

You can't see me: Contributo para uma teoria das Ligações

Ivone Ferreira¹

“Não vês os perigos com que o destino te ameaça? Estão ainda afastados, mas se não tiveres firmeza com grande antecipação, em breve estarão contigo. Tentarão sobretudo convencer-te a procurar ver-me. Como já frequentes vezes to repeti, se me vires uma vez, nunca mais me verás.”

Eros

“Antes morreria mil vezes do que faria qualquer coisa que pudesse romper uma união tão doce.”

Psiché

Mais do que pronunciar-me sobre alguma teoria, procurarei estabelecer um paralelismo entre uma fábula antiga, a de Eros e Psique, e o funcionamento da Internet e o tipo de relações sociais por ela fomentadas, relações que, a nosso ver, se assemelham às existentes no mundo físico, sofrendo, apenas, uma mudança de espaço, do mundo das relações presenciais para um local onde as relações são invisíveis e insensíveis (apenas porque não podemos tocar o outro).

Entre as histórias do místico Lucius Apuleius, descobre-se a de Eros e Psique, a mortal que, de tão bela, provoca inveja à própria Vénus, e Eros, o senhor das ligações, que espalhava confusão pelo mundo. Vénus, criadora de todos os elementos, sente-se desprestigiada por ser equiparada em beleza com uma mortal. Procura vingar-se e pede ajuda ao seu filho, um jovem malicioso e cheio de audácia, conhecido pelas paixões desordenadas e pelas suas inúmeras maldades. O seu nome: Eros. Seria ele o vingador da desertidão dos templos de Vénus. A vingança seria fazer com que Psiché se apaixonasse pelo pior dos homens, condenando-a, deste modo, à infelicidade.

As irmãs de Psique tinham já casado com homens abastados, só aquela estava sozinha. O pai, suspeitando de ira celeste, consulta

o oráculo de Apolo, implorando um esposo para a filha. Mas a resposta foi para que a abandonasse numa rocha onde um terrível monstro imortal a iria buscar. E como a profecia tinha que ser cumprida, assim foi. Psiché é abandonada no local combinado, após ter passado pelo luto público. Acabou por cair no sono, embalada pelo sopro do Zéfiro que haveria de transportá-la. Acorda algum tempo depois, já num lugar magnífico e coberto de riquezas. Ao fim da noite, quase sem se aperceber, já o monstro estava ao seu lado e a tomara por esposa. De manhã desaparecera, tal como chegara, sem que ela o tivesse visto. E o episódio repetia-se dia após dia, nunca o via, limitava-se a usufruir das coisas que tinha à sua disposição. E não poder vê-lo era para Psiché estranho, tal como é estranho para o homem conceber o infinito. (Moura: 2002, 3) Tomou, então, Eros por marido e *olhou* para ele como olharia qualquer cidadão para a tecnologia *“with caution, but rarely with fear”* (Katz citado por Marcelo, 56.)

Passava os dias atraída pelas maravilhas do lugar onde agora habitava. A pouco e pouco, foi-se aventurando e explorando o espaço ao redor, tornando-se cada mais audaciosa até transpor o limiar. “Aí admirava a sábia e ampla arquitectura dos compartimentos onde se acumulavam imensos tesouros. Numa palavra: nada havia de precioso no universo que não se encontrasse ali; mas, qualquer que fosse o espanto em que mergulhava o espectáculo das inumeráveis riquezas, o que sobretudo a admirava era que nenhuma barreira, nenhum guarda, impedissem a entrada naquele tesouro universal” (Apuleius, 114). Mas a riqueza não foi suficiente para suprir a ausência do outro. Eros vinha apenas uma vez por dia ter com ela, sempre de noite. De manhã desaparecia, tal como viera. Sentia-se perdida e sem recurso. Dizia ela: “entristeço-me fechada numa bela prisão, privada de qualquer contacto com as criaturas humanas” (*Idem*, 116).

Ora uma ligação tão feliz mas com tamanhas lacunas encontra sempre oposição de alguém. Eros avisara-a desde o primeiro dia que esta relação corria perigo. “Tentarão sobretudo vencer-te a procurar ver-me. Mas, como já frequentes vezes to repeti, se me vires uma vez nunca mais me verás”(Idem, 120).

