de Frank Capra na série documental *Why We Fight* (1942-45). Além de fotógrafos e cineastas, o papel dos jornalistas correspondentes de guerra também foi e segue sendo reconhecido.

Uma conjuntura como essa implica uma relação bastante específica entre autor, obra e “espectador”. O produtor de imagens era alguém provido não apenas de conhecimento técnico, mas também valores e repertório estéticos a serem empenhados na construção de suas obras; essas obras respondiam a uma demanda tanto epistêmica, ao produzir certo conhecimento a respeito do que acontecia nos campos de batalha, quanto estética, ao proporcionar impressões do campo de batalha a um espectador distante dos acontecimentos, e também simbólica, por produzir signos de resiliência, indignação, poder, terror e superioridade que poderiam responder aos mais diversos interesses. Aos combatentes era relegado o papel de modelos, atores cujos corpos, instrumentos e ações serviam como base para a produção imagética acerca das guerras.

Essa situação começa a se complexificar a partir dos anos 1940, quando os bombardeiros ganham o poder de registrar seus feitos. O avião cuja câmera fotografa o próprio bombardeio inaugura uma prática que se tornaria comum em todas as divisões de combate do século XXI, pois ele é autor em dois níveis: não só do registro em si, mas da cena registrada; ele é autor da imagem e da morte eternizada na imagem.

Agora, além de modelos, os combatentes também podiam ser cineastas. Nada mais fiel à máxima de Virilio (1993, p. 15) de que “a guerra consiste menos em obter vitórias materiais (territoriais, econômicas) do que em apropriar-se da imaterialidade dos campos de percepção”, visto que os próprios deveres dos militares passam a se confundir entre a produção de destruição e a produção de imagens. Mas essa “democratização” do poder de filmar está diretamente relacionada à transformação que a presença das câmeras gerou no campo de batalha. Desde os primeiros balões de reconhecimento, passando pela telegrafia óptica e os aviões batedores, a tecnologia visual significava um meio de obter vantagem sobre o inimigo, analisando a maior área possível da zona de conflito. Mas a partir do surgimento das câmeras - e aliada a tecnologia da montagem - torna-se possível a produção de sínteses imagéticas do campo de batalha, transformando radicalmente o manejo de narrativas.

Antes que fosse permitido aos soldados colocarem as mãos nessas valiosas ferramentas artísticas, foi justamente um cineasta, D. W. Griffith, o primeiro a receber a missão de capturar a essência da guerra, quando é enviado ao *front* francês para cobrir a Primeira Guerra Mundial. O problema é que a guerra de trincheiras se revelou demasiado estática para um artista do movimento, e nos raros momentos de ação propícios para filmar, o tamanho, velocidade e complexidade das câmeras do início do século comprovavam que a técnica cinematográfica ainda era uma mera aprendiz das armas automáticas<sup>4</sup>. No entanto, esse “fracasso” de Griffith foi apenas o prelúdio de uma prática que viria a evoluir tão rápido quanto qualquer outra tecnologia militar.

o exército alemão passou a contar com um cinegrafista em cada uma de suas unidades. Ao contrário de Griffith, em 1914, estes operadores talentosos e corajosos serão bem-sucedidos em sua tarefa e cada regimento possuirá sua PK (Companhia de Propaganda) realizando uma ação conjunta entre cinema-exército-propaganda - ou seja, imagem-tática-roteiro - que tem como objetivo reorganizar e tratar instantaneamente a informação. (VIRILIO, 1993, p. 131)

As técnicas de síntese logo são alçadas a um grau de importância muito próximo ao de análise, até chegar a um ponto em que não faz mais sentido falar nelas de modo separado. Como no caso dos bombardeiros citados acima, têm-se aquilo que Friedrich Kittler (2019, p. 189) aponta como uma “confluência de cinema e guerra”: “Quando uma câmera, ainda mais elegante que pilotos kamikaze, lança dois sistemas de armas simultâneos no ar, então a análise e a síntese dos movimentos se tornaram uma coisa só”. Mas logo haveria de surgir um aparato muito mais eficiente do que os aviões nessa empreitada de vincular o bélico e o imagético.

### 3. Sobre uma certa *mise-en-drone*

Um plano<sup>5</sup> geral em ângulo zenital nos mostra uma paisagem curiosa: uma estrada cruza a imagem do canto superior direito até o centro inferior, sendo beirada por uma

<sup>4</sup> Como Friedrich Kittler (2019) observa, um dos primeiros protótipos de câmeras de filmar fora o fuzil cronofotográfico de Marey, baseado justamente no modo de funcionamento das primeiras armas automáticas.

<sup>5</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1mdfy11/russian\\_soldier\\_riding\\_a\\_scooter\\_is\\_hit\\_by](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1mdfy11/russian_soldier_riding_a_scooter_is_hit_by) - acessado em 17 de fevereiro de 2020.

vegetação desregular, que se altera entre grandes arbustos, que quase invadem o concreto, até pontos de um solo enegrecido - provável índice de um incêndio recente - que cobrem boa parte do quadro. Não demora até que algo passe rapidamente pela estrada, tão rápido que só no plano seguinte saberemos que se trata de um soldado a bordo de uma espécie de patinete elétrico. Mas continuemos um momento a mais naquele primeiro plano. Esta é uma paisagem “curiosa” devido a presença de um elemento destoante. A borda superior esquerda do cenário é composta por uma pracinha<sup>6</sup>, da qual se pode enxergar um escorregador, dois gira-giras e uma gangorra, além da sombra de dois balanços. Por toda a extensão da pracinha o solo está preto, mas tanto a estrutura quanto as cores dos brinquedos parecem intactas. Como o centro da imagem é ocupado por um grande arbusto, essa porção do cenário ocupa a mesma quantidade de espaço que a estrada, que a princípio seria o principal ponto de interesse da imagem, onde ocorre a ação.

