

Resumo

Retratos podem inspirar toda sorte de emoções e atender a um sem números de interesses, bem como podem ser utilizados com objetivos que se desviam das intenções originais de seus autores subvertendo-as para outros objetivos. Neste texto objetiva-se considerar a questão do retrato analisando-a num terreno conceitual onde as separações entre os campos do conhecimento estão borradas de forma a que se possa analisar inter-relações num contexto integrador. Palavras-chave: retrato, interatividade, neuroestética, tecnologia

Abstract

Pictures can inspire all sorts of emotions and attend a huge number of interests and can be used with objectives that deviate from the original intentions of the authors subverting them for other purposes. This paper aims to consider the question of analyzing the portrait in a conceptual terrain where the separations between fields of knowledge are blurred so that it can draw interrelationships in the integrated context.

Keywords: pictures, interactivity, neuroaesthetics, technology

Introdução

O retrato constitui um gênero de representação da maior relevância para a cultura humana. O retratos estão presentes na cultura desde os primórdios conforme relata Spivey (2005, loc 1289) quando nos apresenta um relevo sumério do reino de Ashurbanipal II (883-59 BC) que descreve o rei em sua charrete preste a disparar sua flecha em direção a um feroz leão, demonstrando sua coragem e força. Uma mensagem para os súditos conhecerem a personalidade do líder, inspirando a admiração de seus súditos e o temor aos possíveis dissidentes. Ao longo da história humana, retratos tem sido produzidos, apreciados, cultuados. Podem inspirar toda sorte de emoções e atender a um sem números de interesses, bem como podem ser utilizados com objetivos que se desviam das intenções originais de seus autores subvertendo-as para outros objetivos. O terreno conceitual onde as separações entre os campos do conhecimento estão borradas constitui o cenário das reflexões que se seguem.

Para Changeux (2013, p. 97) a produção artística, junto da atividade científica e a ética constituem os campos principais da atividade humana. Destes, as atividades que envolvem a Arte são as mais antigas e a elas se pode atribuir sua capacidade de estabelecer e reforçar laços sociais e pela produção de modos universais de comunicação intersubjetiva. O entendimento da importância da arte implica que se elimine a oposição natureza-cultura. A produção da cultura é consequência da plasticidade neuronal a que Changeux se refere como epigenética, das redes neurais em desenvolvimento. Nesse sentido o cultural é um traço do neurobiológico. Através da perspectiva que se busca conceber aqui, a Arte constitui

1. e-mail: fernandofogliano@gmail.com

uma estratégia cognitiva capaz de engajar sistemas cognitivos produtores de subjetividade, neste estudo os seres humanos, com capacidade para linguagem e, portanto capazes de construir coletivamente modelos objetivos de realidade e aprimorá-los recursivamente. Nesse processo, a arte no seu papel de participar da construção da realidade, opera sobre os sistemas cognitivos atuando preferencialmente sobre os sistemas emocionais. Um aspecto importante nesse entendimento é o de que essa atividade é tão antiga quanto a cultura e que a compreensão da arte contemporânea e das artes tecnológicas devem ser consideradas a partir de uma perspectiva dada pela teoria da evolução de Darwin. Dissanayake (2013), chama a atenção para um fato sistematicamente esquecido pelos estudiosos: de que os seres humanos evoluíram ao longo de milênios a partir de formas mais simples. Para a autora a recuperação das ideias de Darwin no século XXI pode expandir o escopo das humanidades ao incluir no horizonte dos eventos a humanidade, a vida, a mente, e obras de pessoas em todas as sociedades e períodos históricos, incluindo a pré-história. Essa ampliação implica em compreender a história evolutiva da espécie humana e sua psicologia em particular. Nesse contexto interessamos considerar que a produção cultural que envolve os retratos presentes nos mais variados recantos da cultura com os mais variados objetivos é parte integrante de nossa história evolutiva podendo ser considerado como parte de estratégias adaptativas ao meio ambiente. A adoção dessa perspectiva implica que nossos traços evolutivos, como a consciência, a linguagem e a própria cultura, emergiram para permitir a sobrevivência individual e da espécie num jogo complexo de produção de linguagem, ação e transformação do e no meio ambiente.

O Retrato: Experiência e Identidade

A função narrativa do retrato é a apresentação para o interagente, ou interator², de uma proposta para participar de uma experiência subjetiva consciente através da qual ele conheça aspectos da identidade do retratado. Essa definição contém dois aspectos que serão discutidos aqui: experiência e identidade.