A oposição viria de fora, da família da esposa, mas os avisos do marido não foram suficientes para impedir que Psiqué deixasse que as suas irmãs, movidas por inveja, se aproximassem com conversas mansas destinadas a provocar-lhe dúvidas. Alertavam-na dos perigos que corria ao deitar-se com um monstro a quem nunca vira. Era necessário armarse, pegar numa navalha bem afiada e escondê-la na cama. Preparar também uma lâmpada de azeite. Quando ele dormisse, era só pegar na lâmpada e na navalha e cortar a cabeça ao dragão. E Psiqué assim fez. O destino preparara a derradeira armadilha, a profetizada pelo oráculo. “Apenas tinha aproximado a luz...que viu ela? O mais doce, o mais amável de todos os monstros”: Eros em pessoa. Arrependida de não ter ouvido os conselhos do marido, quis matar-se com a própria arma com que pensara matá-lo mas aquela beleza pediu que o admirasse mais uma vez. Quis então saciar-se de amor, tocar aquele corpo, mas a lâmpada deixou cair uma gota de azeite sobre o ombro do senhor das ligações. “Tu queimas o autor de todos os fogos? Tu, que foste inventada por um amante que queria gozar, mesmo durante a noite, da visão daquela a quem amava, é assim que tu proteges os amantes?” (Apuleius, 128.) E a punição profetizada vem: a ligação estava terminada ou, pelo menos, temporariamente desactivada.

A Técnica interfere no quotidiano. Esta premissa é ponto assente mas que os novos média inauguram uma nova identidade do indivíduo, com novas possibilidades, “transformando a sociedade actual numa outra mais ajustada às expectativas da condição humana”, ainda está a ser descoberto.

A relação Eros/Psique era, por assim dizer, uma relação comum. Não fosse Psique não poder vê-lo e teríamos uma relação comum: a união de duas pessoas por um laço sexual e com uma casa própria. A novidade neste relacionamento é fictícia, tal como o é nos relacionamentos virtuais.

O ideal de McLuhan era que os media tecnológicos unissem a espécie, criando uma comunidade global semelhante às comunidades tribais. Ao contrário do idealizado, estamos perante uniões *peer to peer*, entre um ente individual e outro ente individual, localizados em locais geograficamente distantes. Se entendermos que nas formas de interacção mediadas não há envolvimento completo porque só um envolvimento físico pode ser total, não compreenderemos a forte relação entre Eros e Psiqué, uma vez que existia uma barreira entre eles

Esta fábula escrita no início da História Ocidental contempla as formas de interacção dos indivíduos nesta nova fase comunicacional e as expectativas que os rodeiam. A fábula de Eros e Psiqué começa com a constatação de uma frustração (a impossibilidade de encontrar marido para Psique, apesar da sua beleza) e a crença numa maldição, decorrente da consulta ao oráculo. Psiqué estava ainda sozinha. É o pai que consulta o oráculo na tentativa de resolver esta situação. E são os pais que, acompanhados da comunidade (em que se inclui família, vizinhos, conhecidos, etc.), fazem o luto e a abandonam no lugar determinado. Após este episódio, raramente são feitas referências aos pais ou a outros mortais. Diz-se apenas que Psiqué sofre com a ausência da família mas não ousa procurá-los. Como explicaria ela estar casada com um semi-deus, alguém a quem não vê mas com quem se sente feliz? Os pais, provavelmente, julgaram a filha morta e choraram por ela. E que é feito das pessoas que acompanharam Psiché à rocha, enquanto esperava Eros? Onde estão os mortais a quem Vénus pediu que localizassem Psiché? Cumpriram a sua missão e desapareceram.

A única alusão feita ao mundo exterior refere-se às irmãs, que acabarão por sofrer um fim trágico. Na sua sede de vingança, são enganadas. Lançam-se no espaço, oferecendo-se ao Amor “mas nem mesmo depois de mortas chegaram aonde queriam, ao alvo dos seus insensatos desejos; porque os seus membros, quebrados e dispersos pelas rochas, foram devorados pelas feras e pelas aves de rapina”(Apuleius, 131.) Ficam desfeitas, partidas em pedaços. É o fim de todas as referências. Como tal, Psiqué fica sozinha,

a menos que consiga restabelecer a ligação à única figura possível: Eros. É urgente arranjar um mediador que a leve ao seu marido, e as figuras disponíveis são os deuses que não são entidades arbitrárias mas figuras que têm todo o sentido no delinear de uma teoria das ligações. Psiché procura intermediários, alguém que restabeleça a ligação, que lhe devolva Eros. Antes de viver naquele local poderia recorrer à família, vizinhos ou amigos, mas agora pode falar, sem dificuldade, com os deuses com quem se cruza no caminho. Vemos, então, que a partir da relação com Eros, Psiché encontra-se enredada numa nova rede de ligações.

