

GAMES

O THEATRUM MUNDI NO PALCO DO INFOTERRITÓRIO: O ESPETÁCULO DA MORTE NO FACEBOOK

The theatrum mundi on the stage of the infoterritory: the spectacle of death on Facebook

Heryck Luiz Jacob Sangalli*
José Antonio Martinuzzo**

RESUMO

Este artigo faz parte de uma pesquisa mais ampla sobre a *morte* nas redes sociais digitais. O estudo tem como objetivo entender o fenômeno *espetáculo da morte no Facebook*. Para isso, nosso arcabouço teórico tem como foco identificar e articular os pontos centrais que alicerçam a investigação: associar as representações da morte com o espetáculo ao longo da história até nossos dias, em que o novo palco é marcado pela sociedade midiaticizada e pela infoterritorialidade das redes sociais. O recurso metodológico acionado na pesquisa empírica é a *Análise Categorical* de publicações da página *Jogos Mortais + 18*. A coleta de dados foi realizada no período de fevereiro a abril de 2016, totalizando 23 publicações coletadas. Por meio do agrupamento dos termos contidos nos conteúdos, publicados em categorias de análise, os resultados evidenciaram que a *morte* é espetacularizada no infoterritório do *Facebook* por produtores e consumidores desse tipo de conteúdo. A ampla gama lexical presente nas publicações analisadas direciona que o espetáculo da morte é composto por diferentes contextos, atores e locais anunciados em suas imagens.

Palavras-chave: Morte. Espetáculo. Infoterritório. Redes sociais digitais. *Facebook*.

* Mestre em Comunicação e Territorialidades pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Graduado em Comunicação Social pela (UFES). Pesquisador nos grupos de pesquisa Laboratório de Comunicação e Cotidiano (ComC) e Sociedade Midiaticizada e Práticas Comunicacionais Contemporâneas. *E-mail:* <jacobsangalli@gmail.com>.

** Professor Doutor no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) e no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades na mesma instituição. Lidera os grupos de pesquisa Laboratório de Comunicação e Cotidiano (ComC) e Sociedade Midiaticizada e Práticas Comunicacionais Contemporâneas. *E-mail:* <martinuzzo@hotmail.com>.

Revisão: Amanda Meschiatti Vasconcellos

Data de submissão: 13.3.2018

Data de aceite: 13.9.2018

ABSTRACT

This article is part of larger research about *death* in digital social networks. The study aims to understand the *phenomenon of death* spectacle on Facebook. To this end, our theoretical background will focus on identifying and articulating the central points that underline research: to associate the representations of death with the spectacle throughout history until nowadays, in which the new stage is marked by the mediatized society and by the infoterritoriality of social networks. Following this basis, the methodological tool of the empirical research was a through the *Categorical Analysis* of publications of the Brazilian fanpage *Jogos Mortais + 18*. Data collection was performed between February and April 2016, totaling 23 publications collected. By grouping the terms contained in the content published in categories of analysis, the results showed that death is spectacularized in Facebook's infoterritory. The wide lexical range present in the analyzed publications directs that the spectacle of death is composed by different contexts, actors and places announced in their images.

Keywords: Death. Spectacle. Infoterritory. Digital social networks. Facebook.

1 Introdução

Títulos de reportagens como “Estudante transmite morte em rede social”,¹ “Atirador gravou ataque contra jornalistas e publicou vídeo no *Twitter*”,² “Estudante transmite no *Facebook* acidente que a matou”³ e “Homem executa idoso com disparo e divulga assassinato ao vivo no *Facebook*”⁴ se multiplicaram nos veículos de notícias nacionais e internacionais, nos últimos anos, mesmo com as investidas de plataformas como *Facebook* para frear esses tipos de conteúdo.⁵⁻⁶ Essas manchetes anunciam um fenômeno que ocorre na internet, como um todo e, sobretudo, ganha destaque nas redes sociais digitais: a morte sendo veiculada em níveis tentaculares em redes nas quais o intuito, a princípio, seria destinado à vida e às sociabilidades. Esse cotidiano midiático que estrutura essa nova territorialidade é atravessado pelo acontecimento

¹ G1.GLOBO. Estudante transmite morte em rede social. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/StXFB3>>. Acesso em 10 jan. 2018.

² Folha Digital. Atirador gravou ataque contra jornalistas e publicou vídeo no *Twitter*. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/G394cA>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

³ TERRA. Estudante transmite no *Facebook* acidente que a matou. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/dqYgez>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

⁴ Extra.globo. Homem executa idoso com disparo e divulga assassinato ao vivo no *Facebook*. Disponível em: <<https://goo.gl/YZXDNH>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

⁵ El País Brasil. Assassinato em Cleveland: *Facebook* admite ser incapaz de administrar a violência. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/c3NGBK>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

⁶ Link Estadão. *Facebook* contrata 3 mil pessoas para barrar conteúdo violento. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/f84sSt>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

marcadamente inesperado, como é o caso do fim da vida compartilhado a distância de poucos cliques. É esse ponto que norteia esta investigação, ao articularmos as mortes que insurgem em redes sociais à lógica do espetáculo.

Como a concepção e a ciência de morte compõem a subjetividade humana, diferentemente dos animais, é natural que o fim da vida esteja marcado em representações e interpretações ao longo da história – em mitos, em pinturas, em livros, etc. – sempre ancoradas em tecnologias de cada época. Não diferente é nos tempos hodiernos, em que houve o desenvolvimento sem precedentes de aparatos que conectam as pessoas e, conseqüentemente, levam a elas as representações de nossos dias por meio de toda a arquitetura que sustenta o infoterritório (MARTINUZZO, 2016) digital. Nesse contexto, a representação da morte adquire maiores proporções quanto à propagação, e o fim da vida é midiaticizado. (RIBEIRO, 2015).

Tendo tal campo de florescimento, a midiaticização intensificada pelas redes sociais digitais dá suporte à produção e à reprodução de conteúdos, sempre destinados a um espectador ávido por informação. Entendemos a rede social *Facebook* como um adequado ambiente de pesquisa, tendo em vista as possibilidades de transmissão de conteúdos massivamente, dentre os quais estão os de morte. Em linhas gerais, as redes sociais são estruturas de agrupamentos humanos, marcadas pela sociabilidade (RECUERO, 2014). Logo, as perguntas a que visamos responder são: a morte é espetacularizada no *Facebook*? Como ocorre esse processo?

