

Narrativas Constelares do Crime do RPG¹

Ana Letícia de Fiori (NADIR-USP)

Histórias noturnas – tramas do crime do RPG

O assassinato de Aline Silveira Soares foi amplamente noticiado a partir de outubro de 2001, transferindo-se das páginas dos jornais mineiros e capixabas para os telejornais de âmbito nacional e portais de notícias na internet. Esta morte poderia figurar apenas como um número em estatísticas sobre mortes violentas, referidas a diferentes marcadores - marcadores sociais, como mortes de jovens ou mulheres; ou relacionados ao contexto do crime, uma festa durante um fim de semana. Porém, o entendimento da morte de Aline torna-se singular ao ser capturado em uma rede discursiva que mobiliza uma série de atores sociais interessados em explicar o assassinato a partir de diferentes narrativas, que vão muito além das variáveis estatísticas, cerzindo a morte de Aline a constelações culturais improváveis. Esta rede de discursos conecta elementos heterogêneos, recortando-se em imagens-signo que formam as constelações do “caso Aline”, erigido ao longo dos últimos dez anos como o “crime do RPG”. Conforme as narrativas progressivamente se afastam das tentativas de determinar o que teria de fato ocorrido quando Aline foi morta, transformam-se em esforços de construção das pessoas envolvidas como personagens de diferentes imaginários sobre criminalidade e outros riscos difusos que são obsessivamente insinuados.

O crime ocorreu na madrugada do dia 14 de outubro de 2001, durante a Festa do Doze, em Ouro Preto, MG. A Festa do Doze é um evento anual, no qual as repúblicas estudantis da Universidade Federal de Ouro Preto realizam festas para confraternizar antigos e novos alunos. Aline, contudo, não era natural de Ouro Preto e nem lá estudava, mas viera do Espírito Santo para Ouro Preto acompanhada de outras duas garotas, sua prima e uma amiga, para participar da festa. Estava portanto, à margem de uma polaridade, recorrentemente presente nas falas dos habitantes de Ouro Preto, entre moradores – naturais ou estabelecidos na cidade - e estudantes – que passam em Ouro Preto apenas os anos de sua formação universitária e experimentam um estilo de vida marcado por eventos, festas e o cotidiano das repúblicas estudantis. Aline e suas companheiras não gozavam também do status de turistas, conferido de modo geral apenas a visitantes que contribuem substancialmente para uma das principais atividades econômicas da cidade, trazendo receita para os equipamentos e circuitos turísticos de Ouro Preto. De acordo com depoimentos no processo e no julgamento do caso, as três moças faziam um turismo improvisado, contando com a expectativa de viajar de

¹ ENADIR - GT 07 - Antropologia, alteridade, autoridade e constituição de sujeitos

carona, hospedar-se nas repúblicas e passar os dias da festa com pouco dinheiro. Quando o crime interrompeu as festividades, a cidade foi tomada de perplexidade, como se os excessos dos jovens estudantes pudessem abalar permanentemente Ouro Preto. De fato, conforme o caso ganhou uma repercussão relativamente grande, imprimiu a morte de Aline à história e às lendas de Ouro Preto.

Ao elaborar descrições sobre o modo como o corpo de Aline foi encontrado, as notícias compõem um quadro da cena do crime, destacando elementos que, transformados em indícios, permitem interpretá-lo. Transportam também quem lê, ouve ou vê para aquele local e momento, recriados pelas palavras e imagens dos jornalistas. O cenário é o cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Aline foi encontrada nua e com diversas perfurações a faca. O número de facadas e a posição do corpo são dados que variam a cada notícia. Porém, em todas as reportagens está a informação de que Aline foi sacrificada durante um ritual satânico realizado em um jogo de RPG, afirmação direta ou atribuída ao delegado responsável pelo caso (e posteriormente à promotora que oferece a denúncia). As notícias buscam imprimir uma gramática de jogos e de teatro na redação do texto jornalístico, identificando com sua forma a forma do assassinato. A procura pelos assassinos é retratada de modo agonístico, como um mistério, um jogo entre os investigadores e os suspeitos, cujo prêmio seria a verdade, a revelação das circunstâncias da morte de Aline. Ao mesmo tempo, busca-se a voz de saberes especialistas, psicólogos e psiquiatras que podem afirmar quão frágeis são os limites entre a ficção e a vida real. Frágeis a ponto de serem rompidos pela exposição a um jogo de representação de papéis. Ao jogo são conferidas propriedades alucinatórias, esquizofrênicas, capazes de ativar a loucura em seus jogadores.

Colocar em jogo é colocar em risco, ao mesmo tempo circunscrevendo-o em um modo subjuntivo em que a própria indeterminação está sujeita a regras. (cf. Huizinga, 1939). O risco aqui identificado é justamente o de que em um jogo de representação de papéis o fluxo do modo subjuntivo (o “como se”) não possa ser contido. E o jogo, ao transbordar para formas mais objetivas de ser, possa levar consigo suas regras e, de símbolos, seus riscos agonísticos que sua arbitrariedade promove. A percepção constitutiva de jogo como risco, risco incircuncrito, aflora no imaginário imagens dos riscos cotidianos, em sua dupla aparência de imprevisibilidade e arbitrariedade. O uso pelas reportagens de palavras como detalhe, circunstância, explicação, acontecimento

