



## Um lugar para os mortos: os usos das comunidades virtuais como cemitérios digitais<sup>1</sup>

Renata REZENDE<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Espírito Santo, ES

### RESUMO

Esse artigo pertence a nossa pesquisa<sup>3</sup> sobre a resignificação da morte na contemporaneidade midiática, cuja imbricação entre corpo, comunicação e tecnologias digitais de informação articulam novas leituras sobre a temática. Nessa análise, elegemos o cemitério com a intenção de discutir a morte a partir desse lugar de memória, articulando-o às apropriações da concepção de local sagrado na Idade Média às comunidades virtuais de mortos do *Orkut*, especificamente a *Profiles de Gente Morta*<sup>4</sup> (*PGM*).

**PALAVRAS-CHAVE:** Cemitério; Idade Média; Tecnologia; Comunidades Virtuais; Morte;

Desde os primeiros séculos, a cultura do Ocidente cristão tentou resolver o problema da morte e, mais particularmente, do retorno dos mortos, porque, em grande parte das sociedades, morrer não é simplesmente ter um fim: “a morte não remete apenas para si mesma: remete a uma pós-morte, [...] um além” (GIL, 1997, p.403) e, nesse sentido, o conceito é ampliado para um conjunto de referenciais como o espaço, o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

<sup>2</sup> Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Doutora pelo programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Tem mestrado na linha de Novas Tecnologias da Informação, pela mesma universidade. Pesquisadora do grupo Sociedade Miatizada e Práticas Comunicacionais Contemporâneas (UFES), onde desenvolve a pesquisa “Narrar a si e narrar o outro”: a morte, a constituição da memória e os usos narrativos das redes sociais nas mídias tradicionais. Email: renatarezender@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Desde o VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP TI - Tecnologias da Informação e da Comunicação, realizado no XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, em setembro de 2007, desenvolvemos a presente pesquisa, pertencente a nossa tese de doutorado. No GP de Cibercultura, de 2007 a 2009, apresentamos os seguintes artigos, respectivamente: “Fragmentos de um corpo: as novas tecnologias da comunicação e a construção da morte contemporânea”, “O Renascimento do Purgatório: espaço tecnológico da morte contemporânea” e “A multiplicação dos mortos: comemoração e constituição da memória nas comunidades virtuais”.

<sup>4</sup> Segundo nossa pesquisa, no Brasil é a mais antiga comunidade que reúne perfis de pessoas mortas da rede *Orkut*. Foi criada em dezembro de 2004. Em agosto de 2006, quando iniciamos nossa pesquisa, a comunidade contava com 31.736 membros. Atualmente esse número ultrapassa 75 mil participantes. Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=993780>. Acesso em: 05/07/2010.

tempo, a memória e o esquecimento. Contextualizados às transformações das tecnologias de informação e de comunicação, esses referenciais nos ajudaram a traçar um percurso, ainda que por meio de fragmentos, a fim de encontrar o que denominamos *morte digital*, a morte contemporânea veiculada pelas novas mídias, particularmente nas comunidades virtuais, cuja representação nessa pesquisa se fixou na ***Profiles de Gente Morta (PGM)***.

A ***PGM***, para nós, assemelha-se a um cemitério, já que o objetivo principal dessa comunidade é reunir os perfis de mortos, pertencentes à rede de relacionamentos *Orkut*, conforme já detalhamos em trabalhos anteriores<sup>5</sup>.

O cemitério caracteriza-se como um dos principais locais onde os fantasmas se revelam, onde os mortos aparecem aos vivos e, desta forma, pertence à representação da morte, comportando também os conceitos de espaço, tempo, memória e esquecimento. Segundo Schmitt (1999), a proximidade do espaço dos vivos e do espaço dos mortos, cujo elo se concentrou na figura do cemitério, desenvolveu traços muito importantes na história das sociedades tradicionais do Ocidente, contribuindo não apenas para a compreensão sobre a morte e o morrer, mas ainda sobre os contextos em que foram desenhados. Hoje, o cemitério contemporâneo, digital, localizado no ciberespaço, também participa do conjunto de referenciais de espaço e tempo, memória e esquecimento, ainda que embalados por novos formatos, ou em contextos distintos. No entanto, esse espaço (como símbolo), mesmo que modificado, continua sendo um local onde se conserva corpos e se preserva ritos, o que o torna elemento para se compreender a cultura contemporânea.