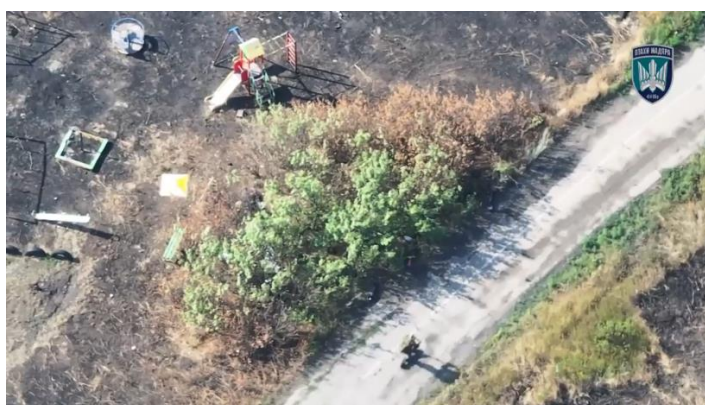


FIGURA 1 – A construção do enquadramento pelo drone

FONTE – Reddit (link na nota de rodapé 5)

Não seria absurdo considerar que há uma cuidadosa composição neste enquadramento, explorando as linhas da estrada e posicionando tanto a pracinha quanto o caminho do soldado nos encontros entres as linhas que dividem os terços do quadro. Como estamos diante de uma imagem em movimento acompanhada de som, não podemos ignorar sua relação com este elemento, e logo um detalhe se destaca. O movimento do soldado está em perfeita sincronia com a primeira nota musical que ouvimos, pois seu percurso parece emular a extensão da

<sup>6</sup> As pracinhas têm sido um dos elementos recorrentes utilizados pelos ucranianos a fim de tentar construir uma ideia de resiliência, como na fotografia que estampa a seguinte matéria da revista Vogue ucraniana - <https://www.vogue.com/article/ukraine-war-second-year-resilience> - acessado em 17 de fevereiro de 2026.

onda sonora. Frente a tal construção estética, é quase irresistível perguntar: quem é o autor por trás deste plano? No canto superior direito da imagem, uma possível pista: um brasão azul e verde contendo a ilustração de uma ave prateada no centro, e a inscrição “Птахы Мадяра”.

O corte para o plano seguinte é sincronizado com a batida da música (o que ocorre em todos os cortes do vídeo), e agora vemos a sequência do percurso do soldado. Um zoom in nos aproxima de seu corpo, e logo temos um novo corte, mas o terceiro plano é absolutamente distinto de tudo o que vimos até então: em uma imagem com textura opaca, outro aspect ratio e qualidade significativamente inferior, vemos o cenário a partir das costas do soldado, em um travelling in contínuo. No quarto plano, voltamos para o ângulo zenital, mas agora um círculo vermelho destaca um objeto que se aproxima das costas do soldado. A montagem seguirá alternando entre esses dois ângulos, e quando a câmera está prestes a alcançar a roda traseira do patinete, voltamos para o plano zenital que revela, em ângulo privilegiado, a explosão, que também é sincronizada com a batida da música. Em seguida, emulando uma prática de montagem bastante usual no cinema comercial, a explosão é repetida, inclusive com o uso de slow motion. Os últimos planos da cena serão aproximações do corpo ensanguentado, por meio de zoom digital, até pixelar totalmente a imagem.

Esta é a descrição de um dos tantos vídeos publicados no r/Combat Footage, o principal fórum para compartilhamento de imagens de guerra do site Reddit. Foi postado pelo usuário “Operatorham” com o título *Russian soldier riding a scooter is hit by Ukrainian FPV drone of the 414th UAV Strike Brigade "Birds of Madyar"* e já teve mais de 200 comentários e 2 mil upvotes (as “curtidas” do Reddit). Birds of Madyar é a tradução em inglês do escrito ucraniano no brasão inserido no vídeo, e trata-se de uma das mais importantes divisões de operação de drone de exército ucraniano, criada pelo empresário e político Robert Brovdi pouco após o início da invasão russa de 2022. Este não é o único vídeo com este brasão a circular pelos ambientes digitais, nem é o único brasão a ser usado em vídeos de drones, já que diversas outras divisões de drones possuem seus próprios brasões e respectivas vinhetas animadas. Mas talvez o que mais chame atenção neste vídeo é a forma como ele é cinematograficamente idealizado: enquanto o drone suicida tem o dever de abater o inimigo, o drone Bayraktar registra as imagens de cobertura, proporcionando um ângulo privilegiado dos antecedentes da morte e, principalmente, possibilitando a continuação da obtenção de imagens após a autodestruição do primeiro drone. Mas essa dupla câmera também possibilita

a construção de uma *mise-en-scène* mais instigante, empregando a técnica de *overlapping* (Bordwell, Thompson, 2012) para criar suspense e dilatar o momento que antecede o choque e a própria explosão e posterior morte do soldado, que é explorada com o *zoom* digital até o ponto em que os pixels se tornam mais visíveis do que o próprio corpo dilacerado.

