

# A representação da representação: de Mamúrio Vetúrio a *Blade Runner 2049*

Marcos Beccari<sup>1</sup>

*“Criar é o de menos para quem cria.”*

Assionara Souza (2015, p. 138)

Entre Ovídio, Shakespeare e Stephenie Meyer (autora da série *Crepúsculo*), foram reproduzidas versões e mais versões com o mesmo *leitmotiv* da interdição amorosa sucedida por um trágico fim, quase sempre ocasionado por um erro de interpretação. Trata-se da *mimesis* grega, da *imitatio* latina, da noção de que a arte imita a realidade/natureza ou mesmo outras obras, constituindo-se a *Iliada* e a *Odisseia*, de Homero, alguns dos grandes modelos a serem imitados. Eis um modo possível de pensar a “representação”: imitação, cópia, duplicação. Tal noção assume um teor pejorativo especialmente sob o viés do Romantismo, que institui a lógica pela qual o gesto do gênio produz obras originais, enquanto as cópias carecem de autenticidade. Seguindo a mesma lógica, contudo, poderíamos brincar com os termos e dizer que, se não houvesse autenticidade, não haveria nem originais nem cópias.

---

1. Professor do Depto. de Design e do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR.

Acho que este pode ser um início: vamos supor, por um instante, que as noções de autêntico e original não significam nada. Ninguém consegue copiar ninguém, ao mesmo tempo em que (ou justamente porque) nada há de original. Qualquer representação, nesse caso, não representa nada: uma coisa é uma coisa e nunca outra. Logo, ou não há mais representação possível (no sentido dado acima), ou toda representação é um gesto interpretativo, próprio de um olhar dotador de sentidos, produtor de repetições, definidor de diferenças. Fora do espectro desse olhar, porém, nada faz alusão a nada.

O que uma representação propriamente “representa”, nesse sentido, é menos algo visto que o modo pelo qual o vemos. A própria palavra “arte”, por exemplo, pode representar modos distintos de encará-la: entre a *téchne* grega (conhecimento de um ofício) e o *ars* latino (habilidade, capacidade de realizar algo) há uma mudança semântica paradigmática.<sup>2</sup> Por sua vez, o termo em latim *geno* – descendência, gênero, tendência ou disposição inata, maneira de ser – será, na tradição romântica, cindido em dois sentidos quase opostos: o gênio, de um lado, e a máquina (*engine*, em inglês), de outro.<sup>3</sup>

É acerca desses modos de representação que eu me proponho a pensar brevemente neste ensaio, em especial a partir de duas imagens: o antigo gesto de Mamúrio Vetúrio (com base na perspectiva de Mario Perniola) e a hibridização dos replicantes no filme *Blade Runner 2049*. A distância entre um e outro, é claro, denota discrepância. Quanto a isso, cumpre assinalar uma premissa de Deleuze (2005, p. 113), em seu livro sobre Foucault, segundo a qual retornar aos antigos “nunca é propriamente um retorno” – assim como, acrescento, a prospecção do mais longínquo porvir não se refere exatamente ao futuro. O retorno e a prospecção presumem um diálogo, ainda que distanciado, com o presente, privilegiando a simultaneidade de relações que se abrem a partir das diversas representações do passado e do futuro.

---

2. Cf. Beccari, 2016, p. 209-223.

3. Cf. Oliveira, 2017.

## A articulação de Mamúrio Vetúrio

Se o mundo grego parece oscilar entre um conceito de arte como verdade e um conceito de arte como mentira, o mundo romano situa-se desde o início além da oposição entre verdadeiro e falso, entre originário e cópia. Mamúrio Vetúrio, o primeiro artista de quem se fala na história de Roma, é autor de uma operação que dissolve o próprio conceito de verdadeiro e falso, exemplo de um comportamento labiríntico por excelência [...]. (Perniola, 2000, p. 221).

De acordo com Mario Perniola, Mamúrio Vetúrio inaugura a concepção romana de arte ao anular a distinção platônica entre verdadeiro e falso, original e cópia. No oitavo ano do reinado de Numa Pompílio, conforme nos conta Plutarco (1991), um escudo de bronze havia caído do céu para salvar Roma de uma pestilência que ali se alastrava. Numa então ordenou que o melhor ferreiro da cidade forjasse onze escudos idênticos, no intuito de tornar impossível a quem quisesse roubá-lo adivinhar qual havia caído do céu. A peste cessou imediatamente após Mamúrio forjar os escudos, que ficaram tão iguais que nem mesmo o próprio rei Numa conseguia distinguir o original.