“designam, com efeito, muito bem, a função dessa espécie de discurso em relação à importância que jornais e livros davam aos mesmos fatos: mudar de escala, aumentar proporções, fazer aparecer o grão minúsculo da história, abrir ao cotidiano o acesso da narração. Para operar

esta mudança é preciso, por um lado, fazer entrar na narrativa elementos, personagens, nomes, gestos, diálogos, objetos que na maioria das vezes aí não tem lugar por carência de dignidade ou importância social; e é preciso, por outro lado, que todos esses pequenos acontecimentos, apesar de sua frequência e sua monotonia, surjam como singulares, *curiosos*, *extraordinários*, únicos, ou quase, na memória dos homens”. (Foucault, 1969, p. 215)

Este é o modo pelo qual os relatos cambiam o familiar e o notável (Bruner 1990, 2002, Foucault 1969), efetuando três operações: a primeira é a passagem para a escrita. Tudo o que as pessoas viram e o que ouvirem dizer em suas esferas de vida torna-se contável a todos, universal. Há uma mudança de estatuto: de contar-se o incerto, a narrativa é recebida do alto e fixa-se nas notícias em uma versão de detalhes canônicos. Por fim, a narrativa inscreve-se na história, marcando datas, lugares e pessoas. A história é marcada pelos assassinatos vis dos criminosos e heróicos dos personagens da história. “A narrativa do assassinato instala-se nesta região perigosa da qual se utiliza a reversibilidade: comunica o proibido com a submissão, o anonimato com o heroísmo; por ela a infâmia toca a eternidade”. (Foucault, 1969, p. 217).

Projetando seus temores, tanto os investigadores oficiais (a polícia, o Ministério Público) quanto a imprensa – e é preciso deixar claro que não entendo nenhum dos dois termos como entidades unívocas e homogêneas – identificam o risco do jogo de RPG extravazar para a vida real. Fetichizam o RPG em narrativas de mistério e horror, a tríade Assassinato-Satanismo-RPG. Com isso, extravazam seus próprios jogos de verdade, produzindo o realismo mágico de que se compõe a cultura do terror. O que sobressai em meio às controvérsias são crenças de diferentes atores sobre o que deve ser a fronteira entre fantasia e realidade, diversão e jogos, aprendizado e perigo; bem como o modo como estas crenças são mobilizadas estrategicamente entre divergências perenes e o decurso dos eventos.

Ginzburg elabora, a partir da análise de processos inquisitoriais europeus dos séculos XIV a XVI, uma cronologia das ondas persecutórias, desde as primeiras acusações a segmentos sociais mais restritos, como leprosos e judeus, até a cristalização de uma seita “potencialmente sem limites” de bruxas, nas quais o elemento unificador seria “a imagem obsessiva do complô montado contra a sociedade” (Ginzburg, 1989, p. 78). De notícias midiáticas sobre crimes e RPG, e diferentes narrativas e discursos ditos e escritos em redes sociais na internet e publicações, também emergem “imagens obsessivas” de um mal igualmente insidioso. Dos processos de feitiçaria que Ginzburg analisa emergia uma imagem do sabá, com elementos fundamentais presentes em boa parte de suas descrições. Este estereótipo do sabá “sugeriu aos juizes inquisitoriais a possibilidade de arrancar dos imputados, por meio de pressões físicas e psicológicas, denúncias em série, as quais, por sua vez, desencadeavam verdadeiras ondas de caça às bruxas” (Ginzburg, 1989, p. 10). Das

imagens estereotipadas de um jogo de RPG e de seus jogadores e jogadoras emerge também uma série de acusações, de diagnósticos de riscos, e de matrizes de interpretação de eventos. Porém, a própria rede mundial de computadores, a internet, amplifica as possibilidades de respostas e dialogismo, ao mesmo tempo em que reitera enunciados, fazendo com que se perca de vista qualquer expectativa de origem ou emissor inicial. Junto às notícias, podem-se acompanhar discussões, respostas, reivindicações de RPGistas alvos das acusações, contrastadas com o silêncio quase absoluto dos réus e da ré, rompido em ocasiões ínfimas. O dialogismo é celebrado na “Era da Informação”, e o modo como as informações são buscadas, indexadas e reunidas dissolve distâncias espaciais e temporais, destruindo a história ao mesmo tempo em que libera suas energias. (cf. Benjamin, 1985).

Do terror inscrito no corpo de Aline emana a obscuridade epistemológica que enreda os acusados. Os quatro acusados são três rapazes que cursavam Música e Artes Cênicas na UFOP na época do crime e hospedaram as três moças durante a Festa do Doze, bem como a prima de Aline que a acompanhara até Ouro Preto desde o Espírito Santo. Mas além de seus nomes e rostos, os poucos dados que as reportagens veiculam sobre os réus surgem das especulações sobre a conexão entre a morte de Aline e os jogos de RPG. Entre o crime e o julgamento, as preocupações com as condutas que provocaram a morte de Aline dão lugar aos esforços de encaixá-los nos personagens de “Vampiro, “Anjo da Morte”, “contumazes jogadores de RPG”, jovens problemáticos, assassinos loucos e satanistas. A demanda por determinação de condutas, nexos de imputação, e outros ítems que caracterizam delitos, sucumbe diante do frêmito de traçar os desenhos da loucura e das seitas que teriam seu papel na inteligibilidade do caso. No “caso Aline”, como em tantos casos que recebem atenção da grande imprensa, investigação e cobertura dos fatos misturaram-se, tornando os boatos fatos, e as histórias verdade. Diz Taussig:

“Na relação social daquilo que é falado e daquilo que é publicado, do que é boato e do que é notícia de jornal, frequentemente chega um momento em que estes últimos não só dignificam, enquadram, condensam, generalizam e afirmam o primeiro, como, graças a isso, apresentam um espelho para a comunidade como um todo – **é um meio de gerar e fixar a autoconsciência coletiva** [...] este tipo de confirmação da realidade através da notícia impressa envolvia a tênue tensão consciente do fascínio e da repulsa, ligando o fantástico ao crível” (Taussig, 1987, p. 51 – grifo meu)