Só em relação a esse vídeo podemos pensar em diferentes níveis de “autoria”, ou ao menos de participação na concepção e realização estética: a de Robert Brovdi, criador da *Birds of Madyar*, possível responsável por certa função autoral desta divisão, com seu próprio estilo de edição e produção de vídeos; dos operadores dos drones, que servem como cinegrafistas da ação, as mentes por trás da composição imagética, mas também os “autores” da morte do inimigo; do montador, que articulou os planos buscando criar a tensão do momento do choque e a sincronia com os efeitos sonoros, e o próprio usuário do fórum, que ao postar o vídeo na plataforma lhe concedeu aquilo que a grande maioria das obras autorais possuem: um título.

Parece que a tão debatida discussão acerca da morte do autor, tema aborado por autores como Barthes e Foucault, encontraria aqui um terreno fértil. O autor não só não está morto, como agora é ele quem sai para matar. Seja como for, chama atenção o fato de os mais avançados exércitos do mundo mobilizarem legiões de “autores” a fim de dominar a arte da síntese. Se inicialmente o mero registro visual da ação militar já era o suficiente, as guerras modernas apresentam um cenário em que a síntese, por si só, não basta; é preciso que ela seja esteticamente trabalhada, construída a múltiplas mãos no intuito de satisfazer os desejos de um público tão indeterminado quanto inumerável.

Isso porque tal público não se encontra apenas nos fóruns do Reddit. Vídeos como o do exemplo acima abastecem um imenso ecossistema de ambientes digitais. Todas as redes sociais, aplicativos de compartilhamento de mensagens, fóruns, portais de notícias e repositórios de audiovisual online recebem, diariamente, quantidades incomensuráveis de material audiovisual produzido pelos próprios combatentes de conflitos ao redor de todo o mundo. Esses ambientes se tornaram o principal mediador entre guerra e espectador no século XXI, fazendo com que a mais recente experiência espectral de imagens de guerras se dê em meio às interfaces cuidadosamente pensadas para a interação e imersão do usuário, com todos os seus convidativos botões de curtir, compartilhar e comentar. E tendo em vista o esforço que os estados maiores vêm fazendo para conquistar esses espaços, parece possível

pensar em um novo nível de combate, que se desenrola em territórios cibernéticos e é travado a partir de articulações estéticas.

#### 4. O cinema vai à guerra

Jacques Aumont (2012) dedica um capítulo inteiro de seu inescapável *A Imagem* para tratar das relações que elas estabelecem, ou tendem a estabelecer, com seus espectadores. E para responder uma pergunta de caráter elementar – por que e como olhamos para uma imagem? –, recorre ao pensamento de um dos primeiros a tentar responder esse tipo de questão de modo sistemático: E. H. Gombrich.

Aumont está interessado, especialmente, em um par conceitual proposto pelo historiador de arte austríaco referente aos modos de envolvimento psicológico com a imagem, as noções de reconhecimento e rememoração. A primeira estaria relacionada com a faculdade de reconhecer na imagem aquilo que se percebe empiricamente na própria experiência frente à realidade imediata. Gombrich chama de constância perceptiva a operação espectral de comparar, incessantemente, aquilo que se vê em uma imagem – pinturas, em seu caso – com aquilo que se experienciou posteriormente, e identifica certo “prazer do reconhecimento”, uma “satisfação psicológica pelo fato de ‘reencontrar’ uma experiência visual em uma imagem” (AUMONT, 2012, p. 83). A rememoração, por sua vez, seria uma operação perceptiva mais complexa de vinculação de características presentes em determinada imagem a determinados padrões sígnicos e/ou icônicos, identificando esquemas perceptivos, mas ambas estariam fortemente conectadas: “Exatamente como na percepção corrente, a atividade do espectador diante da imagem consiste em utilizar todas as capacidades do sistema visual e em confrontá-las com os dados icônicos precedentemente encontrados e armazenados na memória sob forma esquemática” (AUMONT, 2012, p. 8).

Tudo isso parece muito próximo da experiência espectral relatada em relação ao vídeo acima analisado. Um dos elementos que mais chama atenção em sua construção estética é justamente o uso de *overlapping*, que possibilita o deflagrar da rememoração de esquemas perceptivos recorrentes de uma grande parcela do cinema comercial, em especial o do gênero de ação. Muito do apelo que boa parte desses vídeos provocam está na sua forte tentativa de vinculação ao prazer visual proporcionado pelo cinema. Essa imagem prende,

emociona, impacta, assusta, indigna muito em função do fato de que, em certo sentido, já a vimos antes, diversas vezes, no cinema.

Mas não é apenas dos esquemas perceptivos do cinema comercial que a produção imagética das guerras tem se servido. Seu repertório é amplo e compreende até mesmo um tipo de cinema preocupado com o estudo da visão e do movimento. Um dos tipos mais numerosos de vídeos de guerras compartilhados recentemente são compilações das derradeiras imagens captadas por drones suicidas, segundos antes da explosão junto aos alvos. Como em um exemplo<sup>7</sup> produzido também pelo exército ucraniano, mas por outra divisão de drones, a Signum Battalion, é possível ver diversos planos de uma câmera em primeira pessoa que se aproxima de veículos blindados. Se no vídeo anterior tínhamos um brasão para analisar, agora somos contemplados com dois, um em cada canto superior do quadro. O centro da imagem possui um ícone de mira triangular e, pouco acima, há uma estrutura metálica quadrangular com uma projeção em linha reta que se estende até o ícone da mira.



