

# O PENSAMENTO ESPINOSISTA NA ARTE COMPUTACIONAL

Carlos C. Praude<sup>1</sup>

Fábio Liborio Rocha<sup>2</sup>

## Resumo

Partindo do pensamento espinosista, analisaremos a arte computacional enfocando o campo da imagem em movimento pelos atributos daquilo que compõe o objeto em sua potência de afeto ao interagente. O objeto computacional proposto, denominado objeto modal, visto como veículo de expressão e de estética pode interferir na produção artística, atuando como criador por meio da composição de seus atributos, a saber: transparência, volume, curvas, suavidade, textura, cor, e potencialidade de movimentação, dentre outros. O objeto artístico, no sentido espinosista, é fundamentado no conceito de atributo, percebido enquanto substância, constituindo assim, um objeto singular caracterizado pela sua própria essência. Nesta ética modal, o conceito de modo (infinito ou finito) é definido como afecção da substância, decorrente do poder de auto-afecção. Ou seja, o movimento da imagem do objeto artístico é decorrente da sua potência e capacidade de auto-afecção, inerente em sua própria estrutura, que é em verdade a origem da estética que molda o objeto, capaz de se atualizar em eventos produtores de sentidos, que retornam como criação ao interagente.

Palavras-chave: estéticas tecnológicas, imagem, arte computacional, Spinoza.

## INTRODUÇÃO

O objetivo geral de nosso artigo será o de desenvolver um modelo de análise teórica através da ética do filósofo holandês Baruch de Spinoza (2008), em português, *Espinosa*. Percebemos uma proposta de interdisciplinaridade com o enfoque na arte computacional pensada em Pierre Levy (2011, p.90) quando afirmou

---

1 Carlos C. Praude: Doutorando em Arte e Tecnologia no Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília (PPG-Arte/UnB). Mestre em Arte e Tecnologia pelo PPG-Arte/UnB. Pós-graduado em Engenharia de Software e Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados pela Universidade Católica de Brasília. Professor e pesquisador nos cursos de Sistemas de Informações e Jogos Digitais no Centro Universitário UDF em Brasília. Contato: [ccpraude@gmail.com](mailto:ccpraude@gmail.com), [www.carlospraude.com](http://www.carlospraude.com).

2 Fábio Liborio Rocha: Doutor em História pela UFPR, Mestre em Filosofia pela UGF, Graduado em História pela UFRJ. Professor de Filosofia no curso de Psicologia do Centro Universitário UDF em Brasília. Professor de Filosofia e pesquisador de Estética do Filme, no curso de Cinema do IESB em Brasília. Contato: [liborio.fabio@gmail.com](mailto:liborio.fabio@gmail.com), [www.wimwenders.com.br](http://www.wimwenders.com.br).

que há uma interface entre as especulações filosóficas e o mundo virtual; foi por este motivo que nasceu o objeto do nosso presente artigo. Há de fato, muitas similitudes entre os dois campos de conhecimento. O objeto-modal da arte é um ente cuja aquisição se tornou instrumento para que um Ser conceba artisticamente a sua máxima potência esteticamente; é o esforço (*conatus*), na fala espinosista, do artista computacional ou fílmico, pois os filmes atuais são tecnológicos, digitais e em 3D. A escolha deste objeto decerto não pode ser gratuita, pois foi pensada dentro da ética do artista. Spinoza (2008), bem como Pierre Levy (2011), nos garantem algumas distinções muito importantes sobre o pensamento e a arte computacional, a imagem e o movimento da obra de arte. Na arte, o autor é uma atribuição do pensamento e o atributo extensão produzirá corpos, pois é a exteriorização do pensamento. Este é o objeto da arte segundo o modelo espinosista. Tal dimensão autoral coloca-nos o fato de que a criação artística computacional produzirá corpos, constituído de atributos que materializam um pensamento, como um objeto modal do atributo da mente artística criadora. Tais atributos, conforme veremos mais adiante, serão sempre atributos do pensamento, de ideias, conformando uma ética e estabelecendo uma estética.

