

**PULSÃO DE MORTE, COLISÕES AUTOMOBILÍSTICAS, FISSURAS E
AMBIVALÊNCIA SEXUAL: A DISSOLUÇÃO DO CORPO ORGÂNICO
DIANTE DO MUNDO ADMINISTRADO NA ADAPTAÇÃO *CRASH*:
ESTRANHOS PRAZERES (1996) DE DAVID CRONENBERG.**

**DEATH DRIVE, CAR CRASHES, CRACKS AND SEXUAL
AMBIVALENCE: THE DISSOLUTION OF ORGANIC BODY WITHIN
THE RATIONALIZED WORLD ON DAVID CRONENBERG'S
ADAPTATION *CRASH* (1996).**

Jonathas Martins Nunes¹
José Carlos Felix²

RESUMO: Neste artigo, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia – FAPESB e resultado de pesquisa de Iniciação Científica, buscamos investigar os processos de dissolução do sujeito moderno via mutação corporal, engendradas por meio de uma miríade de estratégias como: pulsão de morte, colisões automobilísticas, fissuras e ambivalência sexual, estabelecidas a partir da relação/tensão do sujeito com as mercadorias fetiches da sociedade contemporânea – carros – os quais são convertidos em uma nova forma de erotismo cibernético/imagético. Para tanto, examinaremos a adaptação cinematográfica *Crash: Estranhos prazeres* (1996), dirigido por David Cronenberg, baseado no romance homônimo do escritor inglês J. G. Ballard (1973). Nesta investigação analítica, consideramos ainda o imaginário relacionado ao automóvel e aos desastres automobilísticos como uma imagem e representação de ruptura da exaustão sexual e normatização social, evidenciando a potencialidade persuasiva da tecnologia/indústria em interação com o corpo humano, mediados pela noção de *mundo administrado*, termo cunhado pelos críticos frankfurtianos Adorno e Horkheimer (2006).

Palavras-chave: Crash. Cinema. Teoria Crítica.

ABSTRACT: As a result of a scientific initiation research project and FAPESB scholarship, in this article we investigate the processes of modern individual's dissolution via bodily mutation, engendered by a myriad of strategies such as: death drive, car crashes, fissures and sexual ambivalence, established from the relationship / tension between the individual and the goods fetiches of contemporary society – cars – which are converted into a new form of cyber / imagery eroticism. Therefore, we examine the film adaptation *Crash* (1996), directed by David Cronenberg and based on the eponymous novel by J.G. Ballard (1973). In this analytic research, we also considered the imaginary related to automobile and automobile disasters as an image and representation of rupture of both sexual exhaustion and social norms, reflecting the persuasive potential of technology/industry interaction with

¹ Graduando em Letras Língua Inglesa pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB/Campus IV), Bolsista de Iniciação Científica (FAPESB).

² Doutor em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Professor Adjunto da Universidade do Estado da Bahia (UNEB/Campus IV).

the human body, mediated by the notion of administered world – a coined term by the scholars Adorno and Horkheimer (2006)

Keywords: Crash. Cinema. Critical Theory.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas, o sujeito contemporâneo tem se deparado com um mundo de informações difusas, de identidades conturbadas, de um consumo exacerbado e de limitações estabelecidas pelas normatizações econômicas, sociais e comportamentais. Em meio a todo esse caos vivenciado por este sujeito moderno, coexiste não em segundo plano, mas, escancaradamente, um processo de reprodução e homogeneização do indivíduo – enquanto consumidor de informações, entretenimento e aparatos tecnológicos – no qual é constituído uma tensão sobre o indivíduo e seu corpo orgânico, fadado a limitações, em interação com as mercadorias fetiches do consumismo vigente.