O *theatrum mundi*, ou “o mundo é um palco”, como traduziu Shakespeare, era a visão de vida dos antigos cidadãos romanos. “Um romano poderia entregar-se com tranquilidade à suspensão voluntária da descrença, essência do teatro, pois o poder dava total garantia em que o espetáculo da vida transcorria”, pontuou Sennett (2008, p. 105). Hoje nosso *theatrum mundi* acontece em níveis imateriais do digital, por meio de uma simbiose entre o ato e a tecnologia. Dessa forma, o espetáculo da realidade é levado ao infoterritório da digitalidade.

O palco do espetáculo hodierno é digital e comporta bem mais que os 50 mil espectadores⁷ que cabiam no Anfiteatro Flaviano (Coliseu de Roma). Os dígitos numerais agora podem ser na casa dos bilhões, como é o caso do *Facebook*, que conta com mais de 2 bilhões⁸ de potenciais curtidores em sua rede. Competindo com a atenção de outros palcos, a rede de Zuckerberg é o terceiro *site* mais visitado no mundo⁹ e o quarto mais

⁷ HOPKINS, K. The Colosseum: emblem of Rome. BBC UK. 2011. Disponível em: <goo.gl/gCf2zG>. Acesso em: 10 jan. 2018.

⁸ Link Estadão. Facebook alcança 2,07 bilhões de usuários no mundo. 2017. Disponível em: <https://goo.gl/fK29PH>. Acessado em: 10 jan. 2018.

⁹ Alexa. The top 500 sites on the world. 2018. Disponível em: <goo.gl/GG2PYv>. Acesso em: 10 jan. 2018.

acessado no Brasil,¹⁰ atrás apenas do *site* de busca *Google* e do *YouTube*. Esse é o grande espaço no infoterritório onde está localizado o palco em que a morte se apresenta – nosso *locus* de estudo, o *Facebook*.

Com vistas a elucidar as questões levantadas, utilizamos como objeto de pesquisa a página no *Facebook Jogos Mortais + 18*. A escolha do objeto se deu pelo amplo volume de conteúdos ligados à morte presentes nas publicações. A coleta de dados foi realizada entre fevereiro e abril de 2016, totalizando 23 conteúdos. A metodologia aplicada foi a Análise Categorial (AC), uma das possibilidades dentro da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2004), em que os termos presentes nas postagens da página são agrupados em categorias. A utilização desse método possibilita compreender quais termos estão presentes, nos direcionando a situações, contextos, lugares e atores, por exemplo. Os dados aqui apresentados fazem parte de um estudo mais amplo sobre a morte nas redes sociais digitais.

Para alicerçar a pesquisa empírica supracitada, nosso estudo é composto por um arcabouço teórico que objetiva articular os pontos centrais da investigação, visando à melhor concepção de nosso objeto de pesquisa e do fenômeno estudado. Assim, a primeira seção será destinada a esmiuçar e articular a morte ao longo da história e o espetáculo. Na sequência, vamos entender o florescimento desse novo palco para a morte, marcadamente o infoterritório das redes sociais digitais. Já a terceira e a quarta seções contemplarão a apresentação de dados e os resultados da pesquisa empírica, bem como as principais considerações acerca da investigação, respectivamente.

2 A morte e o espetáculo: uma relação entre cena e tecnologia

Os títulos de notícias que abriram este artigo, no começo da seção anterior, sintetizam a interação entre morte e tecnologia de nosso tempo. Com vistas a alargarmos nossa ótica, é válido trazermos características de outras épocas em relação ao trato do fim da vida e o suporte em que ela aparecia. Foi por meio da tecnologia de cada época que, hoje, temos esse conhecimento: da oralidade da mitologia grega, em que a morte era personificada na figura de Tântos, ao cinema de nossa era, em que simulamos pacificamente a morte violenta, nos seus mais diferentes cenários e ângulos.

Marcadamente na história, podemos voltar nossa perspectiva às batalhas encenadas e às lutas entre gladiadores no Coliseu de Roma, por exemplo. Nesse período, a edificação monumental, que teve início no governo do

¹⁰ Alexa. Top Sites in Brazil. 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/sXPUFg>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

Imperador Vespasiano, era palco imagético da morte. Tirando as ocasiões em que o conflito era encenado teatralmente, o sangue de gladiadores, escravos e animais empoçava o chão da arena, no final de batalhas mortais. As chances de sair vivo de uma batalha eram mínimas, como destaca Sennett (2008, p. 106): “Carlin Barton estima em 10% a chance de um lutador treinado sobreviver a cada peleja; já escravos, réus condenados ou cristãos não tinham praticamente chance alguma de saírem vivos do primeiro embate”. Tudo isso fazia parte do que o autor descreve como a visão de vida dos cidadãos romanos, a de *theatrum mundi* – “o mundo é um palco”, como vimos alhures, na tradução de Shakespeare. (SENNETT, 2008, p. 105).

O palco da morte, em Roma, ligado à estratégia política de entreter e de arrebatado o povo, fazia parte da cultura dos romanos. Nas palavras de Veyne (2009, p. 183), “os gladiadores introduzem na vida romana uma forte dose de prazer sádico plenamente aceito: prazer de ver cadáveres, prazer de ver um homem morrer”. Como podemos perceber no exemplo romano, a relação com a percepção e a concepção de morte é caracterizada conforme a época de ocorrência, inserida no cotidiano. Na era da Roma antiga, o palco do espetáculo da morte era por meio de tecnologia de seu tempo, quando imperava a oralidade e o testemunho dos acontecimentos *in loco*; já em nossa época, o palco é marcado pela imaterialidade do âmbito digital – como veremos no decorrer da pesquisa.

