

## Os Drones e a resignificação do *selfie*: uma nova forma de se autorretratar

Carlos William Ferreira de Lima<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo estabelece um breve estudo sobre o desenvolvimento dos *Drones* militares para vigilância e reconhecimento, desde quando eram apenas usados por forças militares até os dias atuais, em que são usados para atividades civis. O artigo debruça-se ainda sobre como esses equipamentos estão passando por grande evolução tecnológica, não somente nas atividades militares. Hoje qualquer um pode adquirir um exemplar e ter acesso à possibilidade de produzir imagens aéreas, sem precisar estar a bordo de um veículo aéreo. Seu uso tem se intensificado. A partir de 2006, com o barateamento da tecnologia, o *Drone* tornou-se acessível a qualquer pessoa e o ato de se retratar, como fazemos no *selfie*, assunto já estudado por Sobrinho (2014), ficou ainda mais intensificado. Não se retrata mais apenas a imagem do próprio rosto no quadro fotográfico, mas o corpo inteiro. E este é inserido na paisagem. O *Drone*, a nosso ver, resignifica o ato do *selfie*, por meio da introdução de uma nova forma de praticá-lo: o *Drone-Selfie*. E ele é intensificado ainda mais quando ao invés de se produzir apenas uma foto, produz-se um vídeo, mostrando em movimento o ato de estar inserido na paisagem. O surgimento dessa característica só foi possível porque os *Drones* estão cada vez menores, sendo possível levá-los dentro de pequenas mochilas, diferentemente dos primeiros exemplares, que ainda se assemelhavam a um avião, em tamanho e complexidade.

**Palavras-chave:** Drones. Selfie. Autorretrato. Fotografia. Drone-Selfie.

**Abstract:** This article sets out a brief initial study on the development of military *Drones* for surveillance and reconnaissance, during the period in which they were used only by military forces to the present day, in which are used for civilian activities. Article lies also on how these devices are in great technological evolution, but not only in the military activities. Today it is possible to anyone purchase a *Drone* and access the possibility of aerial images, without necessarily being inside an aerial vehicle. The use of *Drones* has intensified in recent years. From 2006, with the cheapening of the technology, it became accessible to anyone and the act of self-portraying, as we do in the *selfie*, as studied by Sobrinho (2014), was further intensified, no longer with the image of our own face in the photo frame, but now with all our body and inserted into the landscape. The *Drone*, in our view, reframes the act of *selfie*, introducing a new form, the *Drone-selfie*, further intensified when, instead of just producing a picture, produces a video showing moving and the insertion in the landscape. This feature was

---

<sup>1</sup> Carlos William Ferreira de Lima, doutorando em Comunicação e Semiótica, pela PUC-SP. Atua como professor nos cursos Publicidade e Propaganda e Produção Publicitária na Universidade Anhembi Morumbi e ministra aulas de Design Multimídia no curso de Sistemas de Informação e Gestão na ESPM. Faz parte do grupo de pesquisa Sociotramas, da PUC-SP, entre suas pesquisas estão os games e a hiper-realidade na imagem e a nova forma do olhar com os *Drones*. E-mail: [carlos.william.sp@gmail.com](mailto:carlos.william.sp@gmail.com).

only possible because the *Drones* are getting smaller, being taken in small backpacks, unlike the first copies, which still resembled a plane in size and complexity.

**Keywords:** Drones. Selfie. Self Portrait. Photography. Drone-Selfie.

## Introdução

As máquinas voadoras sempre encantaram o ser humano e o simples fato de poder desligar-se do solo e voar para ver e chegar até um local mais distante, sempre fascinou o homem. E esse foi um dos motivos para a realização do tão sonhado voo. De Leonardo Da Vinci a Santos Dumont, muitas foram as tentativas para se alcançar os céus, mas somente em 1906 isso tornou-se possível.

A possibilidade de ver do alto a paisagem beira a visão dos deuses, que somente a mitologia pode retratar. Mas, para os humanos normais, essa possibilidade só pode ser alcançada por meio do avião e das demais máquinas voadoras que conseguiram desafiar a lei da gravidade.

Nosso estudo debruça-se exatamente sobre as máquinas voadoras que não levam seres humanos, aquelas que são máquinas de extensão do olhar, com câmeras e sensores que possibilitam ver ao longe, mesmo que o piloto, aqui denominado operador, não esteja na máquina. Pois ele a opera como se estivesse, quase como uma simulação do real (LIMA, 2008), assim como fazemos nos videogames.