O tom sinistro e excessivo das descrições midiáticas do crime – a noite da festa, o cemitério, o sexo que provavelmente foi um estupro, as inúmeras facadas e o sangue seco sobre o corpo em padrões ominosos – vinculam o terror do crime à sua descrição. Estes meios de representação não são apenas instrumentos, mas constituem a fonte da experiência do crime. Ainda que se utilize de tempos verbais condicionais, de discursos indiretos e de termos

menos diretos como “suspeitos”, apresenta-se os réus como personagens inexoráveis de uma trama pré-composta, quase imutável ao longo das investigações e do julgamento. Estas notícias, repletas de lacunas e reiteraões, formam uma mitologia que cria significados e a consciência, uma imaginação social recheada de imagens do mal e do além, renascidas no cenário barroco da cidade de Ouro Preto e povoada pela iconografia dos seres fantásticos dos jogos de RPG. São significantes estrategicamente deslocados em relação àquilo que significam, um desarranjo que gera novos arranjos entre sujeitos e coisas em uma espécie de animismo em que humanos se tornam coisas e as coisas, humanos, agentes do terror (Taussig, 1993, p. 27).

O “caso Aline” energiza apropriações opostas do RPG. A flexibilidade dos signos do RPG serve ao florescimento do imaginário do terror. O choque entre as imagens do crime e as imagens providas pelos jogos aciona o imaginário de riscos aos quais está submetida a juventude. Entre 2001 e 2009 surgem projetos de lei visando a proibição da comercialização e/ou da prática dos jogos de RPG em Vila Velha/ES, Guarapari/ES, Rio de Janeiro, Ouro Preto/MG, no estado do Espírito Santo e no Distrito Federal². O Ministério Público Federal de Minas Gerais por sua vez inicia uma Ação Civil Pública (ACP), fundamentando-se no Código do Consumidor e no Estatuto da Criança e do Adolescente, buscando a proibição dos títulos *Vampiro, a Máscara* e *GURPS Iluminatti*, bem como o brasileiro *Demônios, a Divina Comédia*. Os autores desses projetos são parlamentares vinculados a bancadas evangélicas, alguns deles tendo ingressado na política após terem sido radio-evangelistas. A justificativa de todos os projetos é a afirmação de que os jogos de RPG afetam negativamente o desenvolvimento de crianças e adolescentes, estimulam a violência, desvirtuam valores e exercem influência diabólica. A comercialização de jogos de RPG é proibida em Vila Velha e Guarapari, e uma portaria do Ministério da Justiça³ passa a compreender os jogos de RPG como “diversões públicas”, sujeitos à classificação indicativa baseada em conteúdos de violência e sexo.

Além da atuação de parlamentares para proibir jogos de RPG, outros elementos contribuíram para que os crimes alimentassem uma polaridade entre RPGistas e evangélicos no Brasil, explorando a interpretação da morte de Aline como um ritual satânico. Surgem publicações de editoras evangélicas, artigos em websites e matérias na Rede Record

² Lei ordinária do município de Vila Velha N° 3909/02. Lei ordinária do município de Guarapari N 2506/2005. Projeto de lei DF 1947/2005. Projeto de lei ES 136/2005. Projeto de lei ES 137/2005. Ação Civil Pública da Procuradoria Pública de Minas Gerais n°. 39623-21.2001.4.01.3800.

³ LOPES, Reinaldo José. Aprendiz de RPG. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 4 de junho de 2003. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u471.shtml>. Acesso em 17/04/2011.

explicitamente atribuindo os jogos de RPG às forças do mal, retratando os jogos como formas de corrupção dos jovens. Comportamentos, estilos de vestimenta, gêneros musicais, muitos são os sinais que identificam os jovens cooptados pelas forças das trevas, constituindo-se em tecnologias de subjetivação ou de encerramento em alteridades aberrantes. Nas redes sociais, RPGistas relatam que seus familiares ouviram “pastores” advertindo contra o jogo. Alguns jogadores de RPG evangélicos buscam formas conciliadores de tradução e mediação entre os dois campos.

Por sua vez, logo após as primeiras notícias do “caso Aline”, jogadores de RPG brasileiros recebem e repercutem as notícias do crime, principalmente através de canais de comunicação via internet, como *mailing lists* e *websites*. Tanto a linha de investigação noticiada, quanto as definições midiáticas do jogo, provocam preocupação. Jogar RPG torna-se subitamente um risco incalculável, risco de encontrar em uma situação de jogo um potencial desequilibrado ou “satanista” e, principalmente, o risco de ser confundido com um. Com as suspeitas começa a se configurar um estigma. Surge um sentimento de indignação que ora tem por alvo os suspeitos pelo assassinato, que maculam a imagem do jogo; ora pelo modo “deturpado” como o jogo tem sido apresentado pela imprensa. Cria-se uma intensa expectativa sobre mais informações, que permitissem a articulação e uma defesa da prática do jogo: quer por dissociar os jogadores dos assassinos, quer por indícios que inocentem os acusados, identificando-os como inocentes e bodes expiatórios.

A discussão em torno do “caso Aline” é enfrentada também por acadêmicos e professores que já vinham desenvolvendo pesquisas e experimentos com o jogo, especialmente sua aplicabilidade como ferramenta paradidática nas escolas, que no Brasil remonta aos anos 90. Fóruns virtuais e encontros em diversas cidades brasileiras são realizados para trocar experiências, como os quatro Simpósios RPG e Educação organizados entre 2002 e 2006 pela ONG Ludus Culturalis. Na introdução de sua tese de doutorado em educação, Thomas Massao Fairchild indica o “caso Aline” como fundamental para uma certa leitura do RPG.