Ao largo de toda a história da humanidade, a morte esteve presente nos mais variados suportes tecnológicos. Agora, podemos direcionar nossa perspectiva à Idade Média, a fim de buscarmos outro exemplo em que a morte estava ligada ao espetáculo. Em *Vigiar e punir*, Michel Foucault traz a prática do suplício como exemplo e faz uma detalhada descrição do espetáculo da morte ao falar de uma execução:

O confessor fala com o paciente ao ouvido, e depois que ele lhe dá a bênção, imediatamente o executor, com uma maça de ferro, das que são usadas nos matadouros, descarrega um golpe com toda a força na têmpora do infeliz, que cai morto: no mesmo instante, o *mortis exactor* lhe corta o pescoço com uma grande faca, banhando-se de sangue: num espetáculo horrível para os olhos; corta-lhe os nervos até os dos calcânhares, e em seguida abre-lhe o ventre de onde tira o coração, o fígado, o baço, os pulmões pendurando-os num gancho de ferro, e o corta e diseca em pedaços que põe em outros ganchos à medida que vai cortando, assim como se faz com os de um animal. Quem puder que olhe uma coisa dessas. Na forma lembrada explicitamente do açougue, a destruição infinitesimal do corpo equivale aqui a um espetáculo: cada pedaço é exposto no balcão. (FOUCAULT, 1999, p. 44, grifos no original).

Além dos instrumentos utilizados nesses atos de prazer sádico, um elemento era imprescindível para compor o espetáculo da morte: os espectadores. Então, Foucault comenta: “Nas cerimônias do suplício, o personagem principal é o povo, cuja presença real e imediata é requerida para sua realização”. E completa: “os pelourinhos, as forcas e os cadafalsos são erguidos nas praças públicas ou à beira dos caminhos; os cadáveres dos supliciados muitas vezes são colocados bem em evidência perto do local de seus crimes”. (FOUCAULT, 1999, p. 49).

Sennett (2008) lembra de outro exemplo ao falar da criação da guilhotina, conhecida, na França, como *rasoir national* (lâmina nacional), e de sua utilização durante a Revolução Francesa. Esse tipo de instrumento para execução era utilizado, a fim de causar a morte dos inimigos da revolução de forma exemplar e paralisar as multidões que a testemunhavam.

De início, a guilhotina ficava localizada num espaço neutro, fora do ambiente urbano, para não ser associada às práticas religiosas de execução e evitar a aproximação do povo. No entanto, logo sua aplicação foi instalada na cidade, e a exibição da morte tornou-se acentuada naquele período. Os condenados seguiam uma longa marcha da cadeia até o local da execução, sob os gritos dos espectadores alinhados nas ruas. Nesse contexto, Sennett (2008) observa um dado interessante sobre o Período do Terror:

Localizada à margem direita, na place de Grève, com capacidade para dois ou três mil espectadores, a máquina do Dr. Guillotin foi transferida para a place du Carrousel, um espaço maior e mais central, logo depois de iniciadas as execuções políticas, em agosto de 1792. Cercado pelo palácio do Louvre, o local podia conter entre 12 e 20 mil pessoas. Para a execução de Luís XVI, a guilhotina foi transportada de novo para o outro extremo do Jardim de Tulherias, bem no centro da cidade, até a velha praça de Luís XV, rebatizada como praça da Revolução – e atualmente conhecida como praça da Concórdia. Assim, à medida que atingia mais profundamente o coração do velho Estado, ela foi buscar espaços urbanos cada vez mais amplos. (SENNETT, 2008, p. 304).

A atenção se voltou de tal forma ao uso dessa tecnologia de fazer morrer, que, em relatos de jornais da época, a figura do executado ou do carrasco não aparecia. A ênfase desse tipo de espetáculo era apenas na própria máquina. Escritos do período mostram que, com o tempo, a população ficou apática e passiva. Então, Sennett (2008, p. 308) conclui: “Morte como um não evento, morte de um corpo passivo, produção em série da morte, morte no vazio: tais eram as associações físicas e espaciais relacionadas à execução do rei e de milhares de outros condenados”.

A apatia e a passividade progressivas dos espectadores diante do funcionamento da guilhotina chamam a atenção para outro aspecto: a necessidade de estímulos sensoriais, para que o espetáculo aconteça. Exemplificando com objetos mais próximos de nossos dias, Ben Singer (2004) reflete sobre as mudanças ocorridas na experiência subjetiva de sujeitos que estavam vivendo o começo da urbanização nas metrópoles, na era Moderna, época em que o palco do espetáculo era a própria cidade, onde as imagens golpeavam os sentidos; os mesmos sentidos que eram atormentados por novos veículos de transporte, como os bondes elétricos e, posteriormente, os carros.

O *bombardeio de estímulos* que caracterizava esse estágio da Modernidade se refletia na tecnologia de comunicação daquele tempo como um novo palco de espetáculos, o caso da imprensa ilustrada. Como vemos hoje em dia, em jornais televisivos sensacionalistas, pugilando imagens de agonia alheia, à época Moderna, também tinha suas peculiaridades na forma de angariar vendas através de sensações e estímulos imagéticos.

A imagem da morte, em meio ao ambiente urbano tecnologicizado, compunha o enfoque do espetáculo criado, como aponta Singer (2004, p. 124) ao mencionar que “jornais sensacionalistas tinham a predileção particular por imagens de ‘instantâneos’ de mortes de pedestres”. E mais: “Essa fixação ressaltava a ideia de uma esfera pública radicalmente alterada, definida pelo acaso, pelo perigo e por impressões chocantes mais do que por qualquer concepção tradicional de segurança, continuidade e destino autocontrolado”. (SINGER, 2004, p. 124-126).

O comércio de choques sensoriais, que Singer (2004) referencia e que a Modernidade inaugurou, ainda prevalece em nosso tempo. Ao contextualizar a instantaneidade da cobertura midiática sobre casos relacionados à morte na TV, Türcke (2010, p. 13) explica que “apresentar a morte para um público curioso, mostrando as faces nas quais ela se reflete, e fazendo audíveis as vozes que diante dela tremem, apresenta um dos excessos mais repugnantes da reportagem moderna”. No entanto, o pensador também reflete sobre a disputa de audiência e conclui que “sob condições concorrenciais, a tendência crescente de espetacularização é tão pouco evitável quanto inovação tecnológica permanente”.

Em breve percurso sobre o espetáculo da morte, percebemos alguns aspectos essenciais que constroem o cenário. Assim, imprescindíveis ao espetáculo são o público, a visibilidade pública, a tecnologia que sustenta o palco e a cena imagético-sensorial do acontecimento. Nessa parte, então, parece propício aprofundar o que constitui o espetáculo.

Ao pensarmos em espetáculo, logo o relacionamos a algo que remeta às representações teatrais encenadas num palco para um público que lhe destina atenção. Segundo a definição do dicionário Michaelis (2016), os

principais significados para a palavra “espetáculo” são : 1) “Tudo o que atrai a vista ou prende a atenção”; 2) “Representação teatral, cinematográfica, circense, etc.”; 3) “Vista grandiosa ou notável”; e 4) “Qualquer apresentação pública que impressiona ou é destinada a impressionar a vista por sua grandiosidade, cores ou outras qualidades”.