A partir dos anos de 1960, com o amplo desenvolvimento dos *Drones* militares e, a partir de 2006, com sua chegada ao mercado civil, já com o uso de câmeras de alta resolução, eles se tornaram uma nova plataforma de observação e, principalmente, de produção de imagens em movimento ou estáticas. E nosso artigo pretende abordar o ato de se auto fotografar, como fazemos com o *selfie*, mas inseridos em uma paisagem ainda maior, a partir da observação do alto.

## O começo das máquinas teleguiadas

Logo após o desenvolvimento dos aviões, no começo do século XX (Santos Dumont, em 1906), os *Drones*, mais especificamente os UAVs (*Unmanned Aerial Vehicle*)<sup>2</sup>, tiveram seus primeiros experimentos datados de 1916, durante a Primeira Guerra Mun-

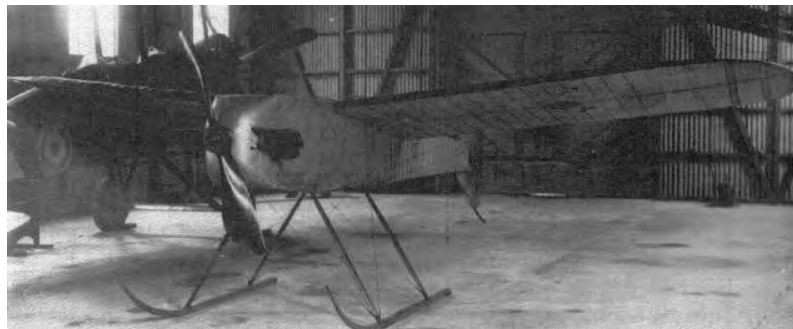
<sup>2</sup> Notas dos editores: O autor usa as siglas UAVs (Unmanned Aerial Vehicle) e VANT (Veículos Aéreos Não Tripulados) de forma intercambiável durante o texto, sem explicar que trata-se da mesma coisa. UAV é a sigla em inglês, VANT a sigla em português, para designar os chamados *Drones*.

dial. Essas máquinas voadoras não tripuladas foram utilizadas para transportar armas para vários destinos. Eram veículos rápidos, baratos e eram conhecidos como “torpedo aéreo” (FOSTER, 2015, p.116).

Mas afinal, o que são UAVs, comumente chamados de *Drones*?

Os Veículos Aéreos Não Tripulados (VANT) são aeronaves semelhantes aos aviões, porém, não têm a necessidade de um piloto operando-as internamente. Seu controle é feito remotamente, usando ondas de rádio, com contato visual a partir de uma base, de maneira que o piloto ou um auxiliar possa acompanhar sua trajetória. Essa modalidade é muito similar ao que temos no aeromodelismo, que segue basicamente o mesmo procedimento, porém, utiliza cópias de aviões reais em tamanho reduzido.

Já os VANTs não têm a necessidade de representar modelos reais, podendo ser modelos sem janelas, por exemplo, mantendo apenas as empenagens de vôo, os motores e as superfícies de controle.



**Figura 1.** VANT, Veículo Aéreo Não Tripulado, na sigla em português, 1916, projeto realizado com um motor de 2 cilindros e gerando 35 Hp de *potência*.

**Fonte:** <<https://sites.google.com/site/uavuni/1910-s>>.

A partir da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o desenvolvimento desse tipo de aeronave se intensificou. Percebeu-se que a possibilidade da ausência de um piloto diminuía o risco de perdas humanas em voos de teste e, principalmente em ações militares. O treinamento de pilotos é um processo caro e leva muito tempo até que um piloto esteja apto a voar sozinho em uma aeronave.

Em 1935, um protótipo foi apresentado ao governo norte americano. Cerca de 15000 exemplares foram produzidos para serem utilizados durante a Segunda Guerra Mundial pela Força Aérea Norte Americana e pela Marinha Norte Americana (FOSTER, 2015, p. 138).

A partir de 1946, logo após a segunda guerra, durante a corrida nuclear, uma grande variedade desse tipo de aeronave foi desenvolvida para sobrevoar áreas de testes nucleares, com a intenção de avaliar o quanto de radiação essas aeronaves suportavam durante suas incursões. Acredita-se que a União Soviética (1922-1991) desenvolveu alguns modelos para testes com o mesmo objetivo (FOSTER, 2015, p. 142).

Seu desenvolvimento pareceu ser descartado durante os anos de 1950, porém, John W. Clark, professor de física nuclear, desenvolveu os primeiros esboços do que viria ser um *Drone*. Ele possuía características similares às que encontramos em alguns equipamentos usados em ambientes hostis, semelhantes àqueles que realizam mergulhos em grandes profundidades, tais como, utilização de braços para manipular objetos e propulsão elétrica.