Recorre em primeiro lugar a Pã, figura da fusão, que une as formas animais e as formas humanas, filho de Hermes e mensageiro dos deuses mas nem este a pode ajudar. Continua a caminhada em busca do esposo e entra no primeiro templo que encontra, o de Ceres, deusa da multiplicação. Nem esta a ajuda, com receio do castigo de Vénus. Encontra o templo de Juno, protectora das ligações contratuais mas nem ela a pôde auxiliar. Como se não bastassem os males, Vénus toma conhecimento da união do filho a uma mortal e sua maior inimiga e ficou encolerizada. Mandou procurar Psiqué em todas as partes para a castigar. A Eros ameaçou pô-lo na companhia da Sobriedade, que o castigaria pela abstinência. Resta a Psiqué entregar-se livremente a Vénus, que a submeterá a inúmeras provas, a fim de a castigar.

A primeira destas consiste em separar um monte de grãos e dividi-los por espécies. São as formigas que fazem o trabalho, usando o mesmo processo que a rede utiliza quando digitamos uma palavra num qualquer motor de busca: “- Laboriosas filhas da terra compadeçam-se dos perigos que corre a esposa do Amor; voem em socorro da mais bela das jovens!” (Apuleius, 142, 143.) Prova superada. A ligação funcionou, como notou Vénus: “Feia criatura, isso não é obra tua, mas sim do insolente a quem agradas.” (*Idem*, 143) É obra do senhor das ligações.

Partindo desta analogia, o aparecimento da Internet deu-nos o livre acesso às fontes de informação. Um acesso que levou o homem a querer ultrapassar o espaço do visível, apesar de as linhas telefónicas e as

ondas hertzianas já terem ultrapassado este patamar. A novidade está na multiplicidade de localizações de informação: não há um emissor e um receptor localizados num local específico. O projecto designado por Internet Protocol (IP), criado nos anos setenta, viria a determinar a evolução da comunicação em rede, colocando vários pontos em comunicação. A comunica com B e este com C. E assim sucessivamente, até que nenhum dos pontos esteja isolado. Se um computador não está ligado a outro e por sua vez estes ligados à rede, ficam na contemplação do isolamento total, o que gera situações de dependência. (Marcelo, p.18) A tarefa de Euler para saber quantas vezes teriam os habitantes que repetir a travessia de uma das pontes de Königsberg para atravessar as sete pontes, seria agora mais difícil. Não há uma estrada única a percorrer, há miríades delas, inúmeros endereços de páginas, todas interligadas entre si. Não há estradas, seria pouco, mas um sistema de redes leva o nosso pedido à outra parte do mundo e traz-nos a resposta em alguns segundos:

“Yes, I heard you!”

(Lazlo Bárabasi)

Partilhamos da opinião de Rodrigues quando diz que o modelo da Internet consiste “numa dupla rede: uma rede de circulação de mensagens, conservadas numa espécie de memória, a que os utentes estão conectados por circuitos electrónicos, e uma rede aleatória e transversal à primeira, interconectando os utentes entre si, independentemente da distância geográfica, social ou cultural que os separe” (Rodrigues por Marcelo, 133), ligação que é feita a uma velocidade quase vertiginosa. A distância no espaço era sempre acompanhada pela distância no tempo (300 kms a 100 kms hora = 3 horas de viagem) Agora vemos um e-mail chegar em segundos a outra parte do mundo. *Are you there? Yes, you may come in.* Está sempre alguém do lado de lá.

As tecnologias dão-nos a possibilidade de deixarmos de estar confinados a um lugar físico. Não permitem apenas um conjunto de transformações e fusões humanas que tornam possível um novo tipo de formas corporais mas permitem também a produção e o controlo da informação e a simulação e outras entidades. Fazem-se e refazem-se mundos.

