

Tecnologia, Mídia e Poder na Guerra Moderna: uma análise sobre as imagens da guerra entre Rússia e Ucrânia¹

Rafael de CAMPOS²
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Este estudo investiga as imagens de guerra produzidas durante o conflito entre Rússia e Ucrânia, focalizando especialmente aquelas capturadas por drones de combate e dispositivos móveis de soldados. Utilizando uma abordagem arqueológica inspirada em Foucault e a semiótica da cultura de Lotman, busca-se entender como essas imagens são produzidas, circuladas e interpretadas nos contextos digitais contemporâneos. Analisando os enunciados visuais e textuais, além das condições históricas e culturais que moldam essas representações, o estudo visa revelar as complexas interações entre tecnologia, mídia e poder na construção visual da guerra moderna.

PALAVRAS-CHAVE: arqueologia do saber; guerra; ciberespaço; imagem; semiótica da cultura.

INTRODUÇÃO

Sete homens vestindo roupas militares estão descansando em um quintal³. Um deles está deitado de costas e tem grandes curativos nos joelhos. Podemos vê-los em um plano zenital aberto que revela, à direita, metade do telhado danificado de uma casa, e, à esquerda, os destroços de um galpão e algumas ferramentas e utensílios espalhados. Ao norte da imagem, aquilo que um dia deve ter sido um jardim é agora vegetação carbonizada. De repente, um pequeno objeto cilíndrico cai próximo aos homens, como se tivesse saído do interior da lente que filma a cena. Os homens começam a correr para buscar proteção, aquele que tem os joelhos lesionados mal consegue levantar e tenta se arrastar, mas é tudo muito rápido: três segundos após tocar o chão, o objeto explode e quatro homens são atingidos em cheio. A imagem sofre então um zoom out, revelando a paisagem ao redor: as casas em escombros e o solo repleto de marcas circulares de explosões anteriores.

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em comunicação pela UFRGS, email: rafacampos223@gmail.com.

³ Esta imagem pode ser vista em: <https://youtu.be/jx2Cd1fuDxA> - de 00:00:07 até 00:00:15. - acessado em 26 de junho de 2024

Os homens em questão são soldados russos, em operação em uma cidade ucraniana invadida. O explosivo foi lançado, e as imagens geradas, por meio de um “veículo aéreo de combate não tripulado de grande autonomia e média altitude” – ou simplesmente drone de combate. Neste caso, foi utilizado um Bayraktar TB2, de fabricação turca, que tem sido amplamente utilizado pelo exército ucraniano. Do lado russo, são usados os Shahed-136, fabricados pelo Irã. Se comparados com o poder de fogo de outros armamentos, como mísseis e tanques, os drones não causam grande impressão. Além de não possuírem tanta potência e atingirem menos alvos, os drones também apresentam estruturas mais frágeis. No entanto, para além das vantagens mais óbvias – o baixo custo, o controle à distância e a ação silenciosa -, eles possuem algo que nenhum desses outros armamentos possui: a capacidade de filmar, com precisão, as mortes que conseguem gerar em tempo real.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Diversas imagens como esta, retratando o campo de batalha da guerra entre Rússia e Ucrânia, vêm sendo compartilhadas digitalmente. É claro que a produção e divulgação de imagens de guerra é algo relativamente antigo: Paul Virilio (1993) nos mostra como a Guerra do Vietnã já havia sido fortemente televisionada, e vai ainda mais longe, apontando a importância militar da produção de imagens já na primeira guerra mundial, com destaque para o trabalho do cineasta D. W. Griffith no front de batalha. Mais recentemente, Jean Baudrillard (1991) explorou a forte midiaticização lançada sobre a guerra do golfo, conflito reconhecido por ter inaugurado a prática do “*live war footage*”, isto é, a possibilidade de assistir a guerra em tempo real pela televisão, enquanto Nicholas Mirzoeff (2005), a partir da invasão dos EUA sobre o Iraque, revela a construção imagética do conflito, algo que recebeu grande atenção do governo estadunidense, que utilizara diversas técnicas de produção audiovisual a fim de gerar identificação do público com os combatentes, e de criar uma imagem negativa dos iraquianos.

No entanto, no conflito deflagrado a partir da invasão do território ucraniano pelas tropas russas em fevereiro de 2022, emergem novos aspectos sobre as relações entre guerra e imagem, que complexificam uma análise mais atenta do fenômeno. A proliferação de smartphones, filmadoras leves e armamentos dotados de câmeras, como os já mencionados drones, aumentam exponencialmente as possibilidades de

representação imagética do “teatro de operações” - ou seja, não são apenas as imagens dos jornalistas correspondentes de guerra que chegam até nós, mas também as imagens produzidas pelos próprios combatentes, assim como pelos civis residentes das áreas de fronteira. Dessa forma, há um aumento na quantidade e variedade de imagens, que são produzidas e difundidas sem os tradicionais filtros dos veículos de comunicação. E se, como aponta Ronaldo Cesar Henn (2015), este cenário hiperconectado deflagra uma situação na qual “o jornalismo perde a primazia da narrativa do mundo cotidiano” (p. 213), percebe-se como os papéis dos próprios usuários das redes ganha destaque e importância na forma como determinadas narrativas são difundidas nas redes.