Arte como repetição, não como criação original nem como imitação falsificadora de um modelo incorruptível. Uma repetição tão exata que o protótipo é preservado à medida que, paradoxalmente, se anula enquanto tal. A conduta de Mamúrio como artista não se opõe ao que é dado pelos deuses, ao escudo “original”, mas tampouco se subordina a um papel de copista secundário: se nenhuma variação é admitida, é porque a fidelidade técnica deve eliminar o exemplar único, tornando-o normal, regular, ordinário. “Mas, se perguntamos *no quê*, em quais conteúdos Mamúrio iniciava, a resposta é tautológica: Mamúrio inicia a Mamúrio, à atividade multiplicadora e dissimuladora, [...] à repetição que descontrói e faz desaparecer aquilo que repete” (ibidem, p. 216). Ao multiplicar o que foi dado pelos deuses, a arte de Mamúrio é também profana e, por mediar a vontade do rei, é destituída de originalidade, é comum.

Segundo Eliade, há em diferentes níveis culturais uma ligação íntima entre a arte do ferreiro, a iniciação e a arte da canção, da dança e da poesia. Essa tradição apresenta características marcadamente prometeicas, em que o ferreiro é o herói civilizador, o senhor do fogo, o guerreiro animado pelo calor divino. Mas o ferreiro dos romanos apresenta características completamente diferentes: está subordinado a Numa, não é um criador original, mas autor de uma ação dissimuladora que faz desaparecer o único escudo mandado pelos deuses, numa ostentação da multiplicidade, numa espécie de jogo que multiplica por doze o exemplar (ibidem, 213-214).

Entre o escudo caído do céu e aqueles reproduzidos por Mamúrio resta um gesto menos de imitação do que de *articulação*: se o verdadeiro é indistinguível do falso, a própria possibilidade do engano diminui. Afinal, imitação e engano têm a necessidade de referir-se a um modelo e a uma verdade, assim como impostores só existem à sombra dos autênticos. Do mesmo modo, ainda, quem esconde aquilo que teme que lhe seja roubado normalmente age como um ladrão, tirando o objeto do alcance da vista. O rei Numa, no entanto, fazia questão de exibir seu escudo em público, escolhendo sempre, nos dias de festa, um de seus doze exemplares para ser transportado e celebrado nas ruas da cidade.

A lição de Numa, pois, poderia ser assim formulada: multiplicar a visibilidade de algo é também uma forma de escondê-lo, só que desafiando a própria capacidade ocultadora com uma exteriorização excessiva que dissolve a identidade do objeto. Essa estratégia ilustra bem o termo latino *ars*, que difere sobremaneira da *téchne* grega: enquanto esta diz respeito não apenas ao fazer técnico, mas também à criação que traz uma obra do nada à presença, ao esplendor do fazer-aparecer (verbo *prépein*, em grego), o *ars* designa o gesto de articular e fazer derivar uma multiplicidade onde há conformidade.<sup>4</sup>

---

4. Segundo Benveniste (1995), a palavra *ars* deriva do grego *árthra* (articulação) e da raiz indo-europeia *ar* (juntar, aproximar coisas, encaixar), da qual também derivam *artus* (junto) e *articulus* (área onde dois segmentos distintos se juntam, se encaixam).

*Ars* tende a conotar, portanto, artifício, estratégia e, em especial, articulação. Articular significa ordenar, arranjar, organizar os sentidos por meio de uma proposição: uma composição musical ou uma pintura não são apenas combinações de tons e cores, mas proposições estéticas para experiências acústicas e visuais. E, na esteira de Mamúrio, cumprir ou romper com um modelo não importa tanto quanto instaurar algum modo de olhar – no caso dos escudos, um modo de não os distinguir. Com efeito, ao passo que a *téchne* e o *prépon* gregos remetiam ao originário, ao excepcional e ao resplandecente, a *ars* latina consiste num movimento do “mesmo para o mesmo” em que, porém, o “mesmo” não implica “igual”: a diferença é tanto mais contundente quanto menos for notada. Se um escudo é idêntico ao outro, o que muda é o modo de encará-los: cópias sem um original ou, o que dá no mesmo, originais sem cópias.