O cemitério, nesse sentido, pode ser considerado uma síntese que simboliza a morte, já que reúne inúmeros elementos em uma proposta de coabitação entre vivos e mortos, relação, segundo Lauwers (2005), que constitui um dos principais traços das formas de organização social no Ocidente. Lauwers refere-se particularmente à Idade Média, época em que os cemitérios se transformaram, segundo a doutrina religiosa ancorada no Cristianismo. Nós nos referimos particularmente à “Idade Média”, que conduziu o cemitério à sua interface digital. É nesse sentido que verificamos as aproximações e/ou rupturas com as representações da morte na contemporaneidade a partir da configuração do cemitério, nos atendo mais, especificamente, às características reveladas na Idade Média.

---

<sup>5</sup> Idem nota 3.

Desta forma, nesta análise, elegemos o cemitério com a intenção de discutir a morte a partir de sua simbolização. Nesse sentido, o foco se concentra nas questões relativas à imagem desse lugar, objetivando mostrar como no novo suporte tecnológico (redes sociais da internet) esse lugar de memória (cemitério) é representado.

Pelo termo imagem, seguimos a conceituação de Schmitt (2007), que engloba sob a égide da denominação, a representação visível de alguma coisa ou de um ser real ou imaginário (um homem, um anjo ou Deus), que apesar de se manifestar em suportes variados (pintura, escultura, fotografia, tela), concerne ainda ao domínio do imaterial e, mais precisamente, da imaginação, ou seja, imagens são objetos que revelam e, a partir de técnicas de registro e de transmissão (fixas ou móveis), alteram nosso campo visual e nossas referências culturais.

Hoje, em que veículos de comunicação são cada vez mais interativos e disseminadores de informação em alta velocidade, tornou-se lugar comum afirmar que estamos na “era das imagens”. Para Schmitt (2007), acreditar nessa afirmação é esquecer que a cultura ocidental, “por suas ligações com as civilizações antigas e mais ainda com o cristianismo medieval e seu velho apego à representação antropomorfa, há muito tempo situa as imagens no centro de seus modos de pensar e agir” (p.11).

Schmitt afirma que, ainda que as imagens na contemporaneidade sejam muito importantes, elas não se igualam ao valor de *imago* na Idade Média, na medida em que é o fundamento da antropologia cristã, já que o homem, desde os primeiros versículos da Bíblia, é nomeado à “imagem de Deus”, projeto que visava à restituição plena da semelhança perdida, subsistindo na condição de traço, de vestígio (2007, p.13). A imagem medieval é, assim, antes de tudo, um conjunto dos modos de figuração do invisível, da crença e da história sacra: imagens dos sonhos, metáforas poéticas e místicas; imagens materiais, cujos modelos de representação e os usos públicos e privados variaram segundo os séculos.

As imagens medievais “tornavam presente” a realidade, sendo comparadas às aparições, espécie de epifania, que, a partir do visível, tornava-se sensível, encarnando, segundo o paradigma cristão da encarnação de Cristo, uma forma própria que o clero utilizou para legitimar seu discurso.

Tais imagens apresentavam-se como um conjunto de interações, feito de gestos, palavras, experiências visionárias, estabelecendo com os espectadores da época uma sensação de imagens-corpo, presenças visíveis e carnavais do que era considerado como invisível. Mediadoras, segundo Schmitt (2007), as imagens estavam entre os homens e o



divino e revelavam o princípio da *imaginatio* agostiniana, que distinguia três espécies de *visiones*: a *visio corporalis*, ou seja, o sentido mesmo da visão que permite perceber os objetos corporais; a *visio intellectualis*, pura contemplação da alma racional, estando além de toda imagem; e a *visio spiritualis*, que se localizava entre uma e outra, atingindo as aparências do ser, a partir do sonho ou pela experiência visionária, preenchendo a lacuna da ausência, ultrapassando as barreiras da morte e, antecipando, em certa medida, o tempo da Promessa, quando se formam as *imagines*, imagens que serão conservadas pela memória.

É nesse sentido, no qual a visão espiritual na Idade Média é exemplo de produtora de imagens imateriais, desenvolvendo um lugar de tensão permanente, onde há uma contradição entre a *imaginatio* arrastada pelo peso do corpo e pelo desejo de prolongamento da alma (imortalidade), que localizamos as relações com as imagens produzidas pelas comunidades virtuais dos mortos na “Idade Mídia”.

Desta forma, é por meio das imagens que abordamos a relação entre a Idade Média e a “Idade Mídia”, na tentativa de encontrar no passado remoto, indícios que nos levem a compreender porque, mesmo na interface digital, os atos comunicacionais utilizam símbolos permanentes da morte, e, que tipo de materialidade produz sobre tais objetos-símbolos, neste caso localizados na conjuntura do cemitério.