Em outros termos, o contexto de convergência e ubiquidade de aparatos midiáticos conectados à internet, bem como das inúmeras interfaces dos ambientes digitais – redes sociais, fóruns de discussão, aplicativos de trocas de mensagens, portais de informação - multiplicam as formas de apropriação, mediação e interação sofridas por essas imagens. Em cada um desses processos ocorrem diferentes apropriações narrativas dessas imagens, constituindo um novo campo de batalha digital, lembrando aquilo que Silva e Leites (2017) falam a respeito das imagens geradas por celulares em fluxos de protestos. Se autores como Marshall McLuhan (2007) chamavam atenção para a importância dos aparatos tecnológicos e suas influências sobre os discursos produzidos a partir de seus modos particulares de funcionamento, Lev Manovich (2013) será um dos principais autores a chamar atenção para uma nova problemática: os softwares, as interfaces e as ambiências digitais, isto é, os “programas” que fazem os novos aparatos digitais funcionar. E neste contexto “ciberespacial” (Gibson 1993; Lemos, 2007), as guerras passam a ser travadas também nestes ambientes digitais, fazendo com que uma das formas de combate neste front seja justamente por meio da produção imagética.

Em um importante compêndio de escritos acerca das relações entre as guerras e as mídias, Friedrich Kittler (2021) evidencia como diversos aparatos midiáticos utilizados no cotidiano civil – os rádios, os radares, os computadores, as telas, os primeiros sistemas de transmissão - possuem raízes militares, tendo sido desenvolvidos, primeiramente, a partir de necessidades dos campos de batalha. Isso é interessante não apenas por mostrar o quanto as guerras estão próximas de nós, mas também por denotar como o desenvolvimento tecnológico e militar estão intrinsecamente ligados. E no contexto atual, que Kittler não pôde abordar, como entender essas relações entre guerra

e ciberespaço? Poderíamos entender essas disputas digitais entre as imagens produzidas por russos e ucranianos, militares e civis, como uma nova dimensão da guerra? Ao encararmos boa parte do conteúdo audiovisual proveniente da guerra entre Rússia e Ucrânia, fica difícil não pensarmos nessas interconexões, e termos como “tiktokzação da guerra”⁴ ou “*rabbit hole war*”⁵ têm movimentado as redações jornalísticas mundo afora, que tentam extrair algum sentido a partir dessa nova maneira de percepção de um conflito militar de larga escala. Se os algoritmos e as mídias digitais não possuem raízes militares, tal como os aparatos estudados pelo teórico alemão, é possível apontar que eles desenvolvem novos ramos de caráter militar, constituindo uma nova superfície da guerra.

A partir dessas perspectivas, este trabalho propõe uma arqueologia crítica - baseada no método arqueológico de Michel Foucault (2008) - acerca das imagens produzidas na invasão da Rússia sobre a Ucrânia, em especial aquelas produzidas por meio de drones de combate, pelos soldados com seus celulares e pelas câmeras acopladas em seus uniformes. Pretende-se analisar não apenas as imagens em si, mas também seus modos de uso pelos governos de ambos os países envolvidos no conflito, pelos veículos de comunicação ocidentais e por pessoas anônimas nos fluxos dos ambientes digitais. Dessa forma, pretende-se formular e buscar respostas a uma pergunta que Georges Didi-Huberman (2013) relaciona ao trabalho de Farocki: “Por que, de que maneira e como é que a produção de imagens participa da destruição dos seres humanos?”⁶(p. 28)

METODOLOGIA

⁴ Referente ao fenômeno de vídeos produzidos por civis que, vivenciando a guerra de perto, produzem conteúdos seguindo os preceitos estéticos de determinadas “trends” da plataforma TikTok. Alguns exemplos em: <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/watching-the-worlds-first-tiktok-war> - acessado em 26 de junho de 2024.

⁵ Termo originário ciência da computação, mas que vem sendo utilizado de forma mais ampla para descrever algo parecido com a noção de “data overload”, porém com a especificidade da questão dos algoritmos: assim, “*rabbit hole war*” seria um termo utilizado para descrever a forma como os algoritmos parecem tender a disseminar, em larga escala, imagens que nos apresentam versões mais extremas/viscerais/surpreendentes/espetaculares do conflito - <https://www.abc.net.au/news/2023-07-15/russia-ukraine-war-drone-footage-kids-social-media/102586470> - acessado em 26 de junho de 2024.

