

A vertigem

Da Ausência como Lugar do Corpo

Catarina Moura
Universidade da Beira Interior

Março de 2002

“Se alguém me perguntasse o que somos, o que o homem é, responder-lhe-ia: é a abertura a todo o possível, é expectativa que nenhuma satisfação material poderá apaziguar”.
Georges Bataille, in “O Erotismo”

“Quem somos nós neste tempo que é o nosso?”¹ Onde nos situamos neste espaço-tempo urbano em que a caleidoscopia dos *media* e a onnipresença da técnica impõem um ritmo de tal modo frenético e desenfreado que não deixa tempo para reflectir? Onde nos situamos neste imenso abismo escavado pela técnica no seio do real?

A experiência está em crise, diz-nos Walter Benjamin em meados do século passado. Afirma-o ao diagnosticar na falência da arte de narrar a alienação dessa capacidade aparentemente inalienável que é a troca de experiências. Há algo de visionário, de premonitório no entendimento que Benjamin tem dos efeitos da técnica, detectando no excesso de imagens com que o sujeito é diariamente confrontado a fonte do empobrecimento da sua experiência real,

da substância da “vida vivida”. Não falta hoje quem concorde com o diagnóstico benjaminiano da experiência em crise. Mas talvez em crise esteja não a experiência mas apenas uma noção de experiência, assente em padrões profundamente alterados pela devoradora evolução de uma técnica tornada tecnologia.

I. Há uma “vontade inscrita em nós de exceder os limites”², uma vontade histórica, que nos define como espécie, de tocar o extremo, uma fome de eternidade, um desejo febril, poético por vezes, de ultrapassar essa fronteira última entre o humano e o divino. Essa vontade deixou, a dada altura, de caber no espaço clássico, progressivamente insuficiente para abarcar o agir humano – um agir marcado por um poder de criação apoiado na técnica e que leva o sujeito a comparar-se com Deus e, nesse gesto, a matá-lo e a substituí-lo por um *deus ex machina* que cumpre o que o primeiro durante séculos só prometeu.

O fascínio humano pela máquina passa pela possibilidade de realizar o sonho. O

¹Michel Foucault cit. por Cruz in Revista de Comunicação e Linguagens #25/26, 1999.

²Bataille, 1998.

homem sonha, a máquina concretiza. E o homem sonhou um espaço-outro onde a realização não encontrasse limite, um espaço aberto, ilimitado, rizomático, definido em função do desejo, sem ruído. Um espaço que é pura lógica, ideia e comunicação.

Vivemos a vertigem de um tempo que nos ultrapassou. “Como nómadas telemáticos, libertámo-nos dos constrangimentos de uma coincidência histórica entre o *tempo* e o *espaço* e ganhámos o poder de estar em todo o lado sem sairmos do mesmo sítio”³. O “imenso continente do possível” abriu-se ao homem comum à medida que as tecnologias de informação foram transferindo para a esfera quotidiana características até então exclusivas do divino. O mundo virtual que nos apresentam é o mundo da infinita possibilidade, cuja proeza última parece ser permitir que o sujeito abandone a passividade da relação que ainda mantém com a imagem e participe activamente no interior da mesma – estando *na* imagem, *sendo* imagem.

Espaços lineares, posições fixas, perspectivas estáticas vão, cada vez mais rapidamente, sendo ultrapassadas por *media* que, ao adicionar a velocidade ao espaço e ao tempo clássicos, eliminam o *aqui* em função do *agora*, colocando a tónica num tempo real que se define como amputação de um tempo a três dimensões – passado e futuro implodem no eterno presente. Esta contracção espaço-temporal operada pela introdução da velocidade na técnica devolve-nos um mundo real perdido como distância e finitude, ao mesmo tempo que nos apresenta esse espaço-outro que a técnica racionalizada implantou na nossa geografia mental.

³Kerckhove, 1997.

“Sonho com uma casa” - dizia Flusser - “com paredes que podem ser modificadas em qualquer altura, com um mundo cuja estrutura não seria mais do que uma expressão das minhas ideias”⁴.