Convém destacar que a trama de uma história, na qual se desdobra uma longa duração da cultura ocidental cristã, como a da morte, de seu imaginário e de suas imagens, leva em consideração não apenas as formas narrativas ou iconográficas, mas apreendem contextos sociais, políticos e sociais diversos e é, por isso, que desenvolvemos o percurso proposto por meio de marcas específicas tal como fez Ariès (2003), em sua *História da Morte no Ocidente*, destacando as permanências e rupturas que encontramos na análise da *Profiles de Gente Morta*. Interessa-nos interrogar como a Internet está transformando (atualizando) as diferentes maneiras de ler, ouvir, falar, fazer circular e apropriar-se da morte “produzida” pelo meio e no cotidiano das pessoas que fazem parte dessa comunidade.

A fim de explorar essas questões, utilizamos como recorte mais específico na história da morte no Ocidente, o nascimento do cemitério, como lugar sagrado e terra dos mortos, pela referência de Michel Lauwers (2005), partindo mais uma vez do pressuposto de que há na *PGM* uma espécie de atualização da *morte domada*, de que fala Phillippe Áries (2003), como cerimônia pública, só que em vez dessa cerimônia ser



organizada pelo próprio moribundo (como afirma Philippe Ariès quando fala da morte na Idade Média), ela é construída, diariamente, por seus usuários.

### **Lugar sagrado e terra dos mortos**

Qualificados como zonas de sepultamento coletivo, os cemitérios na Idade Média estavam articulados às vilas e às cidades e tinham aparência de terrenos. De maneira geral, não diferenciavam os corpos dos defuntos e a terra era constantemente revirada para extrair os ossos que ali restaram, a fim de comportar novos corpos.

Na “Idade Média” das comunidades virtuais, a *Profiles de Gente Morta* também se apresenta como um território de sepultamento coletivo, articulado a outros centros de informação da vida cotidiana, na medida em que pertence a uma rede social ampliada. No entanto, a configuração do cemitério digital está mais próxima à formatação desenvolvida na Alta Idade Média, quando os corpos passaram a ser diferenciados por meio dos túmulos individuais. Isso pode ser verificado na comunidade porque todos os corpos são demarcados dentro de espaços (caixas) que contém informações específicas de cada morto, como quem ele era, a data que faleceu ou o motivo da sua morte. Basicamente esses espaços se dividem em três *links* que compõem o túmulo digital, o qual possibilitará a abertura de muitos outros espaços (caixas/janelas), conforme o desejo do usuário de abrir o túmulo e revirar os despojos do morto (fotos, informações, etc).

É preciso ressaltar que, apesar de possuir os túmulos delimitados por identificações, a *PGM* também vive o paradoxo de ser uma “terra revirada”, nos apropriando da denominação de Lauwers (2005), na medida em que esses túmulos podem desaparecer para abrigar novos mortos. Isso ocorre porque a plataforma onde está localizada a comunidade tem como característica o paradoxo do espaço ilimitado e a possibilidade desse mesmo espaço desaparecer, em virtude da capacidade do sistema ser ainda desconhecida. Atualmente, por exemplo, é possível notar que os arquivos anteriores ao ano de 2006 não estão mais alojados no espaço da *PGM*.

Na tentativa de resolver esse problema, alguns moderadores da comunidade criaram soluções alternativas, visando conservar os mortos naquele espaço. Uma delas foi o desenvolvimento de planilhas (utilização do *Google Docs*<sup>6</sup>) que organizaram em

---

<sup>6</sup> Ferramenta do *Google* que cria planilhas, documentos e apresentações *on line*.

ordem alfabética todos os enterros no local, permitindo ao usuário da comunidade encontrar os mortos de forma mais rápida e segura (no que diz respeito a encontrar a informação), quando desejar. A comunidade disponibiliza a informação por meio da “Lista de Tópicos Postados na PGM”, espaço que fornece o *link* direto para a lista de planilhas do sistema (figura 1).