Embora autônomos, participam o objeto-modal computacional e seu movimento dos afetos de uma estética autoral do artista e por isso são isônomos, pois partiram de um mesmo princípio causal que fora uma racionalidade matemática do Ser, mesmo geométrica e inerente à própria computação que tem como base os códigos numéricos. Diante de tal desafio, Pierre Levy (2011, p.101) diz que “é precisamente o meio de eclosão e de desenvolvimento de linguagens imagéticas que se formará a trama da inteligência, ou melhor, a imaginação coletiva”. A questão do *intelecto*, por exemplo, são duas interfaces possíveis entre os dois pensadores, onde Spinoza (2008) pensou em *Ética*, na definição n.º 1, da 1ª proposição, como uma questão do princípio de individuação, enquanto Pierre Levy (2011) pensara no coletivo que agora faz parte do *métier* da Tecnologia da Informação e Comunicação.

## **1. A ARTE COMPUTACIONAL É UM AFETO DO SER QUAL TORNA POTENTE UMA IMAGEM.**

Pensamos na ideia de Jonathan Bennett (1990, p.45) sobre o sentido último de Spinoza sobre a imagem. Admitiu que todo corpo possui uma imagem, mas esta é imaginada pelo Ser, qual será o mediador da percepção desta, uma contraparte mental de sua forma, mas não exatamente um retrato exato. A noção universal de *homem* é um bom exemplo, pois ela é resultado de uma acumulação

grandiosa de imagens mescladas. Nesse sentido, Spinoza pensava que mesmo no imaginar individualizado de cada um, este imaginar será híbrido. Lembremos que a noção de individualidade é uma novidade na filosofia, desmembrada a partir de Spinoza. O universal em Spinoza, portanto não é perfeito se ele foi imaginado pelo Ser individual que será uma fração do coletivo.

Assim, as imagens, concordam Mariana de Gainza (2011) e Marcos Gleizer (2005), são modalidades de percepção fundamentais para entendermos a função cultural da arte nos dias de hoje, na pós-modernidade. Desta forma, com a difusão dos meios audiovisuais informatizados, a maneira de perceber a realidade da arte, muda as considerações contemporâneas através das tecnologias que a envolvem hoje. Na esteira das investigações de Pierre Lévy (2011), considerando que as técnicas de transmissão e tratamento das mensagens modificam as relações sociais, é preciso perguntar qual será o futuro das atividades cognitivas. O impacto das técnicas sistematizadas (entendido como um processo social) sobre as instituições sociais (sistemas educativos, comunicação, arte, formatos de trabalho, relações familiares, imaginário, entidades, organizações políticas etc.) tem sido formadoras em caráter estético, embora abordado em vários matizes em um mundo agora globalizado pela internet. Um tipo diferente de ecologia cognitiva vem se instalando com a multiplicação de possibilidades tecnológicas. Mais uma vez Pierre Levy (2011, p.210) afirma que nos dias atuais “não se sabe jamais se um acontecimento é da ordem da ciência, da técnica da ação, da cultura, do pensamento ou de várias dessas interfaces”.

A segunda parte do problema tem um caráter de relato de experiência como discurso estético do artista computacional e da nossa proposta do escopo teórico defendido em Spinoza. Tal como Pierre Levy (2011, p.145) nos faz refletir, uma imagem bem como um signo pode ser multiplicado pela mídia, milhares de vezes. Nós chamaremos isto de potência criadora artística virtual. O objeto da arte se redimensiona perante a possibilidade da potencialização da representação do objeto, como imagem. Por afeto, podemos lhe dar nome, seu conceito, sua imagem, sua percepção, signos. Logo, as estéticas tecnológicas, a arte computacional e a visão computacional processam e reproduzem a imagem. Ora, mas a internet é hoje o mais universal e imediato espaço virtual de reprodução, de difusão da arte. As imagens agora potencializadas pelas estéticas tecnológicas fazem toda a realidade passar para o lado do signo: os fatos, as pessoas e as obras artísticas são signos. Chegamos então à *função* da estética da tecnologia computacional segundo ainda Pierre Levy (2001, p.136), onde o autor expõe:

A organização de processos de criação coletiva é igualmente típica das artes do virtual: colaboração entre iniciadores (artistas) e participantes,

colocação em rede de artistas concorrendo à mesma produção, registro de vestígios de interação ou de percurso que terminam constituindo a obra, colaboração entre artistas e engenheiros.