Este espaço, pura abstracção matemática, assente nos formalismos da ciência da computação e no desenvolvimento dos sistemas multisensoriais, tem tido na ficção, muito especialmente no cinema, o seu principal explorador. Esta dimensão ficcional contribui para que continuemos a olhar para este *espaço* como um possível longínquo, muitas vezes como impossível, quase sempre como irreal. Mas a realidade anda a par com a ficção. Mergulhar em ambientes tridimensionais, imergir na paisagem digital, já não são experiências exclusivas do património imaginário. E se ainda não são experiências correntes, o mesmo não poderá dizer-se da Internet, o *fetich*e tecnológico do momento. A liberdade de viajar sem peso nem contrariedade para qualquer ponto do planeta faz do sujeito contemporâneo um ser comunicacional imbuído de uma universalidade que não deixará de o definir como pessoa.

Tal como o barco pirata de que fala Michel Foucault, também o espaço digital é “um pedaço de espaço flutuante, um lugar sem lugar, que existe por si próprio, que está fechado sobre si próprio e ao mesmo tempo se abandona à infinitude”⁵. Não é fácil compreender o digital como *topos*. Não poder visualizá-lo é para o humano tão estranho como conceber o infinito. Ao contrário do espaço clássico, este não tem qualquer referência à medida humana. O sujeito como

⁴*cit.* por Bragança de Miranda, 1998

⁵*cit.* por Bragança de Miranda *in* Revista de Comunicação e Linguagens #25/26, 1999

centro do mundo perde agora totalmente sentido, num espaço cuja imensidão anula, antes de mais, o conceito de centro.

Rizomático, aberto a todas as possibilidades lógicas de circulação, o virtual digital opõe ao universo palpável da geometria clássica um espaço fluído, transparente, oferta de múltiplos percursos e possibilidades infinitas – o *ciberespaço* que William Gibson descreve em 1984 como “alucinação consensual” e que é agora experimentado diariamente por milhões de pessoas.

Há na relação do sujeito com a ideia de realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório e psicótico. A absoluta libertação de si que essa relação implica – libertação que é sempre desdobramento, libertação que é também ou sobretudo diluição, libertação que é ausência ao mesmo tempo que é *hiperpresença* – influi inevitavelmente na imagem que o sujeito tem de si enquanto subjectividade corpórea. O “ser no mundo” passa a “ser nos mundos”, sujeito enquanto presença e ausência, subjectividade encorporada e desencorporada, matéria e imagem.

II. “(In virtual reality) you don’t need a body; you can be a floating point of view. You can be the mad hatter or you can be the teapot”.⁶

A transformação de uma certa noção de experiência está hifenizada à transformação de uma noção de sujeito. A partir do momento em que consegue conceber-se como *ponto de vista flutuante*, a visão que o sujeito tinha de si tem necessariamente que mudar. A liberdade individual passa a estar ligada, entre outros, à possibilidade

⁶Idem.

de produção de novas figuras a partir de si, possibilidade essa oferecida pela técnica como novo registo do que Fernando Pessoa chamou “mecanismos de outrar”, isto é, de multiplicar (e, no mesmo gesto, dividir) o *eu*. Mecanismo que Ieda Tucherman designa por “princípio de identidade *prêt-a-porter*” e do qual sublinha o perigo e a perversidade, descrente do potencial de sociabilização da rede. Na condição fragmentária e acidentada do *self* enquanto corpo incessantemente possuído e desposuído, conectado e desconectado, pelos dispositivos da sociedade globalizada, adivinha-se a desintegração da figura, a *mîse-en-abyme* de um sujeito em vertigem, fragmentado até ao infinito nesse espaço que lhe permite ser quantos de si desejar sob o anonimato de máscaras textuais e imagéticas.

