

Assassinos virtuais, medos reais: Internet e vigilância como ameaças às mulheres em filmes de horror¹

Juliana Cristina Borges MONTEIRO²
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

Laura Loguércio CÁNEPA³
Universidade Paulista, São Paulo, SP

RESUMO

O presente trabalho visa investigar de que forma uma parcela dos filmes de horror contemporâneos representam as tecnologias midiáticas como fontes de ansiedade pela vigilância constante, tendo principalmente personagens femininas como alvos e algozes. Para tanto, foram escolhidos como casos exemplares os filmes *Pedido de Amizade* (*Friend Request*, Simon Verhoeven, 2016) e *Cam* (Daniel Goldhaber, 2018).

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Horror; Vigilância; Internet; Tecnofobia.

INTRODUÇÃO

Pedido de Amizade (*Friend Request*, Simon Verhoeven, 2016) e *Cam* (Daniel Goldhaber, 2018) são longas-metragens estadunidenses que tematizam as interações humanas com as tecnologias digitais a partir de uma perspectiva horrífica. Esses filmes pertencem a uma tradição da ficção de horror que consiste em representar as tecnologias da comunicação como meios para a manifestação de fenômenos sobrenaturais capazes de revelar o mal como uma espécie de força organizadora, cuja expressão se viabiliza pelos meios tecnológicos. O presente trabalho visa investigar de que forma uma parcela dos filmes de horror contemporâneos enxerga as tecnologias midiáticas como fontes de ansiedade a partir de uma das funções dos meios de comunicação digitais, que é da *vigilância*.

Entre muitos filmes de horror cujo tema central é a mídia digital, *Pedido de Amizade* e *Cam* refletem o que Simone Natale e Gabriele Balbi interpretam como interesse e fascínio popular sobre o grau de agência que as novas mídias permitem aos

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos em Comunicação e suas interdisciplinaridades, evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

² Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi e Doutoranda na Universidade Federal de Pernambuco, email: jullyc22@gmail.com

³ Professora no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista e Doutora em Mídias pelo IAR-Unicamp, email: laurapoa@hotmail.com

usuários, além de refletir o quanto essas fantasias de mídia são prováveis de se tornar realidade (2014, p. 205). Em *Pedido de Amizade*, Laura, uma estudante universitária, decide deletar das suas redes sociais uma misteriosa garota que deseja ser sua amiga tanto no mundo virtual quanto no real. No longa-metragem *Cam*, Alice é uma *cam girl*⁴ que tem sua identidade digital (Lola) roubada por uma misteriosa sócia digital. Em nossa opinião, esses filmes reverberam diferentes profecias lançadas em torno da mídia, construídas ao longo do tempo, e expõem os limites da imaginação de uma geração de realizadores e espectadores diante do aprofundamento da presença das tecnologias da comunicação em um cotidiano marcado, entre outras coisas, pela desigualdade de gênero.

AS FANTASIAS DE MÍDIA E A TECNOFOBIA

Na coletânea *Digital horror*, Linnie Blake e Xavier Aldana Reyes definem o filme de horror digital como qualquer tipo de narrativa de horror explora o lado sombrio da vida contemporânea governada por fluxos de informação, redes rizomáticas, simulação virtual e hiperestimulação visual (BLAKE, REYES, 2016, p. ix). Esse caráter midiático do horror contemporâneo é, no entanto, bem mais antigo. A onipresença dos meios de comunicação – dos mais simples, como cartas, retratos e documentos escondidos, até os mais sofisticados, como mensagens registradas em fotografias ou transmitidas por telégrafos – foi um dos temas abordados pelo gênero horror desde que este surgiu na literatura, no alvorecer da modernidade, como fica evidente em obras incontornáveis como *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, e também em *Drácula* (1897), de Abraham Bram Stocker (1897), ambas calcadas no formato epistolar.

Desde o princípio, um tema recorrente nas discussões o gênero horror foi o uma espécie de “afinidade sobrenatural” entre as tecnologias de comunicação e os seres mágicos ou provenientes do mundo espiritual, o que chegou a levar Mark Olivier a afirmar, ironicamente, que, “ao que parece, fantasmas sempre tiveram uma queda por engenhocas” (2015, p.255). Murray Leeder também destaca que, de maneiras diferentes, vários estudiosos já mapearam as maneiras pelas quais as tecnologias de comunicação dos últimos dois séculos, em vez de expulsar o sobrenatural do mundo, aprimoraram seu

⁴ *Cam girl* é um termo em inglês para caracterizar mulheres que são modelos de webcam, geralmente com apelo erótico.

domínio, particularmente no cinema, que ganhou um lugar preponderante, seja como metáfora potente das sombras fantasmagóricas capturadas em películas fotográficas; seja como documento de fatos inexplicáveis (2015, p. 3). Isso não mudou com a descoberta dos meios eletrônicos e digitais, cujo caráter incorpóreo, de certa forma, parece ter adensado esse aspecto. Nesse sentido, Jeffrey Sconce também aponta para o fato de que as metáforas sobre mídias ‘vivas’ estruturam teorias fundamentais para o pensamento sobre telecomunicações – por exemplo, na proposição de Marshall McLuhan sobre os meios de comunicação como extensões do sistema nervoso (2000, p. 4).