Paralelamente, com efeito, o objeto-modal computacional que existe virtualmente, tem, no entanto um autor concreto que o afeta - o *Ser* -, pois lhe dará linhas e pontos, conceitos geométricos (a função última da obra *Ética* de Spinoza) e matemáticos (base numérica do modelo computacional) conforme veremos mais adiante. Bense (1975, p.55) pensou sobre o problema da percepção humana, não somente como relação matemática na obra de arte, mas também na relação entre signo e objeto.

Spinoza (2007, p.31) tangencia uma análise minuciosa onde “há uma percepção em que uma coisa é percebida unicamente por sua essência ou pelo conhecimento de sua própria causa”. Observamos que em sua obra *Tratado da Reforma do Entendimento*, o filósofo reflete sobre o entendimento das coisas, ou seja, a análise dos objetos. Spinoza (idem, p.61) argumenta que se “uma coisa, que é composta de muitas partes, for dividida em suas partes mais simples pelo pensamento, (...) toda confusão desaparecerá”. Em sua visão, “deve-se somente tomar o cuidado de relacionar a existência da coisa à sua essência e, ao mesmo tempo, estar atento à ordem da natureza” (idem, p.63). Spinoza conclui que “a via correta da pesquisa consiste em formar pensamentos a partir de uma definição dada, o que se processará mais exitosa e mais facilmente quanto melhor tivermos definido uma coisa” (idem, p.83).

Nesse sentido, Spinoza inicia sua obra *Ética* com um conjunto de definições necessárias para a elaboração de proposições filosóficas. Destacamos, para o desenvolvimento deste trabalho, as definições de 3 a 5 (2008, p.13):

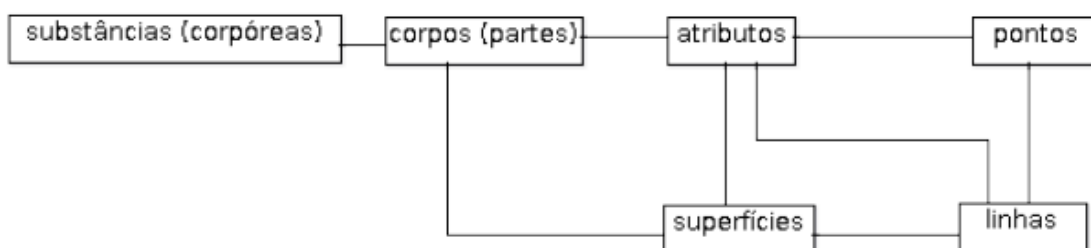
3. Por substância compreendo aquilo que existe em si mesmo e que por si mesmo é concebido, isto é, aquilo cujo conceito não exige o conceito de outra coisa do qual deva ser formado.
4. Por atributo compreendo aquilo que, de uma substância, o intelecto percebe como constituindo a sua essência.
5. Por modo compreendo as afecções de uma substância, ou seja, aquilo que existe em outra coisa, por meio da qual também é concebido.

Isso posto, iniciamos então a nossa reflexão sobre um possível objeto computacional partindo da proposição n.º 15, apresentada por

Spinoza na 1ª parte da obra *Ética* (2008, p.35-37), onde o filósofo observa que:

A substância corpórea é composta de corpos, ou seja, de partes, (...) o corpo se compõe de superfícies, a superfície de linhas e a linha, enfim de pontos. (...) Pois, se a substância corpórea pudesse ser dividida de maneira tal que as suas partes fossem realmente distintas, por que, então, uma dessas partes não poderia ser aniquilada, com as outras permanecendo, como antes, ligadas entre si? (...) É verdade que, falando-se de coisas que realmente são distintas entre si, uma pode existir sem a outra e manter sua situação. (...) a matéria é, em todo lugar, a mesma, e (...) a matéria, enquanto substância, é divisível e composta de partes.