“o assassinato de Ouro Preto parece ser um marco importante: é o momento em que, pela primeira vez, o signo RPG escapou à rede estreita dos discursos dominados pela voz do *role-playing gamer*, pululando nas telas da TV e nas páginas dos jornais, mostrando sua face nas mais desconfortáveis circunstâncias, disseminando uma epidemia de significados que rapidamente fugiram ao controle daqueles que até então tinham sido os *experts* no assunto para bater no fundo áspero dos dizeres sobre a delinquência, a criminalidade e a loucura. O rumo que as opiniões da mídia tomaram parece ter instaurado um mal-estar tamanho que, imediatamente após o estouro da notícia de Ouro Preto, iniciou-se um trabalho cujo efeito derradeiro seria reenfeixar os sentidos do signo RPG talvez com mais estritura do que antes, devolvendo aos *gamers* os arreios do discurso sobre este objeto. Esta, como se sabe, foi a empreitada pela escolarização do jogo” (Fairchild, 2007, p. 31).

Fairchild descreve a articulação do processo de escolarização de RPG, pensando-o como significante capaz de ser investido de significados que descrevem efeitos opostos dos afetos do jogo, polos do bem e do mal entre o esclarecimento pedagógico e a loucura delinquente (Fairchild, 2007, p. 20). De todo modo, nos discursos, a juventude parece um espaço no qual o RPG se torna um dispositivo de intervenção. Surgem algumas reportagens que abordam os jogos de RPG por este prisma, em veículos como a Folha de São Paulo⁴ e a revista Superinteressante⁵.

Alguns meses após a morte de Aline, arrefecem as discussões sobre RPG, satanismo e assassinato, e o interesse midiático pelo “caso Aline” de modo geral. Porém, em maio de 2005 irrompem na imprensa notícias sobre um crime bárbaro, ocorrido em Guarapari/ES, cidade de origem da prima de Aline. No novo crime, três pessoas de uma mesma família são mortas a tiros dentro de sua casa, em um latrocínio. Como no “caso Aline”, a primeira conexão do crime com os jogos de RPG parece acontecer de modo fortuito, nesse caso, pelo reconhecimento pelo chaveiro, ex-jogador, de objetos de uso do RPG pertencentes à vítima.. Os acusados confessos passam a afirmar que cometeram o crime durante um jogo. As condutas dos assassinatos, amarrar as vítimas, sedá-las, são narradas como jogadas de um RPG. Livros, dados e *props*, descritos com grande estranhamento, tornam-se indícios da investigação. As matérias jornalísticas que acompanham as investigações de Guarapari passam a costurá-lo com o “caso Aline”, confirmando reciprocamente os indícios dos dois crimes. RPGistas acompanham as notícias, comentam-nas nos fóruns virtuais, e são novamente chamados a se explicar diante de família, amigos e em ambientes de estudo e trabalho.

Em meio aos debates, multiplicam-se as versões do assassinato. Novos temas, também relacionados a elementos de periculosidade entre os jovens, são apresentados como elementos motivadores do crime. Em mensagens na rede social Orkut e em uma “Carta Aberta” divulgada pela Editora Daemon, responsável pela publicação de títulos nacionais de RPG, elenca-se dívida de drogas como o motivo do assassinato de Aline. Esta Carta Aberta se espalha de modo viral pela internet, adquirindo um enorme valor de verdade amparado pela autoridade de seu autor, o escritor de livros de RPG Marcelo del Debbio. Em muitos *websites*, *blogs* e redes sociais, a “Carta Aberta” republicada vem acompanhada do título “o RPG não motivou nenhum crime no Brasil”. Estas novas versões acusam os operadores do direito e os

4

⁵ O que são os jogos chamados RPG? **Superinteressante**. Janeiro de 2002. Disponível em <http://super.abril.com.br/superarquivo/2002/conteudo_219233.shtml>.

criminosos de tentar manipular as investigações e o processo, para além da ignorância e preconceito. Ao mesmo tempo, as novas versões são recebidas com críticas, inclusive por parte de jogadores e jogadoras que ativamente defendiam os RPGs das acusações e que percebiam na versão Drogas-Sexo-Violência uma forma de atribuir à própria Aline a culpa por seu assassinato. Porém, em meio a discursos que recriam *nós* e *outros*, o maior esforço parece não ser o de diluir fronteiras, mas de colocar-se do outro lado.

O encontro de narrativas no julgamento do “caso Aline”

Em 2006, a juíza de Ouro Preto determina que os réus do “caso Aline” sejam levados a Júri popular, acusados de homicídio triplamente qualificado. Durante um longo tempo, em meio a diversas movimentações processuais, não há a determinação da data de realização do julgamento. A primeira data que se estabelece é 13 de outubro de 2008, sete anos após o crime. Porém, o julgamento é adiado em função das eleições municipais, dado o acúmulo das varas criminal e eleitoral pela juíza. Em maio de 2009 o julgamento se inicia, mas é novamente adiado, realizando-se apenas em julho de 2009.