Ao decorrer desse processo de homogeneização não são somente consolidadas as noções de um indivíduo estereotipado/homogeneizado, mas também a noção de um mundo culturalmente saturado, no qual a indústria propõe manter um tipo de desejo irracional de suprir instantaneamente qualquer tipo de demanda, a qual é metodicamente proposta e imposta pela própria indústria e os prazeres do consumo. Consequentemente, a experiência de vivermos em um mundo pós-industrial, voltado para informações e mercadorias culturalmente saturadas, é que nós nos tornamos gradativamente alienados daqueles aspectos da vida que podíamos considerar autênticos ou reais. Nicol (2009) aponta que esse processo alienador é evidenciado quando gastamos boa parte de nosso tempo em frente a uma tela -- seja ela de cinema, TV ou computador -- envolvidos com representações simbólicas, em vez de objetos tangíveis e reais, consumindo informações ou envolvidos com experiências humanas simuladas, ao ponto de torná-las muito mais *virtuais* do que *reais* (NICOL, 2009, p.04). Neste contexto, o corpo orgânico e o mundo ao nosso redor já não são tão *reais* quanto nossas experiências *humanas* em redes sociais e interações simuladas com propagandas, pornografia, filmes e telenovelas – as quais são tidas como *ficção*.

Embora os produtos impostos pela indústria cultural promovam uma alienação do homem às coisas e às experiências humanas, formando o distanciamento do sujeito com o objeto, o cinema contemporâneo – ainda que este seja uma das mercadorias culturais cuidadosamente controladas sob os ditames do controle técnico da indústria cultural/cinematográfica para o consumo massivo – tem desenvolvido uma constante obsessão tanto nas temáticas relacionadas ao reposicionamento do que possa ser definido como experiências *reais* quanto sobre a redefinição da imagem problemática do que é *ser humano*. Neste contexto, os filmes do diretor canadense David Cronenberg caracterizam-se como exemplos instigantes do atual debate da posição do indivíduo diante da estruturação social e tecnológica da sociedade contemporânea, por meio de suas problematizações e desdobramentos acerca do *status* do corpo em interação com aparatos tecnológicos e mercadorias fetiches estabelecidas pelo consumo.

Como apontado por Baudrillard (1991), a tecnologia é um prolongamento e sofisticação funcional do corpo, de um organismo humano, que lhe permite igualar-se à natureza – ou situação em que se encontra – e investir contra ela triunfante (BAUDRILLARD, 1991, p. 139). De tal modo, este trabalho pretende investigar os processos de dissolução do sujeito moderno via mutação corpórea, engendradas por meio de uma miríade de estratégias como: pulsão de morte, colisões automobilísticas, fissuras e ambivalência sexual, as quais são estabelecidas a partir da relação/tensão do sujeito com as mercadorias-fetice da sociedade contemporânea, os quais são convertidos em novas configurações identitárias amorfas e heterogeneizadas. Para tanto, tomaremos como objeto a adaptação cinematográfica *Crash: Estranhos prazeres* (1996), dirigido por David Cronenberg. Nesta investigação, de cunho analítico, consideraremos ainda o imaginário relacionado ao automóvel e aos desastres automobilísticos como mecanismo modulador na construção e engendramento de novas possibilidades de representação de ruptura das convenções sexuais e normatização social, assim evidenciando a potencialidade persuasiva da tecnologia/indústria na interação com o corpo humano, mediados pela noção de *mundo administrado* (ADORNO; HORKHEIMER, 2006), em que as personagens e o sujeito contemporâneo estão confinados.

2 MUNDO ADMINISTRADO, FICÇÃO, SIMULAÇÃO E REALIDADE

Ao longo dos últimos séculos, o capitalismo tem ampliado seu domínio sobre as atividades humanas, incorporando-se a esferas distintas e intensificando o controle sobre áreas que eram parcialmente atacadas. Em sua introdução sobre indústria cultural e cinema, Ponte (2011) aponta que é nesse âmbito de expansão das áreas exploradas pelo capitalismo, que temos a organização do que Adorno e Horkheimer denominam de indústria cultural – o principal veículo do capitalismo tardio para a produção e distribuição de seus produtos – o qual assume um lugar de destaque com a massificação do rádio, do cinema e da televisão, passando a atingir a grande parte das pessoas no mundo (PONTE, 2011, p. 01). Ponte também assinala que com esse processo, é formado uma tensão entre o desejo de liberdade criativa das pessoas e a pressão por produtos de massa que tragam uma parcela maior de aceitação e lucro (PONTE, 2011, p. 01). Apesar da utilização do termo *massa* em produtos de massa, este não corresponde diretamente à produtos culturais produzidos pela massa, mas sim, a produtos determinados pela indústria com fins bem delineados e direcionados especificamente ao consumo *massivo*.