1. Da ideia de sujeito como *ponto de vista flutuante* emergem duas considerações decisivas, que fazem do nosso tempo a incubadora de uma tensa substituição do humano pelo pós-humano (não necessariamente inhumano). Por um lado, manifestam-se as múltiplas possibilidades de representação abertas pela simulação. “You can be the mad hatter or you can be the teapot” - no fundo, podemos ser quem ou o que quisermos, numa lógica do “faz-de-conta” que transpõe para essa experiência virtual características típicas do jogo. A cultura dos jogos de computador, intensa e motivante, pode já fornecer pistas para a compreensão de uma situação limite na qual se joga-ria/rá a própria vida, não só nessa lógica do “fazer-de-conta” mas sobretudo do “fazer-de-novo”. “Cada uma das nossas experiências mais profundas” – reflecte Benjamin a propósito do brinquedo e do jogo – “anseia insaciavelmente, anseia

até ao fim, por repetição e retorno”⁷. Repetição e retorno que o espaço-tempo linear da realidade material remetem para a categoria dos impossíveis. O que atrai no jogo é essa possibilidade de viver o impossível, de encarnar um personagem e viver todas as aventuras que quotidianamente nos estão interditas. De, por algumas horas, entrar num mundo de possibilidades inesgotáveis e de o fazer com toda a segurança, sem risco real. No jogo, o “fazer-de-novo” abre espaço para o erro que, numa lógica da repetição, perde a sua condição de estigma. Errar, perder, morrer significam apenas começar de novo, sem maior drama que uma frustração logo substituída pelo pulsar da adrenalina provocado pelo retomar da aventura. Benjamin cita um ditado de Goethe segundo o qual “tudo seria perfeito se o homem pudesse fazer as coisas duas vezes”. No jogo pode fazê-lo as vezes que forem necessárias para atingir a perfeição. À irreversibilidade da decisão humana opõe-se a reversibilidade absoluta - fim da angústia, da ansiedade e do medo de falhar.

Ao mergulhar como *outro de si* num espaço que não parece sujeito a qualquer lei e que foi configurado em sua função, o sujeito sente que tudo lhe é permitido. A liberdade (traduzida pela multiplicidade de situações de opção e livre-arbítrio), ainda que ilusória, é sempre aliciante e pode viciar a partir do momento em que o sujeito sente que é ali que encontra o que procura, uma sensação acentuada pela crescente aproximação do jogo ao real. Cada vez mais é a perseguição do real que move a simulação, a integração no virtual do “acontecer do acon-

⁷Benjamin, 1992.

tecimento”⁸, de uma imprevisibilidade ainda não contemplada na realidade digitalmente construída. Deste modo, estaria finalmente criada “a” realidade virtual, o simulacro perfeito, capaz de reunir o imprevisível e o sentir característicos da realidade com o fim da contingência, do esforço, do obstáculo e do ruído num mundo asséptico, puro, dado como instantaneidade, simultaneidade e infinitude.

O *Game-pod* que Cronenberg apresenta em “eXistenZ” sugere, em muitos pontos, este simulacro perfeito. O eXistenZ é tão realista (“I feel just like me” diz Pikul quando “entra” no jogo) que os jogadores não conseguem estabelecer qualquer distinção entre aquela realidade e a que ficou a guardar os seus corpos semi-adormecidos. Neste jogo sem regras ou objectivos definidos, há que jogar para se saber que se está a jogar. Allegra, a inventora do *Game-pod*, convida Pikul para jogar consigo (“Foge da tua jaula, Pikul” desafia Allegra, aludindo à vida como sendo o mínimo espaço possível para a acção humana), algo que ele aceita com relutância, devido à fobia que sente em relação a qualquer tipo de perfuração cirúrgica no seu corpo. É-lhe instalado um *bio-port* (literalmente um portal biológico) na extremidade inferior da coluna, através do qual se liga ao *Game-pod*, cujo funcionamento é gerado pela energia emanada pelo seu sistema nervoso. O jogo começa e, após uma sensação inicial de profunda emoção pelo reencontro com os sentidos que julgava adormecidos no “mundo real”, Pikul começa a sentir-se vulnerável (“Quero voltar ao meu corpo. À minha vida. Sinto que estou a perder a estru-

⁸Rötzer in Revista de Comunicação e Linguagens #25/26, 1999.

tura.”). Ao pausar o jogo, abre os olhos e é a própria vida que agora lhe parece irreal. A vida continua a parecer o jogo - uma confusão que é ela mesma substância do filme, que termina com alguém a perguntar: “Digam-me a verdade - ainda estamos no jogo?”.