Observamos na proposição e nas definições destacadas um repertório de elementos quais estabelecem possíveis relações com a ciência da computação e a arte computacional. Sobretudo se analisarmos tal conteúdo sob o prisma da técnica da modelagem de objetos. Com as metodologias de análise da ciência da computação podemos modelar a proposição acima para um objeto computacional, tecendo assim, uma perspectiva sistêmica, na forma de um Diagrama de Classes conforme a Figura 1 abaixo.



**Figura 1 - Diagrama de Classes para a proposição n.º 15 de Spinoza**

Os modelos de objetos permitem a especificação da estrutura ou o comportamento de um sistema computacional proporcionando uma perspectiva, uma abstração, na forma de diagramas, descrevendo suas características específicas (BOOCH, 2000).

Portanto, relacionamos o conceito de *Substância*, de Spinoza, com o de *Objeto*, no contexto da Linguagem de Modelagem Unificada - UML, utilizada na abstração e modelagem de sistemas computacionais simples ou complexos. O *Objeto* é uma manifestação concreta de uma abstração de algo existente no mundo e é

representado como uma instância de uma classe conforme representado na Figura 1.

Mas lembremos da autonomia da obra de arte: somente objetos limitam objetos e afetos limitam outros afetos. Surge então uma teoria da afetividade espinosista que explica a semiótica do objeto-modal. O objeto-modal é o modo finito de uma criação artística que é infinita, sobretudo quando esta é virtual. Por outro lado, também a arte do jogo computacional possui seus próprios modos e por isso os objetos-modais não são objetos fechados e autossuficientes, finalistas, mas antes dependem de uma interação lúdica com o interagente, que assim o complementa.

## **2. TODO MOVIMENTO É VIRTUAL, POIS É UM ATRIBUTO DA MENTE.**

A arte digital, mesmo a arte computacional aplicada no cinema é uma manifestação de uma interação inteligente, pois cria para si um objeto modal. Segundo Jacques Aumont (1995), de outro modo, a arte fílmica é movimento, pois todos os *frames* são criações separadas que se encontram no todo estético do agente. É uma lei de produção, aquilo que se encontra como objeto modal em outro ser, foi deveras feito por outro agente. São estas noções que nos formam a virtualidade do movimento computacional no jogo, e sua sensação de realismo: pensamento e extensão, isto é, o movimento, coabita a mesma estética dentro do contexto da obra de arte computacional fílmica. Pensamos que é o afeto que proporciona uma estética no objeto modal na arte computacional.

Dizendo de outro modo, não há nada de especial no movimento do objeto modal que não possa ser entendido esteticamente; o movimento é uma característica ontológica da natureza e da singularidade humana de tal modo que todos os objetos estão submetidos tanto pelas leis da física, como as da virtualidade. Ocorre que a arte é um *modo* de perceber o movimento. Uma forma de fazer o outro perceber o movimento proposto por outrem, por isso nos surge uma estética, um espetáculo autoral. Conforme frisamos, para Spinoza, toda a natureza inclusive a humana “é divisível e composta de partes” (2008, p.37). São estas divisões que darão a ilusão de movimento, pois a mente tem dificuldade de perceber uma sequência prolongada de *frames*. Assim como o Ser é composto de mente e matéria, o objeto artístico é produzido pelo afeto da mente e tornado corpo no objeto da arte, por um aspecto inerente a criação humana que Spinoza (2008) denominava como *Conatus*, um substantivo masculino que significa *esforço* físico, tendência, impulso, inclinação na língua do Latim. O *Conatus* tem sentido próprio (esforço) e figurado. A cultura humana virtualiza a palavra desconectando a coisa inicial de seu sentido e multiplicando infinitamente seu uso pela estética cultural em qual está inserida e que todos contribuem para

seu usufruto. Spinoza explica o *Conatus* na sua obra *Ética*, na proposição nº 7, da 3ª parte (2008, p.175):