A experiência consciente subjetiva é um assunto fascinante e também de grande complexidade e que não pode, por uma questão de espaço e escopo, ser amplamente apresentado aqui. Para o objetivo deste estudo, vamos recortar a questão da experiência consciente subjetiva no processo linguístico, narrativo, como parte do mecanismo cognitivo subjacente às narrativas. A linguagem é uma ferramenta cognitiva poderosa que subjaz a todas as formas de atividade expressiva capazes de conduzir a uma experiência consciente (Johnson, 2007, p. 208). Ela é o principal caminho através do qual atribuímos significado às nossas experiências e a elas damos o sentido de realidade. Palavras junto a outras formas de engajamento com o meio físico são importantes porque através delas sistemas conceituais podem ser construídos e transformados e, como isso a realidade; isto é, a maneira como percebemos e atribuímos significados

2 O termo “interator” ainda não consta nos dicionários, contudo trata-se de um neologismo frequentemente utilizado para referir ao conceito de “interagente”. Neste texto adotou-se o termo “interator” para estabelecer referencia ao conceito “aquele que interage”.

às nossas experiências.

A experiência está na base na construção metafórica e pode ser descrita como constituída de todos estruturados (*experiential gestalt*) recorrentes na experiência humana. Assim as experiências humanas são o produto dos seguintes elementos:

- *Corpo* - percepção, aparato motor, capacidade mental, constituição emocional, etc.
- *Interações com o meio físico* - movimentos, manipulação de objetos, alimentação etc.
- *Interações com outras pessoas* - em nossa cultura em termos de instituições sociais, políticas e religiosas (idem, p.116-117). (Fogliano, 2013)

A identidade é o outro aspecto que merece nossa atenção. Podemos definir a identidade como o a existência de um padrão físico, químico ou comportamental associada a alguma entidade concreta. O reconhecimento desses padrões ou algum subconjunto deles permite ao interator antecipar os resultados de suas ações em diferentes contextos. É importante sublinhar que o interator somente pode antecipar resultados de suas ações baseado nas memórias produzidas e acumuladas em experiências vivenciadas anteriormente. Antecipação é um aspecto importante da consciência, pois na medida em que o indivíduo pode prever possíveis resultados de suas ações, navegar em futuros possíveis, inventar novas soluções para o gerenciamento de situações, torna-se ciente de seus embates. O organismo consciente antecipa, reconhece seus sentimentos, sabe. O saber completa o ser e o fazer, estrutura essas ações numa narrativa. O conhecimento é o elemento que preconiza um conjunto de ações, um comportamento, que torna o indivíduo mais apto para o enfrentamento das situações decorrentes de suas relações com outras pessoas e com o meio ambiente.

O retrato: função social

A questão da identidade aponta para a dimensão social dos animais sociais, especificamente os humanos neste estudo. A vida social envolve um complexo conjunto de atividades cognitivas de forma a permitir ao indivíduo engajar-se numa rede de atividades relacionadas a grupos sociais que devem, num amplo sentido, permitir que desenvolva de forma vantajosa suas ações. Para isso deve se articular entre comportamentos colaborativos e competitivos, onde estão em jogo altruísmo e egoísmo. A vida social parece ser a atividade que mais demanda das capacidades cognitivas humanas.

Do ponto de vista da complexidade, a atividade social implica na formação de redes de indivíduos, o que significa construir organismos de níveis de complexidade maior do que aquele do indivíduo, ou agente, se quisermos nos apropriar do jargão da complexidade. As teorias da complexidade tem o objetivo de compreender de que modo novas classes de entidades se estabelecem e permanecem (Fogliano, 2009; p. 168). Holland (1995), em seu livro *Hidden Order*, descreve a tessitura do complexo a partir de propriedades e mecanismos subjacentes aos processos responsáveis por

fazer emergir, a partir da agregação de entidades mais simples, novas, e de maior complexidade com capacidade de adaptação ao meio ambiente. A complexidade é um fenômeno universal e acompanha os processos evolutivos, é crescente em pelo menos algum aspecto da constituição dos sistemas emergentes, como por exemplo: conectividade, número de agentes envolvidos, escala, composição, etc. (Fogliano, 2009; p.171). Para nossos objetivos, dentre as propriedades e mecanismos apontados por Holland, vamos nos ater a propriedade da *agregação*, já considerada, e ao mecanismo de *etiquetagem*. Na produção do complexo, as conexões não se dão de forma indiscriminada, a agregação está sempre condicionada a mecanismos de identificação.