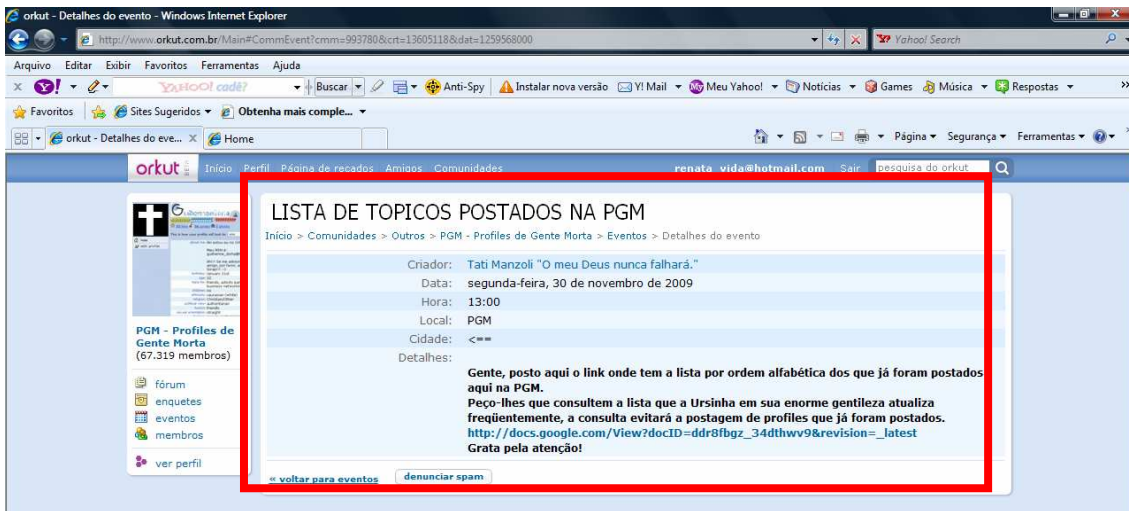


Figura 1. Lista de Tópicos Postados na *PGM*

Ao clicar sobre o *link*, a planilha é aberta automaticamente (figura 2) e, ao clicar sobre cada nome, o usuário é levado diretamente ao perfil do morto. A outra solução foi a criação de uma nova comunidade, denominada “Já foi postado?”, que também realiza uma espécie de catálogo dos mortos enterrados na *PGM* e está diretamente relacionada a ela (figura 3).