Entre 01 e 05 de julho de 2009, o Fórum de Ouro Preto parou para realizar o júri do “caso Aline”, cessando todas as suas outras atividades cotidianas. No decorrer do espaço e tempo artificiais criados pela sessão de júri, os acontecimentos são ordenados em uma orientação apartada do cotidiano e na qual há regras determinando lugares e momentos acessíveis para a ação de cada participante (Schritzmeyer, 2002, p. 15). Desde cedo pessoas se reuniam à porta do Fórum, espalhando-se pela esquina na qual os grandes veículos da imprensa estacionavam, equipados com antenas e outras parafernalias de transmissão que interferiam com o cenário cotidiano da cidade. A cada elemento, construía-se o extraordinário, o cenário em que se desenrolariam os eventos do julgamento, como círculos mágicos (Schritzmeyer, 2002, P. 15). Alunos do curso de direito e curiosos ali se detinham conforme jornalistas construía seus territórios de filmagem e entrevistas. Falas sobre o caso eram trocadas nas rodas de conversa, misturadas a tecnicidades sobre o processo penal. Citavam os códigos jurídicos pertinentes à ocasião e os fragmentos narrativos que corriam à boca pequena, situando nos pontos da cidade as ações de Aline e os réus na noite do crime ou especulando os motivos pelos quais o assassinato teria ocorrido. Tempo e espaço da cidade eram transformados nesses arranjos de memória. Schritzmeyer afirma que no Tribunal do Júri

”réus, vítimas e testemunhas podem ser vistos como espécies de ‘personagens reveladores’, pois as histórias que se contam sobre eles, em plenário, tornam perceptíveis diversos princípios, por vezes conflitantes, que governam a vida na cidade” (2002, p. 114).

O júri é uma atividade lúdica necessária, pois é uma instituição culturalmente reconhecida de controle da criminalidade, legalmente ritualizada. Deve-se compreendê-lo como um jogo que transcende o caráter de sujeição das arenas de luta e poder, “pois permite a construção de subjetividades e a redefinição de experiências sociais” (Schritzmeyer, 2002, p. 08). Desse modo, Tribunal do Júri é preenchido em um encontro de diversas narrativas, cujo ponto nodal é um evento extraordinário, compreendido como causado por atos tipificados como crime doloso contra a vida⁶. O Tribunal do Júri intenta controlar o poder de matar (Schritzmeyer, 2003), cujo exercício já ocorrido será compreendido como legítimo ou ilegítimo ao ser inserido nos modos em que a morte é contada e imaginada.

Ao longo das diferentes etapas do julgamento pelo Júri, empreende-se um esforço de reconstrução de condutas, intenções e resultados que formam o evento do crime a ser julgado, e também de reparação do tecido social esgarçado pela violação das expectativas sociais que o crime representa. Os oito anos entre o crime e o julgamento do “caso Aline” formavam um tempo que servia a discursos sobre a morosidade da justiça brasileira, que se desdobra em impunidade. Assim, a realização do julgamento parecia materializar anseios sobre a eficácia da justiça, depois de tanto tempo.

Nessa busca ritualizada de reconstruir uma totalidade partida, é preciso que o julgamento suspenda o tempo, imobilize a história, retirando-a de seu fluxo contínuo para que as narrativas se encontrem. Este “choque” imobilizador possibilita que elementos, que, devido à ótica linear do tempo, foram afastados uns dos outros, se aproximem novamente numa imagem, unindo-a ao acontecido em uma constelação (Otte e Volpe, 2000, p. 41). A relação entre estes componentes não se baseia em sua proximidade, mas na possibilidade de significado que lhes pode ser atribuída. As constelações formadas não são meros agrupamentos, mas imagens que podem ser lidas no recontar das versões do “caso Aline”.

As narrativas, como forma de interpretação e entendimento do mundo, são, portanto, a substância do Júri, tirando sua eficácia de seus arranjos estéticos. As narrativas se desvelam em performances dramáticas, teatralizadas, nos palcos dos plenários. Enfrentam-se em um contexto lúdico, em que a disputa agonística envolve, entre outras coisas, a vida e a morte social de réus e rés. Municiam-se arranjando e acionando diversos elementos, testemunhas, peças processuais, que, ao sabor dos gestos dos atores na plenária do Júri, entram em jogo e

⁶ Segundo a Constituição Federal brasileira de 1988, art. 5o. parágrafo XXXVIII – “é reconhecida a instituição do júri, com a organização que lhe der a lei, assegurados:

- a) a plenitude de defesa;
- b) o sigilo das votações;
- c) a soberania dos veredictos;
- d) a competência para o julgamento dos crimes dolosos contra a vida;”.

reverberam. Contradizem-se pelas regras do jogo do processo penal, cujo balanço final muitas vezes não elege apenas uma versão – uma narrativa única e coerente – como a verdadeira, capaz de sobrepujar as demais e abafar os ruídos friccionais.

O encerramento trazido pela sentença é também uma forma de pontuar as narrativas, encerrando-as em conclusões que não correspondem às versões, mas aos quesitos formulados, e, por conseguinte, podem se remeter a fragmentos das versões contrapostas, bem como aos seus ruídos. Entre os reordenamentos dos elementos do caso, propostos pelos atores envolvidos em um julgamento pelo júri, e a sentença acabada que os encerra e cerca, o que pode a antropologia é buscar preservar a fragmentação dinâmica, ainda que premida pelo paradoxo de também reordenar e produzir suas próprias reificações (Strathern, 1999).

Perceber que o desfecho de um julgamento não fecha o contorno de uma totalidade, mas evidencia a realidade fragmentada e conflituosa da aplicação cotidiana das normas ideais da sociedade, repleta de “exceções” que exigem a busca de um sentido (Schritzmeyer, 2002, p. 108), torna a observação etnográfica ainda mais ciosa do que é deixado de fora, dos estilhaços e fragmentos. É preciso também contemplar estes elementos não resolvidos da vida social, que caem no esquecimento, desaparecem em redemoinhos, ou permanecem às margens, inclusive, dos fluxos poderosos de dramas sociais (Dawsey, 2009), estrelas que fogem aos desenhos constelares, mas não excluem a possibilidade de novos traçados. No contexto do Tribunal do Júri, os esforços agonísticos do contraditório escancaram a arbitrariedade do empreendimento hermenêutico de acusação e defesa, ao mesmo tempo em que a desarrumação de contextos semânticos torna-se espaço de criação por associações surpreendentes e inéditas, abertas a todos os participantes, com diferentes propósitos e resultados (Dawsey, 2009, p. 12).