Apesar de ser o jogo que todos os jogadores esperam ver concretizado, eXistenZ ainda não está absolutamente aberto ao real. Embora o jogador não esteja consciente do *plot* que o aguarda, é conduzido por um esquema pré-definido, que não deixa o acontecimento “acontecer”. As próprias personagens que compõem o jogo são ainda muito limitadas, reagindo exclusivamente a frases previstas para despoletar determinadas respostas e acções da sua parte.

Independentemente de não ser ainda o jogo perfeito, eXistenZ sugere já essa transformação da substância da experiência e do sujeito que se tem procurado analisar. Há desde logo uma visão do corpo como mediação absoluta entre dois mundos que, ao mesmo tempo que confirma a carne como material de trabalho das tecnologias contemporâneas, paradoxalmente também a apresenta sacrificada em função de uma identidade desencarnada, sublimada pela mente.

A ideia do corpo como *interface*, substituindo a técnica na sua função mediadora, torna clara a crise da própria ideia de mediação, resultado de uma relação ao mundo de que se ausenta progressivamente a noção de necessidade e instrumentalidade, abolidas por uma intelectualização profunda das ligações. Há algo na lógica maquínica que a distancia do utensílio ou da ferramenta. Algo que já havia sido pensado por Hegel no início do século XIX, ao analisar na passagem do trabalho efectuado pelo homem ao trabalho efectuado pela máquina uma passagem

da realidade para a possibilidade. A principal característica da máquina, segundo Hegel, é a sua capacidade de fabricar não só o real como o possível – um possível formal que, como tal, ao abrir espaço para a concepção de todas as formas possíveis, desemboca hoje numa total abstracção intensificada pelo virtual.

Diz Pierre-Maxime Schul⁹ que “é do uso que fizermos da técnica que dependerá a nossa felicidade e o sucesso ou fracasso da experiência humana”. Do uso, da instrumentalização da técnica, advém acima de tudo a possibilidade de a controlar - uma questão pertinente num momento em que a ideia de necessidade que preside historicamente à inovação técnica se desvanece à medida que essa mesma técnica evolui para uma logotécnica, para uma técnica racionalizada, uma técnica discurso, que tende progressivamente para a imaterialização.

2. O desaparecimento do objecto enquanto matéria compromete-o igualmente enquanto mediação “dentro de um agenciamento que se acelerou até à velocidade da luz”¹⁰, o que nos conduz à segunda consideração que deriva da ideia de sujeito como *ponto de vista flutuante*. Ao propor a ligação directa entre o computador e o sistema nervoso central, ao eliminar a distância e a mediação, a tecnologia está a pôr em causa o corpo como lugar do sujeito e da experiência.

A relação técnica-corpo surge cada vez mais como amputação e/ou substituição, tanto ao nível material como imaterial. A fa-

⁹*cit.* por Bragança de Miranda in Revista de Comunicação e Linguagens #4, 1986

¹⁰*Idem.*

miliaridade do humano com a prótese deixa antever a falência da carne. Hoje é o dedo que navega (“let your finger do the walking”). Amanhã será (poderá ser) a projecção do sujeito, o seu clone electrónico, que se dará como desejo e experimentação.