Bem estabelecidas interações baseadas em etiquetas fornecem uma sólida base para filtragem, especialização, e cooperação. Estes, por sua vez, levam a emergência de meta-agentes e organizações que persistem mesmo quando seus componentes são continuamente substituídos. As etiquetas são, em última instância, o mecanismo subjacente da organização hierárquica – o agente / meta- agente / meta-meta-agente / ... organização tão comum aos sistemas complexos e adaptativos. (Holland, 1995; p. 15).

Mecanismos de identificação são fundamentais na formação de conexões em qualquer sistema complexo. No contexto dos sistemas sociais, especialmente nos humanos, os mecanismos de etiquetagem estão envolvidos em processos de alta complexidade. Isto porque, além cooperar e competir, o indivíduo pode tirar vantagem aproveitando das regalias sem retribuí-las, quebrando as regras de cooperação. Esta possibilidade torna extremamente importante para os indivíduos identificarem seus pares no sentido de anteciparem seus padrões de ação. O indivíduo deve fazer um grande esforço cognitivo antes de dispendir energia e recursos no estabelecimento de conexões com redes ou outros indivíduos, uma vez que existe um imperativo para participar de redes sociais, trata-se de uma questão de sobrevivência. O retrato nas comunidades humanas contribui de forma crucial para a formação de redes, isto porque diferentemente de aspectos de etiquetagem que requerem a proximidade física, o retrato permite uma interação não presencial, aumentando muito as possibilidades no estabelecimento e manutenção de conexões. Esse mecanismo de experiência da presença/ausência é fundamental para compreendermos o funcionamento do retrato como estratégia narrativa, que permite ao retratado estar presente através de sua representação. Esta constitui uma narrativa que dá aos interatores o conhecimento de seus padrões comportamentais dos retratados, com os quais podem identificar-se mesmo que à distância, no espaço e no tempo. Este interessante tema constitui o problema central para o estudo da percepção e da consciência na filosofia, psicologia e na ciência cognitiva (Noë, 2012).

É a distinta dinâmica presença/ausência das imagens que explica porque toda imagem é, ao menos em algum grau, uma oportunidade voyerista. E explica algo da carga emocional e fascinação aguda que os retratos exercem sobre nós (Noë, 2012, p.85).

Fabris (2004, p. 115) cita Barthes, em *A câmara Clara*, ao considerar que o retrato fotográfico envolve o confronto de quatro personagens:

aquele que o retratado acredita ser; aquele que desejaria que os outros vissem nele; aquele que o fotógrafo acredita que ele seja; aquele de que o operador se serve para exibir sua arte (Fabris 2004, p. 115).

A partir desse quadro pode-se perceber que a construção da identidade é um processo em que o indivíduo a constrói colaborativamente com o grupo ao qual ele deseja pertencer. Para isso ele busca uma narrativa visual de si mesmo de forma a preencher as expectativas do grupo. A pose é talvez o mecanismo mais relevante nesse processo. Fabris (2004, p. 116) lembra que para Barthes a pose constitui um mecanismo de fabricação instantânea de um outro corpo, “a autotransformação do sujeito em imagem, num movimento interativo com a objetiva”.

Um aspecto que merece atenção é o fato de que o fotografado conhece através da pose, e outros recursos narrativos que tanto ele quanto o fotógrafo articulam para a construção do retrato, como “impressionar” seus pares. Kandel (2012, loc.5707) recupera a ideia de Alois Riegel e Ernst Gombrich do compartilhamento com o observador (*beholder's share*) segundo a qual o retrato não se completa sem a interação do vedor. Este observa cuidadosamente a imagem em todos os seus detalhes na busca por compreender as intenções do autor a respeito da aparência física e a vida interior do retratado. Sob o aspecto biológico, descreve Kandel, a resposta a uma imagem pintada de uma pessoa (que aqui generalizamos para um retrato em qualquer suporte) recruta não somente a emoção do vedor, mas sua capacidade para a empatia, ou seja, sua capacidade para ler aspectos na mente de outra pessoa. É evidente que ao performar sua pose diante da câmera, o retratado e o fotógrafo também antecipam o resultado emocional que provocará nos interatores. Essa capacidade de ler a mente do outro, antecipando seus pensamentos, é também conhecida como Teoria da Mente.