Para compreender melhor como o gênero horror se debruça sobre tais tecnologias, faz-se necessário interpretar o que pauta suas transformações. De acordo com Natale e Balbi, uma das formas de se conhecer uma tecnologia começa pela sua relação com a esfera pública, na qual torna-se indispensável considerar uma ampla gama de elementos constituintes deste imaginário, desde os medos populares e o entusiasmo por inovação, passando por questões políticas, econômicas, culturais e sociais (2014, p. 203).

Para as autoras, a cada novo nascimento de uma mídia, uma nova classe de evidências sobre a recepção dessas tecnologias nasce: algumas delas pertencem ao domínio do fantástico, tais como especulações, narrativas imaginárias, previsões e outras formas de fantasias sobre a mídia. Essas fantasias em torno das mídias são relevantes por ajudar a definir certa consciência de um período específico, uma vez que a mídia muda constantemente de natureza, uso público e até mesmo de significado (MARVIN apud BALBI, NATALE, 2014, p. 203). Conforme as autoras, na medida em que um meio tecnológico evolui, com ele também se desenvolvem fantasias diferentes, apontando para cenários ainda não existentes, essencialmente imaginários, baseados em previsões que podem ser chamadas de *fantasias de mídia* (ibidem, p.204-205). Uma boa parcela dos filmes de horror recentes se preocupa em tratar das fantasias de mídia evidenciando suas características místicas e especulando sobre seu uso.

A CIBERVIGILÂNCIA COMO AGENTE DO HORROR E DO PÂNICO MORAL

Buscando descrever a especificidade de filmes de horror que têm a mídia não apenas como tema central, mas também como *locus* privilegiado da ação, Alexandra Heller-Nicholas afirma que “o paradoxo – e o poder – desses filmes é que eles dependem explicitamente de se exporem como artefatos midiáticos” (HELLER-NICHOLAS, 2013, p. 4, tradução nossa)⁵. A partir dessa perspectiva, a autora utiliza a noção de *hipermediação* (BOLTER, GRUSIN, 2000), tendência que implica em um reforço da presença do próprio meio. Para Heller-Nicholas, o prazer dos filmes hipermediados estaria “em sua adaptação de um conjunto de tropos significantes do real em um contexto ficcional, mas ele também fala de maneira mais ampla sobre nossa relação com as próprias tecnologias da mídia” (HELLER-NICHOLAS, 2013, p. 5, tradução nossa)⁶.

A internet há muito deixou de ser apenas uma rede mundial de computadores para se transformar numa mídia capaz de agrupar indivíduos e dar forma a uma experiência de realidade compartilhada. Ainda que essa realidade traga uma série de diferenças em relação a realidade que compõe o mundo fora da Internet, nota-se o espaço da web como um ambiente de desigualdade de agência quando o assunto é, por exemplo, gênero. Para as autoras Graciela Natansohn, Karla Brunet e Mônica Paz, mulheres não acessam a cultura digital como os homens; pelo contrário, na maioria das vezes, suas imagens são superexploradas para a pornografia, ou os canais direcionados a elas valem-se de estereótipos sexistas que a enclausuram no lar, na beleza e no consumo (2011, p. 2). Assim, as autoras apontam que, mesmo que haja uma sensação de igualdade na presença feminina na esfera digital, o número de mulheres controlando a rede é sensivelmente menor.

A ameaça da vigilância da internet se manifesta em filmes de horror como *Cam*. O filme acompanha a história de uma jovem que tem como profissão ser modelo de webcam. Alice (Madeline Brewer), quando online, é Lola em uma plataforma na internet, e atua realizando desejos (sexuais ou não) de espectadores que pagam para ver suas fantasias concretizadas. Quando não é Lola, Alice tem uma vida regular com a família composta pela mãe e pelo irmão que nada sabem sobre o seu trabalho. Lola, no entanto, está restrita ao espaço cibernético onde representa a mulher confiante e sexy.

⁵ “The paradox - and power - of found footage horror is that its particular type of realism hinges explicitly upon exposing itself as a media artifact.”