Voltando à fábula, a segunda prova colocada por Vénus consiste em pedir à nora que lhe traga um novelo de lã de ouro retirado de carneiros selvagens. A solução é-lhe segredada por Zéfiro, o mensageiro de Eros. Prova ultrapassada. A terceira, trazer um balde de água de uma fonte rodeada de um enorme rochedo, aparentemente inacessível por todos os lados. As águas rolavam por um canal profundo e apertado, que despejava no vale próximo. De cada lado, duas cavernas, com dois dragões acordados de dia e de noite. Esta prova pode levar-nos, simbolicamente, às questões de segurança na rede e levar-nos a indagar se as leis do mundo físico estarão aptas para reger os mundos virtuais. Um sistema governamental físico parece obsoleto e incapaz de congregar pessoas situadas num espaço virtual. Este é um dos problemas abordados na colectânea editada por Peter Ludlow, *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*. Os dragões são exemplo das *firewalls* procurando barrar acesso a *hackers*. “Que fazes tu? Retira-te, pensa em fugir ou morrerás!” (*Idem*, pág.145) Uma águia vai ajudá-la, em memória da altura em que o Amor prestara a Júpiter. Funciona a memória da ligação, tal como os nossos computadores funcionam com a memória em *cache*.

Resta a prova final. Pegar numa caixa, entrar no inferno e de lá trazer uma caixa com algumas parcelas de beleza. Chegar até lá implica uma série de passos: descobrir a entrada, levando um bolo de cevada em cada mão e duas moedas na boca. Não falar a ninguém lá dentro. Dar uma moeda a Caronte para que possa entrar, um bolo ao animal que guarda o palácio de Proserpina. Uma vez lá dentro devia recusar-se a sentar-se à mesa e a comer as iguarias que lhe apresentassem. Pediria apenas um pouco de pão duro e comeria sentada no chão. Traria a caixa, mas sem a poder abrir. No regresso o mesmo percurso: o bolo a Cércero e a moeda a Caronte. Feito o percurso, Psiché estaria a salvo, logo que resistisse ao desejo de ter a beleza para si. Mas não conseguiu e caiu em sono profundo. Eros foi em seu auxílio e acordou-a. Apelou a Júpiter, defendeu a sua causa e este concordou em consentir o casamento. Tranquilizou Vénus, dizendo que o seu filho não casaria com uma mortal. “Eu

torno-os iguais, para que o casamento seja legítimo e legal. Bebe, Psiché, e sê imortal! Nunca o Amor se separará de ti, o himeneu une-vos para sempre!” (*Idem*, 51)

Ultrapassada a primeira fase das provas em que é feita a triagem das fontes de informação - obra realizada pelas pequenas formigas, e superadas as barreiras que pretendiam impedir o acesso às fontes de informação - os dragões que guardavam a fonte, vemo-nos em frente a uma nova realidade. Por um lado um vasto número de “info-excluídos” que as oposições governamentais não se cansam de referir e que nesta fábula estão representados pelos pais de Psiché; por outro, a existência de um número cada vez maior de *addicted*: os levados ao Hades que não resistem a abrir a caixa. É esta a maior das provas a ultrapassar. Estamos ainda na fase da incompreensão. Afinal o que é que está em jogo: Um mero instrumento técnico, uma ligação à informação, ou o acesso ao outro?

A ausência física, patente nesta fábula, tem contribuído para que duvidemos da possibilidade de existirem relacionamentos entre indivíduos que não podem tocar-se, relacionamentos algo primários. Estas novas formas de relacionamento (não creio que lhe possamos chamar novas porque temos relacionamentos semelhantes aos que caracterizam o mundo físico, com a diferença de existir uma separação geográfica entre os pares) provocam alterações na psiché do indivíduo (Kerchove, 20), na medida em que consistem numa adulação do ego, confundindo as emoções e fomentando o desequilíbrio.

Aquilo a que Freud chamava realidade era sempre o problema de uma realidade social, o problema da ligação aos outros e não de uma realidade física. É sempre o problema de se organizar no seio de uma realidade humana e social, a realidade dos outros homens, das instituições e valores. Agora a identidade é livre e depende apenas da nossa escolha.

A utilização de uma identidade exploratória, baseada nas narrativas infantis, em que podemos fingir ser quem quisermos, e que pode ser trocada a qualquer momento, não é pacífica para o ser humano. Podemos escolher uma identidade uma vez e, depois de jogarmos duas ou três vezes o mesmo jogo,

já sabemos quais as personagens que têm mais sucesso. Basta treinar para escolher o que queremos ser. As tentativas valem o esforço, uma vez que o prémio alcançado é superar as frustrações e os constrangimentos da realidade, tal como o Psique. O mundo das tecnologias ou dos semi-deuses permite-nos explorar o que quisermos, aparentemente sem sermos vistos, num mundo com o poder ilimitado dos sonhos que gratifica a criatividade e a onipotência. Com esta erosão do possível e impossível, real ou imaginário, a ênfase fica nas ligações (Robbins, 140). Há reminiscências de sentimentos e fantasias de onipotência quando se regressa ao mundo físico, aí a frustração é ainda maior. A realidade artificial é designada de acordo com os ditames do prazer e do desejo, motores das ligações, motores que estão a apelar a um comportamento regressivo e a desejos solipsistas. (Robbins, 146)