Podemos, também, incluir outra definição de espetáculo, dessa vez, sob um viés crítico em relação à sociedade, que apareceu na década de 1960. Foi no âmbito do movimento político e artístico Internacional Situacionista que Guy Debord publicou, em 1967, o livro *A sociedade do espetáculo*. Na obra de Debord, a sociedade moderna é criticada pelos sintomas referentes ao neocapitalismo. Essa crítica é percebida já na primeira tese apresentada: “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de *espetáculos*”. (DEBORD, 1997, p. 13, grifo no original).

A dimensão em que a sociedade espetacular está inserida é dotada de imagens. Porém, não somente um conjunto de imagens, como também, à luz de Debord (1997, p. 14), “uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”. Essa observação, tal qual a primeira tese vista alhures, tem suporte na economia. Tal é esse suporte, que o filósofo italiano Mario Perniola (2009, p. 53, grifo no original) comenta: “O espetáculo, de fato, é contemporaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente, é a principal produção da sociedade atual”, e completa: “ele se identifica com a economia que se desenvolve por si mesma, com o momento em que a mercadoria chegou à ocupação *total* da vida social”.

Novaes (2005) também traz à reflexão o apontamento do espetáculo como modificador direto da sociedade. O autor observa que, no mundo em que há consumismo, onde tudo vira mercadoria, o espetáculo é confundido com cultura. “O centro de significação de uma sociedade sem significação” dispara esse Novaes (p. 9). No mundo hodierno, a espetacularização da imagem tem papel central. Esse papel é tão forte que há o consumo excessivo da imagem, devido ao grande fluxo proveniente da instantaneidade e simultaneidade, a partir do desenvolvimento tecnológico. O autor, então, argumenta: “O homem contemporâneo não cessa de consumir imagens, e é certo que seu olhar acolhe mais do que sua capacidade de refletir sobre elas”. (2005, p. 13).

Nesse ponto, é basilar perguntarmos: Teria a imagem um poder? “Sim!”, diria Wolff (2005). Os aspectos que relacionam o poder à imagem envolvem dois macrocontextos: sua universalidade e sua capacidade de afetar. Quanto ao primeiro aspecto, a universalidade, podemos notar que os humanos estão produzindo e reproduzindo imagens desde a época pré-histórica, como os desenhos rupestres. Já o segundo aspecto, a capacidade

de afetar, está diretamente ligado ao poder que as imagens têm em aflorar as emoções, como a imagem de um assassinato, que pode suscitar ódio ou tristeza – e, até mesmo, prazer.

Ao pensar genealogicamente na profusão de imagens no Ocidente, Wolff (2005) constata que elas estavam ligadas à morte desde a Antiguidade greco-romana. Etimologicamente, o autor apresenta outra abordagem sobre a palavra: “As primeiras imagens são funerárias. Em latim, ‘imagem’ se diz *simulacrum*, que designa espectro. Ou *imago*, que designa um molde em cera do rosto dos mortos, que o magistrado usava nos funerais e colocava em casa sobre uma estante”. (WOLFF, 2005, p. 29, grifos no original). Na língua grega, *imagem* pode derivar de *eidôlon* ou de *eikôn*. Esta última, *eikôn*, denota retrato ou reflexo. Já a primeira, *eidôlon*, salienta Wolff, “antes de significar imagem e retrato, designava o fantasma dos mortos, o espectro. O *eidôlon* arcaico designa a alma dos mortos que deixa o cadáver, o duplo, cuja natureza tênue, mas surpreendente, é ainda corporal”. (WOLFF, 2005, p. 29, grifos no original).

Perniola (2005, p. 183, grifos no original) também esmiúça a relação que há da morte e da imagem com observações históricas. O filósofo italiano entende que há uma aproximação direta entre cena e violência na cultura ocidental, pois “a ação histórica precisa ser *cênica* para ter um sentido e ser ação violenta para ser *real*”. O autor exemplifica essa afirmativa ao falar da Revolução Francesa, período em que ocorreram cenas de violência de forma pública para afirmar a veracidade da causa e conclui: “Por isso [a Revolução Francesa] é obrigada a manter a seriedade da representação com a morte, e, nos casos extremos, com o terror. Sob esse aspecto, o Terror da Revolução Francesa deve ser considerado consequência lógica de suas premissas teatrais”. (2005, p. 183).

Seguindo a tecnologia de cada época para florescer, o espetáculo hoje ganha novos aportes, com as redes sociais digitais, para criar a cena. Esse é o infoterritório do espetáculo como veremos a seguir.

3 O infoterritório do espetáculo da morte: o chão e os holofotes do palco: as redes sociais digitais

A proliferação imagética vertiginosa e exponencial que vivenciamos em nosso tempo hodierno tem como base o fenômeno sociocultural que resultou numa sociedade midiaticizada. Para Sodré (2006a) a midiaticização constitui uma ordem de mediações socialmente realizadas, que envolve interação com a tecnologia vigente. A partir de então, essa interação com a tecnologia seria denominada como *tecnomediações*. Isso ocorre por meio de um “dispositivo cultural emergente no momento em que o processo da comunicação é técnica e mercadologicamente redefinido pela

informação, isto é, por um produto a serviço da lei estrutural do valor, também conhecida como *capital*". (SODRÉ, 2006a, p. 21).

Em outra obra, Sodré (2006b, p. 102) explica que o espetáculo de nosso tempo é uma "sobredeterminação histórica da imagem". E completa: "A espetacularização é, na prática, a vida transformada em sensação ou em entretenimento, com uma economia poderosa voltada para a produção e consumo de filmes, programas televisivos, música popular, parques temáticos, jogos eletrônicos".