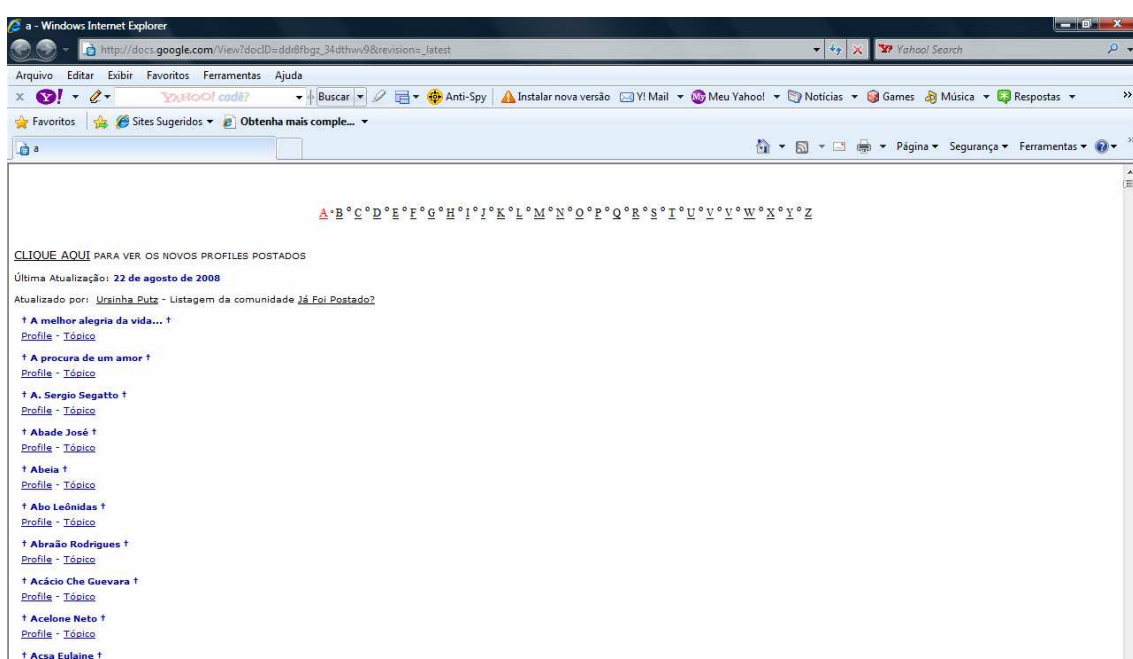


Figura 2. Planilha dos mortos da PGM no Google Docs

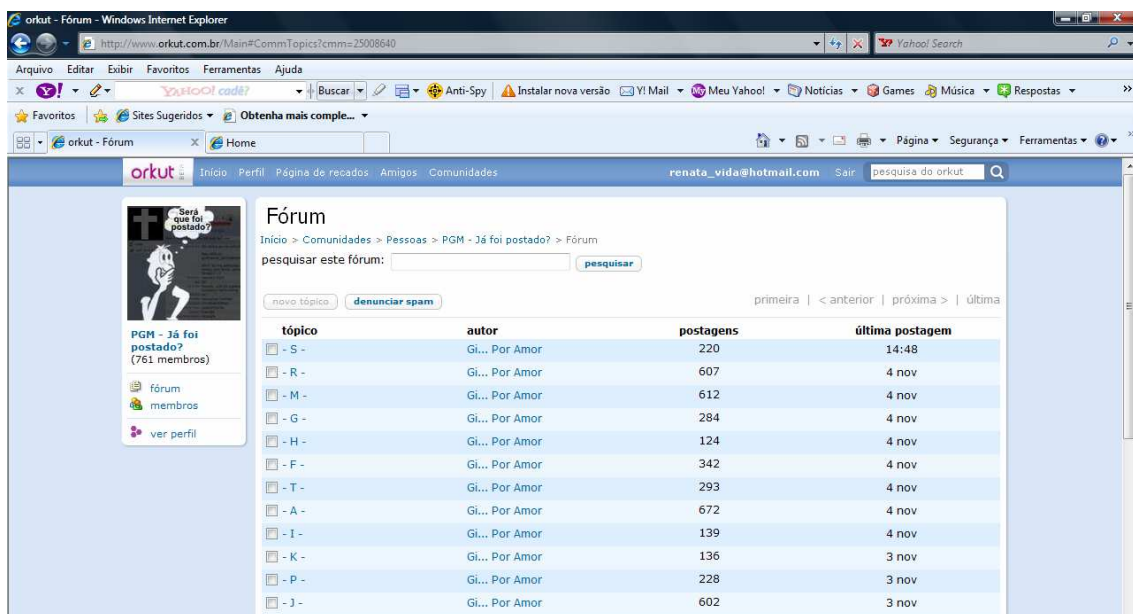


Figura 3. Tela do fórum da comunidade “Já foi postado?”

Assim como na “Lista de Tópicos Postados”, essa comunidade organiza as postagens pelas letras do alfabeto, com a diferença de que elas seguem o ordenamento segundo o acesso, ou seja, quanto mais acessos há para os mortos, cujo nome se inicia com a letra A, por exemplo, essa letra é “empurrada” para o topo do espaço, como o que acontece aos perfis dos mortos na própria PGM, que são empurrados para o topo, conforme o número de acessos (ver capítulo 1). Precisamos destacar que as duas



alternativas criadas para fixar os despojos dos mortos na comunidade foram, em princípio, tentativas de organizar o “enterro” desses corpos, já que alguns usuários, por desconhecimento, postavam os mortos que já estavam “enterrados”. Nesse sentido, as listas e os arquivos tornaram-se essenciais para não haver duplicidade de túmulos, já que com esse acervo passou a ser possível realizar a consulta antes da postagem. Além disso, eles estenderam a permanência dos *profiles* dos mortos na *PGM*, evitando, desta forma, a perda das informações, ou seja, o desaparecimento dos corpos neste cemitério.

### **Vestígios da Idade Média**

Na Idade Média, surge uma nova tipologia, a partir do século XI, designada pelos primeiros cristãos por *cimiterium*, palavra em latim que vai servir, nos séculos posteriores, para designar diferentes tipos de lugares funerários: sepulturas, mausoléus familiares, tumbas de santos, mas que deriva do grego κοιμητήριον [*koimètèrion*], a partir do verbo κοιμάω [*kimáo*] "pôr a jazer" ou "fazer deitar" e, desta forma, envolve ares de inumação coletiva, ou seja, a idéia de repouso dentro da morte (LAUWERS, 2005).

A noção de um cemitério onde os cadáveres se difundem rapidamente se desenvolve no século XIII, quando a característica do local é de terra das cinzas – *terre cimitériale* – fazendo referências a uma realidade social marcada pela dominação do clero ou dos laicos, que repousavam sobre o controle da terra. É a partir daí que o campo funeral começa a se tornar um lugar de sociabilidade e de reencontro para os vivos, cuja função social, atribuída aos defuntos e aos cemitérios, encontra fundamentos no seio do sistema cristão orientado.

Segundo Schmitt (1999), na Europa anterior ao final do Antigo Regime, quando os cemitérios foram retirados das cidades e as ossadas exiladas para os subúrbios, o cemitério funcionava como um centro: as aldeias eram compostas pela igreja paroquial e, ao redor dela, as sepulturas estavam ordenadas sem diferenciação, com apenas uma grande cruz ao centro para todos os mortos. O cemitério era cercado por um muro, que tinha como objetivo separar o espaço dos vivos e dos mortos, impedindo ainda que animais vagassem entre os túmulos.

Os não batizados (os judeus, considerados excluídos da terra cristã), as crianças mortas sem batismo e os suicidas, não poderiam, pela doutrina da Igreja, serem



enterrados nos cemitérios porque esses locais, segundo o Cristianismo, eram sagrados, e, por isso, seus corpos eram lançados em um fosso ou jogados no rio.