Há, contudo vantagens. Os utilizadores não ficam constrangidos pela presença do outro mas também não há toque. (Será ele preciso?) Depois, enredamo-nos numa rede que fomenta a aparente invisibilidade. Aparente, dissemos, porque o não ser visto é fictício. O homem já não pode esconder-se, tal como Psiché não podia esconder-se de Vénus. Quem é o senhor A? Posso tentar localizá-lo através de um motor de busca. O comum mortal sabe que o FBI utiliza mecanismos de controlo inseridos nos programas da Microsoft. Os próprios *sites* instalam *cookies* para conhecerem o perfil dos seus utilizadores. É a cultura do desvelamento, posso ser feliz assim...mas quem será o outro que não vejo? É melhor pegar na navalha e na lâmpada, na técnica e na ciência, para saber quem está do outro lado de lá.

Os relacionamentos de hoje, acompanham a nossa vida quotidiana, fazem parte dela. A relação Homem/técnica mostra-se nesta relação Psiché / Eros, “derivam um em relação ao outro, interpenetram-se e hibridam-se”: Eros comete pecados como os mortais, Psiché aspira à divinização. Actualmente, podemos utilizar um média que nos põe em contacto com pessoas do outro lado do mundo, dá acesso a toda a informação (o que fascinou Psiché foi não haver guardas naquele imenso lugar que tinha à sua dispo-

sição) mas durante o dia de trabalho, o que conta é a palavra amiga, o jogo do “quem és tu e será que eu sou quem digo ser?” mas, apesar de tudo, não nos podemos ver. Porque também, nas ligações sociais, deixar o outro ver-nos implicaria tirar toda a magia, seria o cair da máscara. Se esta falhar, procuraremos outra ligação que supra a lacuna. Se for visto, é o fim do mistério. Resta procurar outro nó de ligação ou encontrar o que se perdeu.

A utopia à volta da tecnologia computacional é escapar aos constrangimentos físicos. O sonho a cumprir é deixar a carne e a imortalidade para trás para formar uma relação pura e incontaminada, através da tecnologia. O corpo ideal não se cansa, não tem constrangimentos nem frustrações mas é na busca desse corpo que os *nerds* se tornam vegetais. Afastam-se da sociedade, o que revela uma certa lacuna na comunicação face a face, o que os leva a emergir nesta nova realidade. Diz Rotzer que um só mundo já não é suficiente, queremos muitos. Mas, acima de tudo, o que mais se verifica, é a transposição para a rede das necessidades do quotidiano. O que levou Psiché a Eros foi a incapacidade humana de suprir a sua necessidade. As fronteiras físicas estão diluídas, a informação circula quase livremente num constante vaivém. O fascínio vem de acreditarmos que “uma simples ligação às redes telemáticas parece trazer-nos o mundo inteiro ao domicílio e pô-lo ao nosso alcance. (Marcelo, 79) Foi o que aconteceu a Psiché. Estar com Eros era a garantia de que estaria tudo bem. E mesmo quando a ligação foi quebrada ficou a memória dela. As provas que Vénus colocou à mortal Psiché foram resolvidas por ajuda de seres que trabalharam em memória de serviços feitos pelo Amor. Estamos suspensos entre duas condições: a nostalgia do mundo físico (as reminiscências que Psique tinha da família) e a presença num lugar óptimo em que tudo está à nossa disposição.

Há, ainda, algo de alucinação perante esta tecnologia dos sonhos e dos milagres que leva o homem a julgar-se transcendente e, ao fim da tarde, é “a família dos amigos invisíveis” que aparece, como afirma Rheingold. “*You can't see me*” porque fica sempre o desejo de uma identidade protegida. Quanto mais

se mostra, mais se perde a magia. E o sucesso dos chats e programas de troca de mensagens tem a magia do véu que fica por desvelar. E também *You don't know me* que revela uma certa introjecção solipsista porque, apesar de tudo, na Internet, está (quase) tudo na nossa mente. Tudo parte de nós. A ideia do outro, do monstro está em nós.