Entender o sujeito como corpo é reconhecer-lhe limites que ancoram nesse corpo, directamente ligado à ideia - verdadeira fobia humana - de finitude. O corpo é muitas vezes visto como um empecilho para a realização dos desafios que o futuro apresenta à humanidade, crença que desemboca inevitavelmente numa *teoria da desencarnação*. Lyotard é um dos teóricos contemporâneos que sustenta que a evolução da técnica desembocará inevitavelmente na emergência de configurações técnicas desincorporadas, dotadas da natureza leve da linguagem. Esta “irresistível atracção por soluções puras”¹¹ já havia, aliás, sido referida por Gehlen a respeito da evolução perfeita da técnica.

A ideia da desincorporação como inevitabilidade não é nova. Já no início do século XX o físico anglo-irlandês John Desmond Bernal, no seu livro “*The World, the Flesh and the Devil, Three Enemies of the Rational Soul*” (1926), defendia que, sendo o conhecimento a finalidade da existência humana, o sujeito deveria renunciar consciente e deliberadamente ao corpo, transcendendo a sua condição biológica para perseguir a vocação cognitiva da espécie sob outras formas ontológicas. O extremismo quase ficcional da sua teoria foi fonte de inspiração para uma das mais significativas distopias do fim do milénio: *Brave New World*, de Aldous Huxley.

¹¹*Ibidem.*

Também Hans Moravec fala de um *pós-biológico* resultante do divórcio literal entre a mente e o corpo. A separação seria concretizada fazendo a remoção cirúrgica das funções mentais do cérebro humano e a sua *transmigração* para um computador como software.

A possibilidade de um pós-biológico, de um pós-humano, é analisada por Katherine Hayles, para quem o que está a desaparecer não é o corpo material mas uma visão abstracta do corpo como base natural do eu. Nas *teorias pós-humanas*, o corpo é visto como um acidente e não como uma inevitabilidade histórica, acolhendo consequentemente a fusão homem-máquina como uma evolução natural e desejável. Deste hibridismo metamórfico emergem criaturas que, desde Mary Shelley, integram o nosso imaginário envoltos numa aura simultaneamente poética e apocalíptica, que se traduz num sentimento misto de fascínio e terror. O monstro há muito deixou de ser o temível dragão que aprisionava princesinhas em torres inacessíveis. Agora é um *cyborg* - que se anuncia como absoluta invasão e apropriação do espaço humano. Esta figura que surge do encontro entre o humano e a tecnologia vem perturbar a identidade ao apresentar a possibilidade de contaminação do próprio, inaugurando um novo capítulo na história dos medos e das fobias humanas. E no entanto, apesar da repugnância e do horror que desperta em nós a ideia de fusão com o inorgânico, há muito que esta vai sendo preparada por uma convivência progressivamente mais fácil e desejada com as mais variadas próteses – óculos, lentes de contacto, *pacemakers*, mãos, pés, pernas... uma imensidão de apoios e substitutos para as mais variadas funções, que levaram a

socióloga Donna Haraway a concluir que, sem nos apercebermos, todos nós já somos *cyborgs*.

III. A natureza por vezes exacerbada destas ideias ancora no impacto negativo que a obsolescência do corpo tem no ser humano, obrigando-o a enfrentar-se como ser finito, a enfrentar a morte. O medo da morte abre espaço para o sonho de um corpo invulnerável, sem fraquezas, afecções ou patologias – pura lógica e funcionamento. Mas não haverá um sentir humano cujo sentido resida precisamente na sua finitude, nas suas falhas e nas suas angústias, na singular capacidade de desejar, de sentir dor e prazer?

[“*Are you human or are you spirit?*”
– “*I am sorrow.*”]¹²

O corpo não é apenas um invólucro que possa ser inconsequentemente deixado para trás. Há no *corpo vivido* algo que conta uma história e que, ao fazê-lo, individualiza o sujeito, unificando a experiência, atribuindo-lhe sentido. Não existe um corpo mudo, puro objecto de análise, como o perspectivou o positivismo, ou mero habitáculo de uma alma que o anima, função atribuída por uma tradição cristã cuja influência só lentamente foi sendo superada.