## A hibridização em *Blade Runner 2049*

Imaginemos que, num tempo não muito distante, nossa atmosfera terrestre será contaminada por uma poeira letal, e as corujas, os primeiros animais a serem extintos: símbolos da sabedoria, elas despencam do céu como em uma praga bíblica. Esse é um pequeno fragmento da premissa de *Blade Runner*, filme dirigido por Ridley Scott em 1982. Nesse primeiro filme, ainda preso ao velho esquema homem *versus* máquina – o mimetismo entre ambos, a ambiguidade de se identificar quem é quem etc. –, resta evidente que a força, a frieza e a perfeição são associadas à máquina, enquanto o erro, a fragilidade e a empatia são ligados à condição humana.

Já no mundo de 2049, ano em que se passa o filme dirigido três décadas depois do primeiro, por Dennis Villeneuve (2017), os replicantes aparecem integrados à sociedade, seja de maneira clandestina (antigos modelos que sobreviveram, compondo uma classe social marginalizada) ou propriamente como *blade runners*, caçando e “aposentando” seus pares. E se a pergunta levantada no primeiro filme era se Deckard (o protagonista) era

ou não replicante, o mote do segundo gira em torno da *hibridização* de K – o anti-herói replicante (em provável alusão ao agrimensur de *O Castelo* de Kafka) –, assinalando a dissolução das dicotomias homem-máquina, mente-corpo, natural-artificial etc.

K é k porque não tem nome. Não ser nomeado é o que o qualifica como replicante. Mas ele possui uma memória, a princípio implantada, que aos poucos se materializa no mundo – K encontra um brinquedo no local exato onde ele o teria escondido quando criança. Ainda assim, não sabemos se aquela lembrança é ou não sua (ao final descobrimos que não). Mas que importa isso? A questão é outra: de um lado, K não passa de um Pinóquio cibernético, uma máquina que quer ter alma; de outro, Joi, sua namorada virtual, é um holograma que deseja ser matéria. A relação entre os dois, que são máquinas, é simultaneamente virtual e material. Ora, de fato nunca houve uma distinção facilmente assinalável: a matéria é também virtual, pois tudo o que vemos e tocamos evoca recordações, imagens, pensamentos; inversamente, o virtual é também material, pois toda virtualidade coexiste com um corpo que se afeta. Não se trata de intercâmbio, projeção ou complemento. Virtual significa uma força em curso de atualizar-se, é o presente que se torna presente, é o que se realiza, se desdobra, se diversifica.

Essa virtualidade é pintada de maneira exuberante nas ruínas de Las Vegas, quando K encontra o refúgio de Deckard. O enfrentamento entre os dois *blade runners* se dá em meio aos palcos de um cassino abandonado, onde hologramas de Elvis Presley, Frank Sinatra e Marilyn Monroe se insurgem espontaneamente, *atualizados*, como se desejassem retornar, por um instante que seja, ao presente. Como se sabe, Las Vegas é a apoteose do jogo e do espetáculo, uma cidade no meio do deserto, feita de signos e “miragens”. Mas é também uma cidade real, como todas as outras.<sup>5</sup> O que leva K à Vegas é a aposta de que ele poderia ser filho de dois replicantes (Rachel e Deckard), miragem endossada por Joi (namorada de K), que passa a chamá-lo de “Joe” para demonstrar que ele é especial, uma

---

5. Arrisco apontar, aqui, um paralelo à Vegas: “Roma é desde o início uma cidade simulada, que, no entanto, é indiscernível de uma cidade verdadeira” (Perniola, 2000, p. 224).

pessoa de verdade. Após descobrir que o filho em questão não é ele, K se depara com uma propaganda de Joi, que é vendida genericamente como uma acompanhante holográfica que chama qualquer um de “Joe”.

Significa que, claro, K nunca foi especial. Mas quem o é? K é k porque não tem nome. Não ser nomeado é o que o torna comum... e *real!* Como Las Vegas e seus hologramas. Porque o real não é um milagre, uma exceção, e sim o que há de mais comum. A força realista de uma fotografia, por exemplo, não reside no que ela mostra como identidade, como prova material de algum passado (no caso, de um superestimado amor *cyborg*), mas em como ela é capaz de “implantar”, em certo sentido, a saudade de coisas vividas e, especialmente, não vividas. Basta olhar com atenção: a prova em questão sempre recai sobre a contundência dos afetos que se proliferam pela imagem. Então o que está em jogo em *Blade Runner 2049* não é a máquina, a alma, o artificial, o original e tantos outros rótulos vagos. São os afetos que a imagem (virtual, real, material) desencadeia.

Trata-se, portanto, do impulso de viver que *atualiza* a vida, intensificando sua capacidade de produzir seres (humanos, não-humanos ou mistos, pouco importa). A vida é híbrida porque sempre foi, (im)precisamente, *hybris* – excesso, descomedimento. E corpo é tudo o que quer viver.