FIGURA 2 – A visão do drone suicida

FONTE – Reddit (link na nota de rodapé 7)

Observamos esse *point of view* balançar, flutuar e manobrar no ar sobre aquilo que parece um pequeno bairro residencial, com algumas casas, mas bastante vegetação. De início a câmera mantém-se perfeitamente acima de uma estrada, mas logo procede à esquerda e torna-se para observar o asfalto horizontalmente. Percebe-se um veículo SUV atravessando o

<sup>7</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1m9uc2p/ukrainian\\_fiberoptic\\_fpv\\_drones\\_hit\\_numerous](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1m9uc2p/ukrainian_fiberoptic_fpv_drones_hit_numerous) - acessado em 19 de fevereiro de 2026

local, e a câmera se aproxima dele. De repente o veículo para perto de uma esquina, e quatro homens fardados e armados saem rapidamente de dentro, em tentativa de fuga, mas que parece em vão: a câmera, em um ímpeto, joga-se sobre o veículo. No entanto, ao invés de termos o ângulo privilegiado da explosão capturado por um drone mais afastado, tal como no vídeo anterior, o plano seguinte nos coloca em uma situação bastante similar à do primeiro plano; a única diferença é que agora a paisagem do entorno é diferente – em meio a uma estrada circundada por vegetação –, mas o desfecho é o mesmo: o plano termina no momento em que o drone parece encostar em seu alvo, e o corte nos lança em um novo plano muito parecido. Apenas a respeito do quarto e último plano é incluído um panorama, de ângulo mais afastado, mostrando a explosão.

Do ponto de vista formal, no entanto, o que se destaca aqui e nos inúmeros outros vídeos de compilação de drones suicidas é essa articulação entre movimento pendular, movimento de rapina e transição. Os cortes no movimento, formando *raccords* ligeiramente desajustados, parecem inserir o espectador numa espécie de deslocamento perpétuo que encontra um “portal” a cada vez que parece se chocar contra algo. Essa reiteração de um movimento nauseante e repetitivo cria um fluxo constante e rítmico, quase musical, que remete a diversas experiências do cinema estrutural. É difícil não estabelecer uma mórbida relação entre essas compilações e obras como *Serene Velocity* (1970) de Ernie Gehr ou o *Back and Forth* de Michael Snow (1969).

Muito diferente é a sensação transmitida por outra<sup>8</sup> compilação de drones suicidas, desta vez produzida pela divisão Byrds of Madyar. O mecanismo primordial é até parecido: diversos planos de drones surgindo logo após o choque do anterior. A diferença é que este é focado apenas a ataques diretos contra soldados aparentemente perdidos em florestas e campos abertos e é utilizado um recurso que conota a situação de modo bastante diverso. Pouco antes do choque, há um *freeze frame* seguido de *zoom in* digital sobre o rosto do soldado prestes a ser atingido, capturando de modo ainda mais humilhante o desespero dos instantes derradeiros de sua vida. Os exemplos anteriores já traziam isso, mas neste fica ainda mais evidente aquilo que Chamayou (2015) fala sobre a forma como os drones modificam as

<sup>8</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1pmrivb/414th\\_uav\\_brigade\\_madyar\\_birds\\_striking\\_large/](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1pmrivb/414th_uav_brigade_madyar_birds_striking_large/) - acessado em 20 de fevereiro de 2026.

guerras: têm-se muito mais uma relação de caça, entre predador e presa, do que efetivamente de combate. Mas além dos corpos dos inimigos, agora capturam-se também as suas imagens.

Tanto o congelamento do quadro quanto o *zoom in* são sincronizados na batida da música, que se trata de uma versão ucraniana de *People Are Strange*, da banda estadunidense The Doors. O uso de música, inclusive, é outro fator de destaque na produção de sínteses contemporânea. A grande maioria dos vídeos editados contém algum tipo de música, que quase sempre é utilizada com uma intenção conotativa muito forte: às vezes, emprega-se uma música pop para gerar uma conotação irônica; neste vídeo<sup>9</sup>, que por si só já retrata uma cena tragicômica, são inseridos sons de tuba e outros instrumentos recorrentemente usados para a trilha de cenas de humor; em outras ocasiões, diversas variações dentro do espectro do rock e do *heavy metal* são usadas para trazer uma carga épica e/ou solene para um feito, ou então para corroborar determinada ação. Já nesta compilação<sup>10</sup> produzida pela frente rebelde de Mianmar, é utilizada uma versão da Internacional Comunista, ao que parece para valorizar os feitos retratados neste vídeo que se assemelha a uma espécie de cine jornal do front, prestando contas daquilo que foi realizado.