Por isso, a potência de uma coisa qualquer, ou seja, o esforço (o *conatus*) pelo qual, quer sozinha, quer em conjunto com outras, ela age ou se esforça por agir, isto é, a potência ou o esforço pelo qual ela se esforça por preservar seu ser, nada mais é que sua essência dada ou atual.

Nada mais atual do que Spinoza (2008) para entendermos a estética da arte computacional. O movimento que os artistas computacionais fazem-nos ver é um pensamento estético interior do artista, mas percebido externamente pelo interagente como apenas um movimento. Temos assim dois aspectos do mesmo fenômeno.

Entenda-se que em Spinoza (2008, p.167) tudo que é material é corpo como vemos na obra *Ética*, na proposição n.º 2, da 3ª parte, quando afirmou que “A mente e o corpo são uma só e mesma coisa a qual é concebida, ora sob atributo do pensamento, ora sob o da extensão”. Assim, o autor, faz criar um jogo, “uma substância” no sentido espinosista de exposição, pois a extensão que atinge um objeto é entendida pelos sentidos como *movimento*, mas para Spinoza, o mais importante que enfoquemos seria sua potência, isto é, a força que a mente modelou no objeto ao se deslocar em direção a *A ou B* em grande ou baixa velocidade. Assim, Spinoza (2008, p.79) pensa em *Ética*, na definição n.º 1, da 2ª parte, que o fulcral no Ser, não será seu ordenamento interno, mas a extensão que ele imprime ao objeto, como *potência*.

Segundo Bartuschat (2010, p.67), o corpo e seus atributos serão assim projetos-potência de conceitos mentais. Por esta proposta, Huizinga (2010, p.7) considera que o jogo se baseia na manipulação de imagens, criando esteticamente uma imaginação da realidade, transformando em verdade a realidade em imagem. Este é a tese deste filósofo holandês. Portanto, a arte em Huisinga (2010, p.188) é competição sendo *potência* em ato.

Esta concepção nos remete ao pensamento de Spinoza onde a decisão da mente e o desejo e determinação do corpo são uma só coisa, ou seja, sujeito e objeto participam de um conhecimento estético que os une. Assim como a imagem, consideramos o tratamento de vozes e sons como uma substância corpórea. Nesse sentido, os atributos da voz do interagente são processados com a intenção de afetar outros corpos. Escalas harmônicas, frequências e amplitudes sonoras podem ser utilizadas como parâmetros para a alteração de estados temporais, intensidade de brilho e tonalidades cromáticas aplicadas na superfície e na composição da imagem. Compreendemos então que o objeto computacional exerce o seu *Conatus*, sua potência e capacidade de auto-afetação, inerente em sua própria estrutura, capaz de se atualizar em eventos produtores

de sentidos, que retornam como criação ao interagente. Estes eventos desencadeados instauram a possibilidade de reflexão sobre um outro instante. O objeto artístico articula rastros de gestos do interagente que são deixados pelo caminho. A permanência imagética de atos que já se dissiparam no tempo, ações humanas, mais enxutas e executáveis, transformando o conceito de tempo e de espaço, exatamente como no conceito de *virtual* em dias de hoje.

A figura 2 apresenta um instante de uma interatividade com um interagente. Os gestos são rastreados por meio de algoritmo de visão computacional que processa imagens capturadas em tempo real por meio de uma *webcam*. As diversas partes do corpo são identificadas, os atributos são mapeados para pontos, que constituem linhas, que formam superfícies que são preenchidas por outros corpos cromáticos configurados com transparência, contorno e espessura.