Há uma relação de transferência para o computador, Eros não era Homem mas era ele que podia resolver os problemas de Psiché. “These models (em que a Internet está incluída) also shape how people select and experience things in their lives that are NOT human, but so closely touch our needs and emotions that we want to imbue them with human characteristics. We humans can't

help but anthropomorphize the elements in the world around us. It's in our blood” (“The Dishinibition Effect”)

O que é feito da mortalidade de Psiché, da sua fraqueza? Terminou ao unir-se ao elo que é Eros, conseguiu a imortalidade. Tentou todas as mediações para recuperá-lo e concluiu que não precisava delas. Foi sozinha, entregar-se à mãe do Amor para conseguir ter acesso a ele e conseguiu. Psiché torna-se num novo media, um novo nó donde partirão novas ligações. Torna-se mais um ponto da rede, no mundo de Eros. Um mundo “aberto a todas as possibilidades, um espaço fluído, oferta de múltiplos percursos e possibilidades infinitas” (Moura, 4) Um mundo em que “You are Me, I am you, We are all together”.

Bibliografia

Apuleius, Lucius, “Fábula de Eros e Psiché” in *O asno de Ouro*, Lisboa, Edição Amigos do Livro, s.d., páginas 105-158.

Bárabasi, Albert-Lászlo, *Linked. The New Science of Networks*, Cambridge, Perseus Publishing, Capítulos 1 e 2.

Breton, Phillipe, *Le culte de l’Internet. Une menace pour le lien social?*, Paris, Éditions la Découverte, 2000, 125 p.

Bragança de Miranda, José, **Cruz**, M^a Teresa (Org.), *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa, Tropismos 2002, 335 p.

Bragança de Miranda, José, “O fantasma da máquina”, *Jornal de Letras*, Tema Ciberultura, 3/11/1999.

Carvalho de Oliveira, Rosa Meire, “De onda em onda: a evolução dos ciberdiários e a simplificação das interfaces” in BOCC.

Featherstone, Mike, **Burrows**, Roger (Eds.), *Cyberspace, Cyberbodies, cyberpunk-Cultures of Technological Embodiment*, London, Sage Publications, 1995, 273 p.

Figueiredo, Emilio, “Los territorios de la cibercultura”. (<http://www.analitica.com/ciberanalitica/neroli/4376065.asp>)

Hamman, Robin B., “Computer Networks linking Networks Communities: A study of the Effects of Computer Network use upon pre-existing communities”. (<http://www.socio.demon.co.uk/papers.html>)

Hamman, Robin B., “Computer networks linking network communities: effects of AOL use upon pre-existing communities”. (<http://www.socio.demon.co.ok/cybersociety/>)

Hamman, Robin B., “Rhizome@Internet - using the Internet as an example of Deleuze and Guattary’s ‘Rizome’”, University of Essex, May 1996, (<http://www.socio.demon.co.uk/rhizome.html>).

Hamman, Robin B., “The role of fantasy in the construction of the Online other: a selection of interviews and participant observations from cyberspace” (<http://www.sociodemon.co.uk/fantasy.html>).

Ludlow, Peter (Ed). *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*. Cambridge, MIT Press, 485 p.

Marcelo, Ana Sofia, *Internet e Novas forma de sociabilidade*, Tese de Mestrado, Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2001.

Massumi, Brian, Entrevista por Maria Teresa Cruz in *INTERACT: Revista On Line de Arte, Cultura e Tecnologia*, #8.

Moura, Catarina, “Vertigem. Da ausência como lugar do corpo.” In BOCC, 2002.

Negroponte, Nicholas, *Being Digital*, Coronel Books, 1994, 249 p.

Prestes, Roberto Balaguer, “El hipocuerpo: Una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir”, in *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 2. (<http://cibersociedad.rediris.es>)

Rheingold, Howard, *A Comunidade Virtual*, Ciência Aberta, Lisboa, Gradiva, 367 páginas.

Silva, Carlos Alberto da, **Sebastião**, Pedro Miguel, “Interacção e Cibersexo no IRC”, in: BOCC. (<http://bocccubi.../texto.php3?html2=silva-carlos-sebastiao-pedro-interacao-cibersexo.htm>)

Stiegler, Bernard, *La Technique et le temps. La désorientation*, Collection La Philosophie en Effect, Paris, Galilée, 1996, 281.

¹ Universidade da Beira Interior / Universidade Nova de Lisboa.