⁶ “The pleasure of this particular type of realism is in its adaption of a set of signifying tropes of the real in a fictional context, but it also speaks in much broader ways about our relationship to new media technologies themselves.”

Determinado momento do filme, Alice percebe que sua conta foi hackeada e vê a si mesma numa live tomando banho de piscina. O que Alice vê é o resultado do que Christian Fuchs, Kees Boersma, Anders Albrechtslund e Marisol Sandoval discutem no livro *Internet and Surveillance* a respeito de como a publicidade online atua explorando indivíduos dentro da Web 2.0 e transformando-os em mercadorias na internet (2012, p. 4). Assim, tendo em vista que Lola sempre foi um produto da internet e dos desejos que atravessam essa mídia, é possível especular que a personagem pertença ao ciberespaço. Em *Cam*, os rastros deixados pela protagonista são seu corpo e comportamento que podem ser recolhidos, reinterpretados e roubados pela máquina, afinal Lola é um produto da web.

Outro filme que discute o poder da internet sobre os corpos femininos em ambiente de rivalidade é *Pedido de Amizade*, que conta a história de duas mulheres unidas pela amizade – ou pela ausência dela. Laura (Alycia Debnam-Carey) é popular, cursa psicologia e mora com as amigas. Está sempre estudando e festejando com os amigos e com o namorado, que cursa medicina na mesma universidade. Marina (Liesl Ahlers) é solitária, sem família e amigos, e viu em Laura a possibilidade de construir uma amizade sincera. Usando as redes sociais, Marina se aproxima de Laura para depois lançar sobre ela uma maldição usando o computador: a força maligna gerada por Marina diante de seu espelho negro/computador leva os amigos de Laura a se suicidarem depois de receberem e aceitarem o pedido de amizade de Marina na rede social. Uma vez dentro do ciberespaço, Marina manipula não só a vida e a morte dos colegas de Laura, mas sua própria rede de conhecidos dentro das mídias sociais. Na internet, diferentemente do panóptico descrito por Foucault, todos veem a todos.

Os dois filmes, a seu modo, advertem para comportamentos inseguros dentro da web. Ambas as protagonistas usam livremente a internet e, conseqüentemente, seus corpos se tornam foco do pânico moral. O corpo feminino na web torna-se objeto de escrutínio na medida em que seu comportamento pode ser julgado como nocivo quando se tornam agentes ativos dentro da mídia, atuando sobre ela e liberando seus desejos. Para Cohen, alguns alertas de pânico moral são antigos, versões camufladas de males tradicionais já conhecidos (2011, p. vii e viii). A mulher ocidental já esteve designada somente ao espaço da casa e da família; um círculo social restrito onde a exibição não era conduta aprovada. Esse contexto se atualiza a partir da onipresença da tecnologia que

permitiu a criação de um sujeito vigilante, que além de se expor, tem o poder de expor o outro; capaz de denunciar os desvios de conduta dos outros e assim, criar alertas de pânico moral.

REFERÊNCIAS

BLAKE, L.; REYES, X. A. **Digital horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon**. London: I.B. Tauris, 2016.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**. Understanding New Media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

COHEN, S. **Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers**. 1 Ed. New York: Routledge Classic, 2011.

FUCHS, C.; BOERSMA, K.; ALBRECHTSLUND, A; SANDOVAL, M. Introduction: Internet and Surveillance. In: FUCHS, C.; BOERSMA, K.; ALBRECHTSLUND, A; SANDOVAL, M. **Internet and Surveillance: The Challenges of Web 2.0 and Social Media**. New York: Routledge, 2012, cap 1. p. 1-30.

HELLER-NICHOLAS, A. **Found Footage Horror Films: Fear and the appearance of reality**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company Publishers, 2014.

LEEDER, M. **Cinematic Ghosts: Haunting and spectrality from silent cinema to the digital era**. New York: Bloomsbury, 2015

NATALE, S.; BALBI, G. Media and the Imaginary in History: The role of the fantastic in diferente stages of media change. **Media History**, London, v. 20, n. 2, p. 203-218, mar. 2014.

NATANSOHN, G.; BRUNET, K.S.; PAZ, M. D. **Mulheres na Cultura Digital: perspectivas e desafios**. In: Congresso de Ciências da Comunicação da Região Nordeste, 13., 2011, Maceió. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2011. Disponível em: <
<http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/r28-1011-1.pdf> > Acesso em: 20 dez. 2020

OLIVIER, M. Glitch Gothic. In: LEEDER, M. (Ed) **Cinematic Ghosts: Haunting and spectrality from silent cinema to the digital era**. New York: Bloomsbury. 2015, pp. 253-270.

SCONCE, J. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television**. Durham: Duke University Press, 2000.