**Figura 2 - Imagem criada em tempo real com o programa *Objeto-modal***

Em outro momento, com o Futurismo, também tem início a busca da agilidade, do instantâneo na tecnologia. Segundo Sylvia Martin (2005, p.8) “O Futurismo representava uma glorificação inqualificável da tecnologia, velocidade e vitalidade”. Com a arte



computacional, as distâncias se encurtaram e o mundo inteiro parece estar em movimento acelerado e ao alcance de apenas um gesto. Sylvia Martin (2005, p.8) afirma que, esteticamente na arte, o *movimento* pode ser compreendido de dois modos. Sobretudo, enquanto se é *movimento absoluto*, implicando em um intrínseco movimento de objetos, e como *movimento relativo*, gerado por um objeto em movimento com relação ao seu movimento ou ambiente estático. Ademais, temos também o movimento específico do corpo humano, que quando fotografado deve se classificado como *movimento coerente*, pois possui conotação estética segundo ainda, Sylvia Martin (2005, p.15).

Devemos perceber que hoje a internet é ilimitada e que o virtual e a arte computacional traduzem superlativos, em dinâmica com o *mega* e universal. Assim, a estética do Futurismo parte do mundo tecnológico existente visando acentuar o movimento e o dinamismo de sua velocidade.

### **3. UMA CRÍTICA DA IMAGEM NA PÓS-MODERNIDADE DE HARVEY E LÉVY.**

Fazemos uma pergunta. - Será que a pós-modernidade de Harvey (2011) não nos explicaria a presença desta virtualidade cultural nos dias de hoje? Acreditamos que sim. Harvey (2011) afirma que hoje em dia existe uma política cultural de massa qual idealiza uma ordem sistêmica da esfera do simbólico, pois ela produz imagens para todos. Há aqui segundo Harvey (2011) um julgamento estético e crítico e que a coletividade desconstrói ativamente todos os padrões de autoridade da mesma estética. Agora, há uma ênfase na instantaneidade das imagens por causa do colapso do tempo, sobretudo, pensamos, com a internet. Ocorre segundo Harvey (2011), uma produção e venda de imagens quais flexibilizam o objeto mesmo da arte entre respeitabilidade e inovação. Logo, a competição de mercado passa a ser uma competição de imagens entre empresas, pois a imagem estabelece uma identidade. Tudo é imagem, desde a aquisição de um sistema de signos tais como uma roupa de grife ou um automóvel, trazem autorrealização e significado para a vida; esta é a crítica em dias atuais na pós-modernidade de Harvey (2011). Harvey (2011) enxerga a cultura como modo um complexo de signos, significações e linguagem, originando códigos de transmissão de valores, significados sociais e códigos culturais. No filme, as imagens são rápidas, mas são seletivas pela concepção artística do fotógrafo. Há, pois, menos *Agón* (combate) do que um trabalho técnico do artista, como *Poiésis* na arte-tecnologia.