Estimar e atribuir estados da mente é a maneira padrão através da qual construímos e navegamos em nosso ambiente social, ainda que frequentemente nossas estimativas possam estar erradas. Pesquisadores no campo da psicologia evolutiva consideram que a Teoria da Mente (Theory of Mind - ToM) é um traço evolutivo que deve ter emergido durante o pleistoceno, há cerca de 1,8 milhões de anos (Zunshine,2012; loc.200).

Além disso, antropólogos cognitivos estão cada vez mais cientes de que nossa habilidade para atribuir estados da mente para nós mesmos e outras pessoas é intensamente dependente de contexto. Isto implica que esta habilidade não é suportada por uma única adaptação cognitiva, mas por um aglomerado de adaptações especializadas adequadas a uma variedade de contextos sociais. Dada esta nova ênfase nessa especialização de sensibilidade ao contexto, e ao fato de que a teoria da mente parece ser nossa chave para o nosso estabelecimento como espécie social, fica muito difícil imaginar um campo de

estudo nas ciências sociais e nas humanidades que não seria afetado por esta pesquisa nas próximas décadas (Zunshine, 2012; loc213).

A questão do contexto e o significado da narrativa é muito importante neste estudo e será objeto de algumas reflexões no próximo tópico, contudo vale sublinhar sua importância em discursos clássicos sobre a arte moderna e trabalhos como os de Kandinsky e Duchamp que consideram o valor da arte para além da *tekné*, em direção ao que consideram ser a essência da arte enquanto linguagem e como tal, intersubjetiva (Flores, 2011; p.84-85). A mesma preocupação com o contexto narrativo pode ser encontrada em *O Fotográfico* (1990) de Rosalind Krauss onde ela reflete sobre a relação entre os significados das imagens e o contexto de sua visualização. O trabalho de apropriação de imagens realizado por Rosângela Rennó também é emblemático neste sentido (Herkenhoff, 1996). Pode-se estabelecer um paralelo a linguagem entre a relação entre contexto e significado, considerando a Teoria da Metáfora de Lakoff e Johnson.

A linguagem é o caminho através do qual construímos a realidade e seus significados. Muitas das nossas atividades (argumentação, solução de problemas, organização do tempo, etc.) são metafóricas em sua natureza. Conceitos metafóricos que caracterizam as atividades estruturam nossa realidade presente. Novas metáforas têm o poder de criar alternativas para a realidade. Isso pode acontecer quando passamos a compreender nossa experiência em termos de uma metáfora, que se torna mais profunda quando começamos a agir em termos dela. Se uma nova metáfora entra no sistema conceitual no qual baseamos nossas ações, ela alterará aquele sistema conceitual e as percepções e ações que o sistema proporciona (Lakoff e Johnson, p. 145).

A questão da ambiguidade da linguagem foi discutida por Pinker (2007) e pode ser considerada um dos aspectos da linguagem responsáveis pelo pensamento criativo. Lakoff e Johnson também consideram essa questão ao se referirem às metáforas que se situam para além do sentido literal como poéticas e imaginativas, capazes de produzir novos nexos com o real, expandindo-o através de novas coerências (1980, p.235).

Retrato como Artificação

A análise das respostas neurais provocadas pela visão de uma pintura abstrata moderna, ou um retrato, aponta para o fato de que estímulos visuais produzem padrões sinápticos recorrentes, uma resposta estética à arte. Contudo o valor estético não é exclusivo da produção neste campo. A neuroestética, campo emergente do conhecimento que estuda, a partir dos avanços científicos oriundos das neurociências, contribuições importantes no entendimento do fenômeno artístico, não tem como distinguir entre o que é arte e o que não é (BROWN e DISSANAYAKE, 2009, p. 44). A busca pelo elemento estético está presente em todos os campos da atividade humana. É mais proveitoso considerar as artes como parte de um comportamento humano, a *artificação* (Idem, p. 47). Esta pode

ser considerada aquilo que as pessoas fazem, um comportamento que se pode observar nos seres humanos quando interessa “tornar a realidade ordinária extraordinária”. Tais comportamentos servem para atrair a atenção, manter o interesse, e modular a emoção. Quer seja no campo da arte ou em outras áreas da atividade humana, sempre nos deparamos com a utilização de uma série de recursos materiais capazes de produzir estímulos sensoriais, como cores atraentes ou formas de enfatizar ou reforçar um importante objeto, evento ou mensagem (idem, p. 47).