O sociólogo britânico Anthony Giddens (2002, p. 31, grifos no original) contribui com nossa abordagem ao visualizar a influência dos meios de comunicação na relação entre sujeito, imagem e realidade. Para o pesquisador, a mídia promove uma "*intrusão de eventos distantes na consciência cotidiana*". Ao pensar a relação da realidade mediada com os meios de comunicação, Giddens conclui que isso não resulta em "realidades espalhadas", fragmentadas, mas constata que essa mediação as forma. O sociólogo ainda aponta que os meios de comunicação "criam um reino autônomo de 'hiper-realidade', onde o signo ou imagem é tudo". (2002, p. 31-32). A somar à reflexão, é também pelos meios de comunicação que a vivência da morte é inserida no grande cotidiano dos acontecimentos, como comenta: "Muitas experiências que podem ser raras na vida cotidiana (como o contato direto com a morte e os moribundos) são encontradas rotineiramente nas representações midiáticas". (2002, p. 32). Assim, notamos que o autor também inclui as imagens da morte como cenas que compõem a sociedade do espetáculo.

No ambiente multimidiático da sociedade midiaticizada, formas que englobam rádio, cinema, noticiários de TV e programas de entretenimento, juntamente com a expansão do uso do ciberespaço, tornam-se suporte a espetáculos da tecnocultura. (KELLNER, 2006).

Na abordagem do pesquisador Douglas Kellner (2006), espetáculo está mais relacionado aos meios e aos instrumentos utilizados para doutrinar o estilo de vida das pessoas, sob os valores básicos. O pesquisador explica que o foco dele é "principalmente nas diversas formas de produções construídas tecnologicamente que são produzidas e disseminadas através da assim chamada mídia de massa, indo do rádio e televisão à Internet e às mais recentes engenhocas *wireless*". (2006, p. 121). Kellner destaca que "as formas de espetáculo evoluem com o tempo e a multiplicidade de avanços tecnológicos". (p. 121).

O palco, em que o espetáculo aparece, sempre está alocado em um território, tendo em vista que o espaço é marcadamente transformado pelas interações socioculturais. Com a interação entre tecnologia e sociedade, novos espaços são ocupados e territorializados. Acerca desse quesito, o pesquisador José Antonio Martinuzzo (2016, p. 12) traz o conceito de

infoterritórios. Os infoterritórios são constituintes de uma extensão simbólico-cognitiva construída com base comunicacional, em que há a utilização de interfaces midiáticas em redes de mídia *on* e *off-line*, bem como a presença de fluxo de conteúdos informacionais.

O uso do território e a experiência que atribui a esse processo caracterizam a infoterritorialidade, como por meio de acessos, da produção e do compartilhamento daquilo que nos afeta simbolicamente no âmbito informacional. Ademais, nessa perspectiva, há “uma extensão significativa de alianças e pertencimentos socioeconômicos e político-culturais midiaticizados”. (MARTINUZZO, 2016, p. 13). Essa conceituação é basilar em nossa pesquisa, tendo em vista que a morte é vivenciada a partir de um território, seja ele material, seja simbólico. Já no que concerne ao nosso objeto de análise, alocado no *Facebook*, a morte entra em cena no palco de aporte infoterritorial, como são as redes sociais digitais.

Compreendemos uma rede social, com base na definição de Recuero (2009), como um conjunto de dois elementos: *atores* (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e *suas conexões* (interações ou laços sociais). Já em outra obra da autora, encontramos a seguinte definição: “As redes sociais são metáforas para os grupos humanos, onde se procura compreender suas inter-relações. Nesse sentido, redes sociais na internet são metáforas para esses grupos na mediação do computador”. (RECUERO, 2014, p. 128).

Com o desenvolvimento do macroinfoterritório, onde estão as redes sociais, o ciberespaço, o espetáculo, foi atualizado e abarcou outras características. Foi assim, por exemplo, que até a própria intimidade, resguardada ao âmbito privado, entra em cena no palco público do ciberespaço. De acordo com Sibilia (2008, p. 197), a narrativa sobre si vira espetáculo no ciberespaço. A autora comenta que espetacularizar o *eu* consiste em “transformar nossas personalidades e vidas (já nem tão) privadas em realidades ficcionalizadas com recursos midiáticos”.

Essa possibilidade de escancarar a porta da privacidade, para deixar à mostra a intimidade a um grande público, foi potencializada nas últimas décadas com o desenvolvimento de uma Web, a 2.0, em que a pessoa tem a viabilidade de modificar plataformas. Notadamente, com essa modificação no infoterritório do ciberespaço, as redes sociais digitais floresceram. O usuário de redes sociais pode, então, exercer o que Castells (2015) chama de “autocomunicação de massa”, e passa a ser, além do tradicional receptor-interactante, produtor e reproduzidor de conteúdos em escala massiva.

Essa percepção é primordial em nossa pesquisa, tendo em vista que o espetáculo da morte deixa de ser protagonista apenas nos tradicionais meios de comunicação de massa, sobretudo na TV, e passa, também, a

ser propagado por fluxos vertiginosos em redes sociais. A pesquisadora Renata de Rezende Ribeiro (2015, p. 213) trouxe essa reflexão ao estudar a morte midiaticizada na extinta rede social *Orkut*, bem como no *Facebook*. A autora observa que “a informação, a comunicação e a imagem, com todas suas tecnologias nos permitem viver imersos em experiências cada vez mais sensíveis, na medida em que lançam os sujeitos em paisagens que relacionam jogos de identificação, de projeção e de espelho”.

3.1 A morte em cena: o fim da vida espetacularizado

O nosso foco está na construção da morte como fator espetacular, nas redes sociais digitais, especificamente no *Facebook*. Nesse sentido, como as bases teóricas evidenciam, analisaremos a construção lexical da morte e seus contextos. Examinaremos termos lexicais que anunciam a morte nas redes sociais e nos fornecem a dimensão de aspectos aos quais o fim da vida está arrolado nesse enquadramento social.

Como dito alhures, na Introdução, a escolha da página *Jogos Mortais + 18* decorreu da constatação prévia de uma ampla postagem destinada a conteúdos relacionados à morte. Nosso contato de imersão nessa página ocorreu no período de fevereiro a abril de 2016. Com vistas a tal objetivo, utilizamos um perfil na rede social para seguir e nos atualizar com as postagens e o cotidiano ali presente. No total, coletamos, por meio de capturas de tela, 23 postagens da página. O procedimento seguinte foi enquadrar em categorias os termos lexicais que compunham as postagens, com base na análise categorial. (BARDIN, 2004). Esse processo é necessário para evidenciar, em quais contextos e imagens, a morte é empregada na construção do espetáculo.