Assim como na doutrina medieval, a *Profiles de Gente Morta* também identifica os mortos, segundo uma tipologia própria. A maior parte dos relatos está dividida entre acidentes de trânsito, homicídios, suicídios, incidentes (como afogamentos, incêndios, etc.) e doenças. Em um levantamento realizado por nós, nas páginas da *PGM*, durante todo o mês janeiro de 2007, verificamos 39 postagens cujos mortos eram vítimas de acidentes de trânsito, envolvendo carros e motos; 14 postagens de vítimas de homicídio; 11 postagens de vítimas de doença; 03 postagens de suicidas e 05 de vítimas de outros acidentes (02 vítimas de acidente aéreo, 01 vítima de acidente de trabalho, 02 afogamentos). Em nossa análise, pelo contato que estabelecemos com a comunidade, desde 2006, ainda no início do projeto desta pesquisa, verificamos que a maior parte dos mortos enterrados na *PGM* é de vítimas de acidentes de trânsito, conforme nossa amostragem pode confirmar.

A pesquisa realizada pelo próprio grupo na enquete “Que tipo de morte você acha que mais aparece na PGM”, também fornece esse indício. Apesar de suicídio aparecer no gráfico na frente, com 29%, os acidentes de trânsito estão separados, em acidentes de carro, 28% e acidentes de moto, 14%. Desta forma, se somados, os acidentes seriam mais representativos, já que a enquete é realizada pelo número de votantes que somaram 2317 votos, até novembro de 2009, já que essa enquete específica ainda não havia sido encerrada (ver figura 4).

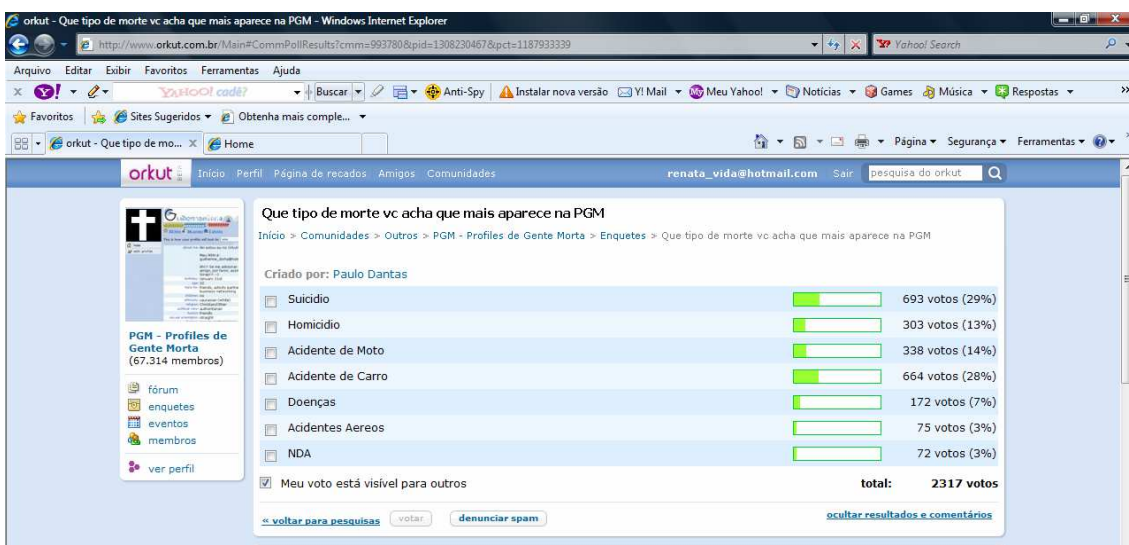


Figura 4. Enquete: “Que tipo de morte você acha que mais aparece na PGM?”

Schmitt (1999) afirma que, por sua configuração, o cemitério se tornou um lugar intermediário, desempenhando um papel de mediador: os vivos o atravessavam continuamente quando iam à igreja ou retornavam dela, mas ainda quando se dirigiam de um lado a outro da aldeia.

Os cemitérios também eram locais onde se realizavam atividades lúdicas ou mercantis que, mesmo no contexto da época, não tinham relação com a morte ou com os mortos. Tais práticas eram consideradas pagãs pela Igreja que pregava que as danças e demais ritos, excetuando os cristãos, eram supersticiosos e indecentes. Para Schmitt (1999) esse tipo de posicionamento poderia significar uma espécie de concorrência entre os dois tipos de conduta, a sagrada e a profana. Ele afirma que os ritos de jovens dançarinos, por exemplo, pisoteando o solo onde estavam enterrados os mortos, estabeleciam, com eles, uma comunicação. “Dançam nos cemitérios como os próprios mortos supostamente dançam ali à noite e como gira ali a Dança Macabra, por vezes figurada nas paredes da igreja próxima ou no ossuário do cemitério” (SCHMITT, 1999, p.205). Nesse sentido, o cemitério é considerado como um local onírico e fantástico<sup>7</sup>.