Schritzmeyer identifica na forma como a estrutura física e as regras processuais penais dispõem os espaços e posições dos participantes do júri uma “gramática espacial”, composta por eixos que conectam jurados e réu, juiz e assistência, e formam um corredor pelo qual flui a linguagem persuasiva, repleta por imagens que escoam pelas margens e se impregnam tanto de regras e comportamentos legais quanto de normas e valores sociais. Destes elementos os oradores tentarão compor a melhor narrativa, capaz de convencer e atingir os jurados e vencer o jogo do júri.

No palco do plenário do Júri diálogo e narração se misturam. Réus, testemunhas e informantes são personagens do drama performatizado no julgamento, construindo seu papel por meio das respostas que dão às perguntas da juíza, da acusação, da defesa e dos jurados. Conforme respondem, narram e agem, fornecem elementos para que acusação e defesa

construam-nos dentro de uma “lógica de personagem”, utilizando-se de técnicas de caracterização fragmentárias, mas que buscam coesão. O resultado são verdades plurais.

“Durante as horas das sessões são narrados acontecimentos que atravessam dias, noites, meses e anos. Embora não se percorram favela, becos, casas, praças e ruas, nem se escutem tiros e gritos ou se veja sangue e cadáveres cobertos com folhas de jornal, tudo isso está no Júri, transmutado em narrativas, contadas segundo determinadas regras e por determinadas pessoas. Mesmo as páginas dos processos – as fotos que os ilustram, os depoimentos registrados em “assentadas”, os laudos periciais e as peças produzidas por juizes, promotores e advogados – as quais já são, em si, narrativas, tornam a ser narradas no contexto do julgamento, suscitando a produção de novos sentidos” (Schritzmeyer, 2002, p. 84-85).

Nas narrativas do Tribunal do Júri, o tempo se torna um dos elementos de montagem. O tempo avança, recua, repassa, conforme a rememoração dos eventos monta e remonta cenas na imaginação dos participantes. As falas dos personagens do Tribunal do Júri lançam pontes entre o abismo do passado e do presente, rememorando e evocando eventos reveladores, revelendo-os intersubjetivamente. Mas os narradores do “caso Aline” produziam também verdades objetivas, que construiriam o futuro dos réus, as cenas seguintes de suas vidas, ao persuadirem os jurados de sua culpa ou inocência. O passado torna-se presente e é capaz de produzir mudanças, desde que seja capaz de produzir verossimilhança, ou seja, capaz de suspender a descrença e trazer elementos reconhecíveis ao senso comum dos jurados (Pina Cabral, 2003, Bruner 1990).

Uma especificidade da narrativa, enquanto forma discursiva de organizar a experiência e esforço de construção de sentidos, reside na sequencialidade de suas sentenças, eventos, estados mentais, acontecimentos envolvendo seres humanos como personagens e atores. Seu sentido só é adquirido na configuração total de sua sequência, ao formar sua trama (Bruner, 1990, p. 90). Os depoimentos das testemunhas e réus formam narrativas e também fornecem matéria-prima para esta montagem de narrativas, ainda que estes depoimentos não sejam relatos crus, mas previamente trabalhados nos bastidores e expostos nas audiências durante o processo.

Para o julgamento do “caso Aline”, diante da natureza insólita pela qual o crime foi percebido e da falta de resultados mais conclusivos dos laudos periciais, as caracterizações dos réus e da ré foram a chave para que se desenvolvessem as múltiplas percepções do caso e o principal objeto de disputa entre as diferentes versões no ritual lúdico e teatralizado do Tribunal do Júri. É por suas falas e corpos que se buscará caracterizá-los como protagonistas das duas versões contraditórias. Passados oito anos entre crime e julgamento, é importante para a acusação congelar a passagem do tempo o máximo possível, para que os réus possam ainda encarnar os criminosos de que fala. Para a defesa, ao contrário, é importante mostrá-los

como personagens em transformação, que nunca corresponderam à imagem estática de criminosos; e cujos destinos foram gravemente feridos pelo impacto da denúncia.

É também nesse momento que os réus, enquanto personagens, encontram o espaço de enunciação para narrarem a si mesmos; contrapondo-se ao mesmo tempo sujeitos, objetos e personagens. O banco dos réus é o lugar de onde falam os homens infames. Mas os réus e a ré ouviram os depoimentos um a um, sentados ao lado de seus defensores, até que deixaram o plenário para o momento em que seriam ouvidos, um de cada vez, na ordem em que foram citados na denúncia e no mesmo banco em que haviam sentado as testemunhas. Em meio à instrumentalização das narrativas, cada um dos personagens tem a possibilidade de, ao contar sua história, refletir sobre sua própria experiência, introduzir a sua perspectiva e analisar suas relações. Obrigados a participar desse ato tradutório, negociam suas diferenças e as diferenças do outro, tornando visíveis o hibridismo constitutivo de todas estas camadas de significação.