Durante o período de análise, o infoterritório da página *Jogos Mortais + 18* era composto de cerca de 1.200 seguidores. Já no primeiro contato com a página, notamos aspectos que direcionavam a uma construção espetacular do que seria mostrado, sempre a causar sensações e curiosidade no espectador-seguidor. Na capa da página, localizada no extremo superior, está escrito o seguinte: “Aqui você encontrará mistérios da história humana, eventos sobrenaturais, acidentes e tragédias, doenças e anomalias, entre outras ações humanas que deixam até o mais cético homem impressionado. Muito desses fatos são muito impressionantes ou até mesmo chocantes, por esse motivo, normalmente, a mídia convencional evita publicar”. [sic]. Juntamente com esse escrito, outras palavras e frases compõem a imagem de capa, como *Atenção, Cuidado, Pare, Aviso, Perigo* – Imagens chocantes. (Figura 1). Além desses avisos, há uma recomendação de que os conteúdos sejam visualizados apenas por pessoas maiores de 18 anos, por isso o + 18 na composição do nome do nosso objeto.

Figura 1 – Printscreen da página inicial da página *Jogos Mortais + 18*



Fonte: < www.facebook.com > . Acesso em: 13 mar. 2016.

Dessa forma, nas publicações da página, iremos verificar a presença de termos que se enquadram numa mesma categoria, como as palavras: *Morte*, *Morre*, *Morto*, etc., que condizem com a categoria *Morte*. Ademais, vamos apurar a presença de outras categorias, como: lugares, atores, forma de morte, sentimentos, bem como a ocorrência de cada termo. A maioria do material coletado anunciava conteúdos de vídeos.

Ao coletarmos a amostragem para análise e ao quantificar a presença de cada termo e sua categoria, notamos que, na página *Jogos Mortais + 18* a categoria relacionada à morte se manifesta de maneira esparsa, não havendo um grande número de repetição de uma mesma palavra. Então, quantificamos que o termo *Morte* apareceu três vezes; *Morre* e *Morreram* apareceram duas vezes. Já os vocábulos que apareceram apenas uma vez foram: *Se matam*, *Morta*, *Crianças mortas* e *Estado de decomposição*. Nesse momento, também destacamos uma categoria a ser nomeada como “Sobrenatural”, por fazer referência a um suposto vulto por “aquilo”. Podemos verificar no Quadro 1, essas quantificações:

Quadro 1 – Presença das categorias *morte* e *sobrenatural* nas publicações

Termos	Ocorrência	Categoria
Morte	3	Morte
Morre	2	
Se matam	1	
Morta	1	
Crianças mortas	1	
Morreram	2	
Estado de decomposição	1	
“Aquilo”	1	Sobrenatural

Fonte: Elaboração dos autores.

Outra categoria que foi apreendida durante a análise do material coletado é a forma de morte apresentada nos conteúdos. Essa categoria apontou a um relevante número de repetições em apenas um termo: *acidente*, que apareceu seis vezes. Além desse, houve duas repetições dos termos: *Queimados vivos*. Outros vocábulos que apareceram sem repetições foram: *Fuzilado*, *Assassinado*, *Aborto*, *Executado*, *Latrocínio*, *Decapitado*, *Suicídio*, *Engolido* e *Churrasco* – de maneira figurada, ao referir-se a pessoas sendo queimadas vivas –, “Devorado por piranhas”, *Corrente elétrica* e *Tiro de 12* (Quadro 2).

Quadro 2 – Presença da categoria “Formas de morte” nas publicações da página *Jogos Mortais + 18*

Termos	Ocorrência	Categoria
Fuzilado	1	Formas de morte
Assassinado	1	
Aborto	1	
Acidente	6	
Executado	1	
Latrocínio	1	
Decapitado	1	
Suicídio	1	
Queimados vivos	2	
Engolido	1	
Churrasco	1	
Devorado por piranhas	1	
Corrente elétrica	1	
Tiro de 12	1	

Fonte: Elaboração dos autores.

Baseados na análise do material coletado, detectamos um tipo de recomendação a quem fosse consumir tal conteúdo publicado. Agrupamos esse tipo de advertência em uma categoria distinta chamada “Recomendação e aviso”, referente ao conteúdo publicado. Nessa categoria, obtivemos três repetições da expressão *Cenas fortes*. Essa geralmente aparece em vídeos para indicar um aviso-prévio a quem for assisti-la, por conter cenas que envolvem, predominantemente: sangue, brutalidade e morte. As ocorrências de “Recomendação” nos conteúdos publicados foram constatadas. Nesse caso, não apareceram repetições das seguintes sentenças: *Se não tiver estômago forte...*, *Quem tiver coragem...*, *Evite esse vídeo...*, *Forte do coração...*, como está agrupado no Quadro 3.

Quadro 3 – Presença da categoria “Recomendação e aviso” nas publicações da página *Jogos Mortais + 18*

Termos	Ocorrência	Categoria
Cenas fortes	3	Recomendação e aviso
Se não tiver estômago forte	1	
Quem tiver coragem	1	
Evite esse vídeo	1	
Forte do coração	1	

Fonte: Elaboração dos autores.

Além dessas recomendações e avisos, localizamos fatores emocionais nas publicações, bem como comentários acerca do conteúdo postado pela página. Os termos que aparecem são: *Triste, Dor no coração, Horrível, Crueldade do ser humano, Terrível realidade, Covardia* e *Sem comentários* (Quadro 4).

Quadro 4 – Presença da categoria “Sentimento” nas publicações da página *Jogos Mortais + 18*

Termo	Ocorrência	Categoria
Triste	1	Sentimento
Dor no coração	1	
Crueldade do ser humano	1	
Terrível realidade	1	
Covardia	1	
Horrível	1	
Sem comentários	1	

Fonte: Elaboração dos autores.

As publicações da *Jogos Mortais + 18*, frequentemente, se referem aos atores das ações que estão presentes nos conteúdos. Sendo assim, agrupamos em uma categoria, a fim de saber como são referenciados esses atores. Notamos, então, que apenas uma sigla e um termo se repetiram, *PM* – acrônimo de Polícia Militar/Policial Militar –, que apareceu duas vezes, e *Bandido*, com quatro ocorrências. Outros atores que constavam nas publicações: *Bandidagem, Estuprador, Garoto, Criança, Mulher, Homem-bomba, Enfermeiro, Estado Islâmico* e *Criminosos*. Todos esses vocábulos apareceram apenas uma vez (Quadro 5).