## 5. O fantasma do cinema e a autorrepresentação

A identificação de certo espectro fantasmático do cinema pairando sobre territórios aparentemente tão distantes de si é uma recorrência da teoria a partir da segunda metade do século XIX. Um dos principais responsáveis por semear o prenúncio dessa forma de pensar foi Walter Benjamin (1994), que identificou no cinema não apenas uma forma de arte ou entretenimento, mas uma tecnologia de movimento que viria a interferir nas mais diversas áreas da existência humana. Virilio (1993; 1996), absolutamente influenciado por Benjamin, será um dos primeiros a instituir de modo mais direto a diferença entre o cinema – como tecnologia – e os filmes - como produtos dessa tecnologia. É comum que essas palavras sejam usadas quase como sinônimos, mas Virilio, em um pensamento claramente inspirado pelas preocupações benjaminianas nas montagens textuais de *Passagens* (2009), faz questão

<sup>9</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1mbho86/russian\\_soldier\\_killed\\_by\\_multiple\\_drone\\_drops](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1mbho86/russian_soldier_killed_by_multiple_drone_drops) – acessado em 20 de fevereiro de 2026.

<sup>10</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1mc9q26/the\\_pla\\_of\\_the\\_communist\\_party\\_of\\_burma\\_drone](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1mc9q26/the_pla_of_the_communist_party_of_burma_drone) - acessado em 20 de fevereiro de 2026.

de destacar essa noção do cinema como movimento de mundo, a tecnologia fundante da vida moderna. Os filmes seriam, tão somente, os produtos mais diretos dessa tecnologia, mas todas as formas de movimento desenvolvidas ao longo do século XX estariam em forte relação com o cinema. Esse modo de entendimento terá reverberações em diversos autores, como Lev Manovich (2002), que demonstra as formas pelas quais as interfaces computacionais contêm em si elementos da linguagem cinematográfica, que já seria, ela própria, “multimídia”.

Ainda que não seja o único fator responsável, essa “cinematização” do cotidiano moderno implica numa presença cada vez maior de telas e aparatos de produção de imagens. Mas se esta é uma realidade facilmente observável nos anos 2020, já em 1934 Benjamin (1994) detectava a forma como o regime nazista aproveitava-se das tecnologias de reprodutibilidade técnica em suas campanhas de popularização, a partir de uma prática que chamara de “estetização da política”, em que certa lógica de representação do cinema passa a ser instrumentalizada pelo poder político.

Além de Benjamin, diversos outros autores abordaram o fenômeno da estetização da política a partir de diferentes vieses. A própria noção de Virilio (1993) sobre as guerras perceptivas é signatária do pensamento Benjaminiano, em especial quando propõe o conceito de “transpolítica” (1993, p. 126) para falar sobre a divisão do poder em duas esferas: a material e a perceptiva. Mas talvez a proposição mais eficiente para explicar a relação entre comportamento e imagem em nosso tempo seja, ironicamente, aquela feita por um pensador morto no final do século passado.

Em palestra ministrada em 1990, Vilém Flusser dispara uma noção que, se já tinha pertinência no contexto em que a televisão era a principal mídia audiovisual, ganharia ainda mais relevância no decorrer dos anos. Para o filósofo tcheco-brasileiro, o iminente alvorecer do século XXI prenunciava uma decisiva inflexão histórica: a partir de então, invertia-se a relação entre imagem e acontecimento; se antes as imagens vinham para ilustrar e registrar o que acontecia no mundo, agora os próprios eventos mundanos configuravam-se em função das imagens. Produzir uma imagem tornava-se fundamental para a obtenção de sucesso em toda empreitada, em especial as políticas e as militares. Flusser aborda diretamente os eventos relativos à Revolução Romena<sup>11</sup>, na época recém levada a cabo, e suas colocações

<sup>11</sup> Vilém Flusser trata deste tema em uma palestra proferida em Bucareste, pouco antes de sua morte. A importância das imagens na revolução romena, bem como o ponto de inflexão que este episódio representou

dialogam com as de Jean Baudrillard (1991) que, falando sobre a Guerra do Golfo, aborda a relação cada vez mais intrínseca entre guerra e espetacularização. Mas se Baudrillard foca na questão da mediação, Flusser lança o enfoque no fato de os próprios acontecimentos físicos se transformarem em função da possibilidade/necessidade de produção imagética. O mérito do trabalho de Flusser está no modo como relaciona a especificidade dos aparatos de seu tempo (câmeras fotográficas, filmadoras mini DV, o videocassete, televisão) às lógicas perceptivas que se transformavam. Assim, para Flusser, não é uma questão de as imagens serem “mais reais” ou “tão factíveis” quanto os próprios acontecimentos físicos, ou de estes não acontecerem senão nas imagens; o importante é o modo como a possibilidade e a necessidade de produção de imagens transforma a maneira como os eventos físicos se desenrolam.