Alguns elementos extraídos dos depoimentos de testemunhas, informantes e réus compõem a imagem da noite do crime e oferecem hipóteses para os atos dos réus, indícios de autoria ou seus possíveis alibis. Acontecia a “Festa do Doze” e estudantes de Ouro Preto e visitantes circulavam pela cidade a noite, entrando e saindo de repúblicas, restaurantes e bares. Era também dia de mudança do horário de verão, trazendo confusão a todas as tentativas de precisar a hora de cada evento. As mesmas descrições são valoradas de modo diferente se respondidas por testemunhas convocadas pelo lado do inquisidor (promotora ou defensores), ou pelo lado adversário. Por diversas vezes, a discussão girou em torno de elementos aparentemente distantes da morte de Aline, em meio a disputas entre os jogadores do júri. A assistência tentava com dificuldade contextualizar o que era discutido, buscando na gestualidade e na entonação dos atores do júri sinais de sinceridade e distorção “dos fatos”. Durante a maior parte dos cinco dias de julgamento, a assistência estava majoritariamente convencida da culpa dos réus. Assim, testemunhas de defesa tornavam-se tão culpáveis quanto os réus, por falarem em sua defesa. Não obstante, muitos vibraram com a absolvição, persuadidos pelas teses da defesa e/ou comovidos com a fala dos réus e da ré.

Os depoimentos de funcionários do cemitério forneceram as primeiras descrições da cena do crime no plenário do Júri, sustentando a versão da acusação de que o cemitério fora previamente alterado para o ritual do assassinato, embora sugerissem que com certa frequência acontecia “farra de jovens” no cemitério. Em um primeiro momento, o coveiro, ao encontrar o corpo de Aline nu caído de braços abertos, creu ver-se diante de Jesus Cristo arrancado de algum altar, sobrepondo imagens de sagrado e profano. As construções do

imaginário da cena do crime como um ritual de sacrifício e crucificação encontravam no olhar do cozeiro suas raízes, germinado pelo realismo fantástico com que o caso foi construído.

Entre as testemunhas de acusação e defesa, buscou-se também elementos que pudessem traçar um perfil da vida dos réus, em meio a disputas por suas biografias. Aqueles que eram próximos a Aline e sua prima produziam um contraste entre as duas jovens, ora enfatizando a polaridade entre uma juventude sadia e sinais de delinquência, ora dissolvendo-a. Revelavam assim desavenças familiares emoldurando as relações e percepções das primas, que foram potencializadas com a tragédia da morte violenta de Aline. A defesa insistiu também no tópico das drogas, insinuando envolvimento de amigos e de parentes de Aline, sem que se afirmasse nada contundentemente. Isto serviria para reforçar as dúvidas quanto à autoria do crime, indo ao encontro do princípio *in dubio pro reo* (na dúvida, pela absolvição).

Os debates do Tribunal do Júri, realizados entre a promotora, seus assistentes e os advogados de defesa, buscaram atrair os elementos já colocados durante o julgamento para as versões contraditórias. Etnografá-los configura uma tentativa de “entender o valor e o significado das imagens que manipulam as mortes” (Schritzmeyer, 2002, p. 10) e constroem metáforas dos dramas da vida, testando as regras da vida social – regras morais, sociais, econômicas. As falas do debate de acusação e defesa não seguiam tópicos estruturados, mas se formavam de fragmentos acerca dos principais assuntos em debate. RPG, o caráter dos réus, a noite do crime, a formação e a validade das provas apresentadas pelo inquérito ou incluídas no processo. O modo em que se produziam as narrativas de ambas as versões era fragmentado, não linear, deixando muitos espaços a serem preenchidos (ou não) pelos jurados que tentavam extrair sentido a partir da posição do Conselho de Sentença. As lacunas eram úteis aos dois lados. Permitiam que a acusação não precisasse detalhar a conduta dos réus e o modo como as provas formariam um nexo de imputação causal que elucidasse o crime. E municiavam o apelo da defesa a um princípio caro ao Direito Penal, e que fora solapado ao longo das investigações: o *in dubio pro reo*, ou seja, caso haja dúvida, deve-se decidir pela absolvição.

Os fragmentos permitiam também uma relação outra com o texto e o sentido. Como não compunham uma sequencialidade narrativa linear, os narradores do júri podiam repeti-los muitas vezes, extraindo sua força própria, tornando-os significantes abertos. Afirmar o caráter demoníaco do jogo reiteradamente mobilizava e fixava imagens do terror, criava inquietude. As múltiplas variações repetitivas criavam traços de um espaço discursivo sem hierarquia, causalidade, sentido fixável e unidade, quase desconstruindo o discurso centrado no sentido. A forma resultante era uma colagem de argumentos e clichês.

Entre os recursos cênicos e audio-visuais, a acusação exibiu uma apresentação em *powerpoint* para os jurados. Saltando dos slides exibidos, as imagens do corpo de Aline presentificavam a vítima e a barbaridade a que fora submetida. A defesa, por sua vez, instalou uma grande lousa branca fora de frente para os jurados, encobrendo parte dos lugares de defensores e réus, que se colocaram ao lado da lousa. Os advogados escreveram uma cronologia que organizava temporalmente e inscrevia cada evento, dissolvendo as ambiguidades e lacunas de que se servia a acusação e imprimindo um tom de racionalidade didática à sua narrativa. A linha do tempo fornecia contornos nítidos aos desenhos constelares traçados.

A acusação investiu em aproximações entre o RPG e práticas satânicas. Mesmo considerando que o jogo era utilizado em escolas, e ouvindo depoimentos de jogadores, a promotora entendera que o RPG afetava a mente dos jogadores e era jogado por tempo demais. Suas pesquisas lhe revelaram que os livros que servem de apoio aos jogos são livros de seitas, como a Bíblia Satânica encontrada no computador da prima de Aline. As evidências mostradas no plenário eram também livros de RPG e histórias em quadrinho, pouco ligadas à cena do crime, mas ricas em imagens sombrias. Descrições de vampiros de RPG eram insinuadas como a narrativa de conduta que não foi em nenhum momento produzida. A força da acusação era a indignação coletiva e os anos de linchamento moral realizados. Assim, ao enumerar cada quesito a ser votado pelos jurados, invocava-se uma grande responsabilidade por responder à mácula causada a Ouro Preto e trazer justiça à mãe de Aline. “Aline foi assassinada?” Sim. “Os quatro réus concorreram para o crime?” Sim. “Serão absolvidos?” Não. “Foi por motivo torpe?” Sim. “Utilizando-se de meio cruel?” Sim. “Com recursos que impediram a defesa de Aline?” Sim, “pois tinham a confiança de Aline”.