⁶ Tradução minha. Original da edição argentina: “¿por qué, de qué manera y cómo es que la producción de imágenes participa de la destrucción de los seres humanos?”

Este trabalho será baseado em uma articulação entre o método arqueológico de Michel Foucault (2008) e a semiótica da cultura de Iuri Lotman (1996). Para Foucault, o ato arqueológico refere-se a uma investigação sobre as camadas históricas e discursivas de determinado contexto, a fim de revelar as condições de possibilidade de determinados saberes, discursos e práticas. Dessa forma, seria possível compreender as regras que governam a formação e a transformação dos discursos e produções de sentidos de tal meio. Neste método, o filósofo francês também elabora o conceito de “episteme” como sendo o complexo de conexões entre as práticas discursivas que originam conceitos epistemológicos, disciplinas científicas e sistemas formalizados em um determinado período histórico, também podendo ser entendido como o campo de possibilidades referente à veiculação dos conhecimentos. Este conceito pode auxiliar na elaboração da metodologia de pesquisa acerca dos sistemas de produção, difusão e recepção das imagens da guerra, pois estes parecem ser sistemas interdisciplinares que relacionam diferentes campos do saber. Foucault ressalta que um dos caminhos possíveis para tal empreitada é a investigação de padrões discursivos para assim compreender as interações entre distintas áreas do conhecimento e os modos como elas se relacionam com as práticas discursivas.

A partir disso, inicialmente serão coletados vídeos relacionados ao conflito, em especial os produzidos por drones de combate e celulares e câmeras dos soldados nos campos de batalha. Além dos tradicionais sites de compartilhamento de vídeos, redes sociais e portais de notícias, essas imagens também são estão presentes em algumas iniciativas de arquivos online da guerra, como o WarLeaks⁷. A análise arqueológica se concentrará em identificar os enunciados presentes nas imagens e nos textos que as acompanham, buscando compreender como esses enunciados se articulam em discursos mais amplos sobre a guerra, a tecnologia e a violência. Também serão examinadas as condições históricas da emergência desses discursos visuais, considerando o desenvolvimento tecnológico dos drones e outras tecnologias de vigilância e combate, as políticas midiáticas e militares dos países envolvidos, e o contexto mais amplo das guerras modernas e da sociedade da informação. A intenção, com isso, é entender como essas condições históricas influenciam a produção e a circulação das imagens de guerra.

⁷ <https://warleaks.net/videos/category/4#gsc.tab=0> - acessado em 26 de junho de 2024.

Para além disso, é a partir da semiótica da cultura, conforme desenvolvida por Yuri Lotman, que os sistemas de significação e os códigos culturais presentes nas imagens serão abordados. As formas como as imagens funcionam dentro da semiosfera (Américo, 2017), bem como as maneiras pelas quais os significados são negociados e transformados nas redes digitais, serão dois pontos de destaque no direcionamento desta análise. A semiótica da cultura também ajudará na exploração das performances das imagens nos ambientes digitais. Buscaremos compreender como os contextos culturais moldam as interpretações das imagens e como essas interpretações influenciam a percepção do conflito.

REFERÊNCIAS

AMÉRICO, E. V. O conceito de fronteira na semiótica de Iúri Lotman. **Bakhtiniana**, São Paulo, 12 (1): 5-20, Jan./Abril. 2017

BAUDRILLARD, J. **La guerra del Golfo no ha tenido lugar**. Barcelona: Editorial Anagrama, 1991.

DIDI-HUBERMAN, G. Cómo Abrir los Ojos. in: **Desconfiar de Las Imágenes**. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
HENN, R. Seis categorias para o ciberacontecimento. En: NAKAGAWA, R. M.; SILVA, A. R. (Orgs.). **Semiótica da Comunicação II**. São Paulo: INTERCOM, 2015.

GIBSON, W. **Neuromancer**. Londres: Harper-Collins, 1993.

KITTLER, F. **Operation Valhalla: writings on war, weapons, and media**. Durham: Duke University Press, 2021.

LE MOS, A. Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura. E:m A. Médola, D. Araújo, & F. Bruno (Orgs.). **Imagem, visibilidade e cultura midiática** (pp. 277-293). Porto Alegre: Sulina, 2007.

LOTMAN, Y. **La Semiosfera**. Cátedra: Madrid, 1996.

MACHADO, I. **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: AnnaBlume, 2007.

MANOVICH, L. **Software Takes Command**. Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2013.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MIRZOEFF, N. **Watching Babylon: The war in Iraq and global visual culture**. Nova Iorque: Routledge, 2005.

SILVA, A. R.; LEITES, B. A estética do cine-olho nas imagens em protestos. Porto Alegre: **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 24, n. 1, p. ID24443, 2017.

VIRILIO, P. **Guerra e Cinema**. São Paulo: ed. Página Aberta, 1993.