Todas essas noções são importantes para melhor compreendermos outro fenômeno imagético relacionado às guerras recentes. Se os vídeos produzidos pelos drones despertam diversas operações psicológicas de relação com a história do cinema, os vídeos que os soldados produzem com seus próprios *smartphones* parecem remeter diretamente à lógica imagética dos *vlogs* e das redes sociais. Isso porque na grande maioria desses vídeos os soldados utilizam suas câmeras frontais e filmam não o campo de batalha, mas a si mesmos. Como neste exemplo<sup>12</sup> em que um soldado brasileiro servindo na Ucrânia registra seu desempenho na defesa de uma posição. O celular foi colocado em uma posição privilegiada, enquadrando-o em um leve contra-plongé em  $\frac{3}{4}$ . Logo nos primeiros segundos ele já está sorrindo, mesmo tendo de se abaixar frente a um disparo inimigo, cujos flashes avermelhados da explosão podemos observar no canto direito do quadro. Logo que se levanta, grita de excitação e segue sorrindo enquanto dispara em resposta. O vídeo termina com ele olhando para a câmera, afastando-se e levantando a arma em celebração. Este tipo de conteúdo é bastante representativo das noções elencadas por Benjamin e Flusser, visto que, não fosse a onipresença da câmera de celular, bem como a certeza de publicação do vídeo em certo ambiente digital que espera por certo gênero de conteúdo, é difícil imaginar que o soldado agiria de tal forma. Os novos aparatos de produção de imagem adentram os campos de

para a nossa relação com os aparatos audiovisuais, também foi tema de um filme de Harun Farocki, em co-direção com Andrei Ujica: *Videogramas de uma Revolução* (1992)

<sup>12</sup> O vídeo pode ser encontrado em

[https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1eou7iz/brazilian\\_volunteer\\_in\\_ukraine\\_under\\_fire\\_well](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1eou7iz/brazilian_volunteer_in_ukraine_under_fire_well) - acessado em 21 de fevereiro de 2026.

batalha e reconfiguram as possibilidades da estetização da guerra, o que engendra em uma radical mudança no próprio comportamento dos combatentes. Dessa forma, a experiência estética em relação às imagens das guerras não diz respeito apenas às formas de apreensão de determinados espectadores dos ambientes digitais, mas também à própria experiência dos combatentes em produzirem essas imagens, servindo como atores-diretores.



FIGURAS 3 e 4 – A performance do soldado brasileiro

FONTE – Reddit (link na nota de rodapé 12)

A cada missão, seja de ataque ou de defesa, há a certeza de que se poderá produzir uma imagem de seus feitos e conquistar território nos ambientes digitais. Mas se existem dificuldades específicas na subjugação física dos inimigos, também existem desafios no domínio do espaço cibernético. Isso porque tal domínio, em outras palavras, significa viralização, e para tanto é preciso responder às demandas daqueles que de fato organizam o fluxo de informação digital, os algoritmos. Ao abordar as mais recorrentes estratégias de produção de conteúdo com sentido de autopromoção nas redes sociais, Campanella (2023) distingue duas principais, a “representação do eu” e a “autorrepresentação”. Na primeira o sujeito deseja, tão somente, ser acreditado e que sua aparência e atitude sejam aceitas pelos demais. Já a autorrepresentação diz respeito à incorporação de formas simbólicas específicas, em que se passa a agir de acordo com um determinado regime de visibilidade imposto pelas dinâmicas das redes. Campanella observa ainda que a autorrepresentação seria a maneira mais efetiva de fazer um conteúdo viralizar não só pela potencialidade de mexer com as emoções do público, mas porque os algoritmos das redes tendem a impulsionar esse mesmo padrão de atuação. Dessa forma, não parece nada surpreendente que um soldado

demonstre um comportamento deliberadamente histriônico em suas *selfies* filmadas, como no caso do soldado brasileiro.

Mas o histrionismo não é a única forma de viralização, e essas tentativas de “virar meme” incluem as mais diversas estratégias. Em outra forma muito recorrente de *selfie* filmada, soldados<sup>13</sup> cambojanos registram seus próprios rostos, geralmente sorridentes, em primeiro plano, e os demais combatente e instrumentos de guerra ao fundo, como que emulando um enquadramento bastante convencional de conteúdo turístico.



FIGURA 5 – O sorriso do soldado cambojano

FONTE – Reddit (link na nota de rodapé 13)

Se no caso do soldado brasileiro a viralização parece ser buscada a partir de uma performance corporal e vocal que busca valorizar o próprio feito em defender a posição ucraniana sem medo mesmo sob fogo inimigo, a dos soldados cambojanos se relaciona mais uma autorridicularização e apelo ao incongruente, chamando atenção pelo tipo de plano tão comum em paisagens turísticas surgindo em meio a um campo de batalha.

## 6. Imagem e gamificação

Em determinado momento de seu *Gramofone, Filme, Typewriter*, Kittler (2019) dedica-se a uma observação acerca dos sistemas computadorizados de guerra, o que acaba levando-o diretamente para a esfera da gamificação - ainda que não utilize o termo e que o capítulo referido ainda seja, especificamente, dedicado ao cinema. Kittler está interessado na forma

<sup>13</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1m83yza/cambodian\\_troops\\_firing\\_bursts\\_from\\_an\\_hmg](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1m83yza/cambodian_troops_firing_bursts_from_an_hmg) - acessado em 21 de fevereiro de 2026.

como determinados experimentos que visam o aperfeiçoamento das capacidades físicas e cognitivas dos soldados acabam sendo transformados em aparatos culturais, chegando a uma relação entre videogames e guerra aérea:

Se os joysticks de jogos do Atari transformarem crianças em completos analfabetos, então o presidente Reagan os saudaria por essa mesma razão: por serem o local de treino de futuros pilotos de bombardeiro. Toda cultura tem seus espaços de preparação que conectam o prazer e o poder, óptica, acusticamente, etc. (KITTLER, 2019, p. 204)

Essa analogia entre videogame e guerra, que parecia pertinente para abordar o ofício dos bombardeiros frente a cultura de seu tempo, seria inofensiva no contexto atual. Agora, a relação entre videogame e guerra é literal e bastante evidente em diversos sentidos: óculos de realidade virtual e plataformas reconstruídas a partir de *engines* jogáveis são construídas para que soldados treinem ou mesmo para o tratamento de Transtorno de Estresse Pós-Traumático, como mostrado por Harun Farocki em *Serious Games* (2009). Além disso, os operadores de drones comandam seus veículos aéreos utilizando controles e telas de forma muito semelhante àquela de um jogador de videogame.