Tanto acusação, quanto defesa, exemplificavam seus argumentos tomando os jurados como personagens, para pensar em cursos de ação e motivação. Não obstante, a organização de fala dos advogados de defesa foi muito diferente da exposição da acusação. O tom dos argumentos era racionalizante, sistemático, objetivista. Lembraram que, ao contrário do que fora afirmado pela imprensa e pela promotora, cabia ao Ministério Público mostrar uma conduta que incriminasse os réus. Era a exigência de uma narrativa do caso, com elementos identificáveis de ação, cenário, agente, meio e motivo, relacionados como elementos que caracterizam um crime: conduta, resultado, nexos de imputação causal, adequação típica, antijuridicidade, culpabilidade. Além disso, enfatizou-se na defesa o drama dos próprios réus e ré, e a difícil tarefa de reconstruírem suas vidas sob o peso de acusações graves. Em um certo sentido, a defesa venceu a disputa.

Contudo, a partir da descrição do julgamento, é difícil avaliar os efeitos produzidos pelo encontro de tantas narrativas. O imaginário da tríade Assassinato-Satanismo-RPG não se desfez, e mesmo as notícias que informam a absolvição reiteram estas versões. O caso foi concluído de fato apenas em 2010, quando foram indeferidos os recursos da promotora e da defesa. Em uma conversa em novembro de 2010, quando os advogados de defesa me cederam os autos do processo, eles disseram que processariam o Estado. Nesse ínterim, porém, surgiram outros crimes espetacularizados, desviando a atenção da grande mídia para outras questões. Talvez um novo crime surja que engendre as mesmas veredas de explicações que ligaram o “caso Aline”, o “caso de Guarapari” e as ligações entre RPG e práticas satânicas. Resta saber se o resultado do julgamento em Ouro Preto fará alguma diferença em novas narrativas.

- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Obras Escolhidas Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BRUNER, Jerome. *Acts of Meaning*. Cambridge: Harvard University Press, 1990.
- _____. *Making Stories – law, literature, life*. Cambridge: Harvard University Press, 2002.
- DAWSEY, John Cowart. “Por uma antropologia benjaminiana: repensando paradigmas do teatro dramático”. *Mana* vol.15 no.2 Rio de Janeiro Oct. 2009.
- FAIRCHILD, Thomas Massao. *Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular*. Tese (Doutorado) Curso de Educação, USP, São Paulo, 2007.
- FIORI, Ana Letícia de. *RPG: Narrativas e Discursos*. Projeto e relatório final de pesquisa de iniciação científica PIBIC-CNPq. Departamento de Antropologia FFLCH-USP. 2006-2007.
- FOUCAULT, Michel. (1969) *Arqueologia do saber*. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2008.
- _____. *Eu, Pierre Riviere, que degolei minha mãe, minha irmã, e meu irmão: um caso de parricídio do século XIX*. Rio de Janeiro: Graal, 1977.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. (1973) Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- GINZBURG, Carlo. *História noturna: decifrando o sabá*. (1989) São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- HUIZINGA, Johann. (1939) *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva.
- HINE, Christine M. *Virtual Ethnography*. London: Sage, 2000.
- INGOLD, Tim. *Lines: a brief history*. Londres: Routledge, 2007.
- OTTE, Georg & VOLPE, Miriam Lídia. “Um Olhar Constelar sobre o Pensamento de Walter Benjamin”. In *Fragmentos*, número 18, p. 35/47 Florianópolis/ jan - jun/ 2000.
- PINA CABRAL, João de. “Semelhança e Verossimilhança: Horizontes da narrativa etnográfica”. In *Mana* 9(1):109-122, 2003
- SAQUETTO, Diemerson. *A Invenção do Pastor Político - Imaginários de Poder Político construídos a partir da História das Bancadas Evangélicas*. Dissertação (Mestrado). História Social das Relações Políticas do Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2007.
- SCHECHNER, Richard. “Points of Contact Between Anthropological and Theatrical Thought”. *Between Theatre and Anthropology*. Philadelphia: The University of Philadelphia Press. 1985.
- SCHRITZMEYER, Ana Lúcia Pastore. *Controlando o poder de matar: uma leitura antropológica do Tribunal do Júri – ritual lúdico e teatralizado*. 284 f. Tese (Doutorado) em Antropologia Social, USP, São Paulo, 2002.
- STRATHERN, Marilyn. 1999. “The Ethnographic Effect”, cap. 1 de *Property, Substance and Effect. Anthropological essays on persons and things*. London: The Athlone Press.
- TAUSSIG, Michael. *O Diabo e o fetichismo da mercadoria na América do Sul*. (1980). São Paulo, editora Unesp, 2010.
- _____. *Xamanismo, Colonialismo e o homem selvagem*. (1987). Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1993.
- TURNER, Victor. *Dramas, Campos e Metáforas* (1973) Rio de Janeiro: EdUFF, 2008.
- _____. *From Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications, 1982
- ZANINI, Maria do Carmo (org.). *Anais do I Simpósio RPG e Educação*. São Paulo, Devir. 2004.