Quadro 5 – Presença da categoria “Atores” nas publicações da página *Jogos Mortais + 18*

Termo	Ocorrência	Categoria
Estuprador	1	Atores
Garoto	1	
Criança	1	
Mulher	1	
PM	2	
Bandido	4	
Bandidagem	1	
Homem bomba	1	
Enfermeiro	1	
Estado Islâmico	1	
Criminosos	1	

Fonte: Elaboração dos autores.

Ao analisarmos as publicações, detectamos que havia referências a lugares e a localidades. Sem repetições, apareceram: *Belém do Pará, Penitenciária de Marituba, UPP* – acrônimo para Unidade de Polícia Pacificadora –, *Rio de Janeiro, Síria, Paquistão, Faixa de Gaza, Governo sírio e Rússia* (Quadro 6).

Quadro 6 – Presença da categoria “Lugar” nas publicações da página *Jogos Mortais + 18*

Termos	Ocorrência	Categoria
Belém do Pará	1	Lugar
Penitenciária de Marituba	1	
UPP	1	
Rio de Janeiro	1	
Síria	1	
Paquistão	1	
Faixa de Gaza	1	
Governo sírio	1	
Rússia	1	

Fonte: Elaboração dos autores.

Além das categorias elencadas, nas publicações da *Jogos Mortais + 18*, localizamos outros termos que apareceram de forma esparsa. Englobamos essas palavras na categoria “Outros termos presentes nos conteúdos” (Quadro 7). Nesse quadro, vemos a presença de termos como *Ideologia, Leis, Ataques criminosos, Guerra, Bombardeios, Bombas e Ataques aéreos*.

Quadro 7 – Presença da categoria “Outros termos presentes nos conteúdos” nas publicações da página *Jogos Mortais + 18*

Termo	Ocorrência	Categoria
Ideologia	1	Outros termos presentes nos conteúdos
Leis	1	
Ataques criminosos	1	
Guerra	1	
Bombardeios	1	
Bombas	1	
Ataques aéreos	1	
Queimadura	1	
Rachou a cara	1	

Fonte: Elaboração dos autores.

As categorias mostram que, no caso da página *Jogos Mortais + 18*, a ocorrência de termos presentes nos conteúdos postados é esparsa. Ou seja, de maneira geral, não há uma repetição frequente de termos. A morte ali apresentada ganha um leque de contextos, retirados do cotidiano da ocorrência. Podemos inferir que a morte vira espetáculo nessa página com vistas a atrair e entreter os espectadores-seguidores com estímulos grotescos.

Na análise dos conteúdos da página, a nossa perspectiva de espetáculo é corroborada pelas categorias “Morte”, “Recomendação e aviso” e “Sentimento”. Nessa primeira categoria, notamos que o contexto relacionado ao conteúdo postado em que a morte ocorre é o do cotidiano comum, visto que há propagação, em primeiro lugar, em nível de repetição, de imagens de “acidentes” – ou seja, da imprevisibilidade do acontecimento no cotidiano, como também apontou Singer (2004) na primeira parte deste artigo. Em seguida, há apenas mais uma expressão que se repete: *Queimados vivos*.

Portanto, além da construção imagética contida nos conteúdos, está presente o anúncio que o material publicado contém, como forma de fisgar a atenção e a curiosidade do espectador-seguidor. Ademais, como outros termos aparecem de forma esparsa nas publicações, sem repetições, o espetáculo da morte é encenado em diferentes atos, como assassinatos por facadas ou tiros, acidentes de trânsito ou de trabalho, suicídios e supostas aparições sobrenaturais.

Já a categoria “Recomendação e aviso” expõe a intenção com a postagem, que pode ser a de alertar ou a de provocar a curiosidade, com base em vocábulos e expressões como: *Cenas fortes*, *Se não tiver estômago...* e *Quem tiver coragem*. Além de provocar a curiosidade do espectador-seguidor, os vocábulos parecem desafiá-lo a ver o espetáculo da morte na página. Seguindo essa lógica, novamente percebemos que o contexto ao

qual o conteúdo se refere raramente se repete. Assim, não há a intenção de construção de um mesmo objeto apresentado, sendo a intenção de exposição do conteúdo de morte, por meio de imagens, sobretudo. Outra forma de trazer emoção à cena é expondo sentimentos ao anunciar as publicações.

Mesmo com uma disparidade entre os atores que aparecem nas publicações dos conteúdos na página *Jogos Mortais + 18*, ocorre uma repetição de dois termos: *Bandido* e *PM*. Portanto, podemos notar que existe, ainda que de maneira branda, um enfoque às ações desses dois atores. É evidente um direcionamento aos *Bandidos*, visto que, nos conteúdos publicados, observa-se a morte relacionada a esse ator. O emprego desses termos nos direciona à composição clássica de espetáculos em que o bem e o mal, ou melhor, o herói e o vilão, se confrontam, e o desfecho é a morte de algum deles. Se for o herói, é o mártir da cena.

Compondo as cenas do espetáculo da morte, os lugares e acontecimentos anunciados vão desde tiroteios no Rio de Janeiro a assassinatos filmados por presidiários dentro de penitenciárias. Até mesmo conflitos em outros países como: Paquistão e Síria, como filmagens de ações do grupo terrorista Estado Islâmico, são exibidos. Essa multiplicidade de cenários que o espetáculo da morte traz, nos tempos hodiernos, é proveniente da tecnologia de nosso tempo.

Como vimos na primeira parte deste artigo, a imprensa ilustrada e a televisão já faziam esse papel de levar emoções e outros espaços às pessoas. No entanto, a acessibilidade a equipamentos de gravação (como aparelhos celulares, por exemplo) e a facilidade de publicar e compartilhar conteúdos no infoterritório das redes sociais maximizaram o espetáculo da morte a distância de poucos cliques, onde a sessão não tem fim, e os momentos de sevícia alheia podem ser voltados com o cursor para o vislumbre do clímax grotesco da cena real. Por mais paradoxal que pareça, a morte é vivenciada e, como mostramos, espetacularizada no infoterritório do *Facebook*, agenciando os mais diferentes léxicos, cenários, atores, instrumentos e, sobretudo, imagens, como todo bom espetáculo.