Na *Profile de Gente Morta* isso também acontece em diferentes episódios, desde enquetes que tentam relacionar à morte a outros assuntos, como no exemplo da figura 5, até relatos inusitados, como podemos observar no exemplo da figura 6.

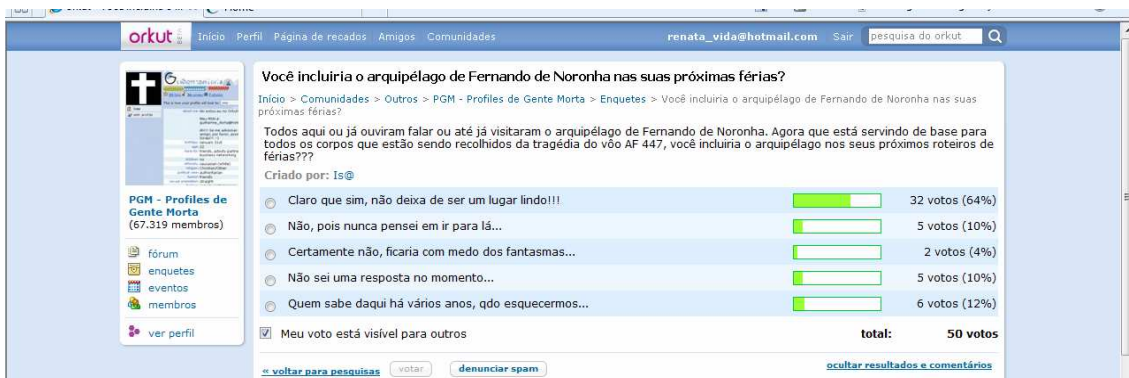


Figura 5. Enquete: “Você incluiria o arquipélago de Fernando de Noronha nas suas próximas férias?”

<sup>7</sup> Segundo Schmitt, a literatura vernácula explorou a temática do cemitério perigoso, onde os maus espíritos desejavam raptar as almas inocentes. Ver mais detalhes in: SCHMITT, Jean Claude. **Os vivos e os mortos no Ocidente Medieval**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

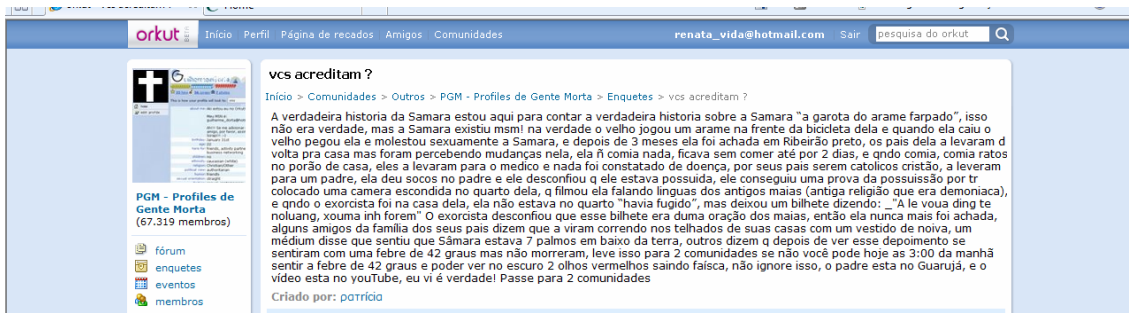


Figura 6. Exemplo de relato postado na seção enquete, cujo tema não está relacionado à comunidade

Na Idade Média, alguns relatos precisavam a configuração dos cemitérios como moldura das aparições dos mortos e, desta forma, era possível extrair desses relatos imagens do julgamento ou das aparições nesses locais, encontradas, muitas vezes, a partir dos indícios deixados nos próprios túmulos.

Esses indícios também são encontrados na *Profiles de Gente Morta*, e se apresentam a partir de formas variadas. As aparições dos mortos, na maior parte das vezes, ocorrem a partir dos relatos de familiares e amigos que clamam pelo morto, utilizando inscrições e fotografias nos “túmulos” criados para eles na comunidade. É o caso do relato sobre “Juliana” (figura 7), em que a própria mãe “Marceli” convoca, a partir de inscrições (figura 8) e de uma fotografia da filha dentro do caixão (figura 9) a aparição, na tentativa de trazê-la de volta.