As artes em contextos cerimoniais oferecem uma infinidade de funções sociais críticas para culturas de pequeno e grande porte, incluindo funções historiográficas relacionadas à ancestralidade e identidade de uma sociedade; funções discursivas relacionadas com a justificativa e viabilidade de empreendimentos planejados; funções relacionadas com a marcação de tempo (por exemplo, rituais calendáricos relacionados às colheitas), rituais do ciclo de vida (casamentos, funerais, nascimentos); comunicação com divindades; alívio da ansiedade e estresse; coordenação social, para citar apenas alguns. O principal objetivo das atividades de artes é promover a cooperação em apoio coletivo em empreendimentos, como a caça, forragem, resistência aos inimigos, construção de infraestrutura, e semelhantes. As artes também são os principais meios de manutenção da harmonia social e amenização de conflitos dentro dos grupos. Apresentamos uma visão da arte como um comportamento de “artificação”, um neologismo que nos permite pensar a arte como uma atividade, ou seja, como algo que as pessoas fazem (idem, p. 46).

Um aspecto importante que devemos sublinhar aqui é o fato de que o componente estético está presente em toda atividade humana, para além da arte. Comportamentos relacionados a artificação estão presentes na comunicação, nos rituais, na caça, construção de infraestrutura, etc. Mais importante do que perceber aspecto estético nas atividades humanas, é importante reconhecer sua função de constituir parte de uma estratégia cognitiva na produção de novos significados, de expandir a percepção sobre coisas, comportamentos ou eventos ordinários ou bem conhecidos. Artificação como processo de utilizar a estética no contexto de modular a emoção parece constituir uma estratégia cultural com o objetivo de memorização de experiências relevantes. O cérebro humano desenvolveu ao longo da evolução um mecanismo de memorização de experiências marcantes sobre as coisas, fatos e padrões naturais. Pesquisas neurocientíficas estabeleceram que conteúdos armazenados no complexo do hipocampo, chamados de memórias episódicas, ou simplesmente memória, são constituídas sob a influência de estados emocionais (PHELPS, 2004).

Talvez nos seja possível sintetizar os comportamentos relacionados à artificação como parte de uma estratégia cultural que envolve a utilização de elementos concretos, na forma de narrativas, como meio de produzir estímulos sensoriais capazes de provocar estados emocionais. A produção de significados nos indivíduos dá-se num complexo processo cognitivo e linguístico que envolve percepção, evocação de memórias de eventos

anteriores, emoção e memorização. Interessa-nos aqui precisamente analisar a questão da emoção subjacente a experiência consciente advinda da artificialização.

Modulações da emoção: as funções do retrato

Neste tópico buscou-se apresentar uma síntese das ideias de BROWN e DISSANAYAKE (2009, p. 48-50) de forma a estabelecer como as narrativas, com aquelas presentes nos retratos, podem modular a emoção em diferentes contextos.

Segundo aqueles autores, a compreensão da estética deve estar enraizada em uma teoria da emoção humana, que inclui as dimensões de valência, intensidade e foco. Valência refere-se ao fato de a grande maioria das emoções estabelecer-se binariamente nas categorias de positivo e negativo, bom ou ruim. Em contraste com esta divisão discreta, emoções podem variar em um *continuum* de intensidade ao longo de uma escala gradada entre fraco e forte. O foco descreve categorias de emoção relacionada ao contexto narrativo: *resultados, objetos, significado, e interação social*.