Os VANTs tiveram um amplo desenvolvimento a partir da guerra do Vietnã (1965-1974), com modelos envolvendo mais tecnologia e com um alcance cada vez maior, não necessitando mais de um operador com contato visual. Esses modelos já possuíam câmeras de vídeo e transmitiam o sinal em tempo real para uma base, a quilômetros de distância, onde os operadores estavam em total segurança (CHAMAYOU, 2015, p.28). As câmeras, além de servirem para controle de voo, também eram usadas para monitoramento de áreas de guerra. A imagem abaixo mostra um modelo utilizado pela Força Aérea Norte Americana durante o conflito no Vietnã, modelo que posteriormente viria a ser utilizado pela indústria de desenvolvimento israelense.



**Figura 2.** O AQM-34 Ryan Firebee (EUA 1960).

**Fonte:** <<https://sites.google.com/site/uavuni/1950s-1960s>>.

O desenvolvimento dos VANTs intensificou-se a partir de 1973, ano em que Israel passou a se interessar pelos primeiros projetos descartados pelos Estados Unidos da América (CHAMAYOU, 2015, p.28) após a guerra do Vietnã, pois estes não

viam aplicabilidade para esses equipamentos em guerras. O exército israelense adaptou câmeras de vídeo com melhor qualidade e sensores, que garantiram mais facilidade de uso. Esses modelos foram testados com êxito contra as defesas do Egito, enganando-as. Após o envio dos VANTs, as defesas egípcias abriram fogo antiaéreo, possibilitando ao exército israelense localizar as posições de artilharia e, posteriormente, neutralizá-las com bombardeio feito por aviões de combate.

A guerra do Yom Kippur teve um novo agente, o VANT, que permitiu não colocar em risco a vida de pilotos e levou a visão de seus agentes aos lugares mais distantes, sem a necessidade de equipamentos ópticos, como binóculos e lunetas, os quais têm seu alcance limitado. Também dispensou a visão via satélite, que é cara e necessita de uma órbita regular para captar imagens. O VANT está no meio dos acontecimentos, dando a seu operador, tal qual um jogador de videogame, a possibilidade de interagir em tempo real com os agentes envolvidos, permitindo a ele viver ativamente o momento.

### ***Drones* abrem a sua imagem sobre nós**

Cada dia mais presentes no cotidiano das pessoas, os *Drones* passaram a povoar, não somente o dia a dia nos noticiários, mas também a vida das pessoas nas cidades. Mesmo que meramente como “brinquedo”, os *Drones* têm feito parte da vida cotidiana, tanto como assunto das conversas, quanto como elementos envolvidos em ações que auxiliam na vigilância, na busca de vítimas e, até mesmo, na produção de notícias.

A palavra *Drone* vem da língua inglesa e que quer dizer “zangão” ou “enxame de abelhas”, pois o som produzido por essas máquinas voadoras, quando estão em funcionamento, assemelha-se muito ao de um enxame de abelhas. Mas a correta nomenclatura delas seria UAVs ou, em português, VANT (Veículo Aéreo Não Tripulado), denominação adotada pela FAA (*Federal Aviation Administration*), nos Estados Unidos, e pela ANAC (Agência Nacional de Aviação Civil), no Brasil.

Após essa introdução histórica e cronológica do desenvolvimento dos VANTs, gostaríamos de remeter a uma nomenclatura mais adequada ao que conhecemos sobre o veículo aéreo estudado neste artigo. A denominação mais conhecida em todos os

meios de comunicação é “*Drone*”. Pedimos permissão ao leitor para readequarmos o termo, apenas para que possamos interpretar mais facilmente e entender os motivos que levaram à mudança de nomenclatura, de VANTS para *Drones*.

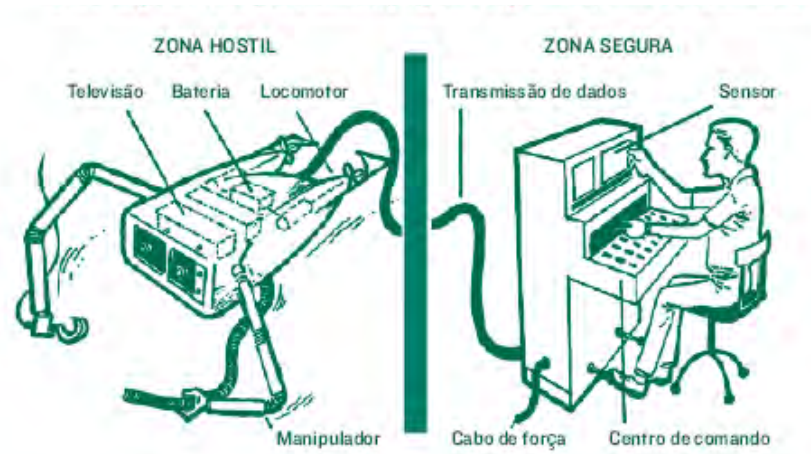
Com a crescente difusão desse tipo de equipamento, as pessoas acostumaram-se a chamá-lo de *Drone*, nome baseado na nomenclatura adotada pelas forças armadas norte americanas, nos anos de 1960, para designar seu novo aparelho voador, controlado remotamente, isto é, sem a intervenção direta de um humano. Ou seja, esse equipamento pode ser controlado à distância por qualquer pessoa habilitada, por meio de um controle remoto, sem correr riscos diretos, como acidentes ou mortes.