Ao instituir o corpo como “o lugar e o meio do nosso estar no mundo significante”¹³, a Fenomenologia contribuiu decisivamente para o fim da dualidade corpo-alma,

¹²*cit.* de *LadyHawke*, filme realizado por Richard Donner em 1985 e protagonizado por Michelle Pfeiffer, Rutger Hauer e Matthew Broderick.

¹³Fontanille *in* Revista de Comunicação e Linguagens #29, 2001.

físico-psíquico, sensível-inteligível. Elegendo temas como a carne e o corpo próprio, o pensamento fenomenológico transforma essa dualidade em dialéctica, demonstrando que a consciência, existindo como encarnação, não pode declarar-se autónoma desse corpo que a envolve e que, por outro lado, o corpo só é próprio porque contém essa mesma consciência. O sensível e o inteligível deixam assim de ser vistos como partes diferentes e necessariamente apartadas – na sua reunião celebra-se um sujeito uno e *afectado*, que se define na relação que mantém como o outro e com o mundo.

A visão do corpo como um todo só é possível, na perspectiva partilhada por Didier Anzieu e François Dagognet, devido à existência da pele, que funciona deste modo como lugar da identidade do sujeito. O eu-pele - *moi-peau* de que fala Anzieu - é a apresentação de uma figura englobante e elíptica que tem na pele o limiar, a fronteira, a envolverência que define o *topos* do sujeito e que é, ao mesmo tempo, superfície de contacto e de inscrição, abertura, comunicação bidireccional - não só entre o eu e o outro mas também, no próprio corpo (ou no corpo dito próprio), entre verso e reverso, interior e exterior.

A vocação comunicacional uniformemente reconhecida como essência do ser humano é também uma vocação do corpo – de um corpo de cuja relação ao mundo emerge o sentido desse mesmo mundo. Eu sou este corpo físico, esta estrutura, este volume espesso e opaco. Eu possuo este corpo, como ele me possui a mim.

Mas eu sou também esse corpo sublimado que a tecno-logia transformou em imagem sem carne. E é como habitante deste mundo actual que me exhibe como subjectividade

a um tempo encarnada e desencarnada que devo procurar definir-me.

Conclusão

O sujeito universal, omnipresente, inaugurado pelas novas tecno-logias da informação teve como consequência imediata a desintegração das figuras e das referências visíveis, entre elas o outro. Sendo a alteridade a principal referência da mesmidade, estando a produção de sentido dependente da reciprocidade e do “contágio” entre os corpos (como defendeu Greimas a propósito de uma semiótica de acção e interacção entre sujeitos), é inevitável que a perda do outro tenha consequências directas na subjectividade. Desde logo o drama de ter que produzir o outro na sua ausência. De ser ele próprio ausência para o outro e para si mesmo.

Deste encontro desincorporado no espaço digital o sujeito emerge como ideia de si e é essa ideia que comunica ao outro. Uma ideia sem rosto, sem corpo, sem lugar. Uma ideia imagem - construída à medida do simulacro que a envolve e em resultado directo do permanente encontro/desencontro do corpo com o seu *outro-sublimado*, fabricado pelas novas tecnologias.

As referências em relação às quais geríamos a nossa relação com o exterior – assentes num espaço “grâce auquel je me situe par rapport à celui qui est à côté de moi, celui qui me touche au sens physique”¹⁴ - acham-se reduzidas a duas: *on* e *off*. A experiência quotidiana do sujeito contemporâneo encontra-se marcada pelos diversos dispositivos que o ligam e desligam do que o rodeia. Telemóvel, televisão, internet, jogos de com-

putador, ... ligar/desligar - ligar/desligar - ligar/desligar - ligar/desligar... O sujeito salta de máquina em máquina, funde-se com ela, dilui-se nela, exige tudo dela como ela exige tudo de si. Com isso algo se perde - algo se cria - algo se transforma.