Vale a pena pontuar que o espetáculo da morte não está apenas vinculado às páginas como a de *Jogos Mortais + 18*. Em nossa outra pesquisa sobre o tema da morte nas redes sociais (SANGALLI; MARTINUZZO, 2017), contendo a participação de mais de 800 voluntários-usuários do *Facebook* por meio de enquete, notamos que a grande maioria dos respondentes diz já ter visto algum tipo de conteúdo ligado à morte nessa rede social. Também para a maioria respondente a morte não deveria aparecer em sua *timeline*.

Ou seja, o espetáculo que era aplaudido e ovacionado no Coliseu, na Roma antiga, nas execuções públicas, durante a Idade Média, bem como após esse marco histórico com o funcionamento da monumental

guilhotina, ao longo da Revolução Francesa, atualmente parece estar sendo vivenciado em grande escala de espectadores que, aparentemente, prefeririam não ver o ato. Assim, as mãos que aplaudiam a morte violenta em outras épocas, hoje em dia, se não estivessem no *mouse* do computador ou na tela do celular, certamente estariam recobrando os olhos, no sentido de repulsa ou de respeito – como pede a regra de etiqueta que causa o mal-estar na civilização, mas sempre deixando, é claro, um espaço entre os dedos para espiar o espetáculo da morte através das frestas.

4 Considerações finais

Ao longo da história da humanidade, em nosso arcabouço teórico, pudemos notar que a morte foi espetacularizada. Tal espetáculo sempre envolveu o ato, o palco tecnológico de cada época e os espectadores. Trouxemos alguns exemplos de morte espetacularizada desde a Roma antiga até os tempos hodiernos, sendo esse último o nosso foco de pesquisa empírica. A referida digressão temporal evidencia que a morte é socioculturalmente percebida e narrada como registro de um fato.

Em nosso tempo, marcado pelos grandes e tentaculares fluxos informacionais sem precedentes, a morte foi atualizada para ser vivenciada no infoterritório (MARTINUZZO, 2016) digital, como as redes sociais – espaços comumente associados aos gozos da vida. É nesse ambiente tecnológico que a morte ganha palco e espectadores. Assim é a composição do nosso atual *theatrum mundi* – “o mundo é um palco”, mas poderíamos incluir as palavras de Shakespeare que hoje “o mundo é um palco digital”.

Nesta investigação, concluímos que a morte é espetacularizada no infoterritório do Facebook. Esse processo é constituído de relação entre o acontecimento no plano físico, capturado imagetivamente por meio de aparelho tecnológico, e é também tecnologicamente que entra no palco digital. A ampla gama de contextos, instrumentos de morte, cenários, lugares e localidades, atores, etc., que compõem a cena de morte, foram passíveis de serem constatados por meio da presença de termos lexicais referentes a cada elemento, bem como incluídos nas categorias. Desse modo, o palco ganha inúmeras cenas, e o espetáculo da morte acontece em nosso *theatrum mundi* digital.

Se ainda estivesse em funcionamento, o espectador não precisaria ir ao Coliseu de Roma para vislumbrar atonitamente (ou não) o espetáculo da morte. Conforme vimos em nossa pesquisa empírica, existem páginas como a *Jogos Mortais + 18* que levam o entretenimento grotesco ao conforto íntimo do lar, numa simbiose tecnológica entre a lascívia, do antigo teatro, e a crueldade, da arena. Hoje a cena de suplício alheio pode ser pausada no clímax para que o espectador não perca nenhum detalhe.

Seria demais julgar nossa curiosidade humana? Será que o espetáculo só existe porque há espectadores? Bem, quanto a essas perguntas, ainda não temos respostas. Em contrapartida, o psicanalista francês Charles Melman fez uma inquietante crítica à nossa atual concepção subjetiva, ao dizer que “o próprio da nova economia psíquica é que ela, de modo nenhum, incita a conter a pulsão de morte, ela a aspira! Quando só se tem apetite pela satisfação completa, a manutenção da vida em momento nenhum constitui um fator restritivo”. (MELMAN, 2008, p. 120). Isso configura o que o psicanalista chama de *gozar a qualquer preço*, até mesmo com o espetáculo da morte.

Referências

- BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. 3. ed. Lisboa: Ed. 70, 2004.
- CASTELLS, Manuel. *O poder da comunicação*. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.
- KELLNER, Douglas. Cultura da mídia e do espetáculo. In: MORAES, Dênis (Org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- MARTINUZZO, José Antonio. Prólogo - Territorialidade: o que é isso? In: MARTINUZZO, José Antonio; TESSAROLO, Marcela (Org.). *Comunicação e territorialidades: as pesquisas inaugurais do primeiro Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Espírito Santo*. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Comunicação Social, 2016. p. 7-16.
- MELMAN, Charles. *O homem sem gravidade: gozar a qualquer preço*. Entrevistas dadas por Jean-Pierre Lebrun. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2008.
- MICHAELIS. *Dicionário brasileiro da Língua Portuguesa*. Online. Disponível em: < goo.gl/xkmL3Q > . Acesso em: 20 jul. 2016.

NOVAES, Adauto (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

PERNIOLA, Mario. *Os situacionistas: o movimento que profetizou a “Sociedade do Espetáculo”*. São Paulo: Annablume, 2009.

_____. *Cena e violência*. In: NOVAES, Adauto (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. p. 182-195.

RIBEIRO, Renata Rezende. *A morte midiaticizada: como as redes sociais atualizam a experiência do fim da vida*. Niterói: Eduff, 2015.

RECUERO, Raquel. *A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

_____. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANGALLI, Heryck; MARTINUZZO, José Antonio. *A morte em tempos de rede social digital: Facebook e o fim da vida pela ótica dos usuários*. *Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura*, v.16, n. 3, set./dez. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/FJJWDy>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SODRÉ, Muniz. *Eticidade, campo comunicacional e midiaticização*. In: MORAES, Dênis (Org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006a. p. 19-31.

_____. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006b.

SENNETT, Richard. *Carne e pedra*. Rio de Janeiro: BestBolso, 2008.

SINGER, Ben. *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 95-126.

TÜRCKE, Christoph. *Sociedade excitada: filosofia da sensação*. Campinas: Ed. da Unicamp, 2010.

VEYNE, Paul. *O Império Romano*. In: VEYNE, Paul (Org.). *História da vida privada, 1: do Império Romano ao ano mil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 17-212.

WOLFF, Francis. *Por trás do espetáculo: o poder das imagens*. In: NOVAES, Adauto (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. p. 16-45.