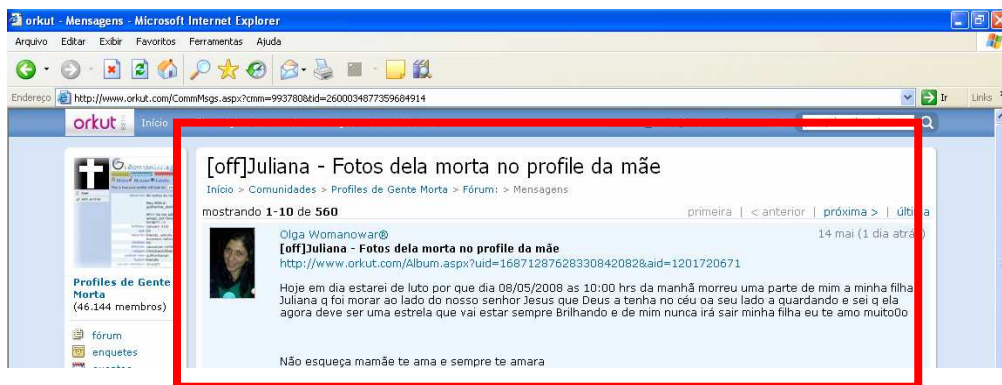


Figura 7. Relato sobre “Juliana”



Figura 8. Profile de “Marceli”, mãe da falecida “Juliana”



Figura 9. Detalhe de “Juliana” no caixão na seção “fotos” da *profile* de Marceli

As referências de julgamento, além de encontradas nos relatos dos usuários dentro dos perfis, também aparecem nas superfícies tumulares, como verificamos na figura 10, referente ao *profile* de “Lucas Paiva”.



Figura 10. Relato de “Lucas Paiva” no segundo nível tumular (página do “fórum” da PGM)

O texto postado fornece, a partir da qualificação, o julgamento do crime que resultou na morte de Lucas, “assassinado pelo meio irmão”:

Incesto, seqüestro e morte.

Uma história de amor incestuoso, ódio, delinqüência e crime. Nem mesmo Nelson Rodrigues - o autor brasileiro dos flagelos e comportamentos humanos – teria pensado em algo tão cruel.

A partir desses exemplos é possível perceber que a arquitetura dos lugares sagrados, na Idade Média ou na “Idade Mídia”, consegue revelar muito da história da morte, podendo explicar, por exemplo, a importância que os cemitérios exerceram no imaginário social ao longo dos tempos. Como destacamos por meio de alguns fragmentos, entre os elementos que compõem essa arquitetura, estão os túmulos<sup>8</sup>, locais específicos onde são depositados os corpos dos mortos. Variando de tamanho e forma,

<sup>8</sup> Os túmulos também podem ser chamados de tumbas, que são pequenas construções (câmaras) para abrigar os restos mortais, com paredes, um teto e uma porta (quando é individual). Pode estar localizado parcialmente ou inteiramente no subsolo de um cemitério, em uma igreja ou mesmo em uma cripta. As tumbas familiares contêm mais de uma porta. Ver mais in: LAUWERS, Michel. *Naissance du cimetière: lieux sacrés et terre des morts dans l'Occident medieval*. Paris: Aubier, 2005.





podem servir como homenagem póstuma para que os mortos sejam lembrados, servindo, em alguns casos, como locais de peregrinação. Desta forma, em nossa análise, a *Profiles de Gente Morta* é parte de uma estrutura híbrida que comporta o desenvolvimento do conjunto arquitetônico funerário transformado ao longo dos séculos.

## REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História da Morte no Ocidente**. Tradução: Priscila Viana de Siqueira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

GIL, F. (Org.). **Morte**. In: **Enciclopédia: vida/morte-tradições-gerações**, n.36, 1997.

GOOGLE. [on line]. Disponível em: [www.google.com.br](http://www.google.com.br) [Acesso em 28/01/2009].

LAUWERS, Michel. **Morte e Mortos**. In LE GOFF & SCHMITT, Dicionário Temático do Ocidente Medieval. São Paulo: Edusc, 2006.

\_\_\_\_\_. *Naissance du cimetière: lieux sacrés et terre des morts dans l'Occident medieval*. Paris: Aubier, 2005.

ORKUT. **Comunidade Virtual** [on line]. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>. [Acesso em 28/01/2009].

PROFILES DE GENTE MORTA. **Comunidade Virtual** [on line]. Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=993780> [Acesso em: 09/01/2009].

REZENDE, Renata. **Fragments de um corpo: as tecnologias da comunicação e as narrativas da morte na Idade Média e na “Idade Mídia”**. Tese (doutorado). 256fl. – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social. UFF, 2009.

SCHMITT, Jean-Claude. **Os vivos e os mortos na sociedade medieval**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

\_\_\_\_\_. **O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média**. São Paulo: Edusc, 2007.

\_\_\_\_\_. **Corpo e Alma**. In: LE GOFF & SCHMITT, Dicionário Temático do Ocidente Medieval. São Paulo: Edusc, 2006.