A primeira categoria de foco, resultados, lida com reações de valência às consequências de resultados. São as emoções motivacionais, abrangendo a faixa de felicidade à tristeza. A segunda categoria, a dos objetos, apresenta valência para os aspectos de objetos e eventos. É nesta categoria que se situam as emoções estéticas, abrangendo a faixa de gosto/atração para não gostar/desgosto. Significado, a terceira categoria de emoção, envolve reações de valência para as ações dos indivíduos, e inclui o espectro que oscila entre aprovação e reprovação. Esta categoria compreende uma grande parte do que as pessoas pensam de emoções morais incluindo avaliações de merecimento. A quarta categoria de foco, a interação social envolve reações de valência para as interações sociais com outras pessoas. Embora semelhante às emoções morais discutidas na categoria anterior, podem ser melhor compreendidas pelo espectro emocional conforto/desconforto. Quando nos sentimos ameaçados por alguém que percebemos como sendo melhor ou mais competente do que nós, ou que pode contribuir ou frustrar nossos objetivos, é esta quarta categoria de emoção que experimentamos. No lado positivo, isso envolve emoções como amor, confiança, e afiliação, o sentimento de pertencimento ou de querer pertencer a um grupo, que são tão centrais para a experiência das artes.

Sugerimos que uma das mais significativas emoções que impulsiona as artes é a afiliação social, uma emoção de recompensa de grande valor. Esta é ligada com a nossa visão de que uma das funções mais importantes das artes é criar e reforçar um sentimento de unidade social, de modo a promover a cooperação e a coesão dentro dos grupos sociais (BROWN e DISSANAYAKE, 2009; p. 52).

No lado negativo da interação social encontramos uma emoção básica que, como o nojo, tem conotações multifocais e complexas, o medo. Essa

emoção também pode estar relacionada a emoções do contexto relacionado aos resultados, atrelado a previsões de consequências negativas para os eventos futuros. Contudo, quando se considera o contexto das interações sociais, o medo também é uma forte emoção relacionada a percepção sobre a intenção das pessoas em nos prejudicar.

Uma leitura atenta das emoções em diferentes contextos pode esclarecer muito da assertividade e da ambiguidade das narrativas presentes nos retratos, tanto quanto a fonte da importância e riqueza sócio-cultural dessa forma narrativa.

Retrato e interatividade

Visto como estratégia narrativa, o retrato pode assumir um grande espectro de possibilidades materiais, indo da poesia à escultura passando pela representação imagética bidimensional, como a pintura e a fotografia e o cinema. As possibilidades materiais estão diretamente relacionadas às tecnologias disponíveis, e sua utilização produz profundos impactos sobre a cultura, a realidade e nosso próprio corpo. Arlindo Machado (2002) ao referir-se às ideias de Jonathan Crary no livro *The techniques of the observer* vê diferenças radicais entre o modo como o sujeito se posicionava no modelo figurativo do Renascimento e as novas figuras da subjetividade que começam a ser esboçadas no começo do século XIX. Com a hegemonia da câmara obscura, o ato de ver é separado do corpo físico do então espectador passivo, que não tinha nenhum papel a desempenhar no processo de significação. O dispositivo impede, pela sua própria arquitetura, que a posição física do observador possa fazer parte da representação. A visão, portanto, descorporaliza-se e o papel do corpo na construção de significados é desconsiderado, perdido.

No final do século XVIII e início do XIX, no contexto de uma rede de determinações históricas, filosóficas e científicas, o surgimento de novos dispositivos ópticos e processos de representação se entrecruzam num “ponto de intersecção” onde os discursos se encontram com as forças socioeconômicas, institucionais e tecnológicas, resultando numa expansão da noção de espectador (ibidem). Se a câmara obscura havia sido o paradigma do modo de visualização dos séculos XV ao XVIII, novos dispositivos ópticos e processos representativos, como o estereoscópio e o panorama impõem mudanças. O panorama, por exemplo, se apresenta como a descoberta do horizonte como forma de arte, reconstruindo completamente o papel do observador (Dinkla 2004, p. 28). Enquanto a perspectiva de ponto central assumia um único ponto de vista adequado para um único e idealizado observador, o panorama dava-se a observar simultaneamente por múltiplos observadores, democratizando o ponto de vista, dissolvendo os limites do espaço e habilitando o homem a satisfazer seu desejo de tomar posse da natureza (idem, p. 29). A experiência produzida pelo panorama compara-se com aquela proporcionada por uma CAVE³. Crary (1992) considera conveniente nesse contexto substituir o termo espectador por observador, que expande o campo semântico do conceito anterior, na medida em que o ato de observar inclui um envolvimento mais ativo no processo de interpretação da narrativa.

³ CAVE - Acrônimo para Cave Automatic Virtual Environment.