Não se pretende aqui contribuir nem para o endeusar nem para a diabolização da técnica, muito menos fazer uma avaliação qualitativa do tipo de experiência que as novas tecnologias permitem actualmente. Não se discute, portanto, o empobrecimento da experiência - afirma-se que o nosso estar no mundo mudou com a influência progressiva da técnica e tenta-se deixar espaço para que, ao aceitar essa transformação, se aceite que possa não ser totalmente negativa, tal como não será por certo totalmente positiva.

A nossa época está ainda impregnada de um discurso profundamente maniqueísta, incapaz de encontrar um meio termo entre o utópico e o distópico - entre a perspectiva do humano como ser essencialmente comunicacional, socorrendo-se de dispositivos que permitem a resolução progressivamente acelerada dessa vocação através do crescente depuramento de formas e linguagens - e, por outro lado, a certeza de uma subjectividade inalienável do corpo que a ancora ao real, desse corpo cuja amputação e abandono surge como a mais violenta e intolerável das ideias. Só no momento em que uns acalmarem da euforia experimentalista que de distração se transformou em verdadeira *addiction* e outros aceitarem que poderá não ser terrífica essa experiência sinestésica e angelical anunciada pela tecno-logia, é que poderemos saber “quem somos nós neste tempo que é o nosso”.

¹⁴Virilio, 1984.

Bibliografia

- BABO, Maria Augusta (2001), *Para uma semiótica do corpo*, in Revista de Comunicação e Linguagens #29: O Campo da Semiótica, Lisboa: Relógio D'Água
- BATAILLE, Georges (1998), *O Erotismo*, Lisboa: Antígona
- BAUDRILLARD, Jean (1981), *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D'Água
- BENEDIKT, Michael (ed.) (1992), *Cyberspace*, Cambridge: MIT Press
- BENJAMIN, Walter (1992), *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio D'Água
- BRAGANÇA DE MIRANDA, José (1986), *Reflexões sobre a perfeição da técnica e o fim da política na modernidade*, in Revista de Comunicação e Linguagens #4: Tecno-Lógicas, Porto: Edições Afrontamento
- BRAGANÇA DE MIRANDA, José (1998), *O controlo do virtual*, in Bocc – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=miranda-controlo.html)
- CRUZ, Maria Teresa (2000), *Da nova sensibilidade artificial*, in Bocc - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html)
- FONTANILLE, Jaques (2001), *Máquinas, Próteses e Impressões, O Corpo pós-moderno (a propósito de Marcel Duchamp)*, in Revista de Comunicação e Linguagens #29: O Campo da Semiótica, Lisboa: Relógio D'Água
- GIL, José (1981), *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa: Relógio D'Água
- HAYLES, Katherine (1999), *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, University of Chicago Press
- KERCKHOVE, Derrick de (1997), *A pele da cultura - uma investigação sobre a nova realidade electrónica*, Lisboa: Relógio D'Água
- LANDOWSKY, Eric (2001), *Fronteiras do Corpo - Fazer signo, fazer sentido*, in Revista de Comunicação e Linguagens #29: O Campo da Semiótica, Lisboa: Relógio D'Água
- LEVY, Pierre (1999), *Cibercultura*, São Paulo: Edições 34
- LYOTARD, Jean-François (1989), *A condição pós-moderna*, Lisboa : Gradiva
- MOURÃO, José Augusto (2001), *Hibridismo e Semiótica - os quase-objects*, in Revista de Comunicação e Linguagens #29: O Campo da Semiótica, Lisboa: Relógio D'Água
- Real Vs. Virtual : Revista de Comunicação e Linguagens # 25/26, Março 1999, Lisboa: Edições Cosmos
- Tendências da Cultura Contemporânea: Revista de Comunicação e Linguagem #28, Outubro 2000, Lisboa: Relógio D'Água

VIRILIO, Paul (1984), *L'horizon négatif. Essai de dromoscopie.*, Éditions Galilée

Entrevista a Ieda Tucherman por Luís F. Teixeira *in* INTERACT, Revista On-line de Arte, Cultura e Tecnologia, #3, Julho de 2001 (<http://www.interact.com.pt/interact3/>)