Há outro convite de entendimento à arte computacional. Aos românticos que censuram a arte e a estética tecnológica sob a acusação de reduzir a subjetividade, infere Max Bense (1975, p.147) que teremos de opor a isso o pensamento construtivo e mesmo matemático que a garante. Muito pelo contrário, foi uma discussão ontológica de nossas necessidades sociais que levaram ao surgimento de nossa civilização tecnológica. Assim, a velha oposição subjetivo-absoluta e a da objetivo-relativa, são as maiores polêmicas, segundo Max Bense (1975, p.148), na teoria do conhecimento. Há, portanto tanto uma questão estética e mesmo epistemológica da arte. Mas, contudo, a estética é criativa porque é concreta, pois existe um objeto estético, segundo Oliveira (1983, p.134). Assim pensamos que o objeto modal é desta natureza. Ele é um quase-sujeito exposto em um *não-lugar*, fluxo da consciência sendo ele ao mesmo tempo criativo, inventivo e imaginativo. O objeto existe, pois veio ao mundo e nada melhor que o virtual e mesmo a internet para expô-lo de maneira polimorfa, como obra de arte merecedora da apreciação do expectador. Trata-se de um problema de funções: a consciência é individual, mas o pensamento é coletivo, como dizia Pierre Lévy (2008, p.170).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Percebemos que a estética espinosista pode nos oferecer modelos explicativos para a arte computacional. Arte computacional, dentro do atual contexto social pós-moderno possui uma filosofia qual nos convida a um questionamento ontológico da arte (para tanto o espinosismo), além do que uma resposta puramente estética dos problemas envolvidos, tais como imagem e movimento. Artista e obra são uma só coisa, compartilhando o mesmo *self*. Deste modo, o movimento do objeto-modal, é somente a extensão do ser-artista, somente mais um dedo - estético - em sua mão, unificando mente criadora e matéria (o artista, o computador, a criação da arte computacional que é afinal material mesma). A imaginação, citada por Spinoza é chamada de *imaginatio*, é uma ideia que ele tem de objetos externos, que são imagens externas, as quais não são autorais, chamando-as de *images*, na proposição n.º 17, da 2ª parte da obra supracitada. Propomos assim com o auxílio da filosofia espinosista que todas as estéticas tecnológicas que produzem uma imagem, uma arte e visão computacional, são problemas quais devem ser entendidos como extensão corpórea do artista, pois seu corpo, sua estrutura e programação, nada mais são do que materiais a serviço de um agente, o Ser. Mas a mente é que coordena esteticamente tais conexões de matérias dentro do escopo da arte computacional que é seu segundo corpo artístico. Toda a premissa da filosofia espinosista é baseada em dois aspectos: movimento e

repouso. Assim o artista é repouso porque é o centro de partida, estético, estático. A obra é movimento, pois sua extensão enquanto obra é uma *faculdade* da potência de seu criador, o artista, onde lembramos que a arte é extensão e a contemplação da arte está continuamente refletida pela cognição do artista e do espectador. A arte não é uma dádiva, é antes um esforço (*conatus*, princípio da individuação, consciência de si) do artista para que seu labor seja digno da expressão artística e é resultado de esforço e repetição. Mas imagem e movimento deverão ser entendidos como afetos unificados da estética tecnológica do artista computacional.

Deste modo, não podemos deixar de pensar em Spinoza para conceituarmos os problemas estéticos da arte computacional, sobretudo da imagem, do movimento e objeto, que será definido por uma expressão espinosista segundo Durant (1980, p.101): “(...) a decisão da mente e o desejo e determinação do corpo são uma só coisa (...)”. Assim, arte e tecnologia são extensões apenas de nosso corpo mental.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. São Paulo: Papyrus, 2010.
- BARTUSCHAT, Wolfgang. **Espinosa**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- BENNETT, Jonathan. **Un Estudio de la Ética de Spinoza**. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1990.
- BENSE, Max. **Pequena Estética**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML, guia do usuário**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- BRASIL, Assis. **Dicionário do Conhecimento Estético**. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1984.
- DURANT, Will. **A Filosofia de Spinoza**. Tradução de Maria Theresa Miranda. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1980.
- GAINZA, Mariana de. **Espinosa - uma Filosofia Materialista do Infinito Positivo**. São Paulo: Edusp, 2011.
- GLEIZER, Marcos André. **Espinosa & A Afetividade Humana**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- HARVEY, David. **Condição Pós-moderna**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens - o Jogo como elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2001.
- \_\_\_\_\_. **A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do Ciberespaço**. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 2011.
- \_\_\_\_\_. **As Tecnologias da Inteligência: o Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.
- MARTIN, Sylvia. **Futurismo**. Tradução: de André Marcelo. Lisboa: Taschen, 2005.
- OLIVEIRA, Beneval de. **Arte e Dialética**. Rio de Janeiro: Pallas, 1983.
- SPINOZA, Benedictus de. **Ética**. Tradução: Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.
- SPINOZA, Benedictus de. **Tratado da Reforma do Entendimento**. Tradução: Ciro Mioranza. São Paulo: Editora Escala, 2007.