## A engenhosidade representacional

Assim como a arte dos mosaicos, habilidade que os romanos elevaram ao grau supremo de sofisticação, a composição do texto literário latino se revela um intrincado complexo e refinado arranjo de elementos e de formas. A compreensão do texto passa, necessariamente, também pelo domínio das possibilidades de organização dos elementos, a que poderemos chamar simplesmente de palavras, veiculados num amplo espectro de formas. (Rezende, Bianchet, 2014, p. 5)

O que há em comum entre Mamúrio Vetúrio e os replicantes de 2049 reside em certa engenhosidade representacional. Representação não como mera reprodução, mas como exposição de um modo de olhar, de ser e de proceder. Engenhosidade, por sua vez, segundo o dicionário de Rezende e Bianchet (ibidem, p. 211), deriva do latim *ingenium* (*in-genus*): talento, astúcia, capacidade natural de engendrar, arranjar, compor, forjar. No caso da arte romana, a capacidade multiplicadora de Mamúrio é consoante ao sentido de *ars* como “Maneira de ser ou de proceder. [...] Artificio, astúcia” (p. 43). Já a ideia futurista de “replicante”, embora derive de *replicatio* (repetição ou resposta), parece fazer alusão, no contexto do filme de Dennis Villeneuve, tanto à qualidade de *artificiosus* – “Feito segundo os princípios de arte, artístico. Engenhoso, hábil” – quanto à de *artificium* – “Obra de arte. Ciência. Ardil, manha, astúcia” (idem).

Desse modo, o que está em jogo na engenhosidade representacional é uma questão de *artifício*, de tornar familiar o que é estranho, ou, ainda, de suspender a “ordem natural” das coisas para afirmar a naturalidade das exceções. Mais precisamente, contudo, não se trata de enaltecer alguma dimensão em detrimento de outra, mas de evidenciar o próprio mecanismo que as enquadra em oposição. Por exemplo, a ideia de “natureza” depende da ideia de “cultura”, uma vez que, inversamente, a cultura está embutida na natureza. E, como vimos, algo similar ocorre com o par original-cópia. Assim, tudo o que há é igualmente natural e artificial, original e cópia, sem que isso implique, porém, homogeneidade. O aspecto *artificioso* da representação, afinal, consiste em olhar e expor o mundo como novidade incessante, como replicação de nuances que não se deixam fixar.

Com efeito, ao passo que Mamúrio multiplica o escudo divino para dissolver a oposição entre original e cópia, os replicantes teriam se proliferado em 2049 de modo a hibridizar as próprias noções de humano e máquina, material e virtual. Em ambos os casos, trata-se de uma “imitação engenhosa” que produz diferenciação não pela mera criação ou reprodução, mas pelo artifício de explicitar que nada há de original onde tudo é original: uma coisa é uma coisa e nunca outra. O que diferencia algo ou alguém das outras coisas e pessoas é o mesmo que os torna, indistintamente, os “mesmos”.



## Referências bibliográficas

- BECCARI, Marcos. **Articulações simbólicas**: uma nova filosofia do design. Teresópolis: 2ab, 2016.
- BENVENISTE, E. **O vocabulário das instituições indo-européias Volume II**: Poder, Direito, Religião. Campinas: Editora da UNICAMP, 1995.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- OLIVEIRA, Juliana Michelli S. “A máquina extraviada: a fabricação de mitos no conto de José J. Veiga”. In: ALMEIDA, Rogério de.; BECCARI, Marcos. **Fluxos Culturais**: arte, educação, comunicação e mídias. São Paulo: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2017, p. 216-230.
- PERNIOLA, Mario. **Pensando o ritual**: sexualidade, morte, mundo. São Paulo: Studio Nobel, 2000.
- PLUTARCO. **Vidas paralelas, volume I**. São Paulo: Editora Paumape, 1991.
- REZENDE, Antônio Martinez de; BIANCHET, Sandra Braga. **Dicionário do Latim Essencial**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- SOUZA, Assionara. **Na rua**: a caminho do circo. Curitiba: Arte & Letra, 2015.

## Referências filmicas

- BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros., Blade Runner Partnership. Estados Unidos, 1982. 117 min.
- BLADE RUNNER 2019. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Warner Bros., 16:14 Entertainment, Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Stereo D, Thunderbird Films, Torridon Films. Estados Unidos, 2017. 164 min.