A partir da década de 1990, o conceito de observador perdeu sua adequação face aos rápidos desenvolvimentos tecnológicos, especialmente aqueles que disponibilizaram novas possibilidades para experiências visuais como os sistemas de produção de imagens gerados por computador. A noção de observador cede lugar para a de interator. Nesse período, tais sistemas anunciavam a implantação de espaços visuais produzidos de forma radicalmente diferente das capacidades miméticas do filme, da fotografia e da televisão (Crary, pg.1). Avanços tecnológicos recentes, como os oriundos, por exemplo, da Fotografia Computacional, introduziram novas e mais intensas possibilidades interativas para a fotografia abrindo espaço para uma verdadeira reconfiguração no modo como se pode interagir e experienciar narrativas fotográficas e videográficas como os retratos. Agora, as imagens possuem novas alternativas de construção narrativa, e conseqüentemente de produção de experiências visuais que incluem a ação decisiva do corpo e do significado simbólico do espaço em torno do interator. Fatorelli (2013, p. 145) ao refletir sobre as instalações interativas assinala que não há percepção sem o corpo em movimento e confere à imagem digital um lugar privilegiado na história das imagens e suas tecnologias na medida em que potencializam de “modo inédito as funções afectivas associadas ao corpo”. Noë (2004), em *Action in perception*, apresenta o conceito de *enactive approach* para descrever a percepção. Esta se constitui de um processo no qual a interação do corpo através de ações físicas e habilidades motoras participa ativamente nos processos ligados às funções sensoriais.

Referências

BROWN, Steven and DISSANAYAKE, Ellen. The arts are more than aesthetics: Neuroaesthetics as narrow aesthetics. In Martin Skov & Oshin Vartanian (eds.), **Neuroaesthetics**. Amityville, NY: Baywood, 2009. (pp. 43-57).

CHANGUEx, Jean-Pierre. **O verdadeiro, o belo e o bem**: Uma nova abordagem neuronal. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer**: on vision and modernity in the nineteenth century. Cambridge: MIT Press, 1990.

DINKLA, Söke. The art of narrative - Towards the floating work of art. in **New screen media**: Cinema/Art/Narrative. Martin Rieser and Adrea Zapp, editors. London: British Film Institute, 2002.

FABRIS, Annateresa. **Identidades Virtuais**: Uma leitura do retrato fotográfico. Minas Gerais: Editora UFMG, 2004.

FATORELLI, Antonio. **Fotografia contemporânea entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

FLORES, Laura. **Fotografia e Pintura**: Dois meios diferentes. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

FOGLIANO, Fernando. Evolução, Cultura e Tecnologia: Rumo à cultura da imagem. in **Mídias**: Multiplicação e convergências. Elaine Caramella, Fábio Sadao Nakagawa, Daniela Kutchat, Fernando Fogliano (orgs). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

FOGLIANO, Fernando. **Novos paradigmas para a relação entre imagem e interação**, 2013. Texto disponível em <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/Ffogliano.pdf>. Acesso em 30 jan 2014.

HERKENHOFF, Paulo. **Rennó ou a beleza e o dulçor**. In Rosângela Rennó. Edusp: São Paulo, 1998.

HOLLAND, John H. **Hidden order**: How adaptation builds complexity. New York: Helix Books, 1995.

JOHNSON, Mark. **The meaning of the body**: Aesthetics of human understanding. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

KANDEL, Eric R. **The Age of Insight**: The quest to understand the unconscious in art, mind, and brain from Vienna 1900 to the present. New York: The Random House, 2012 (eBook).

LAKOFF, George and Johnson, Mark. **Metaphor we live by**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

NOË, Alva. **Action in perception**. Cambridge: MIT Press, 2004.

NOË, Alva. **Varieties of presence.** Cambridge: Harvard University Press, 2012. Paulo, 1996.

PHELPS, Elizabeth. Human emotion and memory: interactions of the amygdala and hippocampal complex. in **Current Opinion in Neurobiology** 2004, 14:198-202. Disponível em: <http://languageelog.lidc.upenn.edu/myl/llog/Brizendine/Phelps2004.pdf>. Acesso em 4 nov 20120.

PINKER, Steven Pinker. **The stuff of thought:** Language as a window into human nature. New York: Penguin Books, 2007 (eBook).

SPIVEY, Nigel. **How art made the world:** A journey to the origins of human creativity. Basic Books, 2005 (eBook).

ZUNSHINE, Lisa. **Why we read fiction:** Theory of mind and the novel. The Ohio State University Press, 2012 (eBook).