A indústria de produtos culturais surge como manifestação do capitalismo monopolista, porém, nesta há certo grau de capitalismo liberalista, a partir da ideia de uma *falsa* liberdade de escolha, e uma *falsa* identidade do universal e do particular. Segundo Duarte (2007), em *Teoria crítica da indústria cultural*, essa falsa liberdade de escolha está presente nas *etiquetas* dos produtos oferecidos pela indústria cultural, a qual faz distinções e categorização de produtos similares, visando de imediato a atender as necessidades do seu público (DUARTE, 2007, p. 37). Contudo, é notório que estas distinções de produtos, não se referem ao conteúdo dos objetos – pois estes são previamente planejados – mas, sim, são referentes de uma mera organização e computação estatísticas dos consumidores.

Em *Indústria cultural e crítica da cultura*, Gatti (2008) aponta para o fato de que este planejamento do produto proposto pela indústria cultural significa também a determinação de tendências de produção e a produção em alta escala, em forte

contraste com a elaboração da obra de arte autônoma, única em sua singularidade. A consequência dessa produção em alta escala e padronização, que chega a ser uma receita, faz com que a cultura de massa, e seus produtos, sejam idênticos ao decorrer dos tempos, pois a indústria cultural se destina a produção de uma linguagem de fácil aceitação do espectador/consumidor, o que exclui qualquer procedimento que esteja fora de sua padronização já aceita (GATTI, 2008, p. 77-78). Outra consequência latente deste processo de massificação de produtos é a homogeneização do próprio sujeito por meio do que, segundo Duarte (2007) “Adorno e Horkheimer denominam de *mundo administrado*” (DUARTE, 2007, p. 37). No *mundo administrado*, a matriz dos bens culturais é manipulada e padronizada, antes mesmo de chegarem as massas, por meio de uma miríade de estratégias que começa na modulação de seus produtos até culminarem na homogeneização do sujeito em uma sociedade de identidades estereotipadas.

Na tentativa de disseminação desse *mundo administrado* e homogeneização do sujeito pela indústria, o corpo orgânico e as experiências humana tornam-se gradativamente virtuais, na mesma proporção que: nos é oferecido bens culturais/produtos padronizados como tentativa de redução da multiplicidade das coisas a unidades uniformes pré-estabelecidas; promovendo uma alienação do homem às coisas, formando o distanciamento do sujeito com o objeto autenticamente *real*. Esse distanciamento do objeto *real*, típico de nossa cultura tecnológica atual, não só facilita a manipulação e manutenção deste mundo administrado, mas também, moldura o processo de reprodução da realidade, o qual Baudrillard (1991) define como *simulação*.

Segundo Nicol (2009), a ideia de simulação apontada por Baudrillard é muitas vezes considerada como um tipo de estado situacional – por vezes despercebido – em que nos envolvemos, de alguma forma, com uma representação em vez do objeto autêntico. Neste contexto, se alguém consome algum tipo de produto em sua versão sintética, que apresenta as mesmas particularidades do produto real, podemos comicamente considerá-lo como hiper-real³ em vez de real (NICOL, 2009, p. 06). Ainda segundo a autora, a simulação refere-se ao processo pelo qual as

³ Termo utilizado por Baudrillard para especificar a cultura em que a lógica da simulação tornou-se onipresente.

tecnologias que dominam o mundo contemporâneo tentam moldar aspectos do real – o mundo natural que nos cerca – em entidades tangíveis e distinguíveis (NICOL, 2009, p. 06). Paradoxalmente, a simulação tenta fazer do real propriamente real ao tentar explicar tudo no mundo, eliminando o inexplicável e misterioso, e dividindo o mundo em um sistema de oposições, diferenças e valores. Com isso, podemos afirmar que a simulação não apenas elimina o *real*, ela cria, reelabora o *real* e a definição de realidade em que nos situamos.