Os primeiros *Drones* são datados de meados dos anos de 1960, desenvolvidos por John W. Clark<sup>3</sup> quando trabalhava em um “inventário de ambiente hostil”. Como encontrado em CHAMAYOU (2015, p. 22), “[n]este momento, ele tivera a ideia de desenvolver um veículo que operasse em ambiente hostil sob controle a distância de um homem em ambiente seguro”.

O espaço se divide em dois: zona hostil e zona segura. É a imagem de um poder protegido, que intervém numa exterioridade arriscada a partir de um espaço “santuarizado”. Esse poder, que também pode ser chamado teleárquico,[7] implica uma fronteira. Mas esta é assimétrica: deve bloquear as intrusões externas e ao mesmo tempo ser capaz de se entreabrir para deixar o campo livre aos pseudópodes mecânicos encarregados de intervir no ambiente hostil (CHAMAYOU, 2015, p. 24).

---

<sup>3</sup> Dr. John W. Clark, Gerente do Laboratório de Eletrônica Nuclear na Hughes Aircraft Corporation, encabeçou o grupo Mobot. Durante os anos 1959-1963 foi sucessivamente pós-doutorando da NSF com Eugene Wigner na Universidade de Princeton, pesquisador associado no Martin Company, Denver, e pós-doutorando da NATO, ambos na Universidade de Birmingham, Inglaterra, e no estabelecimento francês de investigação nuclear, em Saclay. Ele se juntou ao corpo docente da Universidade de Washington, em 1963, como professor assistente de física e foi premiado com um Alfred P. Sloan Foundation Fellowship, em 1965. Ele foi promovido a professor associado, em 1966, e professor titular, em 1972, e serviu como interino do Departamento de física durante 1996-1997. Dr. Clark foi homenageado ao ter sido escolhido como Professor Wayman Crow de Física em 1999.



**Figura 3.** Esboços do desenvolvimento de um projeto fomentando a ideia dos *Drones*.  
**Fonte:** CHAMAYOU, Grégorie. Teoria do Drone. São Paulo: Cosac Naify, 2015. p. 22.

A partir desses primeiros passos, o desenvolvimento tecnológico permitiu chegar mais recentemente às armas bélicas teleguiadas, consideradas como o “topo” da tecnologia de equipamentos controlados remotamente. São os *Drones* de combate, tais como o Predator I, o Predator II e os demais aparelhos desenvolvidos com finalidades armamentistas, utilizados para a busca e a destruição de alvos militares e para o combate ao terrorismo. Esses VANTs estão em poder da Força Aérea Norte Americana.



**Figura 4.** UAV - UnmannedAerialVehicle – aeronave Predator Força Aérea dos Estados Unidos.  
**Fonte:** <<https://sites.google.com/site/uavuni/1990s-onwards>>.

Esses equipamentos consumiram milhares de dólares no seu desenvolvimento e horas de trabalho, para que suas ações, controladas remotamente, pudessem tornar-se confiáveis, de modo que seus controladores, também denominados pilotos, mantivessem total controle do equipamento à longa distância, diminuindo o risco de

perdas humanas e reduzindo custos com perdas materiais. Estes equipamentos, em especial, são controlados a partir do território norte americano, via satélite. Os *Drones* sobrevoam regiões monitoradas, por exemplo, Paquistão e Afeganistão, países envolvidos em conflitos, direta ou indiretamente, com os Estados Unidos. Somente em 2014, foram formados mais pilotos de *Drones* do que de aeronaves militares (CHAMAYOU, 2015, p.15).

Estima-se que a Força Aérea Norte Americana conte com mais de 6 mil *Drones* diferentes e cerca de 160 *Predators* em seu arsenal, desde o início de suas operações, em meados dos anos 2000. Como se pode ver, os equipamentos militares deram os primeiros passos nesse desenvolvimento e só no início dos anos de 2000<sup>4</sup> é que essa tecnologia passou a ser acessível e disponível para qualquer desenvolvedor civil.