Em uma carta enviada a Jacques Derrida para discutir a criação de um colégio internacional de filosofia, Gilbert Simondon (1998), um tanto despretensiosamente, acaba propondo um conceito bastante inovador para falar de objetos que articulam técnica e estética. Um objeto tecnoestético seria um objeto absolutamente funcional e utilitário, mas que proporciona certo prazer estético - tanto para aquele que o utiliza quanto para quem observa seu funcionamento. Os exemplos de Simondon vão desde a Torre Eiffel até o ato de inserir um parafuso, pois

a tecno-estética não tem como categoria principal a contemplação. É no uso, na ação, que ela se torna de certa forma orgásica, meio tátil e motor de estímulo. Quando uma porca bloqueada se desbloqueia, sentimos um prazer motor, uma certa alegria instrumentalizada, uma comunicação, mediatizada pela ferramenta, com a coisa sobre a qual ela opera. (SIMONDON, 1998, p. 256)

Tendo em vista a característica intercategorial dos drones - tão funcional/técnica quanto estética - não seria de admirar que os operadores desses aparatos sintam certo prazer<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Prazer que, recorrentemente, cobra seu preço. São inúmeros os relatos de pilotos de drones que passam a sofrer de inúmeros transtornos psicológicos, como pode ser visto em

estético ao manuseá-los, um prazer que vai desde a própria ação de pilotar e “caçar” seus inimigos até o ato de capturar esses feitos em vídeo. Kittler menciona os jogadores de Atari como futuros pilotos bombardeiros. Seriam os jovens campeões de *e-sports* os futuros operadores de drones, e os mais novos *videomakers* os futuros editores das imagens captadas por eles?

De toda forma, há ainda outro tipo de imagem, também produzida por combatentes e que contribui para a discussão. Um dos gêneros mais populares de videogames são os *First Person Shooters*, em especial quando se fala em jogos de guerra: as principais franquias de simuladores de guerras são jogadas dessa maneira, com visão em primeira pessoa. Tal modo de visão é experimentado desde os primórdios dos jogos eletrônicos, mas ganha maior popularidade a partir dos anos 1990, quando os primeiros jogos em três dimensões conseguem explorar de modo mais preciso uma representação de visão desse ângulo, como no sucesso *Wolfenstein 3D*. Portanto, não é de admirar que a grande maioria dos nascidos a partir do final dos anos 1980 e que tenham passado a infância e a adolescência jogando ou sendo exposto a gameplays de terceiros operando FPS's reconheça uma semelhança imediata ao assistir um vídeo como este<sup>15</sup>. Trata-se do registro de uma operação do exército israelense no contexto do genocídio sobre a população Palestina na Faixa de Gaza. Como a câmera provavelmente está instalada no capacete do soldado, temos não apenas o ângulo a sua frente, mas também todos os direcionamentos de seu olhar, tal como em um jogo de FPS. Tanto que no momento em que a granada explode contra ele é bastante provável que o espectador sofra um sobressalto, tamanha a imersão provocada pela configuração da imagem.

<https://operamundi.uol.com.br/samuel/sobrecarregados-e-traumatizados-por-imagens-de-ataques-pilotos-de-drones-nos-eua-pedem-demissao-em-numero-recorde/> - acessado em 22 de fevereiro de 2026.

<sup>15</sup> O vídeo pode ser encontrado em

[https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/18gs4pd/idf\\_soldier\\_kills\\_a\\_hamas\\_man\\_in\\_a\\_nearby\\_room/](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/18gs4pd/idf_soldier_kills_a_hamas_man_in_a_nearby_room/) - acessado em 22 de fevereiro de 2026.



FIGURA 6 – O POV da camera corporal

FONTE – Reddit (link na nota de rodapé 15)

Em outro exemplo<sup>16</sup>, bastante compartilhado nos ambientes digitais, há o registro de um confronto físico entre um soldado russo e outro ucraniano captado pela câmera corporal do primeiro. É verdade que a violência de uma luta de facas em meio a uma guerra já seria visceral por si só, mas as características da filmagem em primeira pessoa permitem que o aspecto aterrador da filmagem seja exponencialmente expandido. De toda forma, assim como nos outros dois tipos de imagens abordadas acima, aqui também a ideia de uma performance pautada pela produção de imagens continua em jogo, como uma espécie de recompensa pelo bom desempenho: quanto melhor o soldado performar, melhor será a imagem captada.

## 7. Considerações Finais

O presente trabalho dedicou-se a um olhar aos três principais tipos de imagens produzidas por combatentes no interior das guerras contemporâneas: imagens de drones, de celulares e de câmeras corporais. Cada um desses aparatos apresenta suas respectivas características próprias e possibilidades particulares de produção de imagens, mas todos parecem desempenhar um papel similar na produção de “sínteses” imagéticas do campo de batalha, a fim de colaborar no lado digital dos conflitos. Frente a isso, propõe-se aqui duas principais questões relacionadas ao modo como a produção imagética influencia nas relações que estabelecemos com as guerras.