Nesse sistema, segundo Nicol (2009), nós só ganharemos, ou validaremos, significativamente nossas asserções de identidade, uma vez que estivermos inscritos na ordem simbólica da sociedade contemporânea e sua rede de significados (NICOL, 2009, p. 08). Porém, quando entramos nesta ordem simbólica e administrada de realidade, nos separamos do *real* que está atrelado aos nossos impulsos corporais, a nossa matriz orgânica, evidenciando que a vida cotidiana é essencialmente *virtual* e que tudo que é atribuído ou estabelecido como realidade só é significativo e reconhecível por meio da linguagem e os códigos da ordem simbólica. Neste contexto, as mercadorias fetiches, a tecnologia e a linguagem – deste mundo administrado movido por simulações e consumo – tornam-se o que Baudrillard (1991) aponta como media-mediadores de uma natureza idealmente destinada a tornar-se o corpo orgânico do homem, na qual o próprio corpo é apenas um *medium* (BAUDRILLARD, 1991, p. 139).

Isso resulta na criação do desejo do inconsciente e todo os sintomas da neurose e psicose, que são determinados por nossos esforços para lidar com o que não pode ser categorizado neste mundo de símbolos, ou seja, com o que não faz sentido para realidade cotidiana, tais como trauma ou morte. Assim, mesmo dentro desse controle técnico e homogeneização das massas, surgem reproduções representativas a partir do corpo que retratam a dissolução deste sujeito restringido pelos símbolos e consumo de mercadorias fetiches. Como veremos logo a seguir, essas reproduções corpóreas, muitas vezes hibridizada, são convertidos em novas configurações identitárias amorfas e heterogeneizadas e representam um corpo violentado e confundido – ao longo do processo de relação/tensão do sujeito com a tecnologia, o mercado pós-industrial e suas mercadorias-fetichê.

3 PULSÃO DE MORTE, COLISÕES AUTOMOBILÍSTICAS, FISSURAS E AMBIVALÊNCIA SEXUAL: A DISSOLUÇÃO DO CORPO EM *CRASH*

Muito se discute sobre o *status* do sujeito, no capitalismo pós-industrial, e sua falta de identidade individual em meio a ambivalência de particularidades multifacetadas e características identitárias ditadas sob a pressão de uma sociedade administrada pelo consumo e simbologias. Mas o que de fato nos interessa neste trabalho, são aquelas representações visuais, em especial na cinematografia de David Cronenberg, do hibridismo e multífaces da identidade do sujeito hodierno compreendidas a partir do corpo, seja ela em sua forma artificial, humana ou híbrida.

William Beard (2006), em seu livro *The artist as a monster*, aponta que o filme *Crash: Estranhos prazeres* (1996) dá continuidade à tradição do diretor David Cronenberg de adaptar substâncias originais da literatura para as telas do cinema (BEARD, 2006, p. 379). Essas substâncias originais de obras literárias, liberam a expressão criativa do cineasta sobre a tensão do controle técnico presente na indústria do cinema. Por si só, a temática que circunda em *Crash* é, nas palavras de Ballard (1995), “uma metáfora extrema para uma situação extrema”, a qual preside sobre nossas vidas os grandes motivos condutores das últimas décadas – sexo e paranoia (BALLARD, 1995, p. 04).