O que buscamos tratar aqui não é seu uso militar, mas este nos dá indícios de suas finalidades e desenvolvimentos, para compreendermos melhor sua aparição na sociedade civil. Extrapolando as fronteiras militares, o *Drone* vem atuando em diversas áreas, desde o desenvolvimento de tecnologia de voo, passando pela comunicação, esporte e chegando mais recentemente as artes. Desde 2013, o número de equipamentos disponíveis para o consumidor traz consigo um investimento anual de cerca de US\$ 6,5 bilhões<sup>5</sup>, tornando esse mercado extremamente promissor para diversos usos comerciais, educacionais e recreativos.

### **Na mão do povo**

Estima-se que, em 2024, os investimentos ultrapassem a casa de US\$ 94 bilhões, ou seja, assim como os games, os *Drones*, antes considerados “brinquedos”, têm se mostrado um objeto instrucional muito interessante para o desenvolvimento de tecnologia e para novos mercados de trabalho.

O produto mais conhecido nesse mercado foi desenvolvido pela DJI, empresa localizada em Hong Kong, que produziu, desde 2006, cerca de 4 modelos diferentes de seu equipamento mais vendido, o *Phantom*. Esse equipamento tem como ponto posi-

---

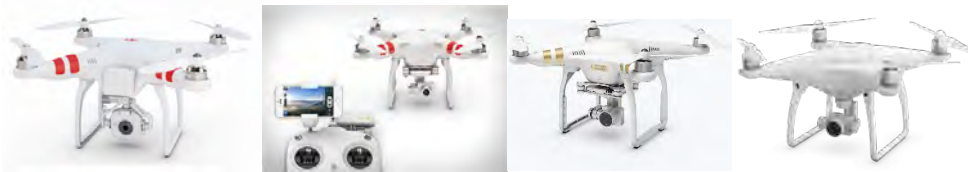
<sup>4</sup> O início das atividades comerciais da empresa DJI e a consequente comercialização de seu equipamento no mercado consumidor. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/Drones/76432-dji-primeira-empresa-vender-us-1-bilhao-Drones-em-ano.htm>>. Acesso em: 12 set. 2016.

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://mundogeo.com/blog/2014/08/05/Drones-a-industria-de-91-bilhoes-de-dolares-em-2024/>>. Acesso em: 12 set. 2016.



tivo ser de fácil uso e contar com todos os dispositivos eletrônicos de voo e controle para o usuário que não está habituado com os *Drones*.

O *Drones* mais vendidos no mercado contam com 4 motores no sentido vertical, assemelhando-se a um helicóptero, porém, os 4 motores usam as hélices para que o *Drone* possa voar, impulsionando-o para cima. Os sistemas eletrônicos internos é que garantem o controle e a estabilidade em voo. Seus sistemas são auxiliados por acelerômetros, barômetros e bússolas, permitindo que o equipamento possa voar com total segurança. Ele também é auxiliado por sistemas de GPS (*Global Positioning System*), que rastreiam sua posição e identificam-na, garantindo que o *Drone* esteja sempre sob o controle do operador. Pelo uso de múltiplas hélices para seu voo e controle, também são conhecidos como multirotores, podendo variar entre 3, 4, 6 ou 8 motores para que seu voo seja realizado.



**Figura 5.** Nas imagens acima, são apresentados os 4 modelos desenvolvidos pela DJI respectivamente, *Phantom 1*, *Phantom 2*, *Phantom 3* e *Phantom 4*, lançado em março de 2016.

Fonte: <<http://www.dji.com/>>.