<sup>16</sup> O vídeo pode ser encontrado em [https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1hrs6oz/close\\_knife\\_fight\\_between\\_a\\_russian\\_and\\_a\\_](https://www.reddit.com/r/CombatFootage/comments/1hrs6oz/close_knife_fight_between_a_russian_and_a_) - acessado em 22 de fevereiro de 2026.

A primeira delas diz respeito a uma reconfiguração no modo como as mortes em guerras são tratadas. Em *Miragens e Estilhaços da Guerra*, Roberto Lima (2016) apresenta um dedicado panorama dos filmes que retratam a Guerra do Iraque, destacando a centralidade do ponto de vista e da relação com o Outro em três filmes de guerra estadunidenses. Essas obras confeririam protagonismo exclusivo aos combatentes de seu país, enquanto o inimigo permaneceria ausente como figura concreta. Embora sua presença seja sugerida, ele nunca se materializa em um corpo ou rosto identificável. Lima (2016) denomina esse procedimento de “ponto de vista descorporificado” (p.43), referindo-se a planos que simulam o olhar do inimigo sobre os soldados norte-americanos sem jamais revelar quem observa. Para o autor, trata-se de uma estratégia de desumanização, que em seguida compara à decisão do governo dos EUA de não divulgar imagens do corpo de Osama Bin Laden após sua morte. Ao negar uma imagem à morte do inimigo, estaria sendo negado também seu reconhecimento simbólico como humano. No entanto, se no contexto da Guerra do Iraque a negação da imagem funcionava como forma extrema de punição simbólica, nos conflitos atuais observa-se um movimento inverso. A circulação de imagens que registram a captura ou eliminação do inimigo tornou-se recorrente e, longe de ser coibida, parece integrar deliberadamente as estratégias digitais dos exércitos contemporâneos. Nesse sentido, haveria de se considerar o potencial triunfal que a divulgação da imagem do corpo de Bin Laden poderia ter para o governo norte-americano, já que sua repetida circulação reforçaria indefinidamente a narrativa de vitória. Agora, têm-se a noção de uma morte eterna na imagem, como uma espécie de jogo: todos os combatentes que vêm tendo suas imagens capturadas momentos antes de suas mortes seguirão tendo seu infortúnio compartilhado, baixado, editado e musicado indefinidamente no interior dos ambientes digitais.

A segunda questão está ligada a um certo movimento de contrafluxo Kittleriano. Boa parte da obra do autor alemão foi dedicada a ilustrar como as tecnologias bélicas adentram o cotidiano comum e permeiam nossas vidas. A televisão, o rádio, a internet, o avião, o carro, o *rock n' roll*, tudo é tecnologia militar, e Kittler faz questão de chamar atenção para isso. Mas as imagens dessas guerras recentes, bem como seus modos de publicação e relações espectatoriais que estabelecem, parecem apontar para um fenômeno contrário. Haveria então um movimento inverso, de algo fortemente presente no cotidiano que adentra os campos de batalha: a lógica das redes sociais. Se a presença dos aparatos de produção e difusão de imagens nos campos de batalha já é tão certa quanto a presença de armas de fogo, e as

imagens que vêm sendo produzidas denotam uma forte mudança no comportamento dos soldados e no planejamento das missões (como por exemplo o fato de utilizar dois drones justamente para se obter uma produção audiovisual mais cinematográfica da morte do Outro), então não parece um absurdo depreender que a lógica de “produção de conteúdo” angaria um papel cada vez mais central nas guerras modernas. Talvez as imagens dessas primeiras guerras dos anos 2020 estejam nos apresentando à era do soldado como *influencer*.

## Referências

- AUMONT, J. **A Imagem**. Campina: Papiru, 2012.
- BAUDRILLARD, J. **La guerra del Golfo no ha tenido lugar**. Barcelona: Ed. Anagrama, 1991.
- BENJAMIN, W. **Magia e Arte, Técnica e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2009.
- BORDWELL, D. THOMPSON, K. **Film Art: an introduction**. Columbus: McGraw Hill, 2012.
- CAMPANELLA, B. Regimes de visibilidade na era das mídias sociais: transformações e continuidades. **Galáxia**: São Paulo, v. 48, 2023, pp.1-21.
- CHAMAYOU, G. **Teoria do Drone**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- FLUSSER, V. **Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution**. Bucureste, 1990. Disponível em: <https://youtu.be/QFTaY2u4NvI> - acessado em 22 de fevereiro de 2026.
- KITTLER, Friedrich. **Gramofone, Filme, Typewriter**. Belo Horizonte: Ed UFMG; Rio de Janeiro: ed UERJ, 2019.
- CAMPANELLA, B.
- LIMA, R. **Miragens e estilhaços da guerra: os filmes contemporâneos de ficção sobre a guerra do Iraque**. Niterói: Eduff, 2016.
- MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2002.
- SIMONDON, G. “Sobre a tecno-estética: carta a Jacques Derrida” in: ARAÚJO, H, R. (org.) **Tecnociência e cultura**. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.
- SONTAG, S. **Sobre a fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- VIRILIO, P. **Guerra e Cinema**. São Paulo: ed. Página Aberta, 1993.