Segundo Beard (2006), O filme *Crash: Estranhos prazeres*, diverge de muitas maneiras do arco que molda os trabalhos recentes de Cronenberg, talvez a mudança mais importante neste filme é o abandono da forte identificação com o ponto de vista narrativo de um protagonista masculino central que caracteriza boa parte de suas adaptações fílmicas desde *Videodrome: A síndrome do vídeo* (1983) (BEARD, 2006, p. 383). Com essa mudança de ponto de vista narrativo, centrado em um ícone protagonista, Cronenberg se aproxima ainda mais da “sensação” do romance *Crash* – no qual o foco na personagem é mais raso e espalhado por todo um grupo de personagens. Na verdade, a sensação que temos ao lermos o romance é de uma estruturação não tão complexa em sua forma enquanto livro/romance, mas sim de uma elaboração técnica que engloba uma temática complexa a partir de um formato padrão de narrativa.

Crash: Estranhos Prazeres narra o desdobramento de eventos que ocorrem entre o personagem James Ballard e um grupo de pessoas, ambos sexualmente excitados por encenações simuladas de acidentes automobilísticos reais, e novas configurações de identidade e possibilidades sexuais do corpo orgânico hibridizado – o qual é inteiramente submetido à marca, ao corte, à cicatriz técnica – em interação com aparatos tecnológicos e mercadorias-fetiches/carros. A interação tensionada pela tecnologia como extensão do corpo em *Crash*, não é restringida apenas a noção de mediação entre o mundo administrado *real/ficcional* e o indivíduo, mas sim, a uma potencialidade do corpo e suas necessidades orgânicas. Apesar das personagens em *Crash* apresentarem um comportamento parafílico em relação ao automóvel e o corpo hibridizado, Adams (2000) aponta que este está longe de qualquer estado de desejo, pois *Crash* não é dominado pelo desejo, mas sim dominado pela pulsão de morte (ADAMS, 2000, p. 103).

Por mais paradoxal que possa parecer, a morte tem uma função específica em *Crash*, a função de garantir a vida e o *real* -- qual não pode ser explicado pelas estratégias simbólicas do mundo administrado. Embora os acidentes automobilísticos assegurem uma possível morte, estes acidentes também criam feridas e resíduos de vida indestrutíveis, cicatrizes, os quais sobrevivem à morte – ao inexplicável. Estas feridas, por sua vez, são encontradas tanto sobre o corpo humano quanto sobre o corpo/lataria do carro, fazendo com que ambos interiores sejam expostos ou descobertos.

Na cena em que a personagem Vaughan (Elias Koteas) e o piloto Seagrave (Peter MacNeill) reencenam o acidente do ator James Jean fica evidente que é sob a pulsão de morte e encenações que se estabelece a interação sexual do corpo orgânico com a lataria do automóvel. Na idealização e encenação de acidentes pela personagem Vaughan, é por meio da morte de um indivíduo em um acidente de carro que o corpo/lataria destruída do carro segrega a energia sexual liberada no momento da morte de seu piloto. Assim, outro indivíduo, por meio da simulação do acidente real, atrela esta energia nas entranhas do carro em uma espécie de fusão e ato sexual com o automóvel. Por sua vez, este indivíduo, morre em um acidente e atinge a vida indestrutível de uma lenda – assim como aconteceu com James Jean. Adams (2000) faz a ressalva que as encenações e estratégias presentes em *Crash*

– assim como a pulsão de morte – não se tratam de signos acidentais que apenas pertenceriam às margens do sistema, mais sim, se tratam de signos e estratégias que excedem os limites do reino imaginário de dominação sobre a realidade (ADAMS, 2000, p. 109).

Adams ainda aponta que se considerados em nível simbólico, a repetição e reencenação de acidentes automobilísticos em *Crash*, esses estariam apenas reprimindo e ao mesmo tempo evidenciando seu material de análise, entretanto, o autor reconhece que este não é o nível no qual a repetição de *Crash* funciona (ADAMS, 2000, p. 107). De fato, a reencenação de desastre automobilísticos existe no nível do real, colocando o espectador do filme na fronteira do simbólico e sua ordenação da realidade. Mas, o que possibilita essa interação do homem com o automóvel no nível do real em *Crash* são as feridas. Segundo Adams, o filme transborda de feridas e, na verdade, é dominado pela ferida (ADAMS, 2000, p. 107). Portanto, o filme não trata necessariamente das relações de um homem, uma mulher e um carro, mas sim da ferida e as possibilidades que essa sugere.