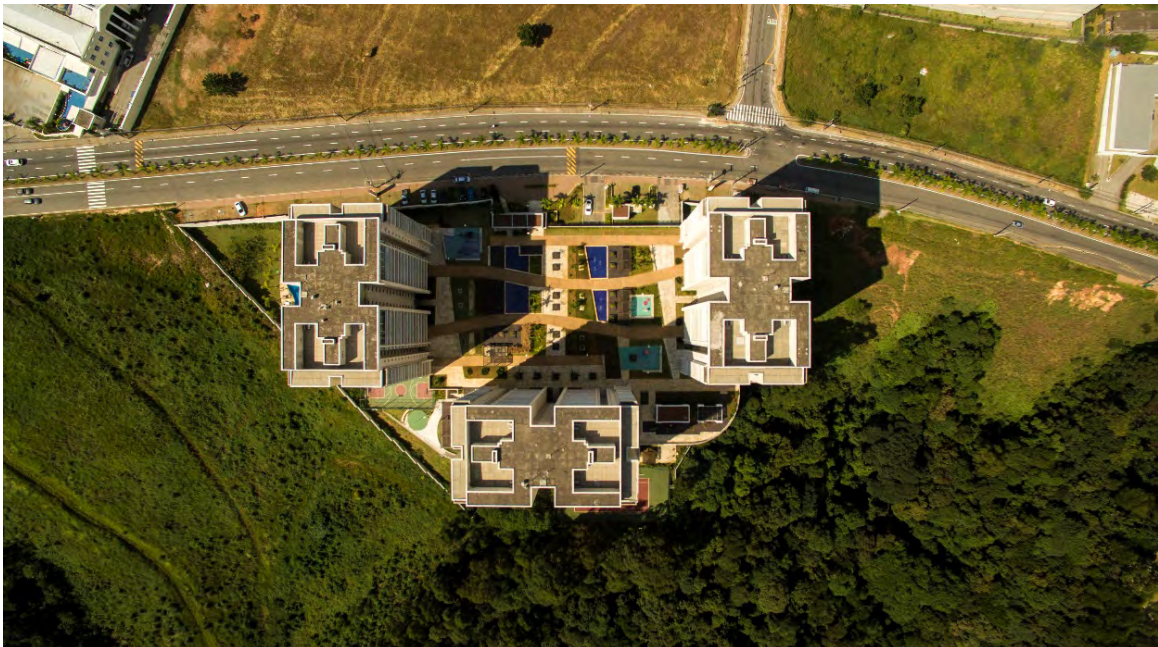
Habitualmente, os pilotos desses equipamentos descendem de outro esporte, o aeromodelismo, que conta com modelos de aviões em escala menor que os aviões originais, mas que usam a mesma forma de controle, ou seja, um controle remoto para fazer as ações durante o voo do aeromodelo. Para se tornar um piloto de aeromodelo, é necessário um aprendizado muito similar ao dos pilotos de aviões reais, de forma que possam manusear essas pequenas máquinas com segurança. Esse esporte requer uma área apropriada para sua realização, com uma pista e uma área reservada para a segurança de seus pilotos. Entretanto, queremos nos ater novamente aos *Drones*, pois eles conseguiram, em menos tempo, mais notoriedade e simpatia no mercado de consumo do que os aeromodelos, possibilitando ao usuário novas atividades.

Em sua maioria, os *Drones* são compostos de multirotores, mas a classificação "*Drone*" também é aplicada para equipamentos autônomos de asa fixa, como os aviões. Aqui nos ateremos apenas aos multirotores, como os *Phantoms*, apresentados nas ima-

gens acima. Esses modelos contam com uma câmera acoplada e possibilita um novo ângulo de visão ao piloto. O uso de câmeras de vídeo e foto de alta resolução nesses *Drones* tem impactado as atividades realizadas. Não servem mais para a vigilância militar, mas agora fazem o papel de câmeras voadoras.

O fato desses equipamentos contarem com uma câmera foi o que mais atraiu os usuários, pois, além da mudança de ângulo de visão, tal como *Ícaro* (MACHADO, 2005) teria em seu voo, não é necessário voar dentro de um equipamento para que se possa ver o mundo de cima, bastando agora, apenas operá-lo com os pés no chão e a visão no espaço.

Essa mudança de ponto de vista tem atraído cada vez mais pessoas e até mesmo empresas que não tinham nenhuma conexão com o mundo aeronáutico, para produzirem suas próprias versões de plataformas voadoras com câmeras. Esse é o caso anunciado em janeiro de 2015, pela GoPro, fabricante de câmeras para esportes de ação que, em setembro de 2016, já colocou no mercado seu *Drone*, chamado *KARMA*. A Apple, fabricante de computadores e dispositivos digitais, também está interessada nesse mercado.



**Figura 6.** Foto feita a partir de um *Drone Phantom professional 3*.  
**Fonte:** Autor, disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/upload/>>.

O interesse dessas empresas mostra que o mercado tende a um crescimento ainda maior e, ao mesmo tempo, à incorporação de novas tecnologias de controle, de imagem e de produção de conteúdo para essas novas plataformas, tornando o *Drone* ainda mais amigável ao público, transformando-o de produto para entusiastas em produto de desejo no mercado de consumo.

O que mais nos chama atenção são as novas possibilidades que surgem com os *Drones*. O piloto agora pode explorar seu entorno, próximo ou mais distante, sem a necessidade de estar na aeronave, voando por paisagens e fotografando, tal como faria utilizando um satélite, porém com uma visão muito mais aproximada, quase como um pássaro, que voa próximo ao chão e perto de sua casa.

### Aerorretrato

O *selfie*, já estudado por Marcelo Mattos<sup>6</sup>, antes tão comum para aprisionar a imagem recortada (MACHADO, 1983, p.68) e para compartilhá-la nas redes sociais (SOBRINHO, 2014), mas também para demonstrar a presença em eventos, lugares e viagens, agora toma nova forma. Os *Drones* não apenas possibilitam o *selfie*, mas também ampliam esse espaço pela sua hipermobilidade (SANTAELLA, 2007, p.173), mostrando muito mais do que apenas a câmera pequena de um *smartphone* pode registrar. Ele coloca o seu ator na cena e no ambiente, compartilhando em tempo real, e não mais em um único espaço reduzido e limitado.

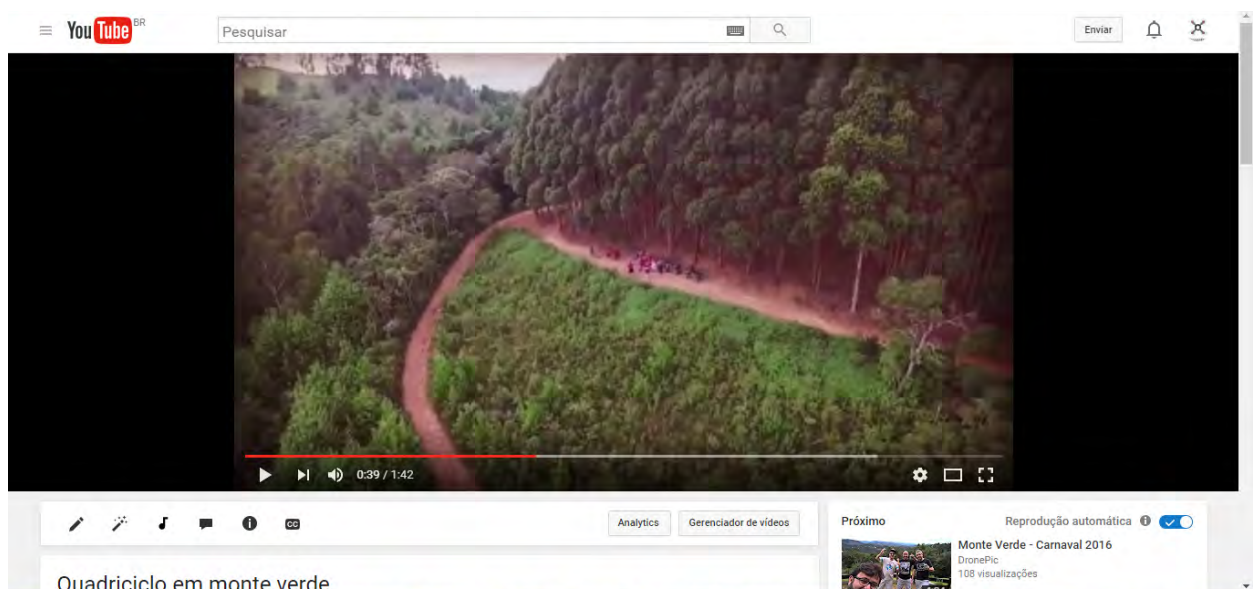


**Figura 7.** O *selfie* e "*DroneSelfie*". O ato de se autorretratar pelo personagem à frente na foto com seu *smartphone* e o piloto ao fundo, retratando-se juntamente com o primeiro personagem, retratando-se a partir do *Drone*. Na foto à direita, o local visto do alto a partir do *Drone*.  
**Fonte:** Autor, disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/upload/>>.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://sociotramas.wordpress.com/2014/09/22/selfie-sobre-histrionicas-e-narcisistas/>>. Acesso em: 22 ago. 2016.

Os *Drones* estão possibilitando inúmeras formas de representação e não apenas em fotografia, mas também em vídeo, recolocando seu ator em um novo paradigma e o inserindo no cenário muito maior que sua própria percepção pode mostrar. A real noção de ocupação ficou evidenciada em meados de 2005, quando o Google disponibilizou aos internautas, a possibilidade de ver sua região, ou qualquer região do planeta, por meio do *Google Earth*<sup>7</sup>, aplicativo que reúne em um banco de dados atualizado constantemente, as imagens geradas por satélites.

Mesmo que seja possível ver a imagem por satélite de vários locais do mundo, as pessoas ainda não conseguem se ver inseridas nesse cenário. Contrariamente, os *Drones* têm possibilitado essa inserção com grande flexibilidade e com imagens de alta resolução, como as imagens de satélite, porém, com uma proximidade maior e tornando o piloto diretor e produtor de seu vídeo. O *Youtube*, canal de compartilhamento de vídeos, dispõe hoje de centenas de exemplos como esse.



**Figura 8.** Imagem aérea feita a partir de um *Drone*.  
**Fonte:** <<https://www.youtube.com/watch?v=Sh2irtjodn0>>.

Ao que parece, temos uma nova forma de ver o mundo e nos representar nele. E os *Drones* têm dado essa possibilidade a um maior número de pessoas, resignificando o ato do *selfie* e possibilitando o *Drone Selfie*. Permitimo-nos usar esse termo, pois ele extrapola o ato de ter a câmera na mão, mas ela está incorporada no *Drone* e é

<sup>7</sup> Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Google\\_Earth](https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Earth)>. Acesso em: 28 jul.2016.

a partir dela que fazemos o *selfie*, ato de se registrar em imagem e compartilhá-la posteriormente, colocando-se de corpo inteiro em um ambiente ainda maior. Essas demonstrações têm se tornado cada vez mais frequentes e nos levam a compreender como a imagem não abandona o imaginário humano, trazendo consigo os desejos e inquietações para a construção de novas imagens, ao mesmo tempo em que buscamos a compreensão desses fenômenos no nosso cotidiano. O olhar humano agora tenta imitar o olhar da ave, sobrevoando todas as paisagens possíveis em busca da imagem perfeita e se colocando nela por inteiro.

Não basta mais se “espremer” na imagem e se inserir no quadro recortado. O mais importante é estar na ação e em meio aos atores dessa ação, como acontece na visão em terceira pessoa dos videogames, em que nos vemos e nos inserimos na paisagem, com o controle da câmera à nossa disposição, como um diretor de TV, selecionando, recortando e editando o melhor ângulo.

**Enviado:** 9 março 2017

**Aprovado:** 21 março 2017

## Referências

CHAMAYOU, Grégoire. *Teoria do Drone*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

FOSTER, Brenda. *DRONES: unmanned aerial vehicles – get the thuth (gouvernement conspiracy, off the grid, air force, personal aircraft, military drones, how to spy)*. EUA: Create Space, 2015.

GOOGLE EARTH. Disponível em: < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Google\\_Earth](https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Earth)>. Acesso em: 06 mai. 2016

GUSTERSON, Hugh. *DRONE: remote control warfare*. Londres: MIT Press, 2015

LAFLOUFA, Jacqueline. *Tudo sobre Drones: os robozinhos voadores que fazem mais parte da sua vida do que você imagina*. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/135789/tudo-sobre-Drones/>>. Acesso em 06 mai. 2016.

LIMA, Carlos W. F. de. *Quadriciclo em Monte Verde*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Sh2irtjodn0>>. Acesso em: 06 mai. 2016.

LIMA, Carlos W. F. de. *A construção da imagem realista em jogos videogame: um estudo sobre as representações imagéticas nos games de nova geração*. Dissertação de Mestrado. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC-SP, 2008.

MACHADO, Arlindo. *A imagem especular*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC-SP, 1983.

MACHADO, Luciano Vieira. *O voo de Ícaro e outras lendas*. São Paulo: Ática, 2005.

MÜLLER, Leonardo. *DJI pode ser a primeira empresa a vender US\$ 1 bilhão em Drones em um ano*. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/Drones/76432-dji-primeira-empresa-vender-us-1-bilhao-Drones-em-ano.htm>>. Acesso em: 12 ago. 2016.

PRATES, Isabel. *A Indústria de 91 bilhões de dólares*. Disponível em: <<http://mundogeo.com/blog/2014/08/05/Drones-a-industria-de-91-bilhoes-de-dolares-em-2024/>>. Acesso em 24 abr. 2016.

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

\_\_\_\_\_. *Temas e dilema do Pós-Digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus, 2016.

\_\_\_\_\_. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

SOBRINHO, Patrícia Jerônimo. "MEU SELFIE": a representação do corpo na rede social facebook. In: *ArteFactum*. Revista de Estudos em Linguagens e Tecnologia, Rio de Janeiro: FAETERJ, 2014, v. 8, n. 1. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php?journal=artefactum&page=article&op=view&path%5B%5D=335>>. Acesso em 06 mai. 2016.

VARELA, Jorge. *Os Drones invadem os negócios*. Disponível em: <<http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/mercado-digital/20140124/Drones-invadem-negocios/146050.shtml>>. Acesso em 24 abr. 2016.