Em meio a esses apontamentos, a cena que melhor exemplifica a relação do sexo, carros e feridas em *Crash* – e materializa a analogia entre o corpo orgânico e a máquina – é a cena da relação entre James Ballard e Gabrielle (Rosanna Arquette). A personagem é uma mulher jovem que sofreu vários acidentes automobilísticos, e é caracterizada por: seus membros semiartificiais, por seu caminhar puxado e por estar envolvida de parafernálias e pinças de metal. Na sua perna é visível uma enorme cicatriz, uma marca/ferida da realidade e limitação orgânica do corpo. No ato sexual, o corpo de Gabrielle é como um segundo carro desajeitadamente encaixada dentro do primeiro, sua cicatriz chama a atenção de James Ballard, como uma extensão da realidade e de possibilidades em um corpo marcado e hibridizado pela tecnologia, chegando assim a penetrá-la. A personagem aparentemente parece resistir, até o momento em que James Ballard levanta e inclina partes de seu corpo em um momento de êxtase ao deparar-se com todo aquele hibridismo estranho. Durante a penetração, a personagem experimenta todo esse gozo terrível e a essência do prazer por meio de sua cicatriz.

Por fim, é perceptível uma progressão ao longo das cenas citadas e ao decorrer do filme em que as relações fundamentais em *Crash* são esclarecidas,

afastando gradualmente características e temáticas externas. Todas as noções e marcas fundamentais de identidade implicadas ao corpo, tais como: gênero, objeto e escolhas sexuais, vão desaparecendo no plano de fundo ao ponto que a relação com a ferida/cicatrizas permanecem ativas, como uma totalidade de todas essas categorias. As cicatrizes, também, evidenciam a potencialidade persuasiva da tecnologia/indústria em interação com o corpo humano – não como uma forma de castração e homogeneização do sujeito e seu corpo, mas como um signo resplandecente de uma sexualidade sem referencial e sem limites.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Resultado de uma pesquisa de Iniciação Científica, este artigo surge como uma forma de organização parcial das referências estudadas até o presente momento, tanto sobre o que diz respeito ao estudo da teoria crítica quanto às literaturas sobre análises narratológicas fílmica e literária. O presente estudo buscou estudar como são organizadas as representações iconográficas de ruptura da noção de um sujeito homogeneizado via mutação corporal, em especial no filme *Crash: Estranhos Prazeres* (1996), do diretor David Cronenberg. Pode-se notar que a partir de estratégias como: pulsão de morte, colisões automobilísticas, fissuras e ambivalência sexual, há a culminância de uma nova forma de erotismo cibernético/imagético, que redefinem a noção de realidade e mundo administrado.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W. “A indústria cultural (reconsiderada)”. In: *Theodor W. Adorno*. COHN, G. (org). São Paulo: Editora Ática, 1994, p. 92-99.

BALLARD, James. *Crash*. London: Vintage, 1995.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Tradução de Maria João Pereira. Lisboa: Relógio D’Água, 1991.

BEARD, William. *The artist as a monster: the cinema of David Cronenberg*. Toronto: University of Toronto Press, 2006, p.378-442.

DUARTE, R. *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

GATTI, L. F. “Indústria cultural e crítica da cultura”. In: *Curso livre de teoria crítica*. NOBRE, M. (org.). São Paulo: Papirus Editora, 2008, p. 73-96.

NICOL, B. “Introduction: postmodernism and postmodernity”. In: *The Cambridge introduction to postmodern fiction*. New York: Cambridge University Press, 2000. P. 1-16.

PARVEEN, Adams. “Death drive”. In: *The modern Fantastic: The films of David Cronenberg*. Michael, Grant (Ed.). London: Praeger, 2000, p. 102-122.

PONTE, Charles. *Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia pânico*. 2011. 327 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas.