UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

Contando histórias de morte:
Etnografia do Júri e arenas narrativas do "caso Aline"

ANA LETÍCIA DE FIORI

São Paulo
2012

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

Contando histórias de morte:
Etnografia do Júri e arenas narrativas do "caso Aline"

ANA LETÍCIA DE FIORI

São Paulo
2012

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

Contando histórias de morte:
Etnografia do Júri e arenas narrativas do "caso Aline"

Ana Letícia de Fiori

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Antropologia Social do Departamento de Antropologia da Universidade de São Paulo, como pré requisito para obtenção do título de Mestre em Ciência Social (Antropologia Social).

Orientadora: Profª Drª Ana Lúcia Pastore Schritzmeyer.

São Paulo
2012

FIORI, Ana Letícia de. Contando histórias de morte: Etnografia do Júri e arenas narrativas do "caso Aline". Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Ciência Social (Antropologia Social).

Data de Aprovação: ____/____/_____

Banca examinadora

Prof. Dr. _____ Assinatura: _____

Instituição: _____

Prof. Dr. _____ Assinatura: _____

Instituição: _____

Profª Drª _____ Assinatura: _____

Instituição: _____

Dedico esta dissertação à minha *oma*,
Edewardine Morjan Nuse,
que me ensina a importância de se contar com leveza mesmo as histórias mais difíceis.

Agradecimentos

Esta dissertação é fruto de uma série de encontros que compõem a minha vida. Agradecer é uma forma de pincelar estes encontros, sem contudo ter a pretensão de representar todo o papel que estas e muitas outras pessoas tiveram no processo coletivo de construção desta dissertação. Sem dúvida, essas pessoas fizeram um mundo melhor para mim e me fizeram melhor para o mundo.

Em primeiríssimo lugar, gostaria de agradecer muito à minha família. Minha mãe Rolinka Nuse e minha *oma* Edite Morjan Nuse pelo carinho incondicional e apoio emocional e material ao longo de toda a minha vida. É um privilégio crescer e ainda ter alguém para ler minha lição de casa (uma dissertação de centenas de páginas). Meu irmão Leandro Johannes de Fiori, companhia constante nos últimos meses, animou minha escrita de maneiras que nem ele sabe. Minha comadre Isabel e minha afilhada Vanessa, pelo carinho. Agradeço *in memoriam* ao meu pai Wagner Rocha Fiori, à minha avó Áurea Rocha Fiori e ao meu irmão Leonardo Vinícius de Fiori, cujos traços eu reencontro em meu rosto e em minha escrita.

Agradeço afetuosamente à minha orientadora, professora Ana Lúcia Pastore Schritzmeyer, pela longa relação de orientação e cuidado, e pela confiança inabalável. Agradeço aos amigos e amigas do NADIR - Núcleo de Antropologia e Direito pelo espaço de interlocução e produção de conhecimento, em especial à Bruna Angotti (a madrinha dessa dissertação), Adriana Taets-Silva, Raphael Sabaini, Rebeca Campos Ferreira, Heloísa Helena da Farias Rosa (que foi comigo para Belo Horizonte), Filipe Gonçalves, Juliana Tonche, Laura Sarti Côrtes, Helen Yamada. Também agradeço a Igor R G Machado e Maíra Zapater, que me ajudaram com as fases e atores do processo no procedimento do Júri, de antes e depois da reforma de 2008. Os erros que porventura eu cometi são de minha exclusiva responsabilidade.

Fundamental desde o início da minha graduação, agradeço ao amigo e professor José Guilherme Magnani, presente no exame de qualificação e um grande conselheiro e

companheiro. Agradeço a todos os grandes amigos e amigas com quem convivi no NAU - Núcleo de Antropologia Urbana, em especial à Jacqueline Moraes Teixeira, Rafael Adriano Marques, Larissa Costardi, Priscila Alves de Almeida, Leslie Lopes Sandes, Yuri Bassichetto Tambucci, Rodrigo Valentim Chiquetto, Álvaro Kanasiro, Nrishinro Mahe, José Agnello Andrade, Carlos Gutierrez, Lilian Torres, Cibele Assensio, Ana Sertã, Fernanda Squariz, Alexandre Barbosa Pereira, Cesar Augusto Assis Silva, Juliana Cristina Alves, Guilherme Meneses e Marcelo Mercante.

Agradeço também ao amigo e professor John Cowart Dawsey, pela ternura, generosidade e delicadeza. Agradeço aos amigos e amigas do NAPEDRA – Núcleo de Antropologia da Performance e Drama, em especial a Marcos Vinícius Malheiros Moraes, André-Kees Schouten, Denise Pimenta, Diana Paola Mateus, Rose Satiko Gitirana Hikiji, Ana Lucia Ferraz, e também Rubens Alves da Silva e Vanilza Jacundino Rodrigues, que me receberam em sua casa em Belo Horizonte.

Gostaria também de agradecer a outros professores e professoras cujas aulas e contato foram preciosos para mim. Maria Helena Oliva Augusto, Heloísa Buarque de Almeida, Julio Assis Simões, Heitor Frúgoli, Dominique Gallois, Laura Moutinho, Renato Stutzman, Marta Amoroso, Sylvia Garcia, Lynn Mario Menezes de Souza, Sandra Stoll, Pierpaolo Bottini, Jaime Ginzburg (a quem agradeço a leitura atenta do meu relatório de qualificação).

Agradeço aos queridos amigos e amigas do PPGAS. Aquele abraço apertado para Michele Escoura, Milena Estorniolo, Marina Barbosa (e família), Leonardo Bertolossi, Enrico Spaggiari, Carlos Filadelfo Aquino, Bruna Triana, Ana Flávia Badue, Milton Bortoleto, Rosenilton Oliveira, Henrique Antunes e demais colegas de aula e de boteco.

Outros amigos e amigas brilharam nessa constelação que guiou meus anos universitários e têm todo o meu amor. Henrique Schuck e Henrique Lemes da Silva (dos tempos de escola), Francisco José Stefanelli, Carolina Menegatti, João Gabriel Nogueira Romano, Denise Lícia Boni de Oliveira, Isabel Mesquita, Anderson Henrique Calefi, Alciana

Paulino da Silva Lino, Fábio Rosatti, Cláudia Letícia Vendrame dos Santos, Regiane Pimentel Barbosa, Mariana Ribeiro dos Santos, Antonielle Cantarelli, Luciano Salem Daie, Jovelina Carvalho, Everton Henrique Carneiro da Silva, Fabio Figueiredo, Julia Barnabé, Luiz Favaro Navarro, Nathalia Novaes Alves, Rodrigo Brandão, Henrique Genereze, Rafael Nobre, Renata Albuquerque, Caio Freire, Fernando Moreno, Chico Felitti, Ana L M Côrtes.

Com carinho, agradeço também à minha família ampliada de jogadores e jogadoras de RPG, amigos e amigas às vezes há mais de uma década. Guilherme Turri Frazatto, Daniel Turri Frazatto, Jaime Daniel Cancela, Maria do Carmo Zanini, Luis Enéas Guarita, Ricardo Terrível, Rodrigo Finotti, Frederico Costantini, Rafael Assis, Rafael Teixeira, Cristiane L. Viana, Fábio Mindlin, José Roberto Zanchetta, Diogo de Souza, Marcelo Alexandre Leite, Leandro Durazzo, Rafael Carneiro Vasques, Rafael Rocha e Cesar da Mota Marcondes. À turma da experiência incrível de *Mago, a Ascensão*, Fabiana Dias Klautau, Diego Klautau, Hugo Marcelo Barbosa, Camila Numazawa e Filipe Laredo.

Hantalë aos meus queridos *tolkiendilli*, companheiros e companheiras constantes virtual e presencialmente. Andrea Campodônico, Arlene Couto, Claudia Manchini, Fábio Cabral, Henry Burns, Pablo Soares Castro Rosa, Raquel Eidt, Rozzana Costa (minha segunda mãe, que me recebeu em Belo Horizonte durante a pesquisa), Saul dos Santos Filho, Silvia Helena Oliveira, Thaís Belonia, Wesley Lopes e Willians Santini.

Agradeço a João Stefanelli, Suiana Machado e Matheus “Chokos” Veloso pela recepção e suporte em Ouro Preto, durante as minhas idas a campo. Agradeço à promotora Luiza Helena Trócilo da Fonseca por ter gentilmente me concedido uma entrevista, bem como aos advogados Guilherme Marinho e Leonardo Avelar Guimarães, que me emprestaram sua cópia dos autos do processo.

Agradeço profundamente a Miguel, que me acompanhou ao longo do mestrado, trazendo-me equilíbrio, boas ideias e boas risadas.

Por fim, agradeço à CAPES, pela bolsa que permitiu a realização dessa pesquisa de mestrado. A presente dissertação também é parte do projeto temático do NAPEDRA "Antropologia da Performance: Drama, Estética e Ritual", financiado pela FAPESP.

Resumo

Esta dissertação tem por objeto as narrativas emergentes a partir de um caso de assassinato ocorrido em Ouro Preto/MG em 14 de outubro de 2001, o "caso Aline", que teve repercussão nacional ao ser representado com características de mistério e barbárie, tecendo uma teia de relações causais com diferentes elementos – drogas, festas estudantis, satanismo e, em especial, jogos de interpretação de papeis (RPGs). A partir da noção de drama social de Victor Turner, analisa-se a ruptura do cotidiano de Ouro Preto com o crime, abrindo fissuras para a emergência de metáforas radicais de sacrifício e crucificação, que energizam a leitura do crime como "ritual macabro". Analisam-se a evolução do processo e o julgamento dos acusados, o encontro de narrativas e o desfecho dissonante das expectativas punitivas. Em seguida, acompanha-se a produção de narrativas dominantes e o escalonamento dos conflitos do "caso Aline" para as arenas narrativas midiáticas, mágico-religiosas e jurídico-políticas. Discutem-se as expectativas de justiça e punição por meio da análise de linchamento moral e da busca por vítimas sacrificais, unindo-as com uma discussão sobre racionalidade penal moderna que permite questionar a aporia formada pela absolvição. Por fim, tecem-se algumas considerações sobre a produção de ordens e desordens no ritual do júri e o que poderia ser uma narrativa justa do "caso Aline".

Palavras-chave: arenas narrativas, tribunal do júri, crime e mídia, absolvição.

Abstract

Storytelling of death: ethnography of the Jury Trial and narrative arenas of the "Aline case"

This dissertation analyzes the rising narratives of a murder case occurred in Ouro Preto/MG in October 14, 2001, the "Aline case". This case was nationwide known due to the mystery and cruelty with which it was represented, weaving a web of causal relations with several elements – drugs, student parties, Satanism and Roleplaying Games (RPGs). Victor Turner's notion of social drama is engaged to analyze how the crime creates a breach in Ouro Preto everyday life, opening cracks for the arouse of root metaphors of sacrifice and crucifixion, that energizes the crime reading as a "macabre ritual". The evolution of the process and the defendants' trial are discussed as a narrative gathering with an unexpected non-punitive outcome. The crystallization of dominant narratives and the escalating conflicts of "Aline case" are followed to the media, magical-religious and juridical-political arenas. Then the expectations of justice and punishment are discussed, through an analyze of the moral lynching and the search of a escape goat, and also a discussion of the modern penal rationality, that enables questions on the aporia created by the defendant's discharge. At last, some considerations on Jury ritual creations of order and disorder and of what could be a just narrative of "Aline case"

Key Words: narrative arenas, Jury trial, crime and media, not-guilty verdict.

Índice de imagens

Figura 1 - Um dos grupos de RPG com os quais fiz observação participante, no Centro Cultural São Paulo. Vinícius, Rodrigo e Laura. 22
Figura 2 - Grupo de RPG do qual participei em 2005. Da esquerda para a direita, Maria do Carmo Zanini, Rafael Teixeira, Jaime Daniel Cancela, Marc Neilson, eu e Luis Eneas Guarita 22
Figura 3 - Igreja Mercês de Cima e o muro do cemitério em um dia chuvoso de abril 29
Figura 4 - Fachada do Fórum de Ouro Preto, em uma manhã de maio 32
Figura 5 - Bancos do Conselho de Sentença em Ouro Preto 36
Figura 6 - Frame de vídeo da perícia no local do crime, exibido em quase todas as reportagens da Rede Globo sobre o caso Aline, enquanto a narração descrevia a crucificação. 41
Figura 7 - Protesto em Manhumirim. Foto publicada no Estado de Minas, 24/11/2001, p. 24 51
Figura 8 - Imagens exibidas nos telejornais da *Rede Globo* da família de Aline visitando o cemitério da igreja Mercês de Cima, em 25/05/2009 57
Figura 9 - Sacada do Fórum, com vista para o prédio rosado da Promotoria 58
Figura 10 - Assistência sendo ocupada 60
Figura 11 - Jornalistas e curiosos fora do Fórum 64
Figura 12 - Protestos contra a interrupção do julgamento, a camiseta com foto de Aline é forçada no vidro do carro do advogado de Camila. Foto de capa do Estado de Minas de 26 de maio de 2009 70
Figura 13 - Sequência de fotos do primeiro dia de julgamento em julho. Estado de Minas, 02/07/2009, p. 24. 71
Figura 14 - Croqui do plenário 80
Figura 15 - Mãe de Aline fala à imprensa, no intervalo após seu depoimento. Ao fundo, os réus saem isolados da assistência. 94
Figura 16 - Estagiária do MP manipula volumes do processo. Em segundo plano, as caixas de evidências em frente à mesa da juíza Lúcia de Fátima 113
Figura 17 - Foto dos debates do dia 04/07/2009, publicada no *Estado de Minas* em 11/07/2009, p. 22. 118
Figura 18 - Advogado de Camila próximo aos lugares do Conselho de Sentença 124
Figura 19 - A espera da Sentença 127
Figura 20 - Leitura da Sentença. Capa do Estado de Minas de 06/07/2009 129
Figura 21 - Foto do procurador Fernando de Almeida Martins diante de livros de RPG na matéria "polícia não esclarece crimes", de 30/10/2001 139
Figura 22 - Foto de livros de "RPG e satanismo" apreendidos, na matéria de 20/10/2001 139
Figura 23 - Ilustrações retiradas do *Advanced Dungeons & Dragons - Livro do Mestre* e repetidamente exibidas em sequência nas reportagens da Rede Globo sobre o "caso Aline". A câmera aumenta o zoom no troll da 1a imagem e dados são rolados sobre a 3a imagem. 140
Figura 24 - Quadro publicado no Estado de Minas em 18/01/2002 146
Figura 25 - pedaço da página 27 do Estado de Minas 08/12/2002 157
Figura 26 - Revista Isto É, acusados sob uma nuvem de publicações de RPG. 159

Figura 27- foto de capa do Estado de Minas em 13/04/2003 172
Figura 28 – Maria José e pintura de Aline como um anjo. Foto publicada no Estado de Minas em 19/05/2005 173
Figura 29 - foto recortada da capa do jornal O Tempo, 26/05/2009..... 176
Figura 30 - quadro publicado pelo Estado de Minas em 01/07/2009, utilizando foto do julgamento de maio..... 180
Figura 31 - Quadro publicado pelo Estado de Minas em 03/07/2009 182
Figura 32 - Manchete da matéria do Estado de Minas em 07/07/2009 184
Figura 33 - Foto do jornal O Tempo tirada em 04/07/2009 e publicada em 07/07/2009 184
Figura 34 - Ilustração do jornal A Tribuna, em 14/05/2005, em reportagem sobre os assassinatos em Guarapari 187
Figura 35 - Frame de matéria exibida no Jornal Hoje, em 03/07/2009, disponibilizada no site Youtube por um jogador de RPG..... 188
Figura 36 - Capa e ficha de personagem de Vampiro, a Máscara, 3a edição 200

Sumário

Introdução, ou de onde falo sobre o "caso Aline" e sua vinculação a jogos de RPG 17
Capítulo 1: Montagem e Julgamento do "caso Aline" 27
Backgrounds 27
Pelas ladeiras de Ouro Preto 27
O Fórum de Ouro Preto 31
A Festa do Doze e a morte de Aline 37
Cenas da morte de Aline Silveira Soares 38
Suspeitos, acusados, réus 46
Clamor público 49
O julgamento 52
Etnografando narrativas e a narrativa etnográfica 52
Do cotidiano ao extraordinário 56
O respeitável público às portas do Tribunal 60
O ensaio do julgamento 65
Os protagonistas do julgamento assumem seus lugares 71
Indícios, vestígios e narrativas 78
Narrativas dialógicas, polifônicas, polarizadas 87
Signos de criminosos 90
Os lugares dos réus 99
Tempo e sequência dos debates 107
Um jogo no banco dos réus 109
Crucifixo e crucificação: o poder das imagens 115
A defesa e o exame racional do caso 119
A Justiça dos lobos e as brigas de família 123
O fim do julgamento 125
Capítulo 2: Quem matou Aline? O "caso Aline" na arena midiática e a cultura do terror 131
Quem Matou Aline? 131
Arenas narrativas e drama social no "caso Aline" 132
O "caso Aline" na mídia 135
A cobertura da investigação – outubro de 2001 a janeiro de 2002 137
Narratividade e valor-notícia 142
Narrativas dominantes 143
"Ritual macabro" 147
Ritual, sacrifício e crucificação 150
Caça, prisão e impunidade – fevereiro de 2002 a outubro de 2003 154
Novos assassinatos, acusações reeditadas – maio de 2005 157
Narrativas de violência 166
Violência e mal 168
Imagens de vida e morte 170
Notícias no julgamento, oito anos depois 173
Repercussões do julgamento 178

Capítulo 3: Escalonamento do conflito do "caso Aline" – os sentidos do RPG em disputa 190
O escalonamento dos conflitos para outras esferas 190
RPGs e seus demônios 191
Demonização dos jogos de RPG: arenas "mágico-religiosas" 199
Drogas? 213
Narrativas e o processo legal 215
Sensibilidades jurídicas e adjudicação 218
Demonização dos jogos de RPG: arenas jurídico-políticas 220
Narrativas Violentas 233
Capítulo 4: O Vazio da Sentença e os Sentidos da Absolvição 235
Linchamento moral 235
Alteridade e desfiguração 244
Vítimas sacrificiais, vitimização e opinião pública 247
O vazio da sentença e os sentidos da absolvição 251
Conclusão 254
Bibliografia 259
Anexo: Lista cronológica de notícias 265

Introdução, ou de onde falo sobre o "caso Aline" e sua vinculação a jogos de RPG

O "caso Aline" surgiu como objeto de interesse e preocupação para mim antes de ingressar na graduação em Ciências Sociais, em 2004. Como tantos outros jogadores de RPG - Roleplaying Games (cuja tradução mais comum é jogos de interpretação de papéis), eu soube do caso alguns dias depois da morte de Aline em 14 de outubro de 2001, com a repercussão nacional das notícias e sua intensa discussão em diferentes ambientes da internet – era o alvorecer das redes sociais e a interação virtual dos jogadores de RPG se dava majoritariamente em listas de e-mail, fóruns, salas de bate papo e canais do IRC - Internet Relay Chat.

Nessas discussões, mais do que qualquer reação em relação à morte de Aline, o que prevalecia era um profundo desconforto com a vinculação explícita e não mediada entre o assassinato, jogos de RPG e rituais de magia negra. Um estranhamento generalizado era causado pelo crime, pois ele era narrado como a crucificação de uma jovem no cemitério de Ouro Preto/MG durante uma partida de RPG. Porém, esta narrativa causava outra forma de estranhamento a mim e a outros jogadores de RPG, pois nosso conhecimento e vivência de jogos desestabilizavam a certeza das explicações midiáticas, questionando sua verossimilhança. O crime, alimentado de incertezas, cresceu para se tornar o "caso Aline", estremecendo a tranquilidade de premissas sobre o real, o imaginário e seus limiares, entremeados pelo fantástico em uma cadeia de medo e violência. Um crime insólito que gerou efeitos ainda mais insólitos.

Assim, eu pensei o "caso Aline" primeiramente como jogadora de RPG, ao mesmo tempo duvidando das explicações sobre o crime e temendo que a repercussão do caso se convertesse em preconceitos contra jogos e jogadores de RPG. Ao tornar-me aprendiz de antropóloga em 2004, passei a me interessar pelos próprios jogadores de RPG, a partir do velho adágio antropológico de "estranhar o familiar, familiarizar o estranho". Desenvolvi entre 2004 e 2007 – praticamente toda a minha graduação - uma pesquisa de iniciação científica, sob orientação da Profa. Dra. Ana Lúcia Pastore Schritzmeyer, sobre a "construção da identidade RPGista", na qual o real, o imaginário e

seus limiares permeavam a relação de troca entre jogadores e seus personagens[1]. Nesse sentido, argumentei que nos jogos de RPG a produção de pessoas e personagens é um processo reflexivo, recíproco e contínuo, que mobiliza diferentes repertórios biográficos e culturais em um empreendimento ficcional.

Realizar um estudo sobre jogadores de RPG exigia elaborar uma primeira descrição dos jogos de RPG, para poder tornar inteligíveis tanto os relatos etnográficos, produzidos pela observação participante de dois grupos de jogadores de RPG paulistanos e por minhas próprias vivências de jogadora, quanto as reflexões de cunho mais teórico sobre jogos, narrativas orais, performance e identidade. Ao apresentar e debater versões preliminares desta dissertação, surgiu a mesma demanda por uma descrição dos jogos de RPG, o que me leva a retomar nesta introdução as reflexões da iniciação científica.

Para além do âmbito da análise, já havia na pesquisa de iniciação científica uma intenção política de explicar e esclarecer os jogos de RPG, na expectativa de que seria possível produzir um contra discurso frente aos discursos instigados pela obscuridade epistemológica (Taussig, 1987) de que se revestia cada vez mais o "caso Aline". Produzir um discurso acadêmico sobre jogos e jogadores de RPG poderia ser também uma forma de buscar um reconhecimento capaz de sobrepujar formas estigmatizantes e criar um espaço de enunciação legítimo para esse "nós jogadores de RPG", bem como para propiciar defesas diante das acusações que proliferaram diante do "caso Aline". Acusações que muitas vezes se alinhavam com um cânone de suspeição contra jogos, gibis e outros produtos da indústria cultural acusados de distorcer a percepção da realidade e os valores morais, induzindo à violência e a comportamentos anti-sociais.

Palavras frequentes nessa vontade discursiva manifesta em mim e em outros pesquisadores acadêmicos de RPG (muitos deles também jogadores) eram "esclarecimento" e "desmistificação", traçando uma linha entre o "mito" (nessa conotação, irracional e inverídico que se produzia ao relacionar RPG, satanismo e violência) e a "razão esclarecida" capaz de discernir os mundos fantásticos dos jogos e o mundo real.

[1] FIORI, Ana Letícia de. A Construção da Identidade RPGista: a performance dos heróis nos jogos de representação de papéis. Relatório Final PIBIC. São Paulo, 2006.
FIORI, Ana Letícia de. RPG: Narrativas e Discursos. Relatório Final PIBIC. São Paulo, 2007.

Ao incorporar uma perspectiva antropológica, tornou-se difícil eu me satisfazer com esta lógica argumentativa, especialmente por estar interessada em como estes mundos fantásticos são construídos e vividos. Nesse sentido, incomodava-me a própria dicotomia entre jogos de interpretação de papéis e mundo real, ou melhor, entre jogar/interpretar (roleplay) e interagir na vida cotidiana, pois ambas as atividades são modos de engajamento pelos quais o mundo é revelado (Ingold, 2000, p. 57). Para falar de jogos, parti da definição de Johan Huizinga, segundo o qual o jogo é uma

> atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e distensão (Huizinga, 1939, p.147).

Nós, jogadores e jogadoras de RPG, compartilhamos um mito de origem que conta nossa história para nós mesmos, e nos ajuda a explicar para "leigos" que o RPG é um jogo de contar histórias. Muitas vezes este mito parte da evocação da ancestralidade da narrativa na humanidade, construindo imagens de homens primitivos narrando caçadas ao redor do fogo ou de comunidades tradicionais nas quais a sabedoria dos mais velhos é transmitida para as novas gerações por meio da narrativa. "O Narrador", de Walter Benjamin, surge ocasionalmente nas falas dos jogadores para falar desses narradores tradicionais e sua capacidade de intercambiar experiências. Junto a essa temporalidade ancestral, há um marco fundante, inscrito na história contemporânea. No inicio dos anos 1970 Dave Arneson e Gary Gygax[2] jogavam uma partida do wargame *Chainmail*, no qual um dos jogadores controlava um exército de miniaturas que não conseguiu invadir a maquete de uma fortaleza defendida pelo exército de miniaturas do outro jogador. O jogador invasor, não aceitando sua derrota, declarou que um de seus soldados penetrara a fortaleza pelas masmorras e abrira assim os portões. O jogador defensor, levando a sério

[2]Gygax faleceu em 4 de março de 2008 e Arneson em 7 de abril de 2009. Foram chamados em seus obituários no jornal *The New York Times*, respectivamente, de Pioneiro e Conjurador dos Jogos (*Game Pioneer* e *Game Conjuror*).No obituário de Gygax, afirma-se que "com o *Dungeons & Dragons*, o sr.Gygax e seu colaborador Dave Arneson criaram o primeiro universo de fantasia que poderia ser de fato habitado" ("with Dungeons & Dragons, Mr. Gygax and his collaborator, Dave Arneson, created the first fantasy universe that could actually be inhabited") (New York Times, 5 de março de 2008). Jogadores de RPG ao redor do mundo manifestaram nas ocasiões seu luto pelos criadores dos RPGs, enviando mensagens para suas famílias e publicando textos na internet.

a bravata, decidiu criar um sistema de regras diferente, que contemplasse um único soldado e os desafios que ele teria que enfrentar para vencer a masmorra.

A partir desta subversão do wargame[3], criou-se em 1974 o primeiro RPG comercial, *Dungeons and Dragons*, que estabelecia a divisão de atividades na qual um dos jogadores se torna o Mestre do Jogo, responsável por planejar e conduzir uma aventura repleta de desafios; os outros jogadores assumem Personagens que devem participar dessa aventura e superar os desafios. Estes personagens individualizados, cada qual com suas características e habilidades, fornecem uma dimensão teatral e performática, possibilitando um jogo de alteridades entre os personagens e os ambientes que exploram. Esta, na clássica classificação de Roger Callois, é a dimensão de *mimicry* dos RPGs (1958, p. 39-43). O mestre conduz uma narrativa oral, por vezes com o auxílio de miniaturas, mapas, rascunhos, etc. - descrevendo o tempo, o espaço e os eventos da aventura – e os jogadores declaram em seus turnos as ações que cada personagem tentará realizar diante de cada situação. O sucesso das ações dos personagens é definido pela avaliação das características preenchidas nas fichas de seus personagens, de acordo com o sistema de regras do jogo e muitas vezes mediante o lance de dados ou algo equivalente, o que enfatiza as dimensões de *alea* e *agon* dos RPGs (Callois, 1958, p. 33-9).

O *live action* é outra modalidade de RPG, na qual ao invés de se sentar em torno de uma mesa e narrar, os jogadores e mestres (no *live* são mais do que um) têm um maior engajamento corporal ao representar seus papéis. Os *lives* normalmente exigem preparativos especiais, como figurinos, a reserva de um lugar isolado e a observação de regras próprias (a principal delas é nunca tocar outro jogador sem sua expressa permissão). Recentemente, *live actions* tem se emancipado de RPGs e criado dinâmicas próprias. Países escandinavos são os protagonistas na realização e nos estudos dos novos Live Action Role Playings – LARPs, e promovem anualmente o *Knutepunkt*, um evento sobre *LARP theory*[4].

[3] Estudos mais recentes sobre RPG têm documentado outros atores que contribuíram para a criação dos RPGs nos Estados Unidos no início da década de 1970, mas a maior parte dos jogadores de RPG – brasileiros, ao menos – costuma contar essa história de Arneson e Gygax.

[4] Aqui no Brasil, um pesquisador que acompanha estes desdobramentos dos LARPs é Wagner Luis Schmit, mestre em psicologia pela Universidade Estadual de Londrina com a dissertação "RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos" (2008).

Este conhecimento "nativo" foi um ponto de partida para ajustar a reflexão sobre jogos e jogadores de RPG para uma perspectiva antropológica. Minha pesquisa de iniciação científica começou pela realização de uma etnografia com jogadores de RPG paulistanos, que entre 2004 e 2006 frequentavam o Centro Cultural São Paulo - CCSP. Aproximei-me, assim, de algumas reflexões do Núcleo de Antropologia Urbana – NAU, que naquele momento acabava de sintetizar uma agenda de pesquisas sobre *Jovens na Metrópole*[5], buscando analisar o modo como diferentes grupos juvenis se apropriavam de equipamentos e dinâmicas urbanas mais abrangentes para constituir seus próprios *pedaços*, *manchas* e *circuitos*, reconhecer seus pares, fazer alianças com outros atores urbanos ou evitá-los/confrontá-los. Os sinais diacríticos – mochilas com livros e fichas de RPG, camisetas de bandas de rock ou super-heróis, rodas de jogo pelo chão do CCSP, conversas sobre assuntos "nerds" - utilizados para o reconhecimento de outros jogadores foi um primeiro gatilho para minhas indagações sobre a "identidade RPGista". Ao selecionar os dois grupos dos quais participaria para realizar a pesquisa, impressionou-me a heterogeneidade de idade, situação socioeconômica e capital cultural dos integrantes, que não obstante reuniam-se todos os finais de semana para jogar. Estes perfis contrastavam com o senso comum de que jogadores de RPG seriam sempre jovens do gênero masculino e de classe média alta. Alguns grupos de jogo reuniam pré-adolescentes e pessoas com mais de 40 anos.

5 MAGNANI & MANTESE, 2007.

Figura 1 - Um dos grupos de RPG com os quais fiz observação participante, no Centro Cultural São Paulo. Vinícius, Rodrigo e Laura.

Figura 2 - Grupo de RPG do qual participei em 2005. Da esquerda para a direita, Maria do Carmo Zanini, Rafael Teixeira, Jaime Daniel Cancela, Marc Neilson, eu e Luis Eneas Guarita.

Realizar uma etnografia com jogadores de RPG me aproximou também das discussões do Núcleo de Antropologia, Performance e Drama – NAPEDRA, coordenado pelo professor John Cowart Dawsey. Em 2006, o NAPEDRA propôs à FAPESP o Projeto Temático *Antropologia da Performance: Drama, Estética e Ritual* (aprovado em 2008),

elaborando um entrelaçamento de reflexões sobre dramas sociais, performances estéticas e performances rituais, especialmente movido pelo encontro entre o teatro e a antropologia que emerge com Richard Schechner e Victor Turner.

Turner provoca reflexões extremamente valiosas ao apresentar seu conceito de liminaridade que, segundo ele, ocorre em momentos de transição, de passagem, e "envolve uma seqüência complexa de episódios no espaço-tempo sagrado, e pode, do mesmo modo, incluir eventos subversivos e lúdicos (ou jocosos)". Desdobrando o conceito, temos os fenômenos liminóides, "domínios independentes de atividade criativa" em sociedades complexas em que se distinguem lazer e trabalho e, igualmente, o "subjetivo" e o "objetivo". No liminóide há entretenimento, brincadeira e escolha, é "tempo livre", brinca-se com os elementos da cultura em toda a sua diversidade e são possíveis inovações pessoais. Assim, a brincadeira é mais livre da estrutura e da vida "real". É possível bagunçar e rearranjar sentidos, de forma lúdica e subversiva, às margens dos grandes processos da vida social pós-industrial e trazer diferentes símbolos para novos contextos (Turner, 1982, p. 24-44). A ideia de liminóide tornou-se interessante para pensar jogos de RPG, que rearranjam toda sorte de imagens e símbolos em seus manuais e nas narrativas orais coletivas produzidas por seus jogadores. Manuais de RPG assemelham-se a grandes monografias etnográficas, trazendo longas descrições dos diferentes aspectos do mundo fantástico a ser habitado pelos personagens em jogo. Estas descrições são inspiradas em fontes históricas, mitológicas, em obras literárias ou audiovisuais, e se combinam com o repertório cultural e biográfico de cada jogador ou jogadora, em rearranjos lúdicos.

Jogos de RPG provocam uma ruptura parcial com o ambiente onde as identidades antigas fazem sentido, dando vida a novas personas. Esta ruptura tem algo de *communitas*, dissolvendo as diferenças nas potencialidades presentes em cada cenário e sistema de jogo. A noção de liminóide permite problematizar as premissas sobre o real, o imaginário e seus limiares, pois fornece o enquadramento no qual os diferentes fragmentos são mobilizados para construir personagens, cenários e tramas nos RPGs, abrindo-se para a possibilidade de metacomentários sobre as performances cotidianas. Assim, jogadores, jogadoras e mestre entram e saem de modos subjuntivos de ação, tomando decisões e falando *como se* fossem seus personagens, ao mesmo tempo em que

consultam livros de regras, lançam dados, fazem anotações e barganham entre si *como* jogadores. Nas expressões utilizadas por alguns dos meus sujeitos de pesquisa, eles realizam constantes passagens entre *on game* e *off game*, coexistindo nesses múltiplos planos em uma forma altamente reflexiva de consciência.

Como em um jogo de narrativas orais no qual se explora um ambiente imaginário de entretenimento (Mackay, 2001), os RPGs se tornam uma fantasia compartilhada em que jogadores e mestre se reconhecem e interagem como "outros", em um modo chamado pelo diretor de teatro Richard Schechner como "não-eu" e "não-não-eu" (Schechner, 1985). Turner coloca o teatro experimental como a performance de uma experiência restaurada, donde o significado emerge através de reviver a experiência original (muitas vezes um drama social percebido subjetivamente) em uma forma estética (Turner, 1982, p. 18). No entanto, no caso dos jogos de interpretação de papéis, o "passado" a ser revivido é uma dimensão plástica, composta por referências externas à biografia individual, embora a ela imiscuídas. Tem-se uma relação de alteridade, de deslocamento de si, conforme se costuram elementos para a narrativa em um movimento de bricolagem. Um personagem passa para um plano de existência apenas ao passar para um plano social com outros personagens, um processo conflituoso de práticas sociais. Durante a interpretação de personagens, desenvolvem-se relações objetivas de integração com o grupo das personagens, o desenrolar da trama e as representações subjetivas conforme o jogador constrói e demonstra a personalidade do personagem ao escolher as suas ações, ou seja, no meio onde se desenvolve o processo. Nas freqüentes transições entre *on* e *off*, o jogador se torna o Outro de seu próprio personagem.

Partir da construção das identidades RPGistas, seus signos de auto-reconhecimento, pertencimento e das trocas entre jogadores e seus personagens me levou a buscar entender como um "nós" RPGista é produzido discursivamente e encontra "outros" interlocutores, imbuídos de diferentes vontades de saber dirigidas ao RPG. No segundo ano de Iniciação Científica, comparei narrativas e discursos acerca do RPG produzidos por pesquisadores, educadores, psicólogos, legisladores e enunciadores do campo religioso evangélico. Esta nova abordagem conduziu-me de volta ao "caso Aline", que engendra a construção de outras concepções dos jogos de RPG, nas quais as trocas entre jogadores e personagens e as passagens entre a vida cotidiana e os jogos de RPG

são retratadas como desestabilizadoras de uma suposta integridade dos sujeitos, tornando-os violentos, loucos e/ou satânicos.

As informações de que dispúnhamos sobre o "caso Aline" eram esparsas e imprecisas, quase sempre oriundas de alguma notícia cujo veículo de publicação original era desconhecido. Ao final da iniciação científica, descobri o número do processo criminal do "caso Aline", o que me permitiu passar a monitorar sua tramitação pelo web site do Tribunal de Justiça de Minas Gerais. Por este monitoramento e constantes ligações para o Fórum de Ouro Preto eu soube das datas de realização do julgamento dos réus. Interessada em entender como um jogo poderia ser acusado judicialmente por um assassinato eu decidi assistir o julgamento e viajei para Ouro Preto em abril de 2009, para os primeiros contatos; e em maio e julho de 2009, datas de realização do Júri. Ao retornar do campo, muitas outras questões haviam se somado àquela sobre a produção da acusação ao jogo. Em especial, a sensação de que o final do julgamento produzira uma ausência de desfecho para o caso. A partir dessas questões, construí a pesquisa de mestrado que deu origem a esta dissertação e que se coloca também no escopo de uma das linhas de pesquisa desenvolvidas pelo Núcleo de Antropologia do Direito – NADIR, "antropologia da jurisprudência e de narrativas da violência". Em sua versão final, a dissertação é estruturada em quatro capítulos, aqui resumidos, e uma breve conclusão.

O Capítulo 1, *Montagem e Julgamento do "caso Aline"*, é dividido em duas partes: background e julgamento. Na primeira, parto da descrição do cotidiano de Ouro Preto, em 2009, para o evento extraordinário que foi a morte de Aline em 2001. Acompanho a composição de leituras da cena do crime, analiso algumas peças dos autos processuais, a passagem de suspeitos a acusados e réus e o clamor público que se tornou dispositivo discursivo para o caso. Na segunda parte, construo um relato etnográfico do julgamento do "caso Aline", realizado em Ouro Preto/MG, em 2009. Ele começa com a irrupção do extraordinário do julgamento, transformando cenários da cidade. A narrativa apresenta os atores do julgamento e explora os seus tropos narrativos, durante a oitiva das testemunhas, o interrogatório dos réus e os debates entre promotores e defensores. O capítulo termina com o fim do julgamento, e as dúvidas remanescentes após a sentença.

No Capítulo 2, *Quem matou Aline? O "caso Aline" na arena midiática e a cultura do terror*, busco examinar as narrativas sobre o "caso Aline" enunciadas nas

arenas midiáticas, entendendo-as como constituintes de um drama social formado pelo caso. Identifico a formação de uma narrativa dominante que elenca jogos de RPG, ritual, crucificação e drogas. Comparo a cobertura do "caso Aline", impactada pela influência do cenário de Ouro Preto e a leitura estática da cena do crime como um ritual satânico baseado em jogos de RPG com a cobertura de um assassinato ocorrido quatro anos depois em Guarapari, pois acusações aos jogos de RPG são reeditadas, porém sem menção a um ritual e com mais ênfase no desequilíbrio psicológico dos acusados. Por fim, examino o modo como as notícias produzidas no contexto do julgamento do "caso Aline", calcadas no estereótipo cristalizado do RPG promovem um contágio mimético violento e apresentam algumas fissuras para uma maior multivocalidade, no momento em que tanto os envolvidos no caso quanto os jogadores de RPG são conhecidos e ouvidos.

No Capítulo 3, *Escalonamento do conflito do "caso Aline" – os sentidos do RPG em disputa*, acompanho os conflitos promovidos pelo drama social do "caso Aline". Exploro narrativas produzidas em arenas por mim denominadas mágico-religiosas e jurídico-políticas, para examinar o processo de demonização do crime, a partir de sua associação com os jogos de RPG e seus perigos imanentes, e com a consolidação da leitura do assassinato de Aline como um sacrifício e uma crucificação. Por fim, discuto a ausência de uma narrativa alternativa do crime que permitisse uma repercussão mais crítica e menos produtora de violências.

O Capítulo 4, *O Vazio da Sentença e os Sentidos da Absolvição*, tem um cunho mais político. Do incômodo com a produção de dicotomias entre o real e o imaginário, que trago desde as reflexões desenvolvidas na iniciação científica e apresentadas nesta Introdução, dirijo-me a outra dicotomia, igualmente perversa e endossada por quase todos os discursos acerca do "caso Aline". Trata-se da divisão nós e outros que constitui "criminosos" dos quais é preciso que os não criminosos se diferenciem e os quais é preciso punir, uma divisão que favorece obscuridades epistemológicas e promove a cultura do terror (Taussig, 1987).

Na Conclusão, faço um balanço da possibilidade desta dissertação encontrar uma forma de narrar que faça justiça ao "caso Aline".

Capítulo 1: Montagem e Julgamento do "caso Aline"

Backgrounds

Pelas ladeiras de Ouro Preto

Em meu próprio esforço narrativo, começo me utilizando de um artifício denominado por George Marcus de *mise-en-scène* malinowskiana, a partir de uma imagem de primeiro contato e de alteridade mental estimulada. Há, na representação da cidade, um quê do velho naturalismo empiricista criticado pela antropologia pós-moderna. Afinal, segundo Marcus, "antropólogos sempre imaginaram a pesquisa de campo, uns dos outros e ao ensiná-la aos iniciandos, não apenas como histórias, contos do campo, mas como imagens e roteiros, mesmo em momentos mais analíticos" (Marcus, 2004, p. 147). No entanto, a recriação de cenas cotidianas, característica da antropologia mais clássica, bem como os dispositivos como a primeira pessoa do plural, que convida/presentifica virtuais leitores e leitoras à cena que eu descrevo e à reflexão proposta, buscam fugir ao naturalismo ao tornar os elementos descritos significantes, não apenas enfeites a compor um ambiente (Marcus, 2004, p. 149). Desse modo, o fluxo descritivo e narrativo é constantemente interrompido por uma voz analítica, que evoca autores do cânone acadêmico (nem todos eles antropólogos), e imprime o sentido da leitura que quero construir com meus leitores. O cotidiano aqui é explicitamente ficcional, posto que fabricado em uma descrição etnográfica, mas não quer dizer que seja falso. Seu propósito é friccionar-se com os eventos extraordinários que se seguem: a morte de Aline Silveira Soares, em 2001; e o julgamento de quatro réus por esta morte tornada o "crime do RPG" em 2009.

Estamos em 2009. O acesso mais comum para os visitantes de Ouro Preto é pela BR 356, chamada Rodovia dos Inconfidentes. Aproximando-se da cidade, avistam-se placas sinalizando pousadas, hotéis e guias turísticos habilitados a orientar em múltiplas línguas o olhar dos turistas pelo cenário barroco. Placas e guias informam que a cidade é tombada desde 1980 pela UNESCO como Patrimônio Histórico da Humanidade. Ouro Preto é uma cidade diariamente narrada e traduzida como modo de vida.

Em uma manhã qualquer de outono ou inverno, percorre-se a cidade mais depressa que a luz do sol, que escorre escassa e vagarosamente morro abaixo em Ouro Preto e gasta boa parte da manhã para alcançar as casas e ruas mais estreitas. À primeira vista a cidade é do alto dos morros, um mar anguloso de telhados dos prédios antigos e torres das muitas igrejas, imagens que compõem para os turistas as primeiras fotografias da cidade. Ao mesmo tempo, Ouro Preto surge sob os pés como uma cidade íngreme, de paralelepípedos gastos e traiçoeiros e ladeiras extenuantes. Um longo caminho ladeira abaixo conduz da rodoviária ao Fórum, passando pela Praça Tiradentes e a Rua Direita. Antes porém encontra-se o largo da Igreja Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia - ou Mercês de Cima - e seu pequeno cemitério, ponto em que alguns turistas param para recuperar o fôlego e para bater fotos panorâmicas da cidade.

Os visitantes em sua maioria não sabem que é este o pequeno cemitério no qual se desenrolou o crime mais famoso da história recente de Ouro Preto, em 2001. O olhar informado, porém, reconhece que o muro que esconde o cemitério não faz parte do cenário original, parece uma pequena anomalia em uma história maior e mais antiga. A inscrição do "caso Aline" no cenário da cidade é tímida: o muro que esconde o cemitério, a igreja Mercês de Cima de portas cerradas desde o protesto realizado pelo padre Simões, quando o crime completou um ano sem solução. A Igreja só reabre em ocasiões especiais, como durante as procissões da Semana Santa que convertem as ruas de Ouro Preto na Via Sacra de Jerusalém, em um andor por caminhos de paralelepípedo, unindo fiéis (locais e visitantes), velas, preces e imagens de santos.

Figura 3 - Igreja Mercês de Cima e o muro do cemitério em um dia chuvoso de abril

A Praça Tiradentes surge como um pequeno platô irradiando ruas em aclive e declive. Em um dos extremos da praça está o Museu da Independência, antiga cadeia da cidade nos tempos do Brasil Colônia, que reconta por meio de objetos antigos, obras de arte e terminais eletrônicos interativos a história da cidade: de Vila Rica a Ouro Preto, da colônia mineradora de intensa atividade política a pólo econômico e turístico no Quadrilátero Ferrífero. A Inconfidência ganha destaque com os túmulos dos inconfidentes repatriados durante o Estado Novo e objetos que remetem a Tiradentes. As imagens sacras do barroco tematizam a luta do bem e do mal, presente em todas as almas da humanidade, até o dia do Juízo Final. Estas imagens de justiça, execução emblemática, processo, degredo, emergem com força no recontar mítico do passado promovido pelo turismo e pelo investimento de diversas instituições na conservação e produção de saberes em história, patrimônio e arte sacra.

Da praça que abriga o museu, pode-se descer a rua Direita, sistema nervoso central da cidade, de onde partem impulsos para os circuitos e trajetos de Ouro Preto. Na rua Direita é possível ver as vitrines e placas das lojas, adaptadas à fachada preservada dos casarões, com todo tipo de comércio. Joalherias exibem semi-jóias para turistas, sortidas de *Brazilian stones*. Cafeterias convidam com o aroma quentinho e adocicado de um cappuccino e pães de queijo fumegantes. Lojas de calçados, coerentemente, não ofertam muitos sapatos de salto fino, impensáveis para o calçamento local.

Além das lojas, placas indicam o nome de algumas das tradicionais Repúblicas Federais, edifícios que são patrimônio da Universidade Federal de Ouro Preto e se destinam à moradia de estudantes oriundos de todo o país. "Nau sem Rumo", "Maternidade", "Xeque Mate", "Ninho de Amor" são alguns dos nomes dessas repúblicas, que são divididas estritamente por gênero de moradores ou moradoras. Toda República tem uma parede que exibe o retrato de formatura de cada um de seus ex-moradores e ex-moradoras, alguns formados há décadas. Este mural da fama indica também a longevidade das Repúblicas. Contrastando com tal distinção, os novos moradores circulam pela cidade com placas, assentos de privada pendurados no pescoço e outros acessórios inusitados, uma das muitas provas em sua "batalha" de vários meses para se tornarem moradores definitivos. É possível superficialmente identificar um rito de passagem, como exaustivamente descrito pela antropologia (van Gennep, 1909; Turner, 1973), que rebaixa o status da pessoa antes de alçá-la a um status superior. Diz-se, todavia, que é menos penosa a "batalha" das Repúblicas Particulares, casas alugadas por estudantes que não conseguem ou não querem morar nas Repúblicas Federais. A rotatividade e o cotidiano disruptivo e boêmio desses jovens - uma sequência interminável de estudos, festas, trotes, eventos e êxodos em período de greve ou férias - contrasta com o sentido sólido e permanente da cidade histórica, repleta de igrejas erigidas há três séculos. Estudantes e moradores habitam cidades algo diferentes em Ouro Preto, em seus encontros e evitações.

As impressões de Ouro Preto - provocadas principalmente por sua atividade turística, pela arquitetura conservada como Patrimônio da Humanidade e pelas "atividades culturais" do calendário da cidade - geram uma sobreposição de temporalidades diante da experiência sensível e na infraestrutura urbana. Construções de

diferentes séculos são adaptadas para receberem eletricidade, internet sem fio e outros elementos de uma infraestrutura urbana do começo do século XXI. O Fórum de Ouro Preto também exibe estas características, que produzem efeitos sobre o modo como a justiça é vivida e produzida na cidade.

O Fórum de Ouro Preto

Conhecer Ouro Preto é reconhecer contrastes com um cenário que é mais familiar ao meu olhar, São Paulo. Em ambas as cidades, é possível circular, inclinando a atenção para os equipamentos urbanos destinados ao poder judiciário. A antropóloga Ana Lucia Pastore Schritzmeyer explora etnograficamente a topografia sociocultural dos tribunais do júri da cidade de São Paulo (Schritzmeyer, 2002, p. 180 SS), locais que são como teatros nos quais o poder se mostra e se afirma. Segundo a autora, "a forma como os espaços do Fórum estão estruturados ganha significados, o que por sua vez, só ocorre porque neles são projetadas lembranças, valores e expectativas" (*id, ibid*, p. 182). Schritzmeyer contrasta o (então novo) Fórum da Barra Funda, de inspiração arquitetônica modernista; com os antigos fóruns paulistanos, que pareciam despojadas repartições públicas. Há nesses lugares toda uma linguagem corporal que distingue operadores do direito de réus e seus familiares, por meio dos diferentes disciplinamentos de seus gestos e vestimentas, corporalidades e hábitos. Os prédios também comunicam o controle, a vigilância, e o poder que atravessa, instala-se e se exerce sobre os corpos. A própria centralidade da localização dos tribunais paulistanos, que exige deslocamentos custosos para a população da periferia, provoca e reforça a impressão da "distância" entre estes moradores periféricos e a Justiça.

Em Ouro Preto, o Fórum está no centro histórico, também longe de uma periferia que a cidade tenta ocultar por entre seus morros, e que perturba o cenário barroco com a exibição de carências de infraestrutura muito contemporâneas. Na esquina da rua Direita com a Rua Padre José Marcos Pena se situa o Fórum Bernardo Pereira de Vasconcelos. O prédio é uma construção de dois andares, de paredes largas e grandes portas-janelas com varanda no andar superior. A ladeira da Rua Direita torna possível olhar o interior do Fórum, através das janelas, conforme se desce em direção à rua. Virando a esquina do

Fórum a rua se alarga formando a praça Reinaldo Alves de Brito e, no alto de uma pequena escadaria, está o prédio da Promotoria, pintado de cor de rosa.

Figura 4 - Fachada do Fórum de Ouro Preto, em uma manhã de maio

O dia a dia no Fórum de Ouro Preto começa cedo. No início do expediente, abrem-se alguns de seus janelões e varandas do piso superior. Um único casarão de esquina concentra as varas cível, criminal, da infância e juventude e eleitoral, espalhadas pelas salas de seus dois andares. Apesar de a arquitetura antiga ter sido preservada, o interior do Fórum é semelhante ao de um escritório público, com repartições, balcões de atendimento, murais de aviso e funcionários circulando com pastas. As paredes são brancas e os corrimãos, parapeitos, batentes e balaústres pintados em tons escuros de vermelho e azul. Ao longo do dia, funcionários, operadores do direito, litigantes, testemunhas, réus e detentos da cadeia pública de Ouro Preto transitam por suas salas e corredores, nos diferentes entrecruzamentos de suas vidas com o poder judicial. Nos termos do sociólogo americano Erving Goffman (1959, p. 29-36), estes ambientes (salas, corredores e repartições), mobílias e decorações compõem o cenário e os suportes de palco para a representação cotidiana dos operadores do direito ouropretanos. São equipamentos expressivos que se unem à sua fachada pessoal (atitudes, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e maneiras) para que desempenhem seus papéis. Quanto mais coerentes forem ambiente, aparência e maneiras, mais a fachada de uma representação é bem sucedida em definir uma situação. Nesse caso, defini-la como a imagem clássica do local de exercício do poder legal burocrático weberiano.

O plenário do Júri, por contraste, é o cenário do exercício e da expressão performática de poderes calcados no que Schritzmeyer analisa como "teatrocracia" (Schritzmeyer, 2002), com um requintado *mise-en-scène* de realização da justiça. Trata-se de um cenário e de um equipamento de sinais únicos e específicos, mais cerimoniais (Goffman, 1959, p. 36). Para chegar ao salão do Júri, sobe-se o lance de escadas logo na entrada, que conduz a um pequeno espaço entre o mezanino superior circundando o jardim interno, a sala do plenário e a sala de audiências. Há dois acessos ao salão do Júri, separados por um dos corredores do mezanino. Uma das entradas, semi-isolada por um banco colocado no corredor, destina-se aos funcionários do Fórum e participantes do julgamento, e a outra à assistência. Os funcionários do Fórum e os outros operadores do direito circulam pela entrada mais afastada da escada, do outro lado do mezanino. Esta entrada é também utilizada pelas testemunhas, pelos réus e pelos jurados durante os

julgamentos, mas suas entradas e saídas são estritamente controladas. Ao contrário das salas de plenário do Fórum da Barra Funda em São Paulo, no Fórum de Ouro Preto não há uma sala secreta anexa ao salão do Júri, e sim outra sala no mesmo andar na qual é realizada a votação dos quesitos da sentença. Em dias em que não há julgamento, o salão do Júri permanece vazio, de pouco uso.

Schritzmeyer comenta que "a disposição e o tipo de mobília, bem como as cores de pisos e paredes e a posição de divisórias e portas também contribuem para o "clima" do julgamento" (Schritzmeyer, 2002, p. 92). Decerto que, dada a performance específica que ali é desempenhada, os palcos de plenários do Júri não são como palcos tradicionais - espaços vazios, liminares e abertos a todo tipo de possibilidades conforme forem preenchidos cenicamente para indicar lugares e tempos específicos (cf. Schechner, 2002, p. 58). Embora os casos ali julgados sejam sempre diferentes, a cenografia do Júri é uma das marcas das permanências formais do julgamento, que reforçam a crença na isonomia da justiça.

No Fórum de Ouro Preto, a cenografia do Júri em nada lembra os móveis ascéticos e padronizados em fórmica do Fórum da Barra Funda em São Paulo, que poderiam ser encontrados em qualquer escritório. Em sua etnografia, Schritzmeyer afirma que a maioria dos plenários paulistanos é materialmente desprovida de pompa, e mais do que o material de que são feitos, é a disposição dos móveis que cria um espaço incomum e solene, acionado pela presença do juiz enquanto mestre de cerimônia (Schritzmeyer, 2002, p. 93). Em contraste com a funcionalidade contemporânea dos fóruns paulistanos, há um tom antigo e ancestral no Fórum de Ouro Preto, como se o poder ali exercido fosse também parte de um legado.

O salão do Júri em Ouro Preto tem um pé direito alto e é mobiliado por móveis pesados de madeira, que parecem estar ali há muitas décadas. No alto das paredes, ao redor do salão, estão retratos solenes de homens togados, com placas que os identificam como notáveis do Poder Judiciário de Ouro Preto. Do lado esquerdo do salão, próximas às varandas que dão para a esquina, ficam as cadeiras e mesas dos advogados de defesa. De frente para a assistência, as mesas da juíza, da representante do Ministério Público e do escrivão formam um único conjunto fixo de madeira em formato de pódio. Atrás da juíza, pregado bem acima de sua cadeira, está um grande crucifixo. Jesus crucificado no

plenário evoca, entre outros sentidos, a memória mítica de uma execução injusta e de um sacrifício redentor (Giumbelli, 2011, p. 91).

No espaço central diante da juíza e de costas para a assistência, uma cadeira fica reservada para a oitiva das testemunhas e dos réus. Contudo, além dela, há no mobiliário tradicional da sala outra cadeira para tomar depoimentos, situada próxima ao lugar do Ministério Público, também elevada e cercada por uma grade baixa de madeira, semelhante à divisória no centro do salão. Esta cadeira cercada é um "banco dos réus" provocativo, em seu efeito de exibir e criar uma espécie de quarentena moral do réu (Schechner, 2002, p. 177).

Do lado direito, próximas à porta de acesso dos operadores do direito ao plenário, há duas fileiras de grandes cadeiras para os jurados, uma um pouco mais elevada, com quatro cadeiras, e outra com três cadeiras. Antes do sorteio dos sete jurados para a composição do Conselho de Sentença, todos os jurados convocados são também parte da plateia e aqueles que não são sorteados podem nela permanecer. Quando deixam a assistência para assumir seu lugar no plenário, passam a ocupar um "camarote incrustado no palco" (Schrizmeyer, 2002, p. 148), constituindo uma plateia privilegiada que tem um espaço específico de enunciação - nos bastidores, na sala secreta onde realizam a votação dos quesitos e definem o veredicto.

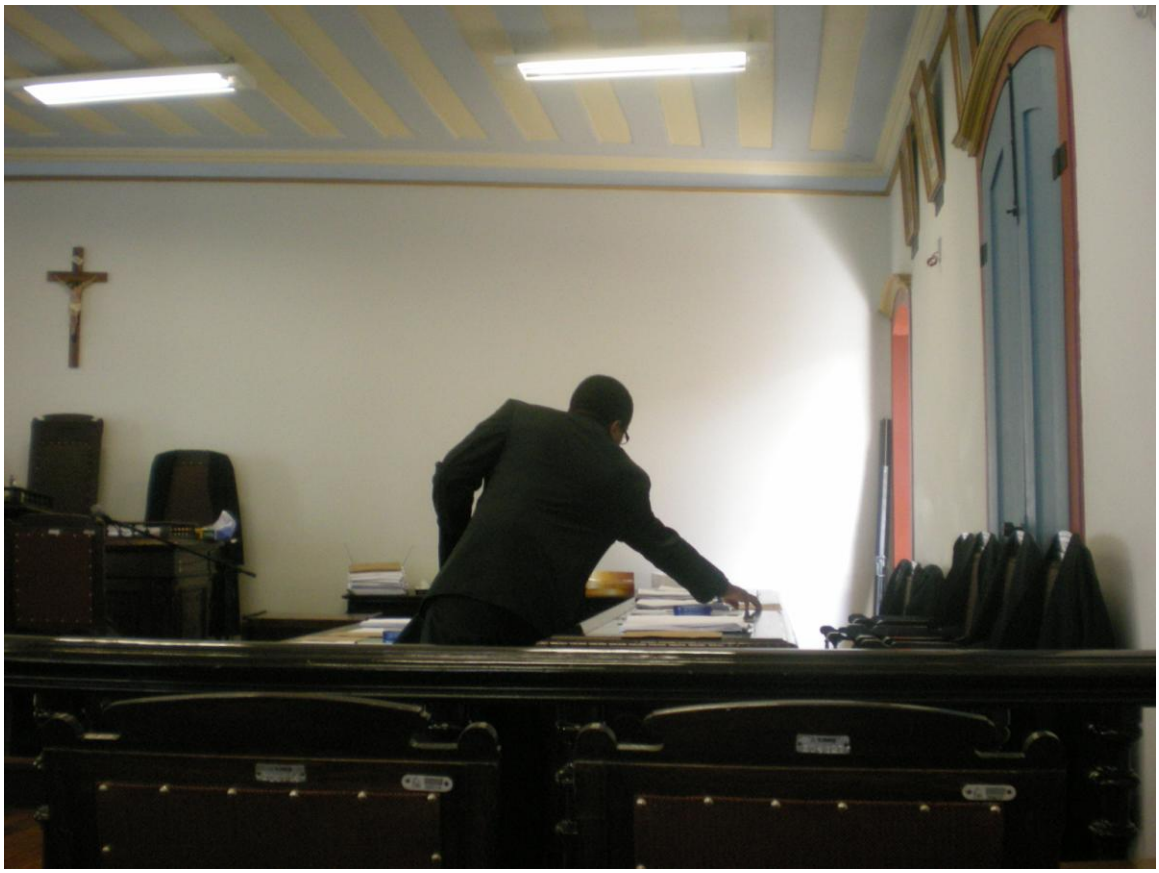


Figura 5 - Bancos do Conselho de Sentença em Ouro Preto

No espaço destinado à assistência, há duas fileiras formadas por cadeiras de couro e madeira, separadas por um corredor central, e algumas das cadeiras do lado esquerdo são reservadas para os jurados antes do sorteio, liberadas em seguida para o restante da assistência. A divisória entre a assistência e o espaço do julgamento é de madeira entalhada como os outros móveis. Esta divisória busca assinalar a "quarta parede" entre os atores centrais do julgamento, e a plateia, audiência de uma cerimônia pública de realização da justiça estatal. Delimita o círculo mágico interno, o espaço de enunciação eficaz para o rito do Júri, no qual as diferentes narrativas de um caso se encontram e ganham vida. Uma quarta parede que é porosa, permeável, e oferece várias possibilidades de transição e de inserção de elementos imprevistos. Especialmente ao ser realizado o julgamento de um caso de grande repercussão, como o "caso Aline".

A Festa do Doze e a morte de Aline

De 2009, voltemo-nos a 2001, em Ouro Preto. Descrevo aqui o crime me baseando livremente nos autos do processo, em notícias, em conversas informais que tive com Maicon e sua mãe, e nos depoimentos realizados durante o julgamento. Busco introduzir o leitor ao "caso Aline", e não afirmar uma narrativa mais verdadeira. Pois pensar o julgamento do "caso Aline" como um encontro de narrativas é justamente valorizar a polifonia de formas de perceber, elaborar e exprimir o caso, diante da força de um discurso institucional homogeneizante.

Em todo o Brasil, anualmente o dia 12 de outubro é feriado, dia de Nossa Senhora Aparecida, santa padroeira. É também Dia das Crianças, como os insistentes anúncios publicitários não nos deixam esquecer. Para muitas universidades, a semana de 12 de outubro é uma semana de recesso, "semana do saco cheio", pois dia 15 de outubro é dia dos professores e ponto facultativo em muitos lugares. No segundo semestre de 2001, porém, a semana de 12 de outubro ocorreu em meio a uma interrupção de aulas já prolongada na Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP. O calendário da UFOP fora perturbado por uma longa greve, que ensejou paralisação de aulas, mobilizações do movimento estudantil e outras atividades não costumeiras. Muitos estudantes haviam deixado a cidade e retornado para seus locais de origem. Outros permaneceram, por estarem trabalhando ou por algum engajamento nas questões de greve. Havia também um evento que atraía estudantes e visitantes para a cidade na semana do dia 12 de outubro, a tradicional Festa do Doze.

Tradicionalmente uma festa para que os antigos alunos conhecessem os calouros, a Festa do Doze é anualmente organizada pelas Repúblicas, que promovem alguns dias de muita comemoração nas ruas ou em seu interior. A Festa do Doze é o ápice do calendário de festas estudantis anuais, mobilizando a grande maioria dos estudantes da cidade. O espaço outrora destinado à senzala dos antigos casarões é, em muitos casos, adaptado para se tornar uma boate, com luzes estroboscópicas e pista de dança. Festas ao longo do ano são uma forma importante de arrecadação de recursos para as Repúblicas, que costumam também hospedar ao longo do ano visitantes e turistas por preços inferiores aos das pensões e hotéis, uma atividade que frequentemente provoca atritos com a administração da UFOP.

Aline Silveira Soares chegou a Ouro Preto em 11 de outubro de 2001, acompanhada da prima Camila e uma amiga menor de idade[6], viajando de carona desde o Espírito Santo. Com alguns contatos na cidade e pouco dinheiro, as três jovens queriam curtir a festa. Aline fora a Ouro Preto alguns meses antes, durante o Festival de Inverno. As três jovens hospedaram-se em uma República Particular chamada Sonata, no bairro da Água Limpa, onde moravam na época Edson, Cassiano e Maicon (alunos dos cursos de Direção Teatral e Licenciatura em Música), além de outros estudantes que não haviam permanecido em Ouro Preto para o Doze. Em Ouro Preto, as três jovens circularam pela cidade e frequentaram algumas das festas em uma República Federal chamada Necrotério, localizada na rua do Pilar. Na noite posterior ao dia de Nossa Senhora Aparecida, dia 13 de outubro, Aline desapareceu. Seu corpo foi encontrado por um coveiro às nove horas da manhã daquele domingo, dia 14, e jazia ao lado de um túmulo no pequeno cemitério da Igreja Mercês de Cima, situada no caminho entre as Repúblicas Necrotério e Sonata.

Cenas da morte de Aline Silveira Soares

Ao ser pela primeira vez vislumbrada, a cena do corpo de Aline no cemitério se colocou nos interstícios entre o presente aparentemente estático de um crime consumado e o passado ativo de sua execução. Em sua discussão sobre a "formação da prova no jogo processual penal", Natalie Pletsch (2007, p. 20 e ss) afirma que frequentemente a atividade processual é descrita como a busca no presente de um fato ocorrido no passado. Nessa perspectiva, esse passado poderia ser revelado de modo imutável, acabado e verdadeiro ao seguir-se um método racional científico e descobrir o *local* onde se encontram as lembranças a serem apreendidas. A cena do crime seria composta como um quadro a ser lido, em que diferentes elementos são destacados e ganham relevância para a composição de narrativas. Contudo, o ato de buscar uma adequação simétrica da realidade passada do fato-crime nos autos produzidos no presente da investigação oblitera a atuação do tempo e da memória. Evocando Garapon, Pletsch salienta que o que o processo penal faz é *presentificar*, deslocar o passado para o presente por meio do ritual

[6] A menoridade legal fez com que o nome e a imagem da moça fossem obrigatoriamente preservados pela imprensa. Motivo pelo qual também não a cito pelo nome.

do processo. Nesse sentido, Pletsch afirma que o passado não é um quadro, mas um protagonista que fornece elementos para a reescrita da cena, em que lembrar é um ato de movimento - movimento do crime enquanto passado/presente - e um processo de criação.

A relação entre passado e presente envolve ainda outros aspectos do que o dos eventos que se busca traduzir processualmente para o modo jurídico de imaginar a realidade (Geertz, 1983, p. 173). O presente do crime oferece vias de entrada para um passado que precisa ser entendido e tornar o presente inteligível, em um movimento hermenêutico. Mas a leitura da cena do crime não é apenas conduzida pelo intuito de recompor o passado que produziu o presente dessa cena, encontrando vestígios presentes de um evento anterior, já ausente, não reproduzível. O próprio ato de ver evoca toda uma semiótica prévia, em que elementos passados são ao mesmo tempo encontrados e recordados (Ricoeur, 2000, p. 24). Ver é sobretudo uma experiência.

Vale lembrar a abordagem de Turner que deslinda a concepção de experiência de W. Dilthey, esquematizada em cinco momentos (Turner, 1982, p. 13-15). De início, um núcleo perceptivo é invocado, com intensidade diferente do cotidiano. Trata-se do encontro do corpo pelo coveiro Amantino, uma visão insólita em seu local de trabalho, cujo cotidiano consiste na realização de ritos fúnebres nos quais os corpos são ali trazidos para serem sepultados e permanecerem em um local de memória. O corpo de Aline não chegara nem fora disposto ali seguindo o roteiro tradicional dos ritos no cemitério. Durante a experiência, a intensidade perceptual invoca imagens do passado com uma clareza não usual.

Em seguida, emoções inerentes a esses eventos são revividas. Assim, o coveiro Amantino declarou no julgamento que pensou ver Jesus Cristo, ali atirado de forma tão impiedosa. Vândalos poderiam ter invadido a igreja durante a noite, roubado uma das imagens sacras e a arremessado ali, afinal no dia anterior um túmulo fora quebrado e revirado no mesmo cemitério. Ausência do rito fúnebre, presença de sinais de profanação. Apenas ao se aproximar, o coveiro notou que não estava diante de uma imagem do Filho de Deus, mas do corpo de uma garota. No processar de sua experiência, um significado é produzido através das interconexões entre o presente e o passado em uma "relação musical", na qual o corpo da garota de braços abertos se torna a cena de uma crucificação. Ao *Estado de Minas* de 26 de outubro de 2001, Amantino declarou que

não teve força para observar os detalhes, mas "a cena dos braços abertos e dos pés unidos, como se tivesse sido crucificada, jamais sairá da minha mente".

Por fim, a experiência é completada através da sua expressão em ideias ou atos. O coveiro acionou então a polícia, que chamou os peritos para examinar o corpo e a cena do crime. A notícia se espalhou pela cidade e alcançou as companheiras de Aline, que foram reconhecê-la acompanhadas de um dos estudantes que as haviam hospedado em sua República.

A primeira narrativa registrada oficialmente, contudo, é a do policial militar acionado por Amantino. No Boletim de Ocorrência, preenchido à mão (provavelmente na delegacia) e aqui transcrito, Amantino é registrado como testemunha, mas sua leitura da cena do crime como uma crucificação não está presente. O tom que predomina no "histórico da ocorrência" do BO é o de um inventário de elementos da cena do crime, e o único decurso temporal é o da averiguação do próprio policial e dos peritos, encontrando estes elementos. Desse modo, o encontro do corpo de Aline é assim narrado pelo policial que atendeu a ocorrência:

> **Histórico da ocorrência**
>
> Senhor delegado de Polícia Judiciária de Ouro Preto/MG; solicitados pelo Sr. Amantino Gonçalves Mendes, qualificado no campo 01 de fl 01/02 deste BO, comparecemos ao cemitério da igreja Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, onde o solicitado que é um dos responsáveis pelo cemitério reconheceu o cadáver de uma mulher branca, cabelos negros cortados na altura do ombro, aproximadamente 1,60 cm (um metro e sessenta centímetros) de altura; com traços fisionômicos aparentemente oriental, completamente nua, estendida no chão em decúbito dorsal[7], com um corte prolongado na garganta e posteriormente constatado 06 perfurações (aparentemente faca) nas costas, uma do lado esquerdo do peito, precisamente debaixo do braço, um corte no braço esquerdo e outro no rosto, além de vários hematomas e escoriações pelo corpo. Após averiguação encontramos rastros de sangue que ligava a última até os fundos do cemitério, local este onde possuía uma "poça" de sangue além de várias bijuterias espalhadas e que supostamente pertencia a vítima, são elas: 15 (quinze) braceletes prateados, um bracelete de metal com desenhos de estrelas, luas, etc.; 03 (três) cordões de metal prateados; 02 (dois) aneis de prata. Foi encontrada também em um matagal do lado do cemitério uma calça feminina de cor preta, um pé de tênis de cor rocho no. 35, marca "All Star", uma blusa feminina marrom e preta e uma "calcinha" de cor rocha, rasgada. Pelo exposto contactamos com a perícia técnica, onde compareceu o perito, Célio que tomou as providências de praxe, este encontrou o local totalmente isolado e preservado pela PH. Próximo ao corpo foi encontrado também uma ponta de faca, aparentemente instrumento do crime. Adiantamos que a vítima aparenta ter idade entre 18 e 20 anos e esta não foi identificada, sendo após liberada pelo perito, conduzida até o IML (Instituto Médico Legal)

[7] De barriga para cima.

em Belo Horizonte/MG. Todo o material relatado neste BO foi apreendido pelo perito Célio.

Figura 6 - Frame de vídeo da perícia no local do crime, exibido em quase todas as reportagens da Rede Globo sobre o caso Aline, enquanto a narração descrevia a crucificação.

No dia seguinte ao Boletim de Ocorrência, uma Portaria (Código de Processo Penal, Art. 26) instaurou um Inquérito Policial, com Aline já identificada. A Portaria já menciona Edson, Camila e a moça menor de idade que as acompanhou a Ouro Preto, bem como outras testemunhas que perdem relevância ao longo das investigações.

A partir do Inquérito Policial é possível ter algum acesso aos eventos dos primeiros dias do "caso Aline", no âmbito de Ouro Preto e das primeiras investigações. Em sua folha de rosto, os campos foram preenchidos: data, "no ano do Nascimento de Nosso Senhor Jesus Cristo de ~~mil novecentos~~ dois mil e um (2001), aos quinze (15) dias do mês de outubro", incidência penal: Art. 121 do Código Penal Brasileiro, e outros. Inscreveu-se assim a morte de Aline no calendário cristão, ao mesmo tempo em que a

reconheceu como digna da atenção do Poder Judiciário. Cabe ao Inquérito Policial (à Polícia Civil) a apuração de materialidade delituosa e autoria, de modo relativamente independente ao Ministério Público. O inquérito possui um caráter inquisitorial, em que não é exigido o contraditório. Edson, um dos suspeitos, buscou contudo produzir uma "antecipação de prova", pedindo às duas moças que estiveram com ele na noite do crime que atestassem seu álibi. Instaurado o inquérito, uma série de diligências foi realizada no intuito de reunir documentos testemunhais e técnicos.

O laudo pericial, assinado por dois peritos no dia 16 de outubro de 2001, dia seguinte à abertura do Inquérito, descreve os resultados dos exames no cemitério, realizados por ocasião do encontro do corpo e dos exames realizados pelo IML, em Belo Horizonte. Além do maior grau de detalhamento em relação à descrição da cena do crime no Boletim de Ocorrência, o laudo também se diferencia por elaborar uma narrativa da dinâmica do crime, sequenciando ações e eventos. Evidencia um componente elementar das narrativas que é uma estrutura de tempo consignada (Bruner, 1996), ou seja, há uma temporalidade instituída pela narrativa, que segmenta o tempo em eventos cruciais e humanamente relevantes. A narrativa estabelece, portanto, uma sequência que preserva o significado de suas orações e fornece um modelo temporal para sua compreensão. Esta estrutura do tempo é muitas vezes lacunar, como forma de estabelecer um relacionamento colaborativo entre autor, leitor e texto para gerar compreensão do caso.

O laudo é um documento longo, de 51 páginas, dividido em: histórico; convenções e esclarecimentos iniciais do local; do cadáver; do exame perinecroscópico; dos vestígios de interesse criminalístico; da dinâmica do evento/comentários técnicos; das informações complementares; conclusão. Há também uma lista dos materiais apreendidos; anexos gráficos de desenhos encontrados nas paredes do cemitério; croquis do cemitério e da rota de fuga de Aline durante o ataque; bem como fotos da igreja, do cemitério e do corpo de Aline.

No laudo, os peritos descreveram o cadáver "jazendo em decúbito dorsal, com os membros superiores estendidos em cruz e os membros inferiores arqueados e sobrepostos na região inferior", utilizando mais termos técnicos - cútis leucoderma, biótipo normolíneo, cabelos lissótricos – do que no Boletim de Ocorrência, dado seu caráter de descrição técnico-científica. Apenas ao final da descrição do cadáver, a vítima é

identificada como Aline Silveira Soares. Seu nome completo reaparece na conclusão e seu primeiro nome nas fotos do corpo anexadas ao laudo. Ao longo do laudo, Aline é referida como "vítima", enquanto o assassino é chamado de "agressor", "autor" e "algoz". Termos que colocam Aline sobretudo como paciente e o assassino como agente dos atos.

As dezessete facadas sofridas por Aline são descritas e listadas em sua anatomia, assim como as manchas de sangue e as bijuterias perdidas são localizadas no croqui do cemitério. É por estas marcas no corpo e no local que se procede a uma descrição da dinâmica do crime, nas quais Aline e o local são predominantemente superfícies que recebem as agressões passíveis de serem lidas e decifradas, embora o laudo descreva também as tentativas de fuga de Aline. O laudo do IML informa que Aline consumira bebida alcoólica e maconha e mantivera relações sexuais no momento em que sofreu o primeiro golpe, e em mais de uma ocasião no documento é dito que não se sabe se o sexo era consensual ou coagido. Nesse trecho, as explicações técnicas de como se define a posição de vítima e agressor a partir das marcas no corpo são entremeadas por narrações adjetivadas, como "luta corporal ferrenha", "ímpeto deste ato desesperado" e [após a secção do pescoço] "não foram necessários mais que alguns instantes para que a vítima exalasse seu último suspiro, vindo a falecer". Além de esclarecer que os golpes foram desferidos por apenas um indivíduo, canhoto ou ambidestro, os peritos declaram que a execução possui "características ímpares que fogem ao padrão esperado para consumação de evento homicida", propondo que "o fato típico aqui observado deva ser analisado, inclusive, sob o aspecto de ação ritualística (inequivocamente o posicionamento do corpo remete à lembrança da morte por crucificação)". Na seção de "vestígios de interesse criminalístico", menciona-se a invasão e profanação de túmulos que ocorrera um dia antes, cuja ligação com o crime seria verificada pela investigação subjetiva, ou seja, no esforço de determinação dos motivos do crime.

A pretensa neutralidade da descrição mobiliza recursos de intensidade, criando a percepção adequada para inferências sobre a anormalidade do crime, embora à conclusão esteja somente reservada a afirmação de que ocorreu morte violenta, de natureza homicida e com emprego de extrema violência, de modo cruel e insidioso. O *roteiro*

canônico implícito (Bruner, 1996) das mortes violentas de jovens é rompido pela quebra de expectativas.

No dia seguinte, como veremos no capítulo 2, já se divulgava a morte de Aline como um ritual motivado por jogos de RPG. A ruptura com o roteiro cativa o público ao tornar o corriqueiro novamente estranho e chama a atenção para aspectos que haviam passado despercebidos nos cânones tradicionais. A quebra de expectativas do cânone narrativo pode, ao mesmo tempo, consolidar-se como um novo cânone. Conforme o inquérito prosseguiu, as narrativas do "caso Aline" realizaram a atualização de um cânone que relaciona mortes insólitas a acusações de satanismo, elaboradas a partir de signos retirados dos jogos de RPG.

Ao final de um Inquérito Policial cabe ao delegado responsável elaborar um relatório (CCP, Art. 10, § 1º). Entre os documentos de que disponho, cópias obtidas a partir dos documentos que me foram emprestados pelos advogados de defesa, há um relatório assinado pelo delegado Adauto Correa em 15 de janeiro de 2002. O relatório reproduz a descrição dos laudos do inquérito, afirma que o horário provável da morte é entre 01h00min e 03h30min da manhã do dia 14 de outubro de 2001 e afirma que "conseguimos definir como ocorreu o crime e que circunstâncias o cercaram". Em seguida, reconstitui a viagem de Aline, sua estada em Ouro Preto e traça um perfil de Camila, da companheira menor de idade, de Edson, Cassiano e Maicon para então indiciá-los pelo homicídio e pedir sua prisão preventiva, baseada no "clamor público gerado" e na "barbaridade do crime". A partir do indiciamento, cabe ao Ministério Público oferecer denúncia ou não, de acordo com seu juízo de tipicidade.

Os autos do "caso Aline" foram devolvidos ao delegado no dia 30 de janeiro de 2002, pois o promotor Edvaldo Costa Pereira solicitou novas diligências (CPP, Art. 16), argumentando que outras possibilidades explicativas para o crime precisavam ser verificadas e que a tese do RPG precisava ser comprovada. No dia 06 de fevereiro, Cassiano e Maicon haviam fornecido material genético (fl 736) para ser comparado com material colhido na cena do crime, um exame que poderia trazer, aos olhos do promotor, respostas definitivas. Estes exames não foram realizados.

É possível perceber nos autos as idas e vindas entre o Ministério Público e a Polícia Civil através das desavenças que se formaram entre delegado e promotor de

justiça. Há numerosas páginas de requerimentos, assinados pelo promotor Edvaldo entre fevereiro de 2002 e dezembro de 2003, dirigidos ao juiz e ao delegado, solicitando mais zelo nas investigações e diligências de toda sorte (colheita de depoimentos, exames, reorganização dos autos). Em requerimento dirigido ao juiz no dia 04 de fevereiro de 2002, o promotor Edvaldo afirma que conclui pela inexistência de provas ao oferecimento da denúncia (fl. 486). No dia 07 de fevereiro de 2002, o promotor Edvaldo escreve ao Secretário do Estado de Segurança Pública de Minas Gerais uma solicitação para substituição do delegado Adauto (fl 452-453), listando uma série de diligências que não foram cumpridas pelo delegado, bem como sugerindo que este estaria usando o caso para se autopromover. Em 17 de junho de 2002, novo requerimento é feito ao juiz, com mais diligências que não foram cumpridas e seriam necessárias. Entre outubro de 2001 e outubro de 2004, as autoridades policiais são premidas a novos esforços de esclarecimento da autoria, proliferando narrativas do crime. Em 05 de outubro de 2004, o promotor (agora Eleitoral) Edvaldo solicita que os autos sejam devolvidos uma última vez à delegacia, pois o chefe da Polícia Civil se responsabiliza pelo cumprimento das diligências ainda pendentes (fl 995). Em 29 de novembro de 2004, um requerimento dá notícias de que objetos apreendidos durante as investigações teriam desaparecido. Este documento já é assinado pela nova promotora, que conduziria o caso até o Tribunal do Júri, Luíza Helena Trócilo Fonseca.

Nos últimos dias de 2004, o Ministério Público recebe os autos e dá início à fase de Instrução Criminal. Os elementos dessas diferentes e sucessivas narrativas são sintetizados em um trecho da Denúncia oferecida pelo Ministério Público, em 20 de dezembro de 2004. A Denúncia é assinada pela promotora Luíza Helena, em desfavor dos quatro réus:

> [...] pela prática do hediondo ato delituoso que passa a descrever:
>
> Na madrugada do dia 14 de outubro do ano de 2001, no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, situada na Rua Padre Rolim, neste Município e Comarca foi encontrado o corpo da vítima **ALINE SILVEIRA SOARES**, completamente despida, postada de braços abertos e pés sobrepostos, exatamente em posição de crucificação, com a cabeça voltada em direção à Praça Tiradentes e os pés para os fundos do referido cemitério, apresentando 17 (dezessete) lesões efetuadas com instrumento cortante e perfuro cortante, espalhadas por diversas partes do corpo, conforme pode ser verificado no laudo de fls. 144/147, sendo a mais extensa com 10 cm (10 centímetros) de extensão localizada no pescoço, com secção de vasos e da

> traquéia, denominada esgorjamento, que foram a causa eficiente de sua morte. (Fl. 03)

Esta descrição da cena da morte na denúncia será adaptada na pronúncia elaborada pela juíza Lúcia de Fátima, em 07 de abril de 2006. Embora seja menos assertiva, e fale em termos de indícios de autoria e de prática de ritual de magia negra (suficientes, não obstante, para pronunciar os réus e levá-los a julgamento pelo Júri), a juíza aceita amplamente a tese do Ministério Público, completando a passagem dos suspeitos a réus.

Suspeitos, acusados, réus

O relatório do delegado, redigido quatro meses após a morte de Aline, deixa entrever movimentos processuais e a entrada de novos elementos narrativos que não foram meramente "encontrados" na cena do crime. Pletsch nos alerta a perceber o processo penal não como o retorno a um tempo passado, o que seria impossível, mas o deslocamento do passado para o presente, mobilidade que necessariamente envolve transformações. Não se pode assim atribuir ao processo uma fixidez que é incompatível com a atividade processual, pois apenas o que há de fixo no processo penal é a impossibilidade de retornar ao tempo passado ou de repeti-lo (Pletsch, 2007, p. 22-23).

> Tem-se então, no processo penal a construção de uma narrativa, que é redigida a partir de várias lembranças, em que pesem as contribuições da vítima e do réu, a prova testemunhal é de fundamental importância, ainda que não haja "neutralidade possível no resgate mnemônico, nem objetividade, por mais sincera que seja a testemunha" (Pletsch, 2007, p. 25).

Tomar o processo penal como narrativa exige que percebamos nele diferentes vozes que criam seus espaços de enunciação a partir de documentos de diferentes características e propósitos. Trata-se de uma grande montagem narrativa a partir de narrativas menores. Há a necessidade de uma interpretação hermenêutica da narrativa (Bruner, 1996) que possa estabelecer, diante da multiplicidade de significados de uma narrativa, um círculo hermenêutico para justificar a correção de uma leitura, identificando os significados, funções das partes da história, as vozes narrativas, as circunstâncias e a intencionalidade na narração, mesmo quando há um esforço implícito ou explícito por objetividade e imparcialidade a partir de um narrador onisciente.

Isto faz lembrar que existe, entre certos antropólogos contemporâneos, uma grande preocupação em "representar 'verdades parciais' e apresentar narrativas alternativas e múltiplas vozes históricas" que permitem novas possibilidades para a história e a memória (Price, 2004, p. 299 e ss). Richard Price está entre os que fizeram experiências com a justaposição de vozes, utilizando diferentes estilos tipográficos, jogos com o eixo das vozes e do tempo para apresentar a multivocalidade e evocar o mundo antigo ao invés de representá-lo. Não obstante, Price reconhece que entender os registros do passado se dá em termos coloridos pelo presente.

Inicialmente, eu pensara preservar a integralidade de textos sobre o "caso Aline" inserindo-os em caixas de texto, mas advertida do risco de estar constituindo "apenas" um arquivo, decidi prosseguir com pequenas citações literais e resumos dos documentos, tendo sempre em vista que "não há fato, mas falas sobre o narrado na denúncia, que não estão sedimentadas em relação há um tempo passado, nem revelam a essência de um fato histórico que aguarda ser descoberto, ou seja, ser anunciado pelo juiz na sentença penal" (Pletsch, 2007, p. 26).

A narrativa do crime presente no relatório do delegado Adauto opera em dois registros: a descrição da cena e da dinâmica do crime citada *ipsis literis* a partir do laudo pericial; e a narrativa dos últimos dias de Aline em Ouro Preto, seguida de um perfil dos cinco que são ali indiciados. Estes dois registros, cuja separação é bastante marcada no texto, dirigem-se respectivamente às exigências de apuração da materialidade e da autoria do crime.

A segunda parte, provavelmente redigida pelo próprio delegado, é baseada nos depoimentos de testemunhas e dos suspeitos colhidos até o momento e também se divide em dois trechos. O primeiro é inteiramente redigido em um único parágrafo que ocupa pouco mais de uma página, enquanto o segundo comenta cada um dos indiciados em um parágrafo separado. O efeito retórico dessas diferentes formas de redação é apresentar no primeiro momento uma narrativa concisa e aparentemente insuspeita, para depois fazer com que o leitor questione sua veracidade, ao encontrar elementos que a primeira versão negligenciara. Assim, o primeiro trecho marca dias e horários das atividades de Aline, Camila e a amiga, afirmando que Aline teria se separado das duas garotas na noite do dia 13, até que Camila tomou conhecimento do assassinato de uma menina no cemitério e

reconheceu a prima no necrotério. O segundo trecho indica "fatos interessantes que dão os contornos corretos dos fatos e a elucidação do bárbaro crime" (fl. 373). Multiplicam-se as vozes enunciativas. O depoimento de um primo de Camila e Aline é citado para afirmar que Camila dissera que Aline jogava RPG com Cassiano e Edson. Parece ser do próprio delegado, por sua vez, a afirmação de que Cassiano comentou, voltando do reconhecimento do corpo, que a morte parece ter sido uma aventura de RPG. Terminando este "perfil" dos indiciados, o delegado conclui que:

> Diante do exposto, temos que Aline Silveira Soares, foi vítima de uma trama diabólica, realizada por Edson (sobrenome), Maicon (sobrenome), Cassiano (sobrenome), Camila (sobrenome) e (nome da menor de idade), que tratando da vida como um brinquedo tiraram a vida de Aline Silveira Soares, pelo mero prazer de realizar um jogo perfeito de "Role Playing Game" (RPG), motivados pelo jogo "O vampiro e a máscara", confundindo o imaginário com a realidade, pois pela confiança que ela tinha em suas amigas se dirigiram ao cemitério onde foi cobrado a dívida de Aline, primeiro com préstimos sexuais e depois com a própria vida (fl 374).

A narrativa do delegado é muito semelhante à da Denúncia realizada pela promotora Luiza Helena Trócilo da Fonseca, apresentada em 21 de dezembro de 2004. Nessa peça processual, a identificação e qualificação dos acusados vem vêm antes da descrição da cena do crime. Remetendo-se ao inquérito, a denúncia narra que Aline chegara com Camila e a menor para a festa do Doze e se hospedara na República Sonata, "que ostentava na parede externa a curiosa inscrição '**Alugam-se Corpos'**" (negrito no original). Os outros acusados são descritos como amigos de Camila, "todos contumazes jogadores de RPG, em todas as suas modalidades, praticantes de rituais em cemitérios, adeptos de seitas satânicas, bem como usuários de substâncias entorpecentes" (fl 04). A construção dos réus como personagens desviantes prossegue, e a denúncia afirma que Aline

> naquele fatídico dia tornara-se participante passiva, conforme pode ser observado em prova testemunhal colhida, mormente quando a quarta denunciada confidenciou a prática do jogo no dia anterior ao encontro do cadáver, deixando patente que o **segundo denunciado era "O Corvo, Anjo da Morte" e o primeiro denunciado "O Vampiro"**. (negrito no original)

O foco narrativo da denúncia é voltado à estranheza dos depoimentos dos acusados e de seus comportamentos nos dias imediatamente anteriores e posteriores à morte de Aline. Uma declaração atribuída à Camila é citada para relacionar o RPG

Vampiro[8] e seitas macabras; e em seguida é transcrito um trecho da *Bíblia Satânica* que fora encontrada entre os arquivos do computador de Camila, apreendido ao longo das investigações. Em seguida, a promotora sintetiza a narrativa.

> **REALIDADE OU FICÇÃO, SEXO, DROGAS, JOGO OU SACRIFÍCIO HUMANO, UMA VIDA FOI BRUTALMENTE CEIFADA**, e o Ministério Público não pode quedar-se inerte diante das lágrimas de uma mãe desesperada e inconsolada, bem como de uma sociedade que mesmo após três anos ainda se sente ultrajada, a clamar por Justiça, quando as investigações comprovam inquestionavelmente a presença de indícios veementes a apontar os quatro denunciados como autores do horrendo e bárbaro crime ocorrido no dia 14 de outubro de 2001".

Em uma narrativa, *ações implicam estados intencionais*. Ações intencionais são distintas de acontecimentos físicos, que tem o seu papel na história apenas enquanto contextos e interessam apenas pelos efeitos que geram. Ainda que os estados intencionais não sejam totalmente determinantes nos eventos narrados, a agência indica escolha e responsabilidade. Assim, segundo Jerome Bruner (1996), a narrativa não busca causas, mas motivos que podem ser julgados e avaliados no esquema normativo das coisas. Tratando-se de um caso de assassinato, um crime que demanda respostas socialmente reconhecidas, e que para ser caracterizado em um tipo penal exige a determinação de elementos subjetivos de motivação, fica claro que a busca de motivos é um dos elementos mais importantes na composição das narrativas acerca do "caso Aline", essencial para o modo jurídico de imaginar a realidade, que correlaciona modos "se então" com consequências "como portanto" (Geertz, 1983). Ao caracterizar as ações intencionais dos acusados, a promotora pede sua incursão nas penas do art. 121, 2º. Incisos I (motivo torpe), III (meio insidioso ou cruel) e IV (dissimulação ou outro recurso que tornou impossível a defesa da vítima) do Código Penal Brasileiro.

Clamor público

Na breve sequência de documentos do primeiro volume do inquérito selecionados pelos defensores para o Júri, há algumas intimações, mandatos de busca e apreensão,

[8] No mesmo dia 20 de dezembro, a promotora envia um ofício informando sobre os acontecimentos ao Procurador Fernando de Almeida Martins, autor da Ação Civil Pública de 2001 que buscou proibir o RPG *Vampiro, a Máscara* em território nacional (ver capítulo 3). O procurador federal Martins tornou-se promotor assistente do caso Aline, em 2005, mas depois se afastou.

além do pedido do delegado e do promotor de justiça para a dilação do prazo do inquérito policial, que originalmente se expira em 30 dias[9]. Cada um dos quatro volumes do inquérito é encerrado quando ultrapassa as 300 páginas. Entre estes primeiros documentos, chama a atenção um ofício protocolado no dia 24 de outubro de 2001 e assinado por Cassiano e Maicon, bem como por algumas testemunhas. Eles pedem uma providência em relação ao caso Aline, "devido à repercussão inadequada dos acontecimentos perante a sociedade ouropretana, que tem se mostrado muito intolerante e desinformada em razão da forma errônea da qual o fato foi divulgado pelos meios de comunicação local e nacional" (fl. 143). A carta informa que a República Sonata vinha sendo alvo de apedrejamento deixando seus moradores apavorados. Concluindo com um pedido de proteção policial, Cassiano e Maicon invocam os artigos XI e XII da Declaração Universal de Direitos Humanos, que afirmam o direito à presunção da inocência, bem como à proteção contra ataques à honra e à reputação.

É significativo que este ofício tenha sido entregue na delegacia dez dias após a morte de Aline, afirmando o direito à presunção da inocência e pedindo salvaguarda da honra e reputação dos réus. Este ofício sinaliza a emergência de pontos de tensão, antecipando as representações violentas produzidas contra os acusados ao longo do processo, cujo julgamento pelo Júri não foi capaz de encerrar.

Convulsionam-se as cidades de Ouro Preto e Manhumirim (onde reside a família de Aline), nas narrativas do *Estado de Minas*. Em um esforço de purificação contra o sacrilégio, o Padre Simões celebrou uma missa para cerca de 200 pessoas no dia 30 de outubro, lançando água benta sobre os túmulos do cemitério profanado pelo assassinato de Aline. O Código Canônico é acionado para fechar o cemitério por dois anos. O jornal noticia no dia 24 de novembro de 2001 que moradores de Manhumirim, professores e amigos de Aline vão às ruas, uniformizados com camisetas com a foto de Aline, exigir punição. Em uma notícia de 10 de dezembro de 2001, a "Cidade Histórica Pede Socorro" pois "a criminalidade disparou" em Ouro Preto. Nas falas coletadas entre moradores,

[9] Na seleção de documentos do processo de que disponho, graças ao empréstimo por parte dos defensores de Edson e Cassiano, é possível acompanhar algumas das prorrogações dos prazos iniciais do inquérito. Expiraram e foram prorrogados em 17 de novembro de 2001, em 21 de dezembro de 2001, em 14 de fevereiro de 2002, em 02 de abril de 2002, 17 de outubro de 2002, e assim sucessivamente.

fala-se do excesso das festas do carnaval e do Doze, do aumento do consumo de drogas, furtos e assaltos. O "caso Aline" é citado em uma coluna lateral como um caso isolado.

Figura 7 - Protesto em Manhumirim. Foto publicada no Estado de Minas, 24/11/2001, p. 24

No dia 31 de outubro, o *Estado de Minas* informa, ao lado de uma reportagem sobre o Caso Aline, que a depredação de túmulos em Ouro Preto é crescente. No dia 08 de janeiro de 2002, o *Estado de Minas* estampa na capa uma foto de moradores de Ouro Preto recolhendo cacos de vidros entre os paralelepípedos das ladeiras da cidade. Entre os proponentes da ação para salvaguardar a cidade histórica da "degradação e da violência", estavam o Padre Simões da Igreja Mercês de Cima e o diretor do Instituto para a Paz, Preservação e Segurança de Ouro Preto. Contudo, a manchete da reportagem completa, na página 17 do jornal, trata da prisão preventiva de Edson e traz declarações do delegado de que o crime foi perpetrado durante um jogo de RPG e que a exumação do corpo poderá provar a participação de Edson.

Não se pode considerar, contudo, que as reações populares às acusações dirigidas contra Edson, Cassiano, Maicon e Camila tenham sido unanimemente hostis, ou que a tese de ritual satânico tenha sido aceita sem contestações em Ouro Preto. Durante o Júri, a principal testemunha de defesa – uma professora da UFOP que lecionara para Edson, Cassiano e Maicon - narrou que após o crime e as acusações, formara-se entre a comunidade acadêmica um sentimento de surpresa e tristeza. Colegas de Edson, Maicon

e Cassiano haviam organizado um abraço coletivo na praça Tiradentes, exigindo que "os inocentes fossem inocentados e o culpado aparecesse". Esta testemunha contou que quando foi pedida a prisão preventiva dos réus fez-se uma vigília na cadeia e a UFOP designou um advogado para defendê-los, então professor (e que ainda era responsável pela defesa de Edson e Cassiano durante o julgamento). Nos capítulos 2 e 3, apresento algumas reações dos jogadores de RPG que também se posicionaram em defesa dos réus, especialmente em ambientes da internet.

Ao conversar com a promotora Luiza Helena, no dia 26 de maio de 2009, ela me disse que quando assumiu o caso no final de 2004, estava inclinada a acreditar na inocência dos réus, esforçando-se justamente para reorganizar as investigações de modo a encontrar o verdadeiro culpado. Havia uma demanda social muito forte, segundo ela, para que o caso fosse resolvido, pois três anos haviam decorrido desde o crime. Contudo, ao buscar informações sobre os jogos de RPG e examinando os autos do processo, convenceu-se cada vez mais de que ocorrera um ritual baseado no jogo que resultou na morte de Aline, e que isto era muito comum e muito pouco divulgado. Ela descreveu as horas que passou na internet encontrando notícias de casos de assassinatos satânicos, entrando em narrativas horríveis. Este é o momento em que ela se enredou na "cultura do terror" (Taussig, 1987), esta experiência do terror mediada pelas narrativas que floresce nos símbolos daquilo que é difícil de entender, tramando o real no fantástico. Momento crucial para que ela assumisse também a autoria de tais narrativas, tornando-se parte ativa no processo acusatório aos réus, multiplicando a obscuridade epistemológica acerca do caso e dos jogos de RPG.

O julgamento

Etnografando narrativas e a narrativa etnográfica

Contrastando com a abundância da captação audiovisual dos acontecimentos do julgamento pelos jornalistas, seus bloquinhos de anotações eram enxutos e pareciam pequenos diante do meu caderno de campo, sua escrita era muito abreviada e cifrada frente às páginas que eu produzia compulsivamente, em letra miúda, num grande caderno de capa dura com o logo da Universidade de São Paulo. Como antropóloga, minha observação e atenção estavam dirigidas para aspectos diversos daqueles sobre os quais os

jornalistas se debruçavam, ensejando uma reflexão a ser elaborada em um período mais longo do que o da cobertura jornalística "em tempo real". A produção do meu discurso se dirigiria a outros interlocutores do que o público ao qual falavam os jornalistas, pois estava dentro dos registros dos saberes acadêmicos. Como coloca James Clifford, ao discutir a questão da "autoridade etnográfica":

> A observação participante obriga seus praticantes a experimentar, tanto em termos físicos quanto intelectuais, as vicissitudes da tradução. Ela requer um árduo aprendizado linguístico, algum grau de envolvimento direto e conversação, e frequentemente um "desarranjo" das expectativas pessoais e culturais. É claro que há um mito do trabalho de campo. A experiência real, cercada como é pelas contingências, raramente sobrevive a esse ideal; mas como meio de produzir conhecimento a partir de um intenso envolvimento intersubjetivo, a prática da etnografia mantém um certo *status* exemplar. (Clifford, 1994, p. 20).

O Tribunal do Júri é preenchido por um encontro de diversas narrativas, cujo ponto nodal é um evento extraordinário, compreendido como causado por atos tipificados como crimes dolosos contra a vida[10]. 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. Isto porque o Tribunal do Júri intenta controlar o poder de matar (Schritzmeyer, 2003), cujo exercício já ocorrido será julgado como legítimo ou ilegítimo conforme as narrativas e imaginações a respeito das mortes, dos mortos e dos vivos

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, reúnam-se

[10] 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;".
Os crimes dolosos contra a vida tipificados no Código Penal Brasileiro são: homicídio (art. 121), induzimento, instigação ou auxílio ao suicídio (art. 122); infanticídio (art. 123) e aborto provocado pela gestante ou com o seu consentimento (art. 124) ou por terceiro, com ou sem consentimento da gestante (art. 125 e 126).

novamente em imagens dialéticas. A relação entre estes componentes se baseia menos em sua proximidade do que na possibilidade de significado que lhes pode ser atribuída.

As narrativas, como forma de interpretação e entendimento do mundo, são, portanto, a substância do Júri, tirando 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 nos plenários do Júri entram em jogo e reverberam. Contradizem-se pelas regras do jogo do processo penal, cujo balanço final busca forçar a eleição de apenas uma versão - uma narrativa única e coerente - como a verdadeira, capaz de sobrepujar as demais e abafar os ruídos friccionais. Como as versões são decompostas em quesitos a serem votados (ver "O Fim do Julgamento" abaixo), é possível porém que a sentença não corresponda exatamente às versões de uma das narrativas contraditórias, promovendo até mesmo vitórias parciais para cada lado.

O encerramento trazido pela sentença é também uma forma de pontuar as narrativas, encerrando-as em conclusões que não necessariamente 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 de um caso segundo os 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. Clifford (1994, p. 25 e ss) indica que a partir de uma experiência cultural complexa, um encontro intercultural atravessado por relações de poder, propósitos pessoais e múltiplas subjetividades, a tradução para uma versão composta por um autor individual frequentemente encena uma estratégia específica de autoridade, cientificamente validada na escrita etnográfica. Esta escrita desenvolve um estilo de representação em um gênero ao mesmo tempo científico e literário que, desde Malinowski, alterna a descrição impessoal e declarações do gênero "eu testemunhei"; legitimando-se por uma ênfase no poder de observação do etnógrafo, nas abstrações teóricas que mobiliza e em um manejo parcial das línguas nativas.

Nesse sentido, ao longo do tempo, a observação participante tornou-se uma fórmula para o vaivém entre o interior dos acontecimentos, cujo sentido é captado pelo estabelecimento de algum tipo de empatia entre pesquisador e seus observandos, e o exterior dos acontecimentos, ao serem situados em um contexto mais amplo. "Entendida de modo literal, a observação participante é uma fórmula paradoxal e enganosa, mas pode ser considerada seriamente se reformulada em termos hermenêuticos, como uma dialética entre experiência e interpretação" (Clifford, 1994, p. 32).

Nas clássicas monografias antropológicas, a autoridade do trabalho de campo centrava-se na experiência de um acadêmico que observava/participava e era iniciado, desenvolvendo uma "sensibilidade" em relação ao contexto estrangeiro ao coexistir em um mundo experiencial que configurava um terreno intersubjetivo, progressiva e acumulativamente apreendido e construído como um mundo comum de significados, uma atividade que fazia uso de pistas, traços, gestos e restos de sentidos antes de desenvolver interpretações estáveis. Este modo de conceber o mundo, segundo Clifford, não era dialógico ou intersubjetivo, mas subjetivo, pressupondo o acúmulo de um conhecimento pessoal sobre o campo. Em um segundo momento, a interpretação adquire mais ênfase na relação dialética com a experiência, concebendo, de acordo com Geertz (1973), a cultura como um conjunto de textos a serem lidos e interpretados, estabelecendo uma relação estável entre estes textos e um contexto, resultando em uma descrição etnográfica densa que também estabelece relações entre partes e todos.

> A textualização gera sentido por meio de um movimento circular que isola e depois contextualiza um fato ou evento em sua realidade englobante. Um modo familiar de autoridade é gerado a partir da afirmação de que se estão representando mundos diferentes e significativos. A etnografia é a interpretação das culturas (Clifford, 1994, p. 38).

Ao mesmo tempo, e aqui Clifford evoca a análise de Paul Ricoeur, dá-se um processo pelo qual o discurso, cujo presente é assinalado por pronomes e dêiticos, torna-se um texto separado de uma locução específica e de uma intenção autoral. No caso da escrita etnográfica, mesmo que muito da escrita seja produzida no campo, sua real elaboração é realizada em outro lugar. Além disso, um autor generalizado faz as vezes de um nativo genérico, para situar ficcionalmente os textos que foram separados de seus produtores. "Os aspectos dialógicos, situacionais da interpretação etnográfica tendem a

ser banidos do texto representativo final" (Clifford, 1994, p. 40), recriados apenas como anedotas de campo e fábulas de contato, quase invisibilizando o pesquisador em outros momentos do texto.

As crises de representação a partir dos anos 1950 levaram a um questionamento da não-reciprocidade da interpretação etnográfica, emergindo a necessidade de conceber a etnografia como uma negociação construtiva envolvendo dois ou mais sujeitos conscientes e politicamente significativos, substituindo os paradigmas da experiência a e interpretação por paradigmas discursivos de diálogo e polifonia. As instâncias dos discursos têm sua situação de enunciação específica, que deve ser explicitada, atribuindo a todo significado discursivo a interlocução e o contexto, os eventos de linguagem de que fala Bakhtin que se dão nas margens entre o "eu" e o "outro", em uma concreta concepção heteroglota do mundo (Bakhtin *apud* Clifford, 1994, p. 42). Surge assim uma preocupação com a representação dos contextos de pesquisa e situações de interlocução. Clifford alerta que, não obstante, o que permanece no texto etnográfico são representações do diálogo, cujo controle ainda está nas mãos do etnógrafo que pode, contudo, resistir ao impulso de representar o outro de forma autolegitimadora.

Esta é a descrição tensa que empreendi a partir daqui.

Do cotidiano ao extraordinário

No dia 25 de maio e entre 01 e 05 de julho de 2009, Ouro Preto foi tomada de uma agitação diferente da efervescência dos festivais religiosos, culturais e estudantis, mas que os evocava de alguma maneira. Passados oito anos, talvez fosse aquele o momento em que as portas da igreja Mercês de Cima poderiam novamente ser abertas em definitivo. O padre Simões, porém, não estaria mais lá para celebrar missas em latim, de costas para os fiéis como de costume, pois ele falecera em janeiro de 2009, antes de testemunhar o desfecho do caso. Diante das portas ainda fechadas da Igreja, um grupo de pessoas uniformizadas observava a cidade, trazidas por um ônibus que chegara do Espírito Santo. Não era um grupo de turistas ou romeiros, mas parentes de Aline e amigos da família, peregrinos em busca de justiça em Ouro Preto. Suas camisetas eram estampadas com uma foto de Aline e os dizeres: "Aline. A impunidade incentiva o crime. A paz é fruto da justiça".

Figura 8 - Imagens exibidas nos telejornais da *Rede Globo* da família de Aline visitando o cemitério da igreja Mercês de Cima, em 25/05/2009

O cotidiano do Fórum foi drasticamente alterado, pois todas as suas atividades comuns cessaram para a realização do julgamento do "caso Aline". Desde as oito horas da manhã pessoas se reuniam à porta, espalhando-se pela esquina na qual os grandes veículos da imprensa estacionavam, equipados com antenas e outras parafernálias de transmissão. Presenças estranhas entre os transeuntes, interferindo no cenário da cidade. A cada elemento, construía-se o extraordinário, o cenário em que se desenrolariam os eventos do julgamento, como círculos mágicos descritos por Schritzmeyer (2002, p. 15). Produzia-se, diante da comoção pública com o julgamento do "caso Aline", um poderoso

efeito cênico que tomava a arquitetura dos prédios, suas cores e sua proximidade. Os dois grandes prédios da Justiça que cercam a rua e a praça passaram a circunscrever o palco do julgamento do "caso Aline" e corporificaram alguns de seus protagonistas. Fórum e Promotoria em diagonal, quase de frente um para o outro, assemelhavam-se às posições de juiz e promotor no plenário do Tribunal do Júri.

Figura 9 - Sacada do Fórum, com vista para o prédio rosado da Promotoria

A via pública que separa o Fórum e a Promotoria tornou-se um espaço liminar de transformação de papéis, em que transeuntes poderiam tornar-se assistência do julgamento, jornalistas entravam e saíam de suas atividades de cobertura do caso enquanto seus carros atuavam como transmissores em tempo real para as respectivas centrais de jornalismo e operadores do direito tornavam-se participantes do Júri. Entre tantas travessias, a transformação mais ampla e permanente seria a dos réus, após a leitura da sentença.

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). Os costumeiros usos dos espaços e organização das atividades do Fórum de Ouro Preto foram bruscamente alterados para o julgamento do "caso Aline" devido às suas grandes proporções de público, de duração e de repercussão. O julgamento aos poucos se tornava extraordinário até para os operadores do direito que o realizam com certa regularidade. A sala de audiências foi convertida, durante o julgamento do "caso Aline", em sala de imprensa.

Diferentemente do Fórum Criminal da Barra Funda em São Paulo, que é isolado da rua por um amplo espaço aberto no qual circulam e estacionam carros, além de uma longa rampa; a porta que conduz ao interior do Fórum de Ouro Preto é rente à calçada. Nos dias do julgamento do "caso Aline", porém, o acesso ao Fórum de Ouro Preto tornara-se mais restrito, pois passara a ser controlado por dois ou três policiais com detectores de metais manuais, pois queriam evitar principalmente a superlotação, o que provocou no saguão uma fila de gente à espera para entrar.

Além do controle na entrada, salas de trabalho do Fórum foram reservadas para isolar as testemunhas e os jurados, servir-lhes refeições e realizar a votação dos quesitos que produziriam a sentença do crime ali julgado. Esse isolamento físico é produzido em respeito à regra da incomunicabilidade aplicada a testemunhas e jurados. Dado o prolongamento do julgamento, os jurados foram também alojados em um hotel por vários dias. A rigidez de seu isolamento, porém, teve um momento de suspensão pela juíza, que permitiu aos réus assistirem, após o segundo dia de julgamento, ao jogo entre Cruzeiro e Grêmio, na semifinal da Copa Libertadores de América. "O jogo do Cruzeiro? Mais do que justo!" exclamou o advogado de Camila, o menos formal dos defensores em sua performance. Com a "suspensão da suspensão" do espaço e tempo cotidianos, por um jogo extraordinário (e talvez de mais impacto na vida dos jurados), cada um pôde assistir, com uma TV ligada temporariamente em seu quarto, o empate que levou o Cruzeiro, time mineiro, a disputar a final da Libertadores em 2009, posteriormente perdendo o título para o argentino Estudiantes.

Internamente, outras mudanças foram feitas. O destoar do conjunto de móveis no plenário tornava claro que mais mesas e cadeiras haviam sido trazidas para os protagonistas do Júri do "caso Aline". Devido ao grande público presente, foram trazidos bancos compridos, costumeiramente destinados às pessoas que esperam atendimento no Fórum. Mas mesmo assim, muita gente se sentou no chão do corredor central ou permaneceu de pé ou encostadas nas paredes entre os tripés das filmadoras das redes de televisão.

Figura 10 - Assistência sendo ocupada

O respeitável público às portas do Tribunal

Descrevo aqui os momentos anteriores às sessões do Júri do dia 25 de maio de 2009 e dos dias 01 a 01 de julho de 2009, sem evidenciar as mudanças que se produziam a cada dia. Se os jurados eram obrigados a permanecer e assistir ao julgamento, outros se

dirigiam ao Fórum, como eu, voluntaria e ansiosamente[11]. Às noções de obrigação e dever envolvidas no Júri, somava-se certo prazer agonístico de suspense. Schritzmeyer ressalva que juízes, promotores, advogados e jurados não estão no Júri apenas para cumprir uma obrigação, pois "apesar de o Júri, enquanto jogo, ter um caráter predominantemente obrigatório para seus participantes, os principais jogadores – aqui, excluindo-se o réu – sentem alguns prazeres por estarem ali, dentre os quais o de serem considerados e considerarem-se idôneos para julgar e decidir" (Schritzmeyer, 2002, p. 12).

Embora em todos os dias do julgamento do "caso Aline", a sessão só recomeçasse após o meio-dia, desde cedo se misturavam em frente ao Fórum estudantes (muitos do curso de Direito) e curiosos, enquanto jornalistas construíam seus territórios de filmagem e entrevistas. Falas sobre o caso eram trocadas nas rodas de conversa, os "locais" faziam circular fragmentos narrativos do caso à boca pequena, situando nos pontos da cidade as ações de Aline e dos 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. As pequenas falas trocadas entre estudantes, moradores e jornalistas serviam de aquecimento para o Tribunal do Júri. Mais tarde muitos deles tomariam o lugar da assistência na sessão plenária do julgamento. Por não precisar se limitar a apenas um papel e a uma versão, como os promotores e defensores mais tarde o fariam, nas rodas de conversa o público tinha a liberdade de suspeitar de todas as versões e com isso fazer crescer sua excitação com o evento. A incerteza e a minúcia dialeticamente emergiam no repertório de fatos sobre o caso.

Em contraste com o grande número de pessoas anônimas que se tornam personagens das narrativas dos júris diariamente realizados no Fórum paulistano, os personagens e os lances do "caso Aline" eram previamente conhecidos e amplamente

[11] Os jurados são convocados a partir de uma lista elaborada pelo Presidente do Tribunal do Júri, a partir de consulta a diferentes entidades da Comarca (CPP, Art. 425, § 2). Há aqueles que se voluntariam como jurados, por motivos diversos. Seja qual for o caso, não escolhem as sessões de que participam, sendo sorteados a partir da lista. Podem, contudo, apresentar "motivo relevante" (CPP, Art. 443) para solicitar dispensa, tal como problemas de saúde que os impeçam de permanecer no plenário pelo tempo de um julgamento. A partir da Reforma do Código de Processo Penal, em 2008, são convocados sempre 25 jurados, dos quais ao menos 15 (CPP, Art. 463) devem comparecer para o sorteio que comporá o Conselho de Sentença (CPP, Art. 467).

debatidos antes da cerimônia do Júri ter início. Havia algo em comum, porém, entre os famosos personagens de Ouro Preto e os anônimos de São Paulo, pois Schritzmeyer afirma que "nos tribunais paulistanos 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). As conversas de aquecimento do Júri colocavam em evidência estes personagens e princípios, gerando reflexões sobre a própria cidade.

Ao contrário de São Paulo, onde diariamente se realizam júris simultâneos nos vários plenários do Fórum Criminal da Barra Funda, os julgamentos pelo Júri são esporádicos em Ouro Preto e não há operadores do direito especializados em sua realização. Por isso mesmo, estudantes de Direito discutiam animadamente questões técnicas, atraídos pela possibilidade de oficina prática de aprendizado. Os futuros bacharéis em Direito se constituíam como plateia especializada e citavam os códigos jurídicos pertinentes à ocasião, comentando as mudanças do Código de Processo Penal após a reforma de 2008. Enquanto assistência "iniciada", os estudantes de Direito se capacitavam como observadores informados para acompanhar todos os lances e comentá-los quando os trabalhos do Júri começassem. O "caso Aline" se convertera em uma oficina para aquisição de técnicas e macetes que só podem ser aprendidos na prática.

Estudantes em meio às conversas sobre o caso trocavam também informações cotidianas sobre as disciplinas que cursavam, os eventos e festas da cidade. Refletiam sobre a tensão entre as Repúblicas Federais e Particulares, o movimento estudantil local e a pressão demográfica que o fluxo de estudantes causa à cidade. Nenhum dos estudantes com quem conversei disse morar em Ouro Preto à época do crime, pois oito anos é um longo tempo para a vida universitária que os levara a Ouro Preto (já que uma graduação costuma durar entre quatro e seis anos. Assim, sua possível identificação com os réus, também estudantes da UFOP na época do crime, diluía-se. Os oito anos entre o crime e o julgamento formavam um tempo que servia a outra fala, a da morosidade da justiça brasileira, que poderia se desdobrar em impunidade. A realização do julgamento parecia materializar anseios sobre a eficácia da justiça, depois de tanto tempo.

Por sua vez, jornalistas preenchiam seu tempo e suas expectativas entrevistando transeuntes e captando imagens que mais tarde comporiam suas matérias, ilustrando a narração em *off* gravada em estúdio. As imagens captadas produziam um presente sem data para as matérias, em montagens que por vezes utilizavam indiscriminadamente imagens gravadas em maio e julho. Descrever a movimentação no Fórum e identificar alguns pontos chaves – RPG, drogas, ritual, sucessivos atrasos e adiamentos – bastava aos jornalistas. As narrativas seriam montadas nas redações e ilhas de edição. Reforçando um enredo narrativo canônico sobre os "poderosos" ou a própria inércia da justiça brasileira, eles trocavam explicações sobre a impunidade, como uma litania. Em suas versões pré-fabricadas e não-verificadas, os réus seriam filhos de gente rica, poderosa, bem posicionada no Judiciário, clichês tornados verossímeis pela reiteração. Alguns especulavam que havia um *lobby* da indústria do RPG protegendo os réus. Em todas essas falas, formava-se uma imagem difusa, não localizada, dos "poderosos" que se beneficiam das falhas da justiça. Em contraposição, comentava-se que a mãe de Aline declarara à imprensa que ela nunca perdera a esperança e que acreditava na culpa e na condenação de sua sobrinha e dos outros acusados. Os estudantes de Direito concordavam, afirmando que os réus deveriam ser logo condenados.

Figura 11 - Jornalistas e curiosos fora do Fórum

Pela cobertura em tempo real do julgamento do "caso Aline", formava-se um público, à distância, cuja assistência ao julgamento era alimentada por outras linguagens que não a co-presença cênica do salão do Júri. Leitores e leitoras dos jornais, ouvintes de rádio, telespectadores, telespectadoras e internautas, presentes em outros espaços e tempos, indeterminados, virtualmente presentes, interagindo com as notícias via internet.

Jornalistas, holofotes, câmeras e seus operadores realizavam um espetáculo a parte em Ouro Preto, irrompendo suas chamadas ao vivo em um quase diálogo com âncoras de TV e rádio. Estes "arautos" ostentavam os emblemas de seus veículos como uma heráldica que os identificava como dignitários da nobreza da informação, representando um poder que legitimava o julgamento do "caso Aline" e o reconhecia como importante para a região, o estado, o país.

A chegada de alguns dos protagonistas ao prédio do Fórum buscou ser discreta em meio a toda aquela movimentação. Os réus usaram de diferentes estratégias, de início,

para tentar driblar os jornalistas que os aguardavam avidamente para captar suas imagens ou alguma declaração. Tentando evitá-los, os réus chegaram mais cedo e pediram escolta policial para descer do carro de seus advogados na porta do Fórum. Em julho, depois do alvoroço inicial do primeiro dia - no qual se produziu um confronto corporal entre o advogado de Camila que tentava protegê-la e um fotógrafo que a mirava -, puderam até mesmo entrar pela porta da frente. Os defensores eram menos esquivos à imprensa, fornecendo declarações a rodas de jornalistas enquanto buscavam proteger seus clientes da exposição. Atos sem sucesso, pois todos buscavam vislumbrar os quatro acusados, que aos olhos da maioria encarnavam a criminalidade e, mais especificamente, um crime macabro (título da matéria do jornal mineiro *O Tempo*, em 25 de maio de 2009). Por sua vez, a juíza, o escrivão e outros funcionários do Fórum se concentravam no prédio com bastante antecedência, afinal estavam em seu ambiente costumeiro de trabalho. A promotora também circulava com familiaridade, enquanto a cena do Júri era preparada, e acertava detalhes com seus assistentes, estagiários e sua sobrinha (fotógrafa, encarregada de registrar o julgamento).

O ensaio do julgamento

Esta descrição do cenário, atores e ações que antecederam o início do julgamento propriamente dito nos ajuda a ampliar o foco para a sequência total de performance do julgamento. Richard Schechner salienta que "assim como as fases da performance pública em si fazem um sistema, toda a "sequência de performance" faz um sistema maior, mais inclusivo" (1985, p. 16). Se nos ativéssemos somente ao julgamento, tal como prescrito no Código de Processo Penal e cercado pelas paredes do plenário do Júri, perderíamos aspectos de grande influência no fluxo dos acontecimentos.

Porém, é preciso ter clareza de que a análise que aqui se segue não assume que o julgamento do "caso Aline" seja uma performance no sentido de arte performática.

Definições de arte e arte performática são condicionadas culturalmente[12] e dependentes do contexto em que um comportamento, evento ou exposição se desenrola.

[12] Uma discussão relativamente recente e muito interessante sobre este assunto pode ser encontrada em "Aesthetics is a cross cultural category" in INGOLD, Tim (ed.). *Key Debates in Anthropology*. London and New York, Routledge, 1996.

Trata-se aqui, não obstante, de analisar o Tribunal do Júri *como* uma performance (ou várias, de fato), uma perspectiva que ressoa nas próprias consciência e sensibilidade que os protagonistas de um julgamento pelo Júri têm dos aspectos teatrais e performáticos de seu trabalho (Schritzmeyer, 2002). Assim, é possível pensar a partir das sete fases da sequência total da performance elencadas por Schechner: treinamento, oficinas, ensaios, aquecimento, performance, esfriamentos e balanço[13]. Todas essas fases estão de alguma forma presentes no julgamento do "caso Aline", com diferentes ênfases. De certa forma, essas fases refletem também a estrutura desta dissertação de mestrado.

Nas páginas anteriores mencionei que o julgamento do "caso Aline" era apropriado pelos estudantes de Ouro Preto como uma oficina para o aprendizado do Júri, na prática, pois eles poderiam assistir performers profissionais desempenhando seus papéis e em alguma medida acompanhar o Júri com seu "pequeno organon para o Direito Penal": um *Vade Mecum* ou Código de Processo Penal em mãos. Era também um treinamento para os diversos estagiários do Fórum, do Ministério Público e assistentes dos defensores (o advogado de Camila era assistido por sua filha, advogada recém formada). A movimentação às portas do Fórum certamente servia de aquecimento para participantes e assistência do Tribunal.

Schechner (1985, p. 19) afirma que nos papéis tradicionais desempenhados nas performances em um grande número de culturas, o treinamento importa mais que os ensaios, pois os mesmos papéis são desempenhados repetidas vezes, e muitas vezes o próprio *mise-en-scène* é prescrito culturalmente. Por sua vez, na cultura euroamericana, a valorização da "originalidade" faz com que os ensaios sejam frequentemente mais importantes que os treinamentos. Ensaios são também muitas vezes a oportunidade de realizar trabalho criativo sobre o texto performático, em termos de *script*, gestualidades, objetos cênicos, cenário, som, luz, etc.

No Tribunal do Júri, há uma exigência óbvia de treinamento para alguns dos protagonistas que é a formação superior em Direito, além, é claro, do Concurso Público para as vagas de juiz e promotor e o exame da Ordem dos Advogados do Brasil para os

[13] *Balanço* foi o termo que escolhi para traduzir *aftermath* (Schechner, 2012). O coordenador do Núcleo de Antropologia da Performance e Drama, prof. John Dawsey, apontou que *desdobramentos* poderia ser um termo mais apropriado, por encompassar elementos subsequentes às performances que não são apenas balanços ou avaliações.

defensores. Nos contatos que fazem com seus clientes, especialmente às vésperas das audiências ou do julgamento, advogados também promovem "ensaios", antecipando pontos sensíveis de suas versões narrativas do caso em julgamento, evitando "armadilhas" de seus opositores e suprindo possíveis carências que possam prejudicar o desempenho na hora da performance principal. Um ensaio completo, com todos os protagonistas em cena, porém, é algo raro, pois o círculo mágico de um julgamento só se forma quando a ele é conferida uma eficácia jurídica.

Extraordinariamente, o julgamento do "caso Aline" teve um "ensaio", oportunidade de testar e aprimorar espaços, gestualidades, papéis e argumentos, pois houve uma tentativa de realização do julgamento no dia 25 de maio de 2009, mas a sessão foi iniciada e interrompida: acontecimento raro em um julgamento pelo Júri. Esta interrupção, cuja possibilidade fora provavelmente prevista pelos protagonistas do julgamento, surpreendeu a mim e aos jornalistas que foram a Ouro Preto, e causaram indignação nos familiares de Aline que viajaram de ônibus desde o Espírito Santo para acompanhar o Júri. O Júri interrompido no dia 25 de maio de 2009 não foi o primeiro adiamento, pois a primeira data para a qual o julgamento fora marcado era 13 de outubro de 2008, exatos sete anos após a morte de Aline. Contudo, como a juíza da Comarca de Ouro Preto acumula as varas criminal e eleitoral e estava demasiado atribulada nesse período com as eleições municipais, o julgamento foi adiado. Os advogados de defesa dos réus, nesse ínterim, se utilizaram de diferentes instrumentos jurídicos para tentar: a) anular a pronúncia contra os réus, de modo que eles sequer fossem julgados, o que também retiraria de seus registros de antecedentes criminais o processo do "caso Aline"; b) desmembrar o julgamento, de modo que os réus fossem julgados separadamente; c) adiar ainda mais a realização do julgamento, sob alegação de que algumas diligências não haviam sido realizadas, como a intimação de testemunhas no Espírito Santo. Estas estratégias eram explicadas aos jornalistas tanto pelo advogado de Camila, quanto pela promotora, no tom reprovador de quem via sua missão pela justiça obstruída por "manobras".

A antecipação desses lances aumentava ainda mais o suspense nas ruas sobre a possibilidade do julgamento não se realizar. Essa excitação que crescera e se acumulara a tanto tempo na assistência e nos jornalistas foi canalizada para dentro do Fórum, quando

finalmente abriram as portas na tarde de 25 de maio de 2009. Diante de presença dos familiares de Aline, chamados pelo advogado de defesa de Camila de "a caravana de Manhumirim", a comoção beirava a saturação, mas a exigência de um comportamento formal condicionou as manifestações a uma certa furtividade. A própria presença dos parentes vestindo ou segurando camisetas com a foto de Aline tinha uma forte carga simbólica, engendrando nos corpos da família a operação metonímica de assumirem-se como vítimas do crime. Uma estudante ao ver os parentes de Aline reunidos perto da porta do salão comentou comigo: "que deprê!" O que fora um espetáculo de mistério e suspense ganhava assim uma dimensão de sofrimento e luto muito palpável.

A efervescência foi temporariamente contida no momento em que se iniciou o julgamento e o oficial fez a chamada dos jurados. Quando se apregoaram os réus, os cochichos tentaram avidamente identificá-los como personagens dos fragmentos narrativos que foram trocados anteriormente. Os quatro acusados entravam em cena, por fim, desempenhando o papel mudo dos réus em julgamento. Apenas o advogado de Camila estava entre os defensores, criando um problema para a realização do Júri. Para réus e seus defensores, que haviam definido sua estratégia de antemão, provavelmente era claro que o julgamento não teria prosseguimento naquele dia, embora a decisão coubesse à juíza. O Código de Processo Penal prevê que os réus não podem estar sem seus defensores no julgamento[14], pois o direito à ampla defesa é uma garantia constitucional. Para impedir a realização do julgamento naquela data, os advogados de Edson e Cassiano se fizeram ausentes, de modo que coube à juíza enunciar seus pedidos e requerimentos. O advogado de Camila também interveio com uma série de requerimentos, difíceis de decifrar para quem não tem conhecimento do processo, misturando tecnicidades e nomes de pessoas e lugares.

Configurou-se um grande duelo de armas legais, com formalidades e irrupções exaltadas e estudadas por todas as partes. Um duelo também sobre as próprias regras do jogo que se seguiria e que testava os limites de cada estratégia, ensaiando golpes e contragolpes. À juíza cabia a palavra final, e em seu papel soberano decidiu pela suspensão do julgamento, adiando-o para 01 de julho de 2012 e designando defensores

[14] CCP Art. 261. Nenhum acusado, ainda que ausente ou foragido, será processado ou julgado sem defensor.

para os réus, caso os advogados não estivessem presentes[15]. Estes advogados substitutos compareceram ao julgamento em julho, embora não tenha sido necessário assumirem. Durante o depoimento dos réus em julho, um dos advogados substitutos comentou que tivera um mês para preparar o caso, mas que poderia desmontar a tese da promotora em quinze minutos. Considerando bobagem a tese de RPG, ele disse, brincando "Eu sou advogado reserva, você já viu advogado reserva? Se algum advogado quiser ir embora, eu assumo!".

Schritzmeyer pontua que uma das características do Júri é a sua difícil interrupção, que só pode ser respaldada pelas regras formais do jogo constantes do Código de Processo Penal. Este código permite justificar a interrupção sem desacreditar o jogo e os jogadores (Schritzmeyer, 2002, p. 13). Contudo, o adiamento do julgamento do "caso Aline" acarretou a liberação de energias acumuladas expectativas de punição e justiça que não encontraram expressão em um Júri suspenso por "manobras" dos advogados de defesa e se voltaram raivosamente contra aqueles a quem a justiça punitiva do Estado não conseguira alcançar naquele momento. A sequência da performance não se completara. Assim que a sessão foi interrompida, os réus e operadores do direito saíram do plenário pela outra porta, mas tiveram dificuldades em deixar o prédio do Fórum.

A suspensão do julgamento em 25 de maio de 2009 gerou frustração em grande parte da assistência, em especial nos familiares da vítima. Fora do Fórum o ruído da aglomeração crescia, irrompendo em barulho de buzinas. O advogado de Camila indignado afirmava que não havia condições de se fazer o Júri em Ouro Preto e que tentaria desforar o caso para Belo Horizonte. De dentro do Fórum, tornamo-nos espectadores de um aglomerado de pessoas na rua, entre elas os parentes uniformizados de Aline que ensaiavam palavras de ordem e vaias, conforme os réus deixavam o Fórum. Cerca de oitenta pessoas formaram uma pequena multidão que passara a incluir as vendedoras da loja de calçados ao lado do Fórum, cujo uniforme colorido contrastava com as camisetas brancas dos parentes de Aline. Um ânimo hostil se espalhava pela pequena turba, prestes a irromper em tumulto.

[15] Procedimento determinado pelo CPP, Art. 456, § 1 e 2.

Figura 12 - Protestos contra a interrupção do julgamento, a camiseta com foto de Aline é forçada no vidro do carro do advogado de Camila. Foto de capa do Estado de Minas de 26 de maio de 2009

O irmão de Aline, exaltado, chutou o carro do advogado de Camila, e foi detido pelos policiais. Um policial, visivelmente incomodado, comentou com a promotora: "há prisões que são difíceis de fazer". No sentimento compartilhado de busca por justiça naquele momento, a maior injustiça parecia ser penalizar ainda mais a família da vítima. A prisão que a multidão parecia esperar era a dos réus, que naquele momento respondiam ao processo em liberdade. A dramatização do linchamento também não chegou a termo, e aos poucos as pessoas se dispersaram. Retorno a esta questão no capítulo 4. A comoção pública serviu assim para testar os procedimentos de segurança pública tomados pela polícia local, de modo que na retomada do julgamento em primeiro de julho, grades metálicas e faixas isolaram as ruas e a entrada do Fórum, tentando prevenir a turba.

O linchamento físico fora contido naquele final de tarde de 25 de maio, mas o "linchamento moral" desferiria novas pedradas contra os réus enquanto o julgamento não era retomado. Apesar da advertência da juíza pela preservação da imagem dos réus, no dia seguinte à primeira tentativa de realização do Júri os jornais mineiros estamparam na primeira página imagens captadas no Fórum. Na manchete de um jornal mineiro, Camila e Edson aparecem em uma das varandas do prédio, sob o título "Acusada ri". Entre o

julgamento cancelado de maio e o julgamento realizado em julho, acentuou-se a longa disputa entre os jornalistas e a juíza, sob reivindicações exasperadas dos advogados de defesa que tentavam evitar o assédio e o linchamento moral. Alguns dias antes do julgamento de julho, porém, Edson e Cassiano concederam entrevista ao jornal mineiro *O Tempo*[16], na qual afirmaram que haviam desistido de falar com a imprensa por causa das distorções que teriam ocorrido. Um tio de Edson, professor, contou-me durante o julgamento em julho que, após a interrupção do julgamento em maio, uma foto sua fora divulgada nos jornais e que seus alunos começaram a chamá-lo de "assassino". Mas quando o julgamento de fato aconteceu, a relação da assistência com os diferentes personagens foi se alterando com o passar do tempo e o contar das histórias, desfazendo-se algumas das certezas que permitiam reunir e canalizar forças para aquela revolta manifesta. Entre aqueles que acompanharam o julgamento até o final, havia alguns "convertidos", que passaram a torcer pela absolvição.

Os protagonistas do julgamento assumem seus lugares

Figura 13 - Sequência de fotos do primeiro dia de julgamento em julho. Estado de Minas, 02/07/2009, p. 24.

O Tribunal do Júri é constituído de um caráter ritual que o trança continuamente com a vida social. Promove-se um encontro entre a vida corrente cotidiana e a vida esteticamente organizada no processo cênico, teatral, de montagem social de narrativas. De acordo com Schritzmeyer,

[16] PAIXÃO, Flavianne. A Outra versão do "caso Aline". *O Tempo*. 28 de maio de 2009.

> Ao longo de sustentações orais, réplicas e tréplicas, ou seja, 'em ato', modelos de conduta social são articulados, apresentados, exemplificados e reiterados a partir de peculiaridades do 'elenco', do 'cenário' e da trama de cada Júri. Em cada sessão, juízes, promotores, defensores, jurados, réus, testemunhas, funcionários e assistentes elaboram percepções, uns a respeito dos outros, valendo-se de uma linguagem baseada em estereótipos que ali se atualizam ao serem aplicados. Em outras palavras, essa troca e elaboração de informações, predominantemente não verbal, lida com interpretações silenciosas e recíprocas de aparências, ou seja, com a combinação e atribuição de significados a variáveis como sexo, idade, etnia, compleição física, modo de se vestir, timbre e entonação de voz, gestualidade e modo de olhar. (Schritzmeyer, 2002, p. 112).

Assim, o plenário do Júri é formalmente concebido como um palco em que a percepção de participantes e assistência é dominada pela transmissão de signos e sinais, um quadro cênico que funciona como um "espelho que permite ao mundo do observador reconhecer-se no mundo fechado do drama" (Lehmann, 1999, p. 265-7). Este espelhamento e o processo de identificação que engendra exigem o isolamento, a independência e a identidade própria de ambos os mundos, a certeza das linhas divisórias entre a emissão e a recepção de signos. Esta separação dos mundos é tensa e se torna porosa no decorrer da performance do julgamento. O jogo de afirmação e apagamento das fronteiras entre a vivência real do cotidiano e a vivência extraordinária do julgamento tem conseqüências para a compreensão do espaço do Júri, pois o plenário se torna parcialmente parte do espaço real a ser ocupado por uma assistência que sai de sua perspectiva passiva e tenta se tornar co-atriz.

O "circulo mágico" formado pelo Tribunal do Júri emerge com a presença do juiz ou juíza que delimita espaços e determina posições para os participantes. Embora não seja permitido à assistência se manifestar, o burburinho era incessante no julgamento do "caso Aline", e irrupções em diversos momentos levaram a protestos da juíza. Entre a assistência, estavam personagens das narrativas que eram montadas nos depoimentos e nos debates, embora não tivesse sido concedida a eles a palavra. Enquanto a acusação optara por fazer membros da família de Aline depor como informantes no julgamento, os pais dos réus não foram arrolados como testemunhas de defesa. Da plateia, os pais de Edson e Camila permaneciam rígidos e preocupados, enquanto as mães de Cassiano e Maicon oscilavam entre um choro contido e orações intermitentes. Faziam assim uma performance à parte, não pertencente ao *mise-en-scène* oficial do Tribunal, mas

importante na construção de aspectos do texto teatral que ali se conformava, bem como nos "afetos" em jogo (Schritzmeyer, 2007).

Schritzmeyer, entendendo o Júri como um ritual de reforço da ordem, ressalta – via Gluckman – a relevância da separação de papéis. Assim, enxerga uma nítida diferença entre o campo formal e respeitoso do plenário durante a sessão e o campo informal e jocoso dos intervalos das sessões e da sala de lanche, nas quais juiz, promotor, defensor e jurados descansam, conversam sobre assuntos alheios ao julgamento e buscam se apresentar de maneira positiva uns aos outros, mobilizando diferentes capitais culturais e sociais para se diferenciarem daqueles cujas vidas são julgadas em plenário (Schritzmeyer, 2002, p. 100).

Embora as fronteiras sempre sejam nítidas entre o plenário e a plateia, sua porosidade é revelada, mesmo durante a sessão, na circulação de lanches, biscoitos, comprimidos para dor de cabeça, além dos cumprimentos e abraços trocados nos intervalos. Ao longo da produção de narrativas, também os papéis de culpado e de vítima circulam entre os diferentes participantes, por meio de argumentos metonímicos que redistribuíam responsabilidades e sofrimentos pela morte de Aline. Assim, no palco em que todos - em especial os réus - tornam-se personagens reveladores de temas difusos e complexos do cotidiano da cidade e de suas vidas (Schritzmeyer, 2002, p. 115), cria-se algo como uma *situação do teatro*, na qual "o teatro não é apenas o lugar dos *corpos* submetidos à lei da gravidade, mas também o *contexto real* em que ocorre um entrecruzamento único de vida real cotidiana e de vida esteticamente organizada" (Lehmann, 2007, p. 18-19).

Este encontro frente a frente entre espectadores e participantes, compartilhando um espaço e um tempo de vida, engendra a simultânea emissão e a recepção dos signos e sinais. A representação performática faz surgir a partir do comportamento no palco e na platéia um *texto em comum*, cujo cerne é a co-presença de atores vivos, quer se produzam discursos falados ou não durante a situação teatral. Suas vozes não podem ser reduzidas à materialização de uma obra pronta, acabada, ausente, à mera voz de personagens incorporado, mas emergem como um acontecimento (Lehmann, 2007, p. 256).

A delimitação do círculo mágico não é apenas espacial, pois há fronteiras estabelecidas pelo corpo de regras que cria o julgamento, os diferentes códigos vigentes

no ordenamento jurídico que precisam de interpretação e arbítrio por parte da juíza que preside a sessão.

Na retomada do julgamento em 01 de julho, ao se iniciarem os trabalhos, formou-se uma grande tensão entre a juíza e os defensores, que tentaram, requerimento pós requerimento, minar o Ministério Público e desqualificar o Tribunal. O advogado de Edson e Cassiano declarava que a defesa não poderia ser "pega de surpresa" e que se devia definir "as regras do jogo" com antecedência. O advogado de Maicon declarava esperar que o julgamento pudesse ser anulado por *imputação genérica*[17], ou seja, porque não se criara uma narrativa definitiva dos eventos do crime que atribuísse um papel e uma conduta a cada um dos acusados na produção do crime. Naquele momento, os réus ainda eram quatro personagens à procura de um autor.

A participação de outros personagens também era incerta. Em seus embates e negociações com a juíza presidente do Tribunal do Júri e com a promotora, os defensores questionaram o número de testemunhas que o Ministério Público poderia arrolar, bem como o tempo para as falas da defesa e o fato de as peças do processo, juntadas seis dias antes, terem sido entregues à defesa em cópias sem numeração. Segundo o escrivão do Fórum, isto se devia ao contrato vencido com a empresa de xerox, revelando a fragilidade dos procedimentos formais estabelecidos pelo Código de Processo Penal frente à escassez de recursos do sistema de justiça. Diante da máxima jurídica de que "o que não existe nos autos, não existe no mundo", esta discussão inicial definia o mundo que os protagonistas iriam habitar durante o julgamento, seu "horizonte narrativo" (Pina Cabral, 2003).

Após três horas de discussões, a juíza finalmente convocou os réus, despertando uma fúria de flashes por parte dos jornalistas, enquanto eles tomavam assento ao lado de seus advogados. Seus parentes aguardavam o sorteio dos jurados para poderem ocupar as primeiras fileiras da assistência, próximas a eles. Os corpos dos réus transmitiam sinais

[17] Consta no Código de Processo Penal, Art. 41: "A denúncia ou queixa conterá a exposição do fato criminoso, com todas as suas circunstâncias, a qualificação do acusado ou esclarecimentos pelos quais se possa identificá-lo, a classificação do crime e, quando necessário, o rol das testemunhas." Há diversos casos na jurisprudência em que houve controvérsia acerca da denúncia genérica, que menciona vários agentes sem descrição minuciosa dos fatos e sem individualizar a conduta dos agentes na imputação do fato-crime. Os advogados de defesa afirmavam que a denúncia do "caso Aline" era inepta, pois violava os princípios de ampla defesa e do contraditório. Ao defender sua posição, a acusação recorreu, entre outros expedientes, ao Art. 569 do Código de Processo Penal. "As omissões da denúncia ou da queixa, da representação, ou, nos processos das contravenções penais, da portaria ou do auto de prisão em flagrante, poderão ser supridas a todo o tempo, antes da sentença final".

polifônicos. Sua cor de pele e as roupas "normais" que vestiam - calças, camisas e tênis - fugiam tanto ao imaginário de criminosos "comuns" (fortemente caracterizados por marcadores socioeconômicos e raciais) quanto de cultistas satânicos, de trajes negros e aspecto ameaçador disseminado ao longo do processo de reencantamento do mal que se desenrola ao longo dos últimos 30 anos (Zaluar, 1997, p. 117; ver capítulo 2). No aspecto compenetrado e contido dos réus, muitos expectadores buscavam sinais de culpa, remorso ou revolta. Edson, de pele clara e ombros largos, o mais alto dos réus. Cassiano, de pele amorenada e compleição esguia. Maicon, de pele clara, tímido e de cabelos cacheados. Camila, de pele clara e cabelos loiro escuros, bem diferente da prima morta, Aline, que possuía traços orientais.

Durante entrevista realizada em maio de 2009 no prédio da promotoria, a promotora Luíza Helena me disse que uma das táticas da defesa era adiar o julgamento o máximo possível, para que o tempo passasse e o aspecto visual dos réus mudasse. Assim, eles perderiam o aspecto esquisito e pareceriam "santos". Mas, mesmo ao mudar a "casca", sua "essência" continuaria a mesma, porque eles não poderiam mudar o que fizeram. A promotora me disse ainda que a tentativa de julgamento em maio fora esclarecedora, pois ela estava acostumada a lidar com pessoas que cometem crimes, e sabia "direitinho" como agem. Outros "especialistas" em criminosos pareciam concordar. Um jornalista da Rede Globo, que alegara haver coberto conflitos de traficantes nos morros cariocas e estar em Ouro Preto por correr risco de vida no Rio, disse com ar de autoridade durante o julgamento que acreditava que Cassiano era o único culpado, "por ter cara de psicopata". Duas mulheres diziam que Camila tinha um "ar sonso" e "se parecia com Suzanne Von Richtoffen[18]". Outros diziam que Edson era forte o bastante para ter matado Aline. Alguém lembrava que Maicon era canhoto, "como o assassino de Aline".

Nesses enunciados, fica destacado o quanto o corpo do réu ancora uma "encarnação da criminalidade" que pode ser interrogada pelo juiz e tomar parte nas narrativas através das quais promotor e defensor realizam um processo de fabulação da

[18] Jovem de classe média alta, estudante de Direito, condenada junto com seu namorado e o irmão dele, em um julgamento de grande repercussão, em São Paulo/ SP, pelo assassinato de seus pais em 2004. Mais do que uma suposta semelhança física, o que provavelmente aproximava Camila e Suzanne na percepção coletiva era a acusação de cometerem crimes contra seus próprios familiares.

realidade. A noção de criminalidade é sustentada por estes personagens mesmo quando o resultado do Júri é a sua absolvição (Schritzmeyer, 2002, p. 43-45). Não obstante, a presença dos corpos dos réus transforma-os em significantes que oferecem resistências, pois emitem sentidos que escapam à autoria dos narradores do Júri. Enquanto muitos tentavam atribuir-lhes ações e caracteres, os réus do "caso Aline" permaneciam quietos, trocando palavras apenas com seus defensores e olhares com seus familiares.

O sorteio dos sete jurados que compuseram o Conselho de Sentença se deu com relativa rapidez. De acordo com as regras do Código de Processo Penal, cada lado tem direito a três recusas que não precisam ser justificadas. A promotora recusou uma jurada que havia trabalhado com ela no Ministério Público. A acusação recusou duas outras mulheres e o Conselho de Sentença foi enfim composto por sete homens que tomaram seus lugares e vestiram as togas que os aguardavam.

Ao falar sobre a "sociologia selvagem" que orienta as recusas peremptórias de promotores e defensores durante a seleção dos jurados, bem como suas estratégias persuasivas ao longo do julgamento, Schritzmeyer elenca diferentes representações que compõem o "olhar clínico" dos operadores do direito. Há, por exemplo, um cálculo que associa e avalia a relação de gêneros e profissões dos jurados com "racionalidade" ou "emoções" (Schritzmeyer, 2002, p. 73). No "caso Aline", cochichou-se amplamente sobre a estratégia da defesa de recusar mulheres, que poderiam se identificar mais com a vítima ou com questões de violência de gênero, um tropo que não figurou nem nas narrativas da acusação, nem nas da defesa. Esta composição masculina do Conselho de Sentença foi também mencionada por algumas das notícias de jornais após o primeiro dia de julgamento.

Por outro lado, parecia haver uma simetria de gêneros entre os operadores do Direito estabelecidos em Ouro Preto e os "forasteiros". A juíza e a promotora eram mulheres, assistidas por um escrivão e dois assistentes homens. Um dos assistentes excepcionalmente não pertencia ao Ministério Público de Ouro Preto, mas (conforme se apresentou durante o julgamento) era um advogado indicado pela Loja Maçônica à qual pertencera o pai de Aline. Este advogado representava a mãe de Aline desde a fase do inquérito policial, acompanhando as investigações. A juíza, "Dra. Lúcia", causava uma impressão de imponência, diziam os estudantes de Direito que ela "era brava" e que

estava irritada com os advogados de defesa. Na posição de autoridade máxima de condução do julgamento, detentora do poder soberano (Schritzmeyer, 2002) em alguns momentos lhe cabia o papel de diretora de cena e mestre de cerimônias. Colocava-se a necessidade constante de organizar no espaço do plenário a profusão de réus, advogados, assistência, jornalistas e funcionários do Fórum, além dos quinze volumes do processo deixados sobre uma mesa perto dos jurados e as caixas-arquivo amarelas contendo as provas, só abertas durante os debates.

Entre os defensores, dois advogados representavam Edson e Cassiano e lecionavam, naquele momento, na PUC-Minas, em Belo Horizonte. Um deles fora professor de Direito da UFOP, e designado de início pela própria instituição para auxiliar Edson, Cassiano e Maicon, que haviam pertencido à comunidade acadêmica. Maicon optara posteriormente por outro advogado, radicado em Ribeirão Preto/SP, que compareceu ao Júri acompanhado de uma assistente. O advogado de Camila era do Espírito Santo e estava assistido por sua filha, também advogada. O número dos advogados de defesa causava a impressão de que os réus dispunham de muitos recursos, de acordo com os comentários de alguns estudantes de Direito ao meu redor. O pai de Edson comentou a mim, indignado, que fora dito que seu filho era filho de desembargador, mas ele (o pai) havia sido escrivão de polícia. Ainda no senso comum produzido pela mistura de impunidade e assimetria no acesso à justiça, parecer abastado era indicativo de culpabilidade e de potencial "trapaceiro" do jogo.

Da assistência, os estudantes também avaliavam a performance da promotora e dos advogados de defesa e lhes davam apelidos, a partir de sinais diacríticos eleitos como características "marcantes". Muita gente comentava o estilo de se vestir da promotora, entrevisto por baixo da toga. Ao longo do julgamento, as avaliações da promotora tornaram-se negativas, e um dos estudantes me disse: "a melhor arma da defesa é essa promotora". O advogado de Maicon, um homem alto, negro e de voz grave, foi apelidado de "Pelé" (entre os protagonistas, o único outro negro era o escrivão). O advogado de Camila, um homem branco, mais velho e baixo, foi apelidado de "cabeça branca" e teve avaliações variadas. Foi chamado de "muito chato", "fazendo estratégia" ou "meio maluco". Já o principal advogado de Edson e Cassiano, um homem branco e mais jovem, era referido com deferência e recebia avaliações positivas.

Após a composição do Conselho, a juíza determinou uma pausa para que os jurados lanchassem e pudessem ler o relatório do processo (CPP, Art. 472). O plenário foi esvaziado, mas, com medo de perder o lugar, muitas pessoas permaneceram aglomeradas na porta. Quando a sessão recomeçou, os jurados tomaram seus lugares e se consolidaram de fato as posições de diferentes participantes. Em seguida, promoveu-se a oitiva das testemunhas de acusação, todas ouvidas no primeiro dia, quarta feira. No segundo dia, ouvimos os informantes e as testemunhas de defesa. No terceiro dia, deu-se a oitiva dos quatro réus. No quarto dia, sábado, ocorreram os debates. O julgamento seguiu pela madrugada de domingo, com a réplica, a tréplica, a votação dos quesitos e a leitura da sentença. Todas as sessões começaram após o meio dia e terminaram depois das 22h00, em um esforço extenuante para todos.

Indícios, vestígios e narrativas

O Tribunal do Júri engendra formas específicas de diálogos, como oitivas de testemunhas, interrogatórios de réus e debates entre as partes, os quais são englobados na lógica do contraditório que implica a apresentação de teses necessariamente opostas a serem confrontadas e julgadas por uma terceira parte, o Conselho de Sentença (Kant de Lima, 2012, p. 35). Estes diálogos se precipitam em narrações. Cabe à autoridade judicial (no caso do Tribunal do Júri do "caso Aline", a juíza) dirigir perguntas a testemunhas e réus, e o modo como as respostas são registradas transformam as falas na terceira pessoa, precedidas de "que". Por exemplo, fica registrado que Camila disse "que não sabe quem matou Aline". Durante o julgamento do "caso Aline", porém, acusadores e defensores dirigiam-se diretamente às testemunhas e aos réus, embora a juíza interviesse por vezes. Em diversas ocasiões, contudo, a juíza se ausentava da sala, sem que deixasse o papel de seu poder sem exercício.

Ao longo dos dois primeiros dias do julgamento do "caso Aline", testemunhas e informantes foram ouvidos, saindo um de cada vez do isolamento no qual permaneceram por muitas horas, para que não ouvissem o depoimento uns dos outros[19]. A espera, o

[19] CCP. Art. 210. As testemunhas serão inquiridas cada uma de per si, de modo que umas não saibam nem ouçam os depoimentos das outras, devendo o juiz adverti-las das penas cominadas ao falso testemunho.

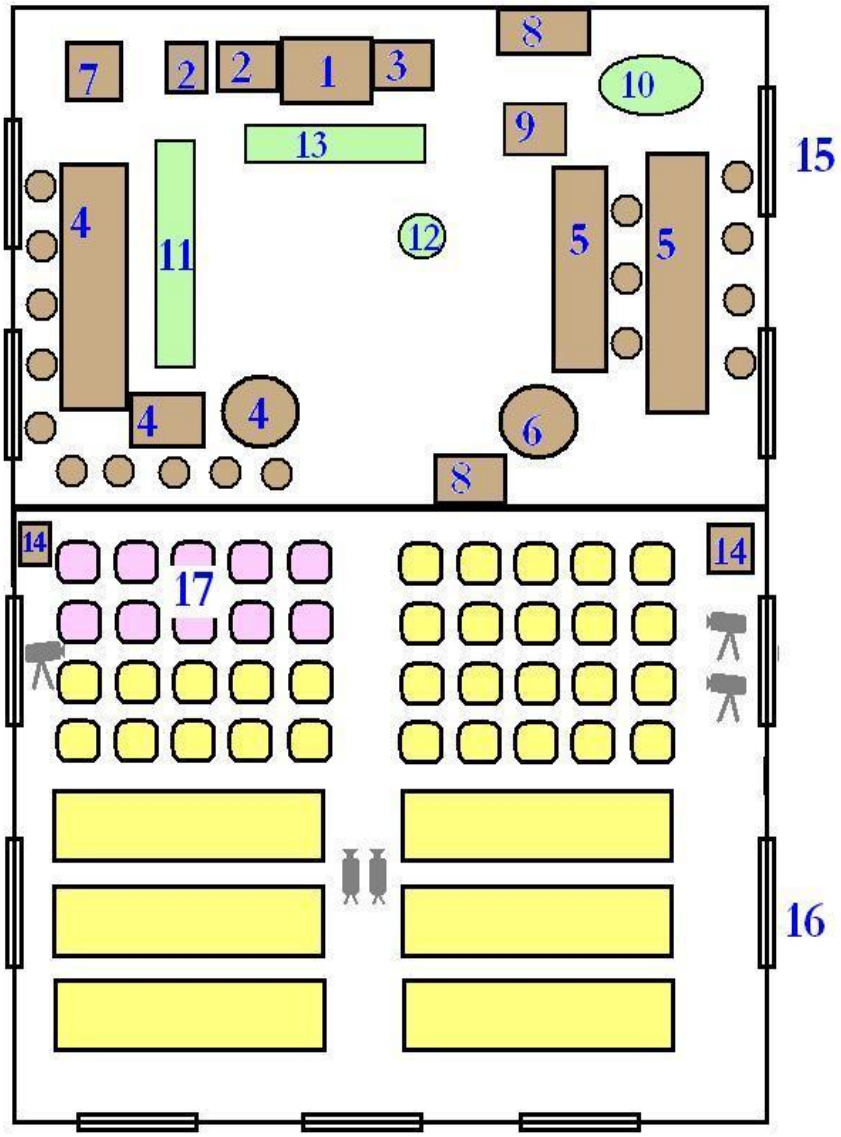
isolamento e o vaivém ininterrupto de perguntas e respostas faziam com que o cansaço se acumulasse em todos. Seguindo as regras processuais, as testemunhas de acusação são ouvidas primeiro, respondendo a perguntas da juíza, da acusação, da defesa e dos jurados (se houver). Nos depoimentos das testemunhas de defesa, os defensores perguntam antes da acusação. Após o depoimento de testemunhas e informantes de acusação e defesa, é a vez dos réus serem ouvidos, antes de se iniciarem os debates entre promotores e defensores.

Ao descrever o espaço do plenário, 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", passível de ser decifrada. Pode-se identificar dois eixos imaginários: o primeiro liga o espaço ocupado pelos jurados ao espaço ocupado pelo réu e seu defensor; o outro, perpendicular ao primeiro, liga o juiz ao centro da assistência. Em torno do primeiro eixo,

> constroem-se os sentidos das narrativas que têm como objetivo persuadir os jurados – é o eixo pelo qual fluem as palavras, a gestualidade e todos os demais sinais dessa linguagem persuasiva. No [segundo] eixo, em posições homólogas e opostas, estão o juiz e a assistência, o representante máximo da lei e uma mínima representação da sociedade (Schritzmeyer, 2002, p. 23).

Forma-se assim um corredor pelo qual flui a linguagem persuasiva, repleta de imagens que escoam pelas margens do corredor 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.

Parágrafo único. Antes do início da audiência e durante a sua realização, serão reservados espaços separados para a garantia da incomunicabilidade das testemunhas.



1 – Assento da juíza
2 – Assentos da promotora e seus assistentes
3 – Assento do escrivão
4 – Assentos dos réus e advogados de defesa
5 – Assentos dos jurados
6 – Mesa com os autos do processo
7 – Banco dos réus (Não utilizado)
8 – Café e água
9 – Mesa com computador
10 – Serventuários da Justiça
11 – Lousa usada pela defesa
12 – Cadeira para oitiva de testemunhas e réus
13 – Caixas das evidências e provas
14 – PMs
15 – Entrada para réus, testemunhas, jurados e operadores do direito
16 – Porta para o corredor e o "quartel de imprensa"
17 – Bancos reservados para os jurados antes do sorteio. Local concentração dos parentes dos réus na assistência durante o julgamento

Figura 14 - Croqui do plenário

A matéria prima dessas narrativas pode variar muito a cada julgamento, apelando para diferentes regimes de verdade. Há casos, como o julgamento do casal Nardoni, em que a principal matéria prima das versões de acusação e defesa provém dos laudos periciais, de provas coletadas na cena do crime[20], vestígios interpretados a partir do paradigma indiciário de uma investigação. Nesse paradigma epistemológico, tal como

[20] Segundo relatado pela criminalista Ilana Casoy, também pesquisadora do Núcleo de Antropologia do Direito – NADIR, que acompanhou o julgamento no fórum de Santana, em São Paulo. Casoy publicou uma narrativa do julgamento no livro *A Prova é a Testemunha* (Larrousse, 2010).

apresentado pelo historiador Carlo Ginzburg, pistas infinitesimais e indícios permitiriam captar uma realidade mais profunda, de outra forma inatingível (Ginzburg, 1986). A figura emblemática do paradigma indiciário pertence à literatura de ficção, o detetive Sherlock Holmes – personagem criado por um médico treinado a observar sintomas e desvendar doenças – que combina seu método dedutivo à sua capacidade ímpar de observação e percepção de dados marginais, decifrando assim pistas que lhe permitem reconstituir uma realidade complexa.

Hoje em dia, diferentes programas de entretenimento midiático também constroem seus enredos baseados em uma pseudo-expertise científica alinhada com o paradigma indiciário, fazendo com que um público cada vez mais amplo se aproprie de um jargão e o mobilize em formas de biopoder, produzindo e traduzindo formas de vida e subjetividade, mobilizando estéticas hiper-realistas. O gênio dedutivo de Sherlock Holmes é, por exemplo, atualizado no seriado norteamericano *House M.D.* (que retorna ao campo médico), enquanto o paradigma indiciário é aliado a uma inefabilidade da ciência e da tecnologia nos seriados da linha *Crime Scene Investigation – CSI*. "O público se transforma em especialista em procedimentos antes limitados aos peritos criminais colocados diante de recursos imaginosos e fascinantes, além de recursos visuais hiper-realistas" (Bentes, 2009, p. 11). Já as séries da linha *Law and Order* aliam o trabalho conjunto de investigadores e promotores norteamericanos, conjugando a produção técnica de provas periciais com técnicas de interrogação da testemunha e táticas de apresentação dos dados para os jurados, normalmente resolvendo-se o caso com uma confissão final. Este gênero narrativo consolidado no imaginário de juízes, jurados e públicos permite a construção de narrativas verossímeis, plausíveis e transmissíveis a públicos diferentes, ainda que o gênio de Sherlock Holmes, os recursos fabulosos dos peritos do seriado *CSI* ou o zelo dos promotores de *Law and Order* com as regras procedurais não estejam à disposição da maioria dos casos de investigação policial, no Brasil ou alhures.

Esta formação de um "senso comum especialista" soma forças com o que o antropólogo Clifford Geertz chama de "explosão dos fatos", que nos processos judiciários envolve novos procedimentos, conhecimentos extra-jurídicos e o uso de testemunhas especialistas, envolvendo os mais diversos saberes. Geertz afirma que há uma revolução geral, induzida pela cultura do cientificismo, do aumento de expectativas quanto às

possibilidades de determinação dos fatos e seu poder de resolver questões intratáveis, o que leva juízes a terem que se informar cada vez mais sobre diferentes assuntos. Ao mesmo tempo, emerge um "medo dos fatos" concernindo o modo como a informação é apresentada e avaliada, em especial em sistemas de *common law* em que há frequentemente um corpo de juízes leigos, caso também do Tribunal do Júri no Brasil. Generaliza-se a falta de confiança nos Júris como julgadores racionais dos fatos. Assim, Geertz diz que o mundo da ocorrência e da circunstância está saindo das mãos jurídicas.

> Não se pode conduzir um julgamento sem nenhuma evidência, ou ao menos um simulacro de evidência; e mesmo nas cortes de apelação deverá se infiltrar, mesmo que de modo atenuado, alguma informação, real ou simulada, do mundo no qual promessas são feitas, danos sofridos, e infâmias cometidas (Geertz, 1983, p. 172).

A complexidade empírica crescente torna ainda mais truncado o processo necessário de redução dos fatos às capacidades genéricas do texto da lei, exigindo o domínio de um amplo leque de linguagens e registros discursivos. Ao mesmo tempo, alarga-se a consciência de que, apesar das ilusões de totalidade, o que a lei persegue não é a história completa.

> A compreensão de que os fatos legais não nascem feitos, mas, como colocaria um antropólogo, são socialmente construídos por todos os elementos jurídicos, desde regras sobre provas, etiqueta dos tribunais e tradições no referimento a leis, até técnicas advocatícias, retórica dos juízes, e os escolasticismos das faculdades de direito, levantam sérias questões para uma teoria da administração da justiça que a vê como consistente [...] Se as 'configurações factuais' não são meramente coisas que se encontram espalhadas sobre o mundo, e que podem ser fisicamente levadas para o tribunal, como uma apresentação no estilo mostrar-e-falar; mas diagramas editados de realidade produzidos pelos próprios processos de equivalência [matching]; a coisa toda parece um pouco como prestidigitação (Geertz, 1983, p. 173).

De todo modo, não são apenas provas periciais que podem ser tratadas como vestígios em operações do paradigma indiciário. A ideia de reconstrução de uma totalidade perdida por meio de seus vestígios é mais abrangente. Carlo Ginzburg remonta o processo cognoscente do paradigma indiciário à ancestralidade caçadora da humanidade[21]. Ao buscar pistas de sua caça, o observador dispõe seus dados de modo a

[21] Argumento nesse ponto muito parecido com o dos jogadores de RPG que inserem sua prática na universalidade da narrativa na humanidade. Para uma crítica a esse recurso retórico aos homens primitivos, caçadores coletores, ver Ingold, 2000, especialmente o capítulo 4.

formar uma sequência narrativa, permitindo a decifração de eventos não diretamente experimentáveis. Ginzburg aproxima a atividade venatória dos caçadores da prática divinatória e dos textos jurídicos casuísticos da antiga Mesopotâmia, como um "paradigma indiciário ou divinatório, dirigido, segundo as formas de saber, para o passado, o presente ou o futuro" (Ginzburg, 1986, p. 154).

As falas dos personagens do Tribunal do Júri do mesmo modo lançam pontes entre o abismo do passado e do presente, rememorando e evocando eventos reveladores, sinais indiciários da totalidade que se busca narrar. "Narração, diremos, implica memória e previsão implica espera. Ora, o que é recordar? É ter uma *imagem* do passado, uma impressão deixada pelos acontecimentos que permanece fixada no espírito" (Ricoeur, 1993, p. 27).

Pletsch afirma que, com a prevalência de um ideal de ciência moderna racional, mantém-se a crença na possibilidade de atingir um conhecimento imaculado, e "a atividade jurisdicional é considerada apta para captar "o" passado e, reunindo os esforços dos atores processuais, reconstruir o 'real', ainda que imperfeitamente" (Pletsch, 2007, p. 12). Segundo a autora, alguns processualistas, porém, consideram que a ideia de verdade real é substituída pela verdade processual (relativa), em um jogo argumentativo que mantém o julgador no controle da prova. Nesse sentido, "considerando a irreversibilidade dos acontecimentos, a dinâmica e a incerteza do atuar dos sujeitos no jogo processual, as provas são possibilidades de um fato passado e, portanto, a decisão judicial é apenas uma narrativa, dentre várias possíveis" (Pletsch, 2007, p. 15).

Pletsch defende que a atividade probatória do processo criminal não seja entendida como a constituição de um fato histórico (a reconstrução do crime), mas como a construção de uma fala sobre o crime. O processo de conhecimento que é iniciado com o recebimento da denúncia é dotado de uma força criativa, que escolhe caminhos e leituras plausíveis (Pletsch, 2007, p. 28-30).

No Tribunal do Júri, os depoimentos das testemunhas e réus formam narrativas multifacetadas, dirigidas a um passado que não pode mais ser reconstituído ou experimentado diretamente, e que é rememorado no esforço de traduzi-lo em uma narrativa que o torna juridicamente relevante e passível de adjudicação no Direito. Frequentemente, as narrativas do Júri descrevem cotidianos distantes da experiência dos

jurados, conhecidos apenas pela mediação midiática. É importante ter isso em mente, para que possamos compreender o texto não apenas de dentro, mas no contexto das compreensões partilhadas que informam a vida cotidiana (Rosaldo, 1986). Assim,

> 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 juízes, 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).

Uma especificidade da narrativa reside, enquanto forma discursiva de organizar a experiência e esforço de construção de sentidos, 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 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. No prefácio de *Tempo e Narrativa*, Paul Ricoeur (1993, p. 09 ss) afirma que a narrativa exerce uma função mimética ao configurar e ordenar valores temporais e ações, englobando tanto o agir quanto o padecer. Na narrativa, a intriga integra os eventos múltiplos e dispersos numa história inteira e os completa, e assim esquematiza a significação inteligível que se prende à narrativa considerada como um todo.

Como vimos, este esforço de cozimento dos fragmentos narrativos das testemunhas não começa no julgamento, mas se inicia desde o Inquérito Policial, quando são realizados depoimentos na delegacia; e seguem ao longo da fase de Instrução Criminal, com audiências realizadas na Vara Criminal, com a presença da juíza e de representantes das partes. Textos dessas falas estão presentes nos autos do processo, na linguagem filtrada pelo escrivão que as registra e reduz a termo. As sínteses das versões totalizantes de acusação e defesa também ali estão, nas peças de Denúncia e Defesa Prévia.

O julgamento pelo Júri, não obstante, faz bem mais do que reencenar as falas e interrogatórios do processo para que o Conselho de Sentença deles tome conhecimento e possa produzir um veredicto. Apresentando rostos, corpos e vidas, as narrativas se encontram e se reenergizam, confrontam-se com suas versões passadas, repetidamente mencionadas por promotores e defensores, tornam-se lances em um jogo persuasivo.

Configura-se aquilo que Grotowski chamou, no contexto do espetáculo teatral de "proximidade dos organismos vivos", em que se reduz o afastamento entre atores e espectadores, se quebra a distância e a abstração e se torna a participação emocional de quem assiste constitutiva para o que acontece. "Surge um espaço de intensa dinâmica *centrípeta* em que o teatro se torna um momento das *energias co-vivenciadas*, e não mais dos signos transmitidos" (Lehmann, 1999, p. 266). Trata-se portanto de um jogo persuasivo que vai muito além de uma racionalidade imparcial, e o distanciamento epicizante provocado pelo choque é por sua vez quebrado pela força centrípeda da co-vivência e do *deep play* (Geertz, 1973).

No julgamento do caso Aline, entre as testemunhas de acusação estavam duas garotas que teriam se encontrado com Edson na noite do crime, que teria ocorrido no intervalo entre os encontros. O primeiro depoimento, de uma professora de teatro, indica alguns elementos que compõem a imagem da noite do crime. Estudantes de Ouro Preto e visitantes circulavam pela cidade na noite da "Festa do Doze", entrando e saindo de repúblicas, restaurantes e bares. Era também dia de mudança do horário de verão, o que trouxe confusão a todas as tentativas de precisar a hora de cada evento. Entre os dois encontros, Edson tomara banho, trocara de roupa e aparecera com arranhões no corpo – que a testemunha negava que fossem produzidos por suas carícias, o que poderia corroborar a tese de que ele matara Aline. Além disso, as testemunhas contam que o pai de Edson teria pedido a elas que declarassem terem estado com ele naquela noite, o que na fala das moças indicava a tentativa de forjar um álibi. A tentativa de produção de antecipação de prova, um procedimento que o pai de Edson teria sugerido baseando-se em seu conhecimento de ex-escrivão de polícia, tinha seus sinais invertidos nessa trama narrativa para ser um elemento a mais de suspeição na aritmética penal (Foucault, 1975, p. 33) que o encontro de narrativas operava, sem regras claras de cálculo do valor e do peso das provas na produção da verdade penal.

A noite e a cena do crime também foram delineadas pelo reconhecimento dos vestígios que Aline e os réus ali teriam deixado, evocando memórias não do tempo do crime, mas daquilo que teria perdurado até seu acontecimento. A oitiva da mãe de Aline, última pessoa a depor pela acusação, começou por perguntas acerca dos objetos encontrados na cena do crime, que a mãe de Aline poderia reconhecer como de Camila. Foram mostradas fotos dos objetos encontrados no cemitério, mas a mãe de Aline se recusou a ver a blusa encontrada que fora trazida ao plenário, que teria um efeito por demais poderoso de presentificar o crime. O intuito da acusação era confirmar que as bijuterias encontradas na cena do crime, listadas no laudo pericial e elencadas como provas não poderiam estar todas com Aline, provando assim que Camila estivera no cemitério durante o crime e dele participara.

Personagens incidentais de Ouro Preto também foram arrolados como testemunhas de acusação, servindo como coadjuvantes para o suporte de sua versão, como um segurança da festa na república Necrotério, uma das repúblicas federais mais tradicionais da cidade, cujas lembranças acerca da presença de Aline, Camila e sua amiga na república foram vagas. Também depuseram: o dono de uma lanchonete que testemunhara uma briga na época e não sabia dizer se algum dos réus estivera envolvido; o taxista que levara Edson embora de Ouro Preto alguns dias após o crime e que relatou a conversa que Edson tivera com seu pai ao telefone, dentro do taxi, em que Edson dizia ao pai que estava sendo acusado de algo que não fizera e que "estavam associando o crime ao RPG". Depois Edson explicara ao taxista que RPG era como um teatro, e que tinha até para crianças. Estas testemunhas respondiam às perguntas em um tom mais neutro do que os familiares de Aline, talvez se questionando acerca da relevância do que tinham a dizer para o esclarecimento do caso.

Assim, na lógica do contraditório do Tribunal do Júri, a aritmética penal somava e subtraía pesos de testemunhos, indícios e provas a partir das fricções que se produziam e das lacunas reveladas em cada uma das versões. Em diversos momentos, os advogados de defesa apontaram contradições entre depoimentos tomados na delegacia e nas audiências, indicaram que as testemunhas da acusação tiveram contato com a promotora e viajaram juntos para o julgamento em Ouro Preto, podendo ajustar suas versões. Não apenas buscavam desacreditar as narrativas opostas, mas também seus narradores. Uma das

testemunhas de acusação negava ter agredido Cassiano após a morte de Aline, conforme perguntavam os defensores. Este tom de confronto entre advogados de defesa e testemunhas de acusação foi enfatizado para a imprensa, antes do começo do segundo dia de julgamento.

Mas as testemunhas do "caso Aline" produziam também efeitos de verdade que se materializariam na construção do futuro dos réus ao persuadirem os jurados de sua culpa ou inocência. O passado constrói-se no presente e é capaz de produzir mudanças, desde que seja capaz de produzir verossimilhança, ou seja, capaz de suspender a descrença dos ouvintes em relação à ficcionalidade da versão apresentada e trazer elementos reconhecíveis ao senso comum dos jurados (Pina Cabral, 2003, Bruner 1990).

Narrativas dialógicas, polifônicas, polarizadas

No julgamento, os principais atores são promotores e defensores, que também são importantes dramaturgos, pois são eles (e seus assistentes) que produzem parte das peças que compõem o processo e as selecionam para apresentá-las aos jurados. São também autores de suas palavras e improvisações, de seu repertório gestual e da produção de intensidades. Os atos no presente são, ao mesmo tempo, evocações de um passado que se busca reconstituir em narrativa para ser avaliado e julgado. Um passado que se forma presente e presença. A dramatização, no contexto enunciativo do Tribunal do Júri, adquire o duplo sentido de ação e representação, produzindo "a sensação de que mistérios e complexidades de crimes, acusados, vidas e mortes são passíveis de revelação, organização e julgamento" (Schritzmeyer, 2002, p. 114). Durante o julgamento, a palavra dos narradores do Júri exerce o poder de construir imagens e instigar a imaginação dos jurados no interior de uma "tecnologia das aparências", construindo o Júri como um espetáculo mais vocal do que imagético (idem, p. 138).

O processo de identificação no Tribunal do Júri implica uma transformação, ainda que temporária, do ser e da consciência. Os dramas que nele são representados não emergem a partir da ilusão de um *cosmos fictio*, uma totalidade distinta para a qual se pode ser transportado (Schechner, 1985) e retornar após a sessão. Trata-se antes de um rearranjo, possível pelo caráter extraordinário da sessão.

> "Retirar as pessoas de seus cotidianos, repletos de experiências, geralmente não sistematizadas, e levá-las para a dimensão de um mundo de narrativas que requalificam e reorganizam esses cotidianos, segundo determinadas regras e valores, implica desconectá-las do conjunto formado por suas necessidades, hábitos e formas triviais de pensar e de agir para conectá-las a esse próprio conjunto, porém em uma outra dimensão" (Schritzmeyer, 2002, p. 18).

Além do transporte mimético que se busca entre a assistência e o mundo reorganizado juridicamente, que permite que cada caso seja pensado "como se" fosse um tipo previsto em lei, há uma constante tensão entre a união completa que acusação e defesa tentam produzir entre os atores presentes no Júri (entre réus, testemunhas e outras pessoas mencionadas no julgamento), os personagens e ações narrados em suas versões e a reflexividade que o choque das narrativas desperta, transbordando qualquer possibilidade de totalidade unívoca na representação do "caso Aline". Os papéis de ator e narrador se mesclam em suas performances, conferindo-lhes um caráter epicizante que os faz refletir e estranhar as ações de que falam e as que ali fazem. Nas formas específicas de diálogo que são a oitiva de testemunhas e réus, e os debates entre acusação e defesa, idéias e argumentos isolam e distanciam os elementos do drama vivido, que se abrem assim para questionamento. Os espectadores – a assistência como um todo, mas com especial ênfase os jurados, no limiar entre a posição de espectadores e de protagonistas do desfecho - são contrapostos à ação e aos processos narrados. (cf. Szondi, 1956, p. 133 e ss).

Nesse sentido, não se pode considerar que as narrativas das testemunhas são apenas agenciadas pelo lado que as convocou, pois ambos os lados fazem perguntas e reelaboram o que é dito em suas considerações. Além disso, testemunhas e informantes exercem alguma intencionalidade na seleção do que é dito e em suas avaliações posteriores à oitiva, concedendo entrevistas a uma imprensa muitas vezes ávida por mediar a voz dos personagens com suas próprias perguntas e edição.

É possível entrever técnicas de interrogatório na oitiva de testemunhas, informantes e réus, que buscam sugestionar e encaminhar as respostas para vias pré-estabelecidas. Perguntas podem propor respostas; aquele que inquire tem um controle sobre a ordem das perguntas que pode induzir o interrogando a certas estratégias reativas, conscientes ou não. O processo promove também um encontro em diferentes níveis de visões de mundo compartilhadas entre inquisidor e interrogando, ainda que existam

hiatos entre suas crenças e que o produto final tenha sinais opostos para cada um (Ginzburg, 1986, p. 30).

Não apenas o conteúdo das respostas importa, mas a maneira como estas emergem para legitimamente ou não compor a narrativa de uma ou outra versão, apelando estrategicamente para sensibilidades diversas. Há também nuances entre as diferentes oitivas. Para a oitiva da mãe de Aline, por exemplo, o tom das vozes da juíza e da promotora foram suavizados, e tornaram-se trêmulos. A mãe de Aline era ouvida mais como vítima do que como testemunha. Quando chegou o turno das perguntas da defesa, a juíza disse que a mãe de Aline não precisava responder à defesa, mas havia respondido à acusação. A promotora ainda reiterara que era uma situação muito difícil e dolorosa, e que seria melhor que a defesa a dispensasse. Ao insistir em questionar a mãe de Aline, os advogados de defesa criaram uma sensação de insensibilidade, calculada pela acusação, que gerou desconforto na assistência. Buscando desfazer esta impressão, o advogado de Edson e Cassiano iniciou suas perguntas se apresentando como pai, e perguntando se houvera algum tipo de truculência por parte dos acusados.

Não obstante a polifonia das oitivas, as narrativas são, no decorrer do julgamento, atraídas pelos pólos opostos de acusação e defesa, orquestradas pela equipe de promotores, de assistentes do Ministério Público e pelos advogados de defesa. Após a oitiva das testemunhas e dos réus, operadores dos dois pólos buscam fazer uma síntese totalizadora, preenchendo lacunas, explorando incertezas e eliminando ruídos. A verdade buscada, produzida por esta lógica do contraditório, é antes uma meta que um método, uma questão de convencimento que se dá por verossimilhança.

Há uma consciência parcial do caráter fictício dos procedimentos do Júri estabelecidos pelo Código de Processo Penal, porém o Sistema de Justiça Criminal é um sistema de crenças e práticas razoavelmente compartilhado por todos, e do qual deriva sua eficácia. Remetendo-se às discussões de Lévi-Strauss sobre eficácia simbólica, Schritzmeyer afirma que a eficácia do Júri repousa na crença dos "feiticeiros da lei – juiz, promotores, defensores e funcionários" em suas técnicas, bem como na crença dos "enfeitiçados pela lei – jurados, réu, seus parentes e amigos" na justiça e em seus operadores. A eficácia do Júri implica a crença no Júri, do mesmo modo que a eficácia na magia analisada por Lévi-Strauss, e na capacidade dos jogadores de se sintonizar "em

consenso" com as expectativas dos jurados e gerar a *ab-reação* com a qual todos podem se transportar para a situação originária da perturbação criminosa, reelaborada com intensidade e passível de ser então superada. No mundo criado pelo tribunal, busca-se construir a percepção do universo social como uma totalidade ao mesmo tempo em que evidencia a realidade fragmentada e conflituosa da aplicação cotidiana das normas ideais da sociedade, apontando "exceções" e dando-lhes sentido (Schritzmeyer, 2002, p. 108).

Signos de criminosos

Como colocado acima, no palco do plenário do Júri diálogo e narração se misturam, consequentemente produzindo narrativas dialógicas. Réus, testemunhas e informantes são personagens do drama performatizado no julgamento, construindo seu papel na trama 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 os construam dentro de uma "lógica de personagem", utilizando-se de técnicas de caracterização ao mesmo tempo fragmentárias e que buscam produzir alguma coesão. Os diálogos nas oitivas passam a revelar o passado dos personagens, acontecimentos que muitas vezes importam menos por si sós, e mais pelo que está "por trás" deles e pelo decurso de tempo que revelam. A este passado evocado é atribuída a propriedade de, ao ser presentificado, revelar verdades interiores dos personagens, suas motivações e sua "natureza" para além das aparências exibidas em plenário.

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 no que tange à autoria, as caracterizações dos réus e da ré eram 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. Foi principalmente por suas falas e corpos que se buscou caracterizá-los como protagonistas das duas versões contraditórias. Passados oito anos entre crime e julgamento, era importante para a acusação congelar a passagem do tempo o máximo possível, para que os réus pudessem ainda encarnar os criminosos dos quais se falava. Para a defesa, ao contrário, era 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.

Durante a oitiva das testemunhas, pessoas que haviam conhecido e convivido com a vítima, os réus e a ré produziam a montagem de perfis contrastantes, que eram alinhados como um índice de gradações entre a inocência e a culpa, entre a normalidade e o desvio. Entre as testemunhas de acusação, construíram-se principalmente perfis de Aline e Camila. Dos outros réus, falou-se menos de suas características e mais de sua inserção nos acontecimentos em torno do "caso Aline". Em contrapartida, as testemunhas de defesa, elaboraram principalmente perfis de Edson, Cassiano e Maicon, pois não compareceram testemunhas de defesa de Camila. Configurou-se nesses termos uma espécie de disputa de autoria da biografia dos réus, do poder de representá-los, num

> processo de identificação [que] nunca se limita à afirmação de uma identidade preexistente e pressuposta; pelo contrário, trata-se sempre da produção de uma *imagem* da identidade acompanhada simultaneamente pela tentativa agonística de transformar o sujeito, fazendo com que ele assuma essa imagem (Menezes de Souza, 2004, p. 121).

Isto é feito por meio de um exame que provoca um duplo deslocamento: de determinadas passagens das vidas dos réus, iluminadas por acusação e defesa; e das suas ações nos eventos que concernem ao crime, do ordinário e canônico para o excepcional, portanto exigindo uma narrativa que forneça razões para comportamentos vistos como aberrantes (Foucault, 1969, p. 215). Os fragmentos narrativos dos depoimentos e das provas que emergem durante o julgamento são enredados com diferentes funções conforme o argumento que se esteja defendendo no momento. São elementos perpassados por diferentes traçados narrativos diante da contemplação dos narradores do Júri.

Em seu ensaio sobre o dossiê Rivière Foucault comenta que os diversos peritos que se debruçaram sobre o caso e sobre o memorial aceitaram o jogo do próprio Riviére, o de que o assassinato e a narrativa do assassinato foram consubstanciais, tornando-o de um só gesto, autor de ambos. O relato de Rivière se reúne a uma série de narrativas de folhetim que formavam uma "memória popular" dos crimes. O uso 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 quotidiano 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 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 ouviram dizer no interior de sua aldeia torna-se contável a todos, universal. Há uma mudança de estatuto: de contar-se o incerto, ela 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, relatados nos panfletos. "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). Foucault percebe nessas folhas uma batalha surda que se desenrolava à volta de dois direitos: o direito de matar e mandar matar, e o direito de contar.

A acusação buscava signos de criminosos, imagens constelares formadas por estes vestígios que poderiam emergir a cada fala e que seriam arrumados como uma totalidade. Durante a oitiva das testemunhas arroladas pela acusação, depuseram três amigos da família de Aline, inseridos em momentos diferentes nos eventos ali narrados. A primeira a depor foi uma garota que morou com Aline em Caratinga/ES e que delineou um contraste entre as duas primas nos meses que antecederam a morte de Aline. O segundo foi um rapaz que conhecia as duas primas e conversara com Camila após a morte de Aline. O terceiro era um amigo de Aline que morava em Ouro Preto, na república "Unidos por Acaso", e que estivera com Camila e Cassiano nas horas que se seguiram à morte de Aline, entre a delegacia e as ligações para os familiares.

Além de testemunhas, algumas pessoas foram ouvidas na condição de informantes da acusação, entre o final do primeiro dia e o segundo dia de julgamento. Segundo foi informado pela juíza, informantes são ouvidos sem a obrigação de "dizer a verdade", dada sua proximidade com algum dos envolvidos[22]. Estes informantes

[22] CCP Art. 206. A testemunha não poderá eximir-se da obrigação de depor. Poderão, entretanto, recusar-se a fazê-lo o ascendente ou descendente, o afim em linha reta, o cônjuge, ainda que desquitado, o irmão e o

depuseram em um crescente de proximidade com Aline, com uma clivagem geracional que intensificava também o impacto emocional e o efeito de verdade de suas falas.

No final da noite do primeiro dia, foram ouvidos o primo e um dos irmãos de Aline. As oitivas do segundo dia começaram com outro dos irmãos de Aline, que reconstituiu os passos da irmã nos dias que antecederam sua viagem do Espírito Santo para Minas Gerais junto com Camila e a amiga. A seguir, ouvimos o longo depoimento da tia de Aline e Camila, com quem Camila morara na adolescência, depoimento que mobilizava uma gama intensa de sentimentos entre diferentes personagens do caso. O último depoimento de informante da acusação foi o da mãe de Aline, ainda mais longo, tenso e comovente que o da tia. Em um tom contido e machucado a mãe de Aline dizia que o espírito de sua filha estava bem, mas ela não, mas que ninguém enlouquecia por perder alguém (referindo-se ao fato de Camila ter perdido a mãe cedo, o que – em uma explicação que a acusação sugeria pertencer à defesa - poderia explicar a loucura que a levara a cometer o crime). Desse modo, a família era apresentada como também vítima do crime que estava sendo ali julgado, cuja necessidade de justiça e reparação estava viva e pulsante.

pai, a mãe, ou o filho adotivo do acusado, salvo quando não for possível, por outro modo, obter-se ou integrar-se a prova do fato e de suas circunstâncias.

Figura 15 - Mãe de Aline fala à imprensa, no intervalo após seu depoimento. Ao fundo, os réus saem isolados da assistência.

Além disso, o contraste que os amigos e familiares produziam entre Aline e Camila revelavam desavenças familiares emoldurando as relações e percepções em relação às primas, potencializadas com a tragédia da morte violenta de Aline. O irmão de Aline disse que antes do crime só toleravam Camila por consideração a seu pai. Além disso, a tia afirmou que Camila fora educada pela mãe para não aceitar a família do pai. Assim, o pai de Camila também era retratado como vítima, manipulado e explorado pela filha, que o fizera se afastar de sua família. Da assistência o pai de Camila resmungava, visivelmente indignado com o depoimento de seus sobrinhos e de sua irmã. A defesa não assistia passivamente esta construção da figura do pai de Camila como vítima, reforçando que ambos tinham um bom relacionamento. Já o primo contou que estavam assustados com as teorias elaboradas acerca de orgias e drogas como causas para a morte de Aline, e logo após o crime começaram a suspeitar de Camila. Aline não tomaria parte nisso, mas Camila poderia ser responsável pela tragédia.

Diante das perguntas da acusação, os parentes de Aline e Camila delineavam uma imagem de Aline como boa pessoa, filha e amiga, que não usava drogas. Aline nunca causara problemas para a tia, era uma menina centrada e "tinha a mania de estar do lado de pessoas que estava precisando". Enquanto a mãe de Aline descrevia seu relacionamento com a filha, o quarto no qual Aline dormia com estrelas coladas no teto, o círculo de amigos, o assistente da promotoria que fora indicado pela família de Aline chorava espalhafatosamente. A juíza também tinha os olhos marejados.

A acusação buscou produzir um duplo contraste: entre Camila e Aline e entre a Camila de oito anos atrás e a "pessoa doce e meiga" que aparentemente estava no julgamento[23]. Uma série de elementos compatíveis com representações estereotipadas de adolescência desviante eram enumerados. A Camila de 2001, descrita nos depoimentos, seria agressiva, sempre vestida de preto, trocava o dia pela noite "com seus amigos tatuados" e tingia os cabelos de vermelho. Depois da morte da mãe e da avó, Camila tornara-se depressiva, ia mal na escola e era distante da família paterna, criando problemas no período em que morou com a tia em Guarapari/ES. Além disso, Camila teria mexido com cola de sapateiro, possivelmente também com outras drogas e jogado RPG no cemitério. Segundo o primo de Aline, havia um desenho de demônio na parede do quarto de Camila. Nessas versões, Aline teria tentado ajudar a prima "problemática" quando as duas decidiram ir para a "Festa do Doze" com uma amiga. A mãe de Aline contou que as três meninas foram para Ouro Preto com cerca de 50 reais e que Aline telefonara para dizer que a festa estava boa. A amiga com quem Aline morou em Caratinga/ES – que também se chamava Aline - contou ainda que recebera telefonemas e ameaças depois da morte de Aline, afirmando que ela seria a próxima.

Estas testemunhas de acusação eram confrontadas pelas perguntas dos defensores, que buscavam desconstruir tanto a "santificação" de Aline quanto a representação de família bem estruturada da qual Camila seria o fruto apodrecido. Para a família, os advogados de defesa questionaram se Aline usava drogas, mencionando o exame toxicológico realizado no corpo, que indicava o consumo de álcool e maconha. Os dois amigos da família foram lembrados e arguidos acerca de seus envolvimentos anteriores

[23] Esta disparidade entre a forma de se vestir e portar cotidiana e a exibida diante das autoridades judiciais já era indicada por notícias do jornal *Estado de Minas* em novembro de 2001.

com consumo de drogas. A defesa sugeriu também uma ligação entre o irmão de Aline e entre amigos da família de Aline ouvidos no primeiro dia com traficantes de Ouro Preto, segundo informações que constariam de uma carta anônima enviada de Manhuaçu/ES.

De fato, ao longo de toda a defesa, insistiu-se no tópico das drogas, insinuando envolvimentos das testemunhas e de parentes de Aline, sem que se afirmasse nada contundentemente. Isto servia para reforçar as dúvidas quanto à autoria do crime, indo ao encontro do princípio *in dubio pro reo.* Mas também redefinia os personagens da trama do crime ainda dentro de uma polaridade entre "cidadãos de bem" e "criminosos", deslocando culpas.

Para os repórteres, a amiga de Aline dizia que estavam "tentando denegrir a Aline, como se ela não fosse um ser humano. Mas não é a Aline o que está em questão, é o que aconteceu. Que ela foi brutalmente morta. Podia ser até uma garota de programa". Curiosamente, ao questionar a economia moral que emergia nas tentativas da defesa em quebrar o contraste entre Camila e Aline, esta testemunha não refletia sobre seus próprios preconceitos na descrição que fizera de Camila. Esta linha argumentativa da defesa era tratada como uma atualização das agressões contra Aline, mesmo depois de morta. Por isso, mesmo as vagas narrativas sobre tráfico mencionadas e as afirmações de que Aline usara drogas e não era mais virgem eram rebatidas pela mãe de Aline como ultrajantes.

Em alguns momentos, os argumentos do julgamento do "caso Aline" assemelhavam-se a narrativas já conhecidas. Um lance particularmente evocava *O Estrangeiro*, de Albert Camus, no qual o personagem principal é julgado e condenado não pelo assassinato que de fato cometeu, mas por não ter chorado no enterro de sua mãe. Camila analogamente não chorara no enterro de Aline, um indício do déficit de humanidade que a acusação tentava lhe atribuir como reforço à tese de ritual satânico e perda do senso de realidade. O irmão de Aline afirmou que Camila e a amiga estavam tranquilas demais no enterro de Aline, e que era muito estranho que tivessem se separado durante a festa em Ouro Preto. A mãe de Aline afirmou que não queria acreditar no envolvimento de alguém da família, mas estranhara a falta de desespero de Camila frente à morte de sua companheira. A tia estava muito convicta da culpa de Camila, reafirmando que Aline fora morta em um ritual e que o comportamento dos quatro réus indicava que eles eram os culpados, "até que se prove o contrário".

Esta similaridade punha em relevo o quanto o Tribunal do Júri coloca em julgamento menos os atos e causas do crime – a determinação de sua tipicidade e culpabilidade - e mais as representações morais (Schritzmeyer, 2002). A defesa ora denunciava este desvio do foco do Direito Penal, ora seguia na mesma direção. Buscava argumentar que a família de Camila e Aline era vítima das ilusões produzidas por "invencionices" do delegado, da promotora e dos jornais. Esta possibilidade de a família de Aline estar sendo manipulada pela acusação era munida por perguntas e insinuações acerca de quem financiara o ônibus que os trouxera para o julgamento (um político local do Espírito Santo, mencionado na etapa dos debates).

As testemunhas de defesa começaram a ser ouvidas na tarde do segundo dia de julgamento. Seu número era bem menor do que o das testemunhas de acusação, o que o advogado de defesa de Camila atribuiu ao fato de as pessoas que conheciam Camila serem do Espírito Santo, e consequentemente deveriam ter sido ouvidas por precatória[24] (tópico de alguns dos requerimentos apresentados no primeiro dia).

Maicon me disse, no dia em que almoçamos juntos antes da sessão do julgamento, que muitos conhecidos que deporiam desistiram ao longo do processo e não moravam mais em Ouro Preto. De fato, um depoimento colhido à distância foi entregue aos jurados, referente a uma testemunha de defesa de Edson. Outra testemunha de defesa era o ex-funcionário de um bar onde Edson esteve no dia do crime e que atestava que o réu se comportara tranquilamente naquela noite. Pressões da acusação foram mencionadas como explicações da desproporção entre as testemunhas de acusação e defesa. A professora da UFOP opinara que o dono do trailer em que Cassiano e Maicon teriam lanchado na noite do crime fora solicitado pela promotoria a não depor.

Além da testemunha relativa à noite do crime, as outras testemunhas chamadas pela defesa foram ex-colegas dos réus, aos quais foi extensamente perguntado pela defesa sobre o cotidiano dos réus em Ouro Preto, na época do crime. Essas ex-colegas contaram que Cassiano e Maicon eram de turmas diferentes do curso de música e Edson havia acabado de entrar para o curso de Artes Cênicas. Contaram também que é costume das

[24] CCP Art. 222. A testemunha que morar fora da jurisdição do juiz será inquirida pelo juiz do lugar de sua residência, expedindo-se, para esse fim, carta precatória, com prazo razoável, intimadas as partes.
Art. 473 § 3o As partes e os jurados poderão requerer acareações, reconhecimento de pessoas e coisas e esclarecimento dos peritos, bem como a leitura de peças que se refiram, exclusivamente, às provas colhidas por carta precatória e às provas cautelares, antecipadas ou não repetíveis.

Repúblicas Particulares fazer festas e hospedar pessoas, gerando renda para contribuir com as despesas de manutenção da casa. As três testemunhas descreveram em termos semelhantes as personalidades dos réus. Edson era carinhoso, alegre, extrovertido, piadista e ajudara o Comando de Greve em 2001. Cassiano era calmo, íntegro, companheiro, acolhedor e não bebia. Maicon era discreto, responsável, tímido, muito estudioso e também não bebia. Além disso não fumavam ou usavam drogas. Ao pedirem estas descrições às testemunhas, os advogados de defesa tomavam o cuidado de não perguntar se Edson também seria abstêmio (não era), pois a construção da imagem de "meninos certinhos" seria fragilizada.

Perguntada sobre a inscrição na parede da república, "Alugam-se Corpos", amplamente mencionada pela imprensa e na peça de Denúncia do processo, uma das testemunhas respondeu que era uma piada de cunho sexual sobre como resolver a falta de dinheiro na casa. A promotora colocava para as testemunhas perguntas que lançavam suspeitas, como o baile de máscaras que fora realizado na república, nos quais havia bebidas alcoólicas; sobre os ensaios de música; sobre o quanto a garota conhecera da casa e dos jogos de RPG; sobre o pôster do filme "O Corvo" que estava no quarto de Cassiano. Outro ponto de inquisição era uma gravação encontrada na casa, de conteúdo suspeito, que as testemunhas disseram pertencer a um monólogo que seria musicado por Cassiano. Quando a promotora indicou uma contradição entre o depoimento no plenário e o que fora realizado em audiência durante a fase de Instrução, a plateia vibrou, tornando claro que naquele momento estavam em grande parte convencidos da culpa dos réus. As testemunhas de defesa tornavam-se tão culpáveis quanto os réus, por falarem em sua defesa. Não obstante, as testemunhas contaram que a versão de que Aline fora morta pelos réus não tinha sido acatada por todos em Ouro Preto, em especial por aqueles que haviam convivido com Edson, Cassiano e Maicon. Mas, com o passar do tempo e com a partida desses estudantes de Ouro Preto após o término do curso, a memória de sua defesa esvanecera, permanecendo apenas a circulação da versão de assassinato por causa de um jogo de RPG.

A última testemunha de defesa, e a mais valorizada pelos advogados dos réus, era uma professora da UFOP, responsável pela cadeira de Estética e Filosofia da Arte. Trata-se de uma mulher carismática e segura de si, que virou sua cadeira para os jurados e

começou seu depoimento recitando seu currículo acadêmico. Depois, passou a descrever o sentido da Festa do Doze, aniversário da Escola de Minas que dera origem à universidade. Nessa festa, os ex-alunos retornam para conhecer os novos alunos, mas o sentido de congregar estudantes tornou-se confuso quando pessoas de fora passaram a vir à festa para comer e beber sem pagar, o que aumentou de forma preocupante as suas proporções. Focando-se no caso, a professora confirmou que Edson, Cassiano e Maicon foram seus alunos e colegas de suas filhas na UFOP, e reiterou os elogios aos três. Conhecera também a família de Maicon, Edson e Cassiano e testemunhara o sofrimento que as acusações lhes causaram ao longo desses anos. A professora testemunhava o impacto que as acusações causaram na comunidade acadêmica, o abraço silencioso na praça Tiradentes, a vigília diante da cadeia quando da prisão dos réus "sem qualquer indício de culpabilidade", o apoio a eles conferidos pela UFOP (que designou um professor como defensor dos réus) e a falta que os acusados fizeram quando suas turmas se formaram. O promotor originalmente responsável pelo caso entendera que não havia provas e por isso concedera a liberdade aos réus e a oportunidade de continuarem a vida acadêmica.

As contestações da acusação intensificaram-se diante dessa testemunha de defesa. A professora reclamou da relação travada com a atual promotora, pois quando ela fora chamada a prestar esclarecimentos na delegacia não pôde ser acompanhada por um orientando do curso de direito. A promotora Luiza Helena nesse momento ironizou, dizendo que "compreende sua inquietação, se pudesse estaria em uma praia", lançando defesa e acusação em um dos muitos bate bocas que pontuaram o julgamento. As principais contestações a esta testemunha chave da defesa foram feitas pelo assistente da promotora. Ele buscou afirmar que a professora mentia, utilizando listas de presença para afirmar que a professora não havia dado aula para Edson e Maicon. A juíza então se dirigiu aos réus, e Maicon respondeu que fora aluno dela por um mês, até ser "ameaçado de morte". Além disso, aquele semestre de 2001 tivera uma longa greve.

Os lugares dos réus

É no julgamento, e principalmente durante seu depoimento, que os réus enquanto personagens encontram o espaço de enunciação para narrarem-se a si mesmos;

contrapondo-se ao mesmo tempo como sujeitos, objetos e personagens. 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 visível o hibridismo constitutivo de todas estas camadas de significação.

Normalmente, o banco dos réus é o lugar de onde falam os homens infames (cf. Foucault, 1977), a marcação cênica do lugar dos criminosos. Contudo, os réus e a ré ouviram os depoimentos um a um, sentados ao lado de seus defensores, até que deixaram o plenário para aguardar, isolados, o momento em que seriam ouvidos, um de cada vez, na ordem em que foram citados na denúncia. Foram ouvidos Edson e Cassiano, e depois de um intervalo Maicon e Camila. Os depoimentos dos réus se estenderam por toda a tarde, encerrando-se depois das 23h00min. No julgamento do "caso Aline", o antigo banco dos réus gradeado não foi utilizado, apesar de serem instalados microfones nele. O banco vazio gerou curiosidade na assistência antes do julgamento começar, e criou uma imagem tensa durante a movimentação dos atores do julgamento, energizada pela expectativa de que a justiça poderia falhar e não prender os assassinos de Aline. Ao mesmo tempo a juíza empreendia esforços para que eles não fossem expostos pela imprensa (sem muito sucesso, diga-se de passagem).

Diante da juíza, os réus utilizaram a mesma cadeira que as testemunhas. Viraram-se de frente para os jurados em suas oitivas, ficando de perfil para a assistência. Era uma forma de reivindicarem, desse lugar de enunciação, a possibilidade de se construírem enquanto personagens diante das constelações narrativas que se formavam a partir das oitivas e das menções ao processo. Deixavam seus corpos de ser apenas encarnações da criminalidade para tentarem também produzir reflexões sobre o crime e o processo de justiça a que estavam submetidos.

Seguindo a ordem do processo, o primeiro a depor foi Edson[25]. O rapaz alto e forte, de cabelo cortado bem curto e voz aguda, virou sua cadeira para os jurados.

[25] Não pude assistir a um trecho do depoimento de Edson porque a juíza mandou evacuar o Fórum para que a imprensa não captasse imagens dos réus. Só pudemos retornar sem equipamentos fotográficos e câmeras, e eu fui barrada quando o plenário lotou. Fiquei cerca de vinte minutos negociando meu reingresso com os policiais da segurança.

Identificou-se e, respondendo à juíza, disse que nunca antes fora processado, mas permanecera 12 dias preso em decorrência desse processo. Como os outros réus, provavelmente instruído pelos defensores, Edson disse não saber do que estava sendo acusado e a juíza leu a peça da Denúncia na íntegra. A maior parte da assistência não tivera acesso a este documento, e acompanhava com atenção a versão da acusação, que afirma ter ocorrido um ritual de sacrifício em que Aline perdera a vida por perder o jogo de RPG. Formara-se um silêncio inédito no plenário, em que se ouvia apenas a voz da juíza. Após ler a Denúncia a juíza leu também o depoimento anterior de Edson, para que ele o confirmasse. Edson acompanhou a leitura e por vezes corrigia erros ortográficos.

Entre a acusação houve certa divisão de tarefas no interrogatório. A promotora começou o interrogatório com voz mansa. Pediu a Edson que confirmasse que morara por cerca de um mês na república e que participara de uma peça teatral na qual usara máscara. Perguntou sobre inscrições em paredes de outras repúblicas, sobre beber em festas e sobre terem hospedado alguns hippies na república durante a Festa do Doze. O assistente da promotora focou suas perguntas inicialmente na noite do crime, pedindo que Edson confirmasse o horário em que estivera com as garotas que haviam testemunhado. Edson disse também que derrubara vinho em sua roupa e por isso se trocara, e que as marcas em seu corpo foram feitas pela garota com quem ficara. Disse ainda, bastante tenso, que fora coagido e ameaçado pelo delegado.

Formou-se um grande momento de tensão quando o assistente da promotora pediu a Edson para falar sobre o RPG *Vampiro, a Máscara*. Um RPGista da cidade, Chokos, me contara que o assistente da promotoria o procurara pedindo que ele explicasse como os jogos funcionavam, e naquele momento pareceu-me que o acusador montava uma armadilha para Edson. Edson respondeu que em 2001 foi o "boom" do *Vampiro*, que se tornara um best-seller. Descreveu como nos RPGs o narrador[26] fica responsável por elaborar uma história na qual os outros jogadores interpretam personagens. Explicou que os NPCs (non-player characters) são os personagens que o narrador controla, que não são dos jogadores. Em seguida o assistente da promotora pediu que Edson descrevesse o

[26] O termo mais utilizado para este papel é *mestre do jogo*, tradução do termo *dungeon master* que foi cunhado para o primeiro jogo de RPG, *Dungeons & Dragons*, de 1973. *Narrador*, ou *storyteller* no original, é específico da linha *Storyteller*, da qual *Vampiro, a Máscara* faz parte. A mudança terminológica diz respeito à mudança na concepção dos RPGs, que nos anos 90 afastam-se progressivamente dos jogos de estratégia de batalhas épicas, enfatizando a narrativa e a interpretação de personagens.

"abraço"[27] e Edson explicou que era uma morte que acontecia antes do jogo para voltar a viver como vampiro, e que isto não era narrado. A assistência começou a murmurar, incomodada. Alguns não entendiam os termos de Edson, outros ouviam ali a descrição do crime. O assistente da promotoria buscou salientar a homologia entre o que era descrito no manual do jogo e o imaginário que se formara a respeito das circunstâncias da morte de Aline.

Enquanto a acusação construiu um sentido que ia do estudante normal ao vampiro que vive da morte, a defesa logo buscou reconstruir a humanidade de Edson, de jovem cheio de potencialidades. Seu advogado perguntou-lhe sobre o vestibular da UFOP, no mesmo dia em que nascera seu irmão. Edson contou que recebeu ajuda para procurar uma república para morar, pois não conseguiu vaga nas repúblicas dominadas por estudantes de Engenharia. A partir disso, Edson respondia que não havia vencedores ou vencidos no RPG, e que não é um jogo rápido, pois os jogadores "tem que ler um calhamaço de coisas" para jogar e montar a história de vida do personagem. Edson dizia que não era objetivo do mestre "acabar" com os personagens, pois isso faria com que o jogo também acabasse.

Então, as perguntas e respostas passaram a dirigir-se às consequências das acusações que pesavam sobre Edson. Ele disse que fora ameaçado de morte na cidade e que quando foi à delegacia houve um grande tumulto. Contou que não conseguia trabalhar como produtor cultural, porque sua imagem estava vinculada ao crime. Aos poucos, Edson falava de modo mais comovido e exaltado, dizendo que queria justiça para a pessoa certa, pois estavam há oito anos deles e a mãe de Aline estava há oito anos sem respostas. Enfatizando o tempo comprometido com o caso, Edson disse que seu irmão tinha oito anos e que ele queria vê-lo crescer. Ao dizer que gostaria de ver a família de Aline unida novamente e que entendia o que a mãe de Aline estava passando, Edson buscou se aproximar da mãe de Aline e despertou inquietação na assistência. O advogado

[27] *Vampiro, a Máscara* é um jogo de "terror pessoal" em que jogadores interpretam vampiros que entre outras coisas tem que lidar com a passagem do humano para o não-humano. Os vampiros seriam criados por outros vampiros, que drenam completamente o sangue de uma pessoa e, antes que ela morra, fazem-na beber um pouco de seu sangue. Este processo é chamado de "abraço" e normalmente consta apenas das pequenas narrativas que os jogadores escrevem contando quem são seus personagens, o chamado "prelúdio" ou "background".

de Camila, tomando a palavra, disse que recebera instruções sobre RPG de seu neto, que aprendera a jogar na escola.

O segundo a depor foi Cassiano, um rapaz mais esguio e calado, de cabelo escuro e espetado. Se as suspeitas sobre Edson eram relacionadas às marcas que foram vistas em seu corpo, Cassiano figurava como aquele que trouxera as três garotas para a república e equiparara o crime a um jogo de RPG. Ele se identificou para a juíza e disse morar em Pindamonhangaba/SP, trabalhando como agricultor. Disse também que ficara 6 dias preso por causa desse processo. Disse que não entendera a Denúncia, fazendo com que novamente a juíza a lesse na íntegra, informando-o primeiro que ele estava sendo acusado de homicídio triplamente qualificado. Durante a leitura, a juíza pontuava que Cassiano fora identificado como "O Corvo - anjo da morte" e narrava que ele retirara o pôster do filme "O Corvo" de seu quarto, limpara a república e se desfizera dos materiais de RPG. Em seguida, a juíza leu depoimentos de Cassiano e ele, como Edson, corrigia alguns termos.

O tom das respostas de Cassiano era mais direto e econômico do que o de Edson. Antes de responder à acusação, ele disse que era um absurdo estar ali por uma coisa que não fora comprovada. Durante seu depoimento, analisou o que considerava incompetência da polícia, pois os investigadores foram à república apenas cinco dias depois da morte de modo que não fazia sentido alegar que a casa fora limpa para ocultar evidências. Falou que eles cederam amostras de sangue para exame toxicológico e que o resultado fora negativo, embora o delegado declarasse que eles eram usuários de entorpecentes. Acrescentou que não fora coletada nenhuma amostra na cena do crime que pudesse ser usada para comparação.

Cassiano contou a origem da república Sonata, formada por estudantes de artes e que na época do crime buscavam mais moradores para preencher os quartos. Para a defesa, Cassiano narrou o encontro com Aline e as duas amigas, por acaso, na rua. Ele as convidara para se hospedarem na república porque havia quartos sobrando e poucos móveis, de modo que seria difícil conseguirem cobrar por hospedagem. Respondendo a uma pergunta de jurados, disse que era comum conhecerem pessoas nas ruas, em dias de festividade. Cassiano contou também que os hippies foram para lá a convite de Edson, deixando a casa com gente demais. Mas que ele não passara muito tempo com as

meninas. Respondendo a uma pergunta escrita pelos jurados, Cassiano conta que souberam da morte de Aline porque Camila e sua amiga a estavam procurando pela cidade quando ouviram os rumores que encontraram uma menina morta no cemitério. Cassiano e Camila foram até lá e depois à delegacia. O assistente da promotora perguntou por que ele não foi à polícia dizer que Aline estivera hospedada na Sonata e Cassiano respondeu tê-lo feito assim que havia reconhecido o corpo.

Após o crime, Cassiano contou que fora ameaçado e agredido por estudantes da república "Unidos Por Acaso" e que a polícia não os protegera. A república tivera que mudar de casa por causa das agressões. A mudança foi feita a pé, com o uso de caixas de papelão. O advogado de defesa mencionou então o trecho da denúncia em que se afirmava que Cassiano se desfizera do material, e um depoimento sobre livros encontrados no chão. Entre esse material apreendido, que estava nas caixas de evidências diante da mesa da juíza, estavam livros de RPG e quadrinhos.

Quando solicitado a dizer o que quisesse aos jurados, Cassiano disse que a recusa dos réus em falar à imprensa não era por estarem se escondendo, mas que haviam tentado no início responder aos jornalistas e que esses haviam distorcido suas declarações. Perguntou então "como confiar em uma mídia tão parcial que quer demonstrar o que vende?". Cassiano falava sobre o sofrimento causado à sua família ao vê-lo chamado de assassino e privado de oportunidades nessa fase decisiva da vida (entre 20 e 30 anos de idade) por conta da imagem negativa amplamente divulgada a seu respeito.

Após um intervalo, Maicon entrou no plenário para depor, ficando a 45 graus entre a juíza e os jurados. Seu depoimento foi o mais breve dos quatro réus. Algumas pessoas da assistência ao verem que ele era mais baixo que os outros réus, usava óculos e estava um pouco acima do peso, começaram a excluir sua participação na morte de Aline. Maicon começou identificando-se e informando que naquele momento estava fazendo estágio na UNESP, em São Paulo. Disse também que não sabia o seu papel e o porquê de ser apontado como co-autor da morte de Aline. A juíza lhe perguntou se eles haviam "tirado a vida daquela menina" e ele negou.

Maicon contou que morara em Ouro Preto entre março de 2001 e o começo de 2002, não tendo participado da formação da república Sonata, mas que participara da mudança de casa. Por pressão dos pais, os outros moradores deixaram a Sonata, mas

Maicon fora embora de Ouro Preto porque estava insatisfeito com o curso de Música. Os policiais haviam entrado na casa e apreendido livros, máscaras e uma camisa de outro morador.

Relatando seus atos na noite do crime, Maicon contou que ele estava gripado durante a Festa do Doze, mas no sábado ele e Cassiano foram comer por volta de 01h30min em um dos trailers de lanche da cidade. Os jurados lhe fizeram perguntas sobre os trajetos de ida e volta. Alguns dias depois do crime, Maicon foi intimado a depor e depois foi preso. Forneceu espontaneamente sangue para as investigações, o que não teria feito se fosse culpado. Disse também que não jogava RPG e que não tinha intimidade com as meninas, e que só soubera de jogos de RPG em outra república, antes que Aline, Camila e sua amiga tivessem vindo a Ouro Preto. Por fim, dirigiu-se aos jurados dizendo que era inocente e saiu.

O depoimento mais aguardado pela assistência era o de Camila. Respondendo às perguntas em um tom franco e direto, Camila fez a assistência rir mais de uma vez. Mas em alguns momentos, Camila também chorou. Seu depoimento, o último de um longo dia de julgamento, fornecia uma base para o encaixe de todas as falas até então ditas no Tribunal do Júri. Camila poderia falar do que se passara antes e depois da morte de Aline; da família e do passado das primas; das investigações e do impacto violento que as acusações tiveram sobre a vida dos réus.

Em seu depoimento, Camila retratava um tom persecutório por parte dos operadores do direito, responsáveis pelas investigações, bem como por parte da família de Aline. No dia do enterro de Aline, Camila contou que estava exausta após ter passado horas procurando Aline e depois depondo na delegacia. Disse que estava "igual a um zumbi", e que era um absurdo medirem seu sentimento durante o enterro. Logo após a morte de Aline, as suspeitas recaíram sobre Camila e os garotos que as haviam hospedado. O delegado de início dissera ter provas de que foram Edson, Cassiano e Maicon e que Camila poderia ir presa se não confirmasse. Quando a juíza pronunciou os réus, Camila disse que a promotora foi falar com ela no banheiro do Fórum, dizendo "hoje foi uma prisão, amanhã será outra, por que você não aponta logo alguém?". Camila, narrando a cena, perguntou para o advogado, com a voz trêmula, quem poderia apontar naquelas condições.

Camila contou que foi presa em duas ocasiões, em uma delas por mais de cinco meses, mas que não tinha conhecimento do motivo pelo qual estava sendo julgada. Disse em um tom indignado que queria entender de que forma poderia ser responsável pelo fato. Por causa das prisões, não pudera prestar a segunda fase do vestibular da Universidade Federal do Espírito Santo e tivera dificuldade em continuar os estudos. Em 2009 estava terminando o curso de Letras em uma faculdade particular no Espírito Santo.

Para a defesa, Camila construiu um panorama de sua família, destacando a falta de convivência harmônica entre sua mãe e a família de seu pai, que levara sua mãe a desestimular o convívio com seus tios e primos. A mãe de Camila foi professora (assim como a mãe de Aline) e após o divórcio dos pais Camila ficara sob os cuidados da avó materna. Sua mãe também era produtora cultural e desde cedo Camila participava de peças e eventos em Manhumirim e sempre gostara de artes e literatura. Com o falecimento da mãe e da avó materna Camila foi morar com o pai e recebeu uma pensão que a sustentou até os 21 anos. No período em que morara com a tia paterna (que depusera no dia anterior), colocara vários desenhos na parede, incluindo o desenho de ciborgue que no processo era descrito como um "demônio". Segundo Camila, seu pai se afastara da própria família antes da morte de Aline, por outros motivos, e que continuava do lado dela porque acreditava em sua "idoneidade". Quando disse que não usava mais camisetas de banda e cabelo vermelho porque havia "crescido", a audiência riu.

Respondendo às primeiras perguntas feitas pela promotora, Camila descreveu sua amizade com Aline e com a amiga que também estivera em Ouro Preto. Contou as visitas que faziam uma à outra, as roupas e acessórios que compartilhavam e que usavam na noite do crime. Aline já conhecia Ouro Preto, mas era a primeira visita de Camila. Aline fora encontrar Camila em Guarapari e viajaram de carona para a casa de Aline em Manhumirm, antes de viajarem, também de carona, para Ouro Preto, acompanhadas da terceira menina. Chegaram com apenas 30 reais e não tiveram dinheiro para ficar na república Necrotério. Cassiano então as encontrara na rua e, notando a mochila de viagem, oferecera hospedagem. Camila confirmou que as três consumiram maconha enquanto estavam em Ouro Preto, fornecidas por um garoto da cidade que Aline conhecera em julho e que ficara com ela na Festa do Doze. Aline pedira ajuda para as meninas para arrumar um pretexto e se afastar do garoto, que na versão da acusação

aparece como um potencial suspeito pelo assassinato. Camila deu detalhes dos dias que as três meninas passaram em Ouro Preto, as festas, pequenas discussões e passeios. Na noite em que Aline morreu, foram para a república "Necrotério", mas contou que ficaram em cômodos diferentes da casa, na boate e no pátio, e acabaram se desencontrando. Camila e a outra menina voltaram então para a república "Sonata" e logo chegaram Cassiano e Maicon e no final da noite Edson.

Camila conta que jogava RPGs em CD-ROM (jogos eletrônicos), que havia lido sobre os jogos, mas não tinha "vivência" de RPG. Que vira Cassiano passando dados de uma mão para outra dizendo que a morte de Aline parecia coisa de RPG, mas que isto fora a única coisa de RPG que ocorrera, e que a frase de Cassiano era equivalente a dizer que o crime "parecia coisa de filme", porque o que tinha acontecido fugia ao normal. Não faria sentido viajarem para participar de uma festa para jogar RPG, pois se levava muito tempo para jogar. Quanto aos livros de RPG que a perícia encontrara em seu computador, Camila disse que os baixara da internet para entender a versão da acusação sobre o crime ter ocorrido durante o jogo.

Tempo e sequência dos debates

No sábado, 04 de julho de 2009, entrávamos no quarto dia de julgamento, o dia dos debates. Quando a juíza iniciou a sessão e réus e jurados tomaram seus lugares, os advogados de defesa reiteraram seus pedidos para que dispusessem de 1h30 de tempo de fala para cada um dos réus, o que perfaria 6 horas de fala para a defesa, sem levar em consideração a tréplica. A promotora reivindicou então o dobro de tempo para sua exposição inicial, mais o tempo de réplica. A perspectiva de pelo menos nove horas seguidas de debate parecia ir às raias do absurdo e os jornalistas se entreolhavam, exaustos e desesperados. A juíza reassumiu a performance de seu poder soberano, explicando aos jurados o que se prescrevia no Código de Processo Penal. Naquele momento, era crucial para a manutenção da crença que a juíza assumisse o papel do poder soberano, citando magistralmente o CPP e artigos da Constituição, explicando e defendendo os princípios de Plena Defesa – que não deve ser cerceada – e de Isonomia e paridade entre as partes.

A juíza em gestos largos e impostando a voz indicou a pilha dos volumes do processo, dizendo que lá havia 4 mil laudas. Declarou então que deferia ambos os pedidos. Uma estudante de direito ao meu lado comentou “Fiquei até arrepiada. É lindo demais. A autonomia dela!”. Em seguida, rompendo com a atmosfera solene que se fizera, ecoaram das ruas de Ouro Preto sons e repiques de tamborins e surdos, como a passagem da bateria de uma escola de samba. A assistência riu. Riram os réus, distendendo brevemente a tensão do dia decisivo. À solene festa do julgamento contrapunha-se a disruptiva festa de um bloco de Maracatu pelas ruas de Ouro Preto. Formava-se uma imagem dialética, barroca como a cidade, entre a Ouro Preto sombria, mas também pujante de manifestações culturais.

No julgamento, porém, os elementos tensos e não resolvidos tinham outro lugar. Os debates do Tribunal do Júri buscaram atrair esses elementos, já colocados durante o julgamento nas versões contraditórias. Etnografá-los configura uma tentativa de “entender o valor e o significado das imagens que manipulam as mortes” por meio das quais os participantes do Júri atribuem significados ao poder já exercido de matar. É um jogo de produção social de narrativas que constrói, a partir das mortes em questão (a morte de Aline), metáforas dos dramas da vida, testando as regras da vida social – regras morais, sociais, econômicas (Schritzmeyer, 2002, p. 10).

As falas do debate de acusação e defesa se formavam a partir 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 como 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 sentidos no papel de integrantes do Conselho de Sentença.

As lacunas eram úteis aos dois lados. Permitiam que a acusação não detalhasse 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, em caso de dúvida, deve-se decidir pela absolvição.

Os fragmentos permitiam também uma relação outra. Como tais fragmentos não compunham uma sequencialidade narrativa linear estanque, os narradores do Júri podiam repeti-los muitas vezes, extraindo sua força própria, tornando-os significantes abertos.

O antropólogo Renato Rosaldo chama a atenção para o fato de que o tempo narrativo abarca vários aspectos de temporalidade, como sequência, duração, frequência, repetição e simultaneidade (cf. Rosaldo, 1986, p. 136 – nota 09). Afirmar o caráter demoníaco do jogo mobilizava e fixava reiteradamente imagens do terror, criando intranquilidade. No final o que se tinha era uma colagem de argumentos e clichês. Mas diante do esforço de transcrição empreendido no texto da dissertação, foi preciso reorganizar as falas reorganizadas em tópicos, diminuindo a cacofonia, permitindo a leitores e leitoras potenciais formar imagens do que era ali narrado. Isto foi feito tanto com os depoimentos de testemunhas, informantes e réus quanto com os argumentos apresentados nos debates.

A etnografia produz seus próprios escombros, além daqueles vislumbrados no Tribunal do Júri. Conforme a escrita avança, temo seguir como o Angelus Novus de Klee que Benjamin chamou de anjo do progresso, de costas para o futuro e tentando agarrar as ruínas do passado, em vão (Benjamin, 1985, p. 226). As anotações referentes aos debates correspondem a 26 páginas do meu caderno de campo, em uma escrita cada vez mais fragmentada, às vezes composta apenas por frases ditas por um dos participantes. Meu pulso inflamou pelo esforço da escrita ininterrupta e começou a ficar difícil escrever[28], o que por outro lado me forçou a levantar os olhos do caderno e transformar a minha audição participante em observação participante.

Um jogo no banco dos réus

Durante o julgamento do "caso Aline" um tópico progressivamente foi ganhando espaço. Ele aparecia de modo pontual nas falas das testemunhas de acusação e com mais força nas falas das testemunhas de defesa, até que seu papel na trama das narrativas do "caso Aline" foi explicitado pela leitura da peça da Denúncia para cada um dos réus, antes de seus depoimentos: um jogo de RPG alegado como motivador do assassinato de

[28] Curiosamente, aconteceu a mesma coisa na escrita final da dissertação, levando-me inclusive a solicitar um prazo maior para o depósito.

Aline em um formato de ritual macabro. A partir disso, durante a fase de Debates, em que promotora e defensores confrontaram seus argumentos, os jogos de RPG tornaram-se o quinto réu do "caso Aline" em julgamento no plenário do Tribunal do Júri.

Entre as testemunhas de acusação, perguntas acerca dos jogos de RPG tinham tanto o propósito de construir um caráter desviante e criminoso para os réus quanto para colocar a prática do jogo entre os eventos que resultaram na morte de Aline, buscando caracterizar o jogo como nexo causal do crime. Um dos amigos da família de Aline, depondo como testemunha de acusação, narrou que Camila contara a ele, no dia do enterro de Aline, que jogara RPG com Edson, Cassiano e Maicon e que os réus assumiam os papéis de "Corvo", "Vampiro" e "Anjo da Morte", termos amplamente citados pela imprensa nas notícias do crime. A tia de Aline e Camila, ao falar do tempo em que viveu com Camila, disse que sua sobrinha frequentava com um grupo de amigos um cemitério em uma praia isolada em Guarapari/ES, onde jogavam RPG e se trajavam com roupas pretas. Outros sinais seriam a cola de sapateiro e o pôster de demônio em seu quarto. A promotora releu o depoimento anterior dessa tia, prestado em audiência durante a Instrução Criminal, que também falava em drogas, RPG e depressão.

Nesses depoimentos acusatórios, o RPG surgia como algo atraente para pessoas com problemas psicológicos e emocionais, bem como um precipitador desses distúrbios. Uma das testemunhas de acusação (a moça com quem Edson esteve na noite do crime) disse que conhecia os jogos de RPG porque seu irmão jogava, mas que considerava seitas e cultos como "coisas de uma mente perturbada". Assim, comparou o RPG a sexo, "que todo mundo faz, mas que algumas pessoas transformam em uma coisa ruim". Assim, construiu-se uma analogia entre sexualidades desviantes e ludicidades desviantes, características dos inadaptados para viver em sociedade.

Durante a oitiva das testemunhas, a defesa por sua vez buscou provar que nenhum jogo de RPG fora realizado durante os dias em que Aline e Camila estiveram em Ouro Preto e que o jogo não oferecia riscos à saúde mental tampouco iniciações satanistas. Uma das testemunhas de defesa, amiga mais próxima de Cassiano, disse que não conheciam RPG e que nunca vira jogos na casa. Os livros de RPG seriam de um amigo

dos réus, que os emprestara[29]. Outra testemunha, colega de Edson, respondeu ao advogado de defesa que não existiam na república materiais de satanismo, magia negra, fantasias de vampiro ou máscaras de demônio. Porém fora convidada por um garoto de outra república para conhecer o jogo, que se parecia com teatro, porque é de interpretar personagens para construir uma história. Mas que não havia contato físico nos jogos e que nunca soubera de um jogo que terminasse em morte.

Ao ser questionada pelos advogados de defesa sobre os jogos de RPG, a professora da UFOP que depunha em defesa dos réus avaliou que o RPG tinha afinidades com a formação teatral e que ela lera uma tese acerca da importância dos jogos para a improvisação teatral. Disse então que todas as formas de expressão fazem com que os indivíduos fiquem mais equilibrados e capazes de viver em sociedade, melhorando sua capacidade de discernir entre ficção e realidade. A professora se manifestou contra a proibição de todo e qualquer livro no Brasil, inclusive livros de RPG, e afirmou contundentemente que jamais um livro poderia levar alguém a cometer atos de violência. O assistente da promotora a rebateu, pois ela não era formada em psiquiatria e, portanto, não tinha qualificação técnico-científica para falar sobre a influência do jogo. Isto causou bastante indignação na professora (e em mim).

No começo dos debates, após exibir as fotos da cena do crime (ver abaixo), a promotora disse que o caso estava confuso, mas era possível entendê-lo. O Código de Processo Penal autorizava a iniciar uma ação penal sem que dela constassem as condutas individuais, bastando haver elementos ligados à materialidade e à autoria, não havendo exigência de prova ocular ou confissão. Porém, fatos paralelos confundiram o processo. Estes fatos eram o RPG e a UFOP, "uma grande instituição, uma das melhores faculdades do Brasil", que fornecia ao Judiciário "excelentes estagiários". Ouro Preto era uma cidade patrimônio da humanidade, que os estudantes às vezes incomodavam, mas eram jovens. Porém, dizia a promotora, haviam se esquecido de que morreu uma vítima, pois estavam

[29] No Simpósio Internacional de Iniciação Científica da USP, SIICUSP, de 2005, conversei com um grupo de estudantes de psicologia da UNESP que pesquisava aplicações pedagógicas dos jogos de RPG. Estivemos juntos em uma mesa no SIICUSP de 2007. Em ambas as ocasiões estes estudantes me contaram que conheciam o "dono" dos livros apreendidos na república em Ouro Preto. Ele nunca os reclamara com medo de ser também acusado. Outro pesquisador de RPGs da UNESP, Rafael Carneiro Vasques, contou-me uma história semelhante no IV Simpósio RPG e Educação, em 2006.

preocupados com o RPG e com o nome da UFOP. Esqueceram que havia uma mãe chorando e uma família partida. O jogo tornou-se mais importante do que uma morte.

A partir disso, a promotora passou a tecer aproximações entre o RPG e práticas satânicas. Disse que sabia que o jogo era utilizado em escolas e que coletara depoimentos de jogadores, porém entendera que o RPG afetava a mente dos jogadores e era jogado por tempo demais. Disse saber que os livros que servem de apoio aos jogos são livros de seitas, como a Bíblia Satânica encontrada no computador de Camila. Assim, a filosofia da Bíblia Satânica seria ensinada a cada jogador e seus ensinamentos sedimentados nos jogadores, dada a longa duração das sessões e dos jogos. Portanto, de forma subliminar que iam se enfraquecendo as fronteiras entre fantasia e realidade na mente dos jogadores, provocando subversão de valores. Ao contrário, dever-se-ia ensinar aos jovens a "amar a Deus sobre todas as coisas e ao próximo como a ti mesmo" e a promotora citou como exemplo Madre Teresa.

Estas conclusões, disse a promotora, foram fruto de anos de pesquisa. Ela, afirmou categoricamente não ser louca e não levar ninguém a julgamento se não tivesse certeza. No caso em cena afirmou haver sete réus: os quatro jovens, o RPG, a universidade e a imprensa. E apesar da sua extensa pesquisa, ela também disse ter sido atacada. Mesmo suas testemunhas eram gente simples, sem instrução, que não poderiam inventar coisas de RPG. Mas declarou ter recebido apoios do Ministério Público Federal, do doutor Fernando de Almeida Martins, além do vereador Betinho[30] de Belo Horizonte.

Para reforçar seu argumento, a promotora acessou as provas. Algumas foram espalhadas pelo chão do Fórum, outras deixadas nas caixas arquivo. Em grande parte eram livros e revistas apreendidos na república Sonata ou encontrados jogados na rua de Ouro Preto algum tempo depois do crime. A promotora pegou um desses livros, um

[30] Creio tratar-se do vereador Betinho Duarte, do PT de Minas. No portal do jornalista Luis Nassif, www.luisnassif.com, consta uma biografia de Betinho em que ele é citado como autor de diversas medidas moralizantes referentes a veículos midiáticos, tais como:
- Ações civis públicas perante a Justiça Federal que resultaram na proibição da distribuição e comercialização dos jogos de videogames Doom, Réquiem, Mortal Kombat, Duke Nuken, Postal (ou Papai Noel Assassino) Carmaggedon, Carpocalypse Now, Blood e Grande Ladrão de Carros.
- Ação pedindo a classificação etária dos jogos de representação (RPG), conseguindo sentença favorável junto ao Ministério da Justiça, a qual "estabelece critérios de classificação para todos os jogos de RPG, segundo a faixa etária a que se destinam e o conteúdo das mensagens que veiculam".
- Medidas acerca de propaganda contrária aos valores culturais e morais da sociedade brasileira (AMBEV e o apelo à bruxaria vodu, Coca-Cola e o slogan "cada um na sua", Fiat Pálio e aventura sexual).

manual antigo de *Advanced Dungeons & Dragons* e mostrou aos jurados que ali havia o nome "Cassiano" escrito. Disse que nunca tinha ouvido falar de RPG antes do crime e que "não tá nem aí pro jogo", mas queria saber quem matou. E o perito dissera que poderia ser magia negra, dada a composição da cena do crime, com as poças de sangue e as bijuterias encontradas pelo chão.

Figura 16 - Estagiária do MP manipula volumes do processo. Em segundo plano, as caixas de evidências em frente à mesa da juíza Lúcia de Fátima

Curiosamente, a fala do assistente local da promotora desconstruiu alguns dos contrastes buscados ao longo dos depoimentos das testemunhas de acusação. Antes, buscava-se caracterizar Camila como uma adolescente problemática em contraste com a estudiosa e bem ajustada Aline. Após desqualificar a defesa dos réus pela professora da UFOP, dizendo que ela era "doutora em Artes Cênicas e pós-doutora em Artes Cínicas", o assistente passou a enfatizar a engenhosidade e inteligência dos réus. Remeteu-se ao

atirador do cinema[31] para ilustrar seu argumento de que "jovens estudados" também cometem crimes. Os réus seriam muito inteligentes, mas não o bastante para se safar das acusações, pois o RPG e as roupas encontradas vinculavam o crime aos réus e à Sonata. Ainda dirigindo-se aos jurados, o assistente recomendou que eles não pensassem que a cadeia é ruim, "porque o cemitério é muito pior".

O assistente da promotora, indicado pela família de Aline, foi mais contundente. Movimentava-se diante dos jurados aos brados, colocando-se como o protagonista quixotesco de uma fábula em que o RPG representava a ameaça eminente do mal e que teria entrado no Brasil para arregimentar jovens para forças satânicas. Como advogado, chamado pela família de Aline, ele assumira o papel de um cruzado, ungido pela maçonaria que "adora a Bíblia Sagrada", ao contrário do RPG que promovia a adoração do demônio. Fora convocado com uma missão a cumprir, "desenterrar o lixo" oculto pelo processo que estivera dormindo na vara criminal. O RPG seduzia com seu lado bom, mas tinha um lado podre e demoníaco que precisava ser detido ou continuaria a destruir lares. "O jogo continua, mas não é o *Vampiro*, é um jogo construído pelo *nerd* Cassiano". Segundo este assistente, os advogados de defesa teriam mudado de lado ao defenderem os *nerds* (termo que em sua fala era sinônimo de assassino e satanista), e ajudavam a promover o fim do mundo. Assim, a atuação desse advogado seria de suma importância, pois considerara que este caso abalou o mundo, e mudaria a história do Brasil.

Os jogos de RPG, segundo a promotora, tornaram-se réus nesse processo. Desse modo, coube aos defensores dos quatro jovens também a defesa do jogo, com maior ou menos ênfase. A defesa buscou denunciar durante os debates a obscuridade na qual a acusação lançava os jogos de RPG, mencionando-os sem precisão. O advogado de Edson e Cassiano afirmou que todos os jornalistas que o haviam procurado não sabiam o que era RPG e que a imprensa de modo geral se recusara a falar sobre o jogo, deturpando-o. "O RPG foi tão difamado, que hoje ter livro de RPG é mais crime do que ter arma em casa". O advogado lembrou que Edson admitira que jogara e Cassiano disse que tinha vontade de aprender a jogar, mas isto não era um problema em si e não provava nada. O advogado

[31] Na noite de 3 de novembro de 1999, Mateus da Costa Meira, então estudante de Medicina da USP, entrou em uma sessão do filme *Clube da Luta* no cinema do Shopping Morumbi em São Paulo. Mateus foi julgado e condenado em 2004. O caso ensejou uma discussão sobre a saúde mental de Mateus e sua imputabilidade. O filme *Clube da Luta* foi frequentemente mencionado como capaz de acionar o "desvio mental" que teria levado Mateus a cometer o crime.

mencionou usos pedagógicos e benefícios que o RPG trazia, apontou para mim e disse que muita gente pesquisava o jogo. Subitamente, a quarta parede se rompia e os jurados tomaram consciência da minha presença, bem como a juíza e os operadores do direito. Embora a continuidade das alegações dos advogados não alongassem esta atenção dirigida a mim, senti que naquele momento não haveria mais muita possibilidade de neutralidade nas conversas que eu teria com as pessoas presentes ao julgamento.

Continuando suas explicações acerca do RPG, o advogado de Edson e Cassiano folheou um livro de *Advanced Dungeons & Dragons* que estava entre as provas e o descreveu como um jogo de luta medieval, como os que tinha em casa para brincar. O advogado começou a listar os livros, quadrinhos e jogos que também declarou ter em casa, títulos como *Drácula* e *Wolverine*. "Eu poderia ser réu junto com eles nesse processo", disse em um tom irônico, verbalizando no plenário o que muitos jogadores de RPG haviam dito ao longo dos últimos anos. De fato, quando eu o abordei para pegar seu contato no intervalo, apresentando-me como uma estudante de antropologia que pesquisava jogos de RPG, ele disse: "cuidado, vão te acusar pela morte de Aline. Especialmente porque você é canhota", referindo-se ao fato de Maicon estar sob suspeita de ser o autor da primeira facada em Aline, desferida provavelmente por um canhoto

O advogado de Camila, por sua vez, buscou desconstruir a tese de que os acusados estavam jogando RPG durante o crime. Após elaborar algumas descrições sobre jogos de RPG, o advogado de Camila disse que seria impossível jogar o jogo no cemitério escuro no qual Aline fora morta. Mencionando a denúncia apresentada pela promotora em 2004, ele disse "*Realidade ou ficção*. Ou é uma coisa ou outra. O Ministério Público põe um monte de coisas porque não sabe de nada".

Crucifixo e crucificação: o poder das imagens

A sustentação da acusação durou cerca de três horas, compondo-se das falas da promotora, de seu assistente local e do assistente indicado pela família de Aline. A promotora Luiza Helena começou os debates distribuindo para os jurados um volume espiralado, com uma enorme foto de Aline na capa. Ao longo de suas sustentações, a promotora apelou reiteradamente para a "comunidade católica" de Ouro Preto. A lógica

do contraditório do Direito era retratada como uma batalha maniqueísta, que tinha algo de sagrado.

Schritzmeyer afirma que o "círculo mágico" do ritual lúdico do Júri expõe o limiar entre o divino e o humano, pois em seu espaço central se exerce o poder de julgar vidas e mortes. Corroborando esta leitura, estão as homologias entre os espaços do Júri e o de uma tradicional igreja católica apostólica romana. Para Schritzmeyer, uma diferença importante entre os dois recintos é que nas igrejas o principal eixo persuasivo é o vertical, entre o sacerdote e os fiéis, enquanto no tribunal o principal eixo é o horizontal, entre acusação/defesa e jurados (Schrtizmeyer, 2002, p. 24).

O crucifixo pregado acima da cadeira da Juíza parecia reforçar o caráter cristão do julgamento. Giumbelli (2011), ao analisar a controvérsia pública acerca da presença de crucifixo em espaços públicos e das tentativas de retirá-los em nome da laicidade do Estado, indica que ambos os lados atribuem algum tipo de agência ao objeto. Aqueles que defendem sua retirada afirmam que a agência do crucifixo atua sobre julgadores e julgados e compromete a própria Justiça, constrangendo ativamente aqueles que não se identificam com a fé religiosa ali representada. Argumenta-se também que a presença do crucifixo indica uma identificação com a religião contrária à neutralidade que o Estado deveria ostentar.

Por outro lado, essa controvérsia evidencia a polissemia das compreensões de laicidade. Os defensores da permanência do crucifixo afirmam que um estado Laico não é incompatível com a presença de um símbolo que faz parte da história, tradição e cultura brasileiras. Para além do caráter confessional do objeto, o crucifixo teria também um caráter de respeitabilidade pelo tribunal e por valores como coragem e sacrifício que fazem parte da história de Jesus e que trazem consensos morais para além da pluralidade de crenças.

No julgamento do "caso Aline" as referências ao cristianismo eram explícitas. A promotora afirmou a perplexidade da sociedade brasileira e ouropretana com um crime tão cruel, que também ofendia a Deus. Seu assistente dirigiu-se ao Conselho de Sentença em um tom ao mesmo tempo nervoso e grandiloquente. "Senhores jurados, após quase oito anos chegou o dia de limpar e cobrir a mancha de sangue que ficou em Ouro Preto com o manto da justiça. De tirar o riso de escárnio, ou porque [os réus] acham que não

têm prova ou porque se acham acima da lei". Exortou os jurados a cumprirem "a justiça dos homens, porque a justiça divina no fim dos tempos dos acusados não falhará". O assistente da promotora, indicado pela Loja Maçônica do pai de Aline, à qual fez diversas referências, dirigiu-se nas saudações iniciais de praxe ao "Grande Arquiteto do Universo que está acima de vossas cabeças", e apontou para o crucifixo na parede, atrás da juíza.

Giumbelli salienta também que os debates acerca do crucifixo tratam menos do objeto físico que lá está do que das concepções que ele suporta, mesmo que não haja concordância quanto ao modo como o "símbolo religioso" opera ou até que ponto o símbolo é de fato religioso. A discussão enseja também um debate sobre representação política:

> Os defensores da permanência do crucifixo tendem a argumentar em favor da noção da maioria, o que corresponde a uma destituição política das minorias. Estas têm o direito de existir, mas devem se acomodar ("tolerar") o que seria a vontade das maiorias. Já os defensores da retirada do crucifixo têm em vista uma sociedade composta de minorias, na qual a maioria detenha um papel politicamente limitado. Esta distinção é recoberta por categorias que são semanticamente distintas: de um lado, cultura, maioria, nação; de outro, democracia, minoria, Estado. [...] Pode-se ainda notar que a noção de maioria dos pró-crucifixos é imaginária e passiva, no sentido de que não necessita de manifestação; em contraste, a noção de minoria dos anticrucifixos é virtual e ativa, no sentido de que cada manifestação (como as iniciativas de Sottomaior) demonstra e convida muitas outras, suscitadas pelo mesmo sentimento de ofensa ou constrangimento.
>
> Ofensa e constrangimento, aliás, são invocados por ambos os lados da controvérsia. (Giumbelli, 2011, p. 88)

Jesus Cristo não era a única imagem crucificada no "caso Aline". Como os funcionários do Fórum não conseguiram instalar um telão no plenário (creio que tenha sido por falta de espaço), a apresentação de que a promotora preparara em Power Point foi exibida de forma abreviada para os jurados, na tela de um laptop colocado ao lado de suas mesas, razoavelmente visível para o canto direito da assistência onde eu estava.

Figura 17 - Foto dos debates do dia 04/07/2009, publicada no *Estado de Minas* em 11/07/2009, p. 22.

Saltando dos slides exibidos, as imagens do corpo de Aline presentificavam a barbaridade a que fora submetida. Em contraste com o tom escuro dos móveis do plenário e das togas dos operadores de direito, daquele pequeno monitor brilhavam cores vermelho-sangue. As pessoas da assistência amontoadas exclamavam seus "ahs" e "ohs" a cada quadro, e os jurados remexiam-se nervosos, proibidos de também emitirem interjeições. A mãe de Aline, sentada atrás de mim, cobrira a boca com as mãos e chorava. As lentes dos jornalistas dividiam-se entre a mãe de Aline e a promotora. Enquanto as imagens eram exibidas, a promotora lia o relatório que entregara aos jurados, contendo a denúncia dos réus. Enfatizava substantivos e verbos que descreviam a ação do assassinato, como "tapa" e "ceifada". Afirmava que as fotos revelavam o sofrimento pelo qual Aline passou. Aline sofrera 17 facadas, golpes nas mãos porque tentou se defender, "lutando até o fim, até o último suspiro". Entre os slides, alguns quadros eram verdadeiros intertítulos narrando e comentando as cenas, como em um filme antigo, e traziam entre outras coisas citações de Carlos Drummond de Andrade. Enquanto assistiam à apresentação, os jurados tinham ainda diante de si o caderno entregue pela promotoria, com uma foto de Aline sorridente na capa, em choque com o corpo desfigurado que era exibido.

A defesa e o exame racional do caso

Três horas de diferentes tons acusatórios tinham se desenrolado, e era necessário um intervalo para que todos pudessem absorver os argumentos e acompanhar as alegações da defesa. A assistência se mostrava curiosa, debatendo possíveis estratégias de respostas da defesa. Os que afirmavam a culpa dos réus pareciam se aproveitar pouco das falas da acusação para elaborar suas próprias versões do caso, e muitas vezes elegiam apenas um dos réus como culpado, dizendo que os outros dois "não tinham cara de assassino".

Também seguindo a ordem do processo, a defesa começou pela exposição dos advogados de Edson e Cassiano. Eles teriam o mesmo tempo que a acusação para falar, e seriam sucedidos pelos advogados de Maicon e Camila. Quem tomou as rédeas foi o advogado inicialmente indicado pela UFOP para defender seus três então estudantes, e que acompanhava o caso quase desde o início. Este advogado descreve assim sua posição no caso: "Sou advogado e testemunha do que vem se passando nesses oito anos".

Uma grande lousa branca foi instalada de frente para os jurados, encobrindo parte dos lugares de defensores e réus que se colocaram ao lado da lousa. Os advogados escreveram uma cronologia de eventos, que incluía a chegada de Aline, Camila e sua amiga a Ouro Preto; a morte de Aline; a viagem de Edson até Belo Horizonte de táxi; o pedido de antecipação de prova feito pelo pai de Edson às duas testemunhas de acusação; a busca realizada na república "Sonata"; a mudança de casa dos moradores de república Sonata; a concessão de material genético pelos réus; as prisões dos réus. A linha do tempo fornecia contornos nítidos dos desenhos constelares traçados. Posteriormente, ao narrar a movimentação dos réus e dos hippies que estavam acampados perto da igreja, os advogados usaram a lousa para desenhar um mapa, remetendo-se aos depoimentos para retraçar lugares das narrativas, as repúblicas, o trailer de lanches e o cemitério.

O principal advogado de Edson e Cassiano analisava cada evento, narrando as coisas "como elas teriam acontecido de fato". O seu assistente sentara-se ao lado dos jurados, e fazia perguntas e comentários como se fosse um deles. Esta foi apenas uma das maneiras de transportar os jurados para dentro das narrativas. Tanto acusação quanto defesa exemplificavam seus argumentos tomando os jurados como personagens. Não

obstante, a organização de fala dos advogados de defesa foi muito diferente da exposição da acusação. O tom dos argumentos do primeiro advogado era racionalizante, sistemático, objetivista, conforme deixou claro na fala após os cumprimentos. "Eu vou inicialmente voltar à sanidade neste ambiente e vou trazer fatos concretos. Não vou ficar aqui divagando sobre Bíblia Satânica, Livro de Satã 1 e 2, que são literatura como qualquer outra. Só se ficou falando de fatos secundários até agora. Não se buscou responder às questões importantes: Foram eles? A lógica aqui é pobre. 'O senhor hospedou essa pessoa, o senhor matou essa pessoa'. Fala-se de trajes de RPG, mas nem esses trajes souberam especificar. Já concluíram que são adeptos de seita satânica. Eu não vou ficar divagando. O que eu falar, eu provo".

Os advogados mobilizavam seus saberes técnico-jurídicos de modo pedagógico. A lousa era um componente cênico importante para este propósito e um contraponto ao Power Point sanguinolento mostrado pela acusação. A "aula" da defesa delimitava qual era a função da acusação e da defesa, de acordo com os artigos do Código de Processo Penal que citavam. Retratavam o esforço da promotora como incapaz e distorcido. Acusaram-na de apelar para um "método neurolinguístico de ficar repetindo até os senhores acreditarem em coisas que não aconteceram", ao invés de narrar e provar uma conduta, contando no plenário um "conto hollywoodiano". Aproximando-se do lugar da promotora, o advogado debochou: "Daqui a pouco, na réplica, ela vai pedir a absolvição. Ela trouxe vários pontos para a gente mostrar que estão errados. Muito obrigado, doutora!".

As falas desmedidas do assistente maçom eram para a defesa o maior exemplo da falta de racionalidade com que fora conduzido o processo, demonstravam "a que ponto de *insanidade* estamos chegando!!!". A loucura, que fora tanto atribuída aos jogos e jogadores, era projetada de volta nos acusadores. O advogado esclarecia: "Isto aqui não é um jogo, não é um jogo do Ministério Público contra a defesa. Não se quer aqui arrumar um bode expiatório para fazer vingança para a sociedade. Assim, a mãe de Aline não vai receber justiça".

Os advogados de defesa diziam tentar, por sua vez, "falar um pouco de Direito Penal". 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, agentes, meios e motivos relacionados como elementos característicos de um crime: conduta, resultado, nexo de imputação causal, adequação típica, antijuridicidade, culpabilidade. O promotor anterior do caso havia pedido dezessete diligências depois do fim do inquérito, devolvendo-o por diversas vezes à delegacia, e ainda não considerava haver elementos para indiciar ninguém.

Estes elementos não teriam sido fornecidos pela investigação, principal alvo de críticas da defesa de Edson e Cassiano. "Na investigação não foram imputados fatos". Segundo os advogados, como a promotora havia chegado à cidade apenas três anos após o crime, não pôde acompanhar o "fervilhar dos episódios". Não fora realizada uma investigação a partir da república Necrotério, a última festa onde as meninas estiveram. A defesa buscava demonstrar que se invertera o ônus da prova, pois deveria ser atribuição do Ministério Público provar que os réus cometeram o crime, mas a acusação passou a exigir que os réus provassem que não o cometeram. Nessa lógica invertida que os defensores atribuíram ao trabalho do Ministério Público no "caso Aline", se a defesa não consegue provar a inocência, os réus são culpados e devem ser condenados. O delegado, por sua vez, chamava a imprensa o tempo todo, anexando as reportagens no inquérito em que ele aparecia de forma heróica, tudo para desviar a atenção do processo que sofria em Mariana, cidade ao lado de Ouro Preto, por atentado violento ao pudor e ameaça a testemunha. Assim, o delegado legara o papel de investigação à imprensa, que não era digna de confiança, pois entre os jornais sérios havia também "pasquins, que só querem vender". Dirigindo-se veementemente aos jurados, o advogado solicitava "Esqueçam o que a imprensa falou, porque o que eles fizeram foi furtar dos senhores a legitimidade para a valorização das provas".

Diante da sua versão, que apontava a ausência de investigações consistentes e de uma narrativa de condutas capaz de satisfazer as exigências do Código de Processo Penal, os advogados de Edson e Cassiano encerraram discutindo o princípio do *in dubio pro reo* e pedindo aos jurados: "Rezem antes de votarem".

O próximo advogado a falar foi o representante de Maicon. Seu tom era também bastante formal e didático e sua exposição pode ser dividida em três momentos. Como introdução, o advogado construiu uma simetria entre acusação e defesa para depois

apontar o desequilíbrio que ali estava posto. Assim, explicou que a função primordial da advocacia é a defesa do social. Nesse sentido, contribuíam o Ministério Público e o Ministério Privado (os advogados), sem uma relação de subordinação, para encontrar um ponto de equilíbrio entre a força e a misericórdia. A seguir ele dizia que esta relação entre Direito e Justiça fora comprometida pelo clamor de vingança da mãe de Aline, que contagiara a promotora. O ódio disseminado pela família transformara-se em crimes de opinião, ódio e discriminação contra os réus. A mãe de Aline fora terrivelmente enganada, pois Aline fora assassinada por uma pessoa, "um facínora que conhecera na república Necrotério", e ainda assim havia quatro acusados. Os réus seriam alvo de injustiças e enganos na mesma cidade em que ocorrera uma das maiores injustiças do Brasil contra Tiradentes. Focando-se nos procedimentos jurídicos, o advogado de Maicon também questionou a denúncia, incompleta por não ter chegado a uma cadeia causal. A sentença não poderia ser tão genérica quanto fora a denúncia, contra a qual corria um recurso pedindo sua anulação no Supremo Tribunal Federal.

Quebrando o ritmo das exposições orais que até então haviam caracterizado os debates, o advogado de Maicon deteve-se longamente na necropsia do corpo de Aline. Leu as descrições dos legistas em um tom monótono, às vezes apontando para a mãe de Aline, como se dissesse a ela que as coisas que aconteceram com sua filha não condiziam com a imagem inocente que tentaram produzir. Um mal estar começou a se formar no plenário, como se uma barreira tivesse sido cruzada. Entre a assistência, comentários e olhares demonstravam rejeição a este modo de exposição, que parecia ao mesmo tempo desprovido de argumentos e indelicado. Conforme o texto de sua fala era recitado, apresentando-se como um material linguístico alheio e estranho, e não como um texto que construía papéis (Lehmann, 2007, p. 254) mas construía verossimilhança no Tribunal do Júri, sua performance se esfacelava em estranhamento para a assistência. Algumas exclamações do advogado tornavam a atmosfera ainda mais pesada, como quando ele perguntou, em direção à assistência e à imprensa; "quem fez o furo nessa moça?".

Para terminar sua fala, o advogado fez algumas considerações sobre as repúblicas de Ouro Preto e a necessidade de se examinar os símbolos religiosos de cada crença antes de atribuir rótulos. Quando concluiu sua exposição, já havia anoitecido e notávamos que caíra uma forte chuva em Ouro Preto. A juíza determinou um intervalo, para que todos

pudessem jantar. A noiva de Maicon estava cada vez mais preocupada e vários parentes de Aline choravam. Pessoas do lado de fora do Fórum foram encarregadas de trazer sanduíches dos trailers de lanche espalhados pela cidade, como o trailer que fora mencionado pelos réus Cassiano e Maicon. Isto ensejava algumas discussões dos estudantes de Ouro Preto sobre a (im)possibilidade de os réus terem sido vistos em meio à multidão da Festa do Doze. O caso tornava-se materializado na experiência cotidiana desses estudantes narrada oito anos depois na mesma cidade-cenário do crime.

A Justiça dos lobos e as brigas de família

Os trabalhos recomeçaram pela última fala da defesa. O advogado de Camila retomou alguns dos temas apresentados pelo advogado de Maicon, mas apresentou-os com outra dramaticidade. Ele manteve o tom familiar que usara desde o início do julgamento, cumprimentando a todos pessoalmente e abraçando sua "querida Camila". Por ter como missão a defesa da ré que havia sido mais exposta pela mídia, que explorara o caráter quase fratricida da acusação, o advogado de Camila voltou a chamar a atenção para o papel que a imprensa tivera ao longo do processo do "caso Aline". O advogado apanhou um livro vermelho e o brandiu na frente dos jurados, dizendo se tratar de uma obra recente acerca de um jornalista de Minas acusado injustamente de matar a mulher. José Cleves ficou oito anos preso injustamente e escreveu o livro "A Justiça dos Lobos" narrando o linchamento promovido por seus ex-colegas jornalistas. O advogado de Camila concluiu, "lobos são a imprensa que à custa da desgraça alheia quer vencer!".

Figura 18 - Advogado de Camila próximo aos lugares do Conselho de Sentença

Além da imprensa, a fala do advogado de Camila discutia relações familiares. Em um tom paternal, o advogado disse que escolhera defender Camila porque acreditava em sua inocência, e por isso lutava por ela como por uma filha. A filha do advogado também estava presente, como sua assistente, reforçando a inclusão da ré na família do advogado. Sentindo um dever paterno, "ético e cristão", o advogado enfrentara a imprensa, defendendo sua cliente de jornalistas que não respeitavam a inviolabilidade da imagem, prevista na Constituição. Além disso, o advogado retomou as desavenças internas da família de Camila e Aline e a rejeição que a mãe de Camila provocara nos parentes de seu marido. Os sinais que os parentes elencavam como falhas de caráter de Camila, como o cabelo vermelho, eram apenas sinais de juventude.

Tal como o advogado de Maicon, o advogado de Camila também questionou o modo como Aline fora descrita, citando os laudos constantes do processo. Disse que Aline entrara nua no cemitério, que fora usada camisinha na relação sexual e que Aline

não era mais virgem. Gesticulando amplamente e apontando para, ele afirmava: “Ela não teve relação anal com Aline!”. A forma um tanto patética que assumia suas alegações provocava risos na assistência, mas permitia que ele dissesse coisas pesadas acerca de Aline sem causar a mesma antipatia que o advogado de Camila despertara. De fato, os estudantes de direito avaliaram positivamente sua performance posteriormente.

Além disso, o advogado mencionou muitos elementos da cena do crime utilizados pela acusação, questionando seu valor explicativo. Perguntou como as bijuterias encontradas no cemitério poderiam provar a presença de Camila, e disse que “a doutora promotora é mais moderna. Tem condições de usar menos coisas e melhores”. Ao lembrar da bolsa de Aline, nunca encontrada, o advogado e a promotora começaram a discutir, trazendo um tom de comicidade para algumas alegações. O advogado de Camila se comprometia a falar apenas de coisas que estavam no processo. No final da fala, o advogado ergueu Camila diante dos jurados, que estava trêmula e chorosa. Como a promotora disse que gostaria de fazer uso da réplica, a juíza instituiu um último intervalo.

O fim do julgamento

Os lances finais do julgamento se dariam na madrugada do dia 05 de julho. Boa parte dos jornalistas dormia, apoiados nas paredes ou mesmo nos tripés das filmadoras. Um repórter da Globo paquerava a estudante de direito ao meu lado, dando suas opiniões “tarimbadas” sobre o caso. No corredor ao lado do salão do Júri, a juíza e os funcionários tomavam uma sopa, compartilhando-a com alguns jornalistas. Nesse momento, fui cumprimentar a juíza rapidamente e ela consentiu em ser entrevistada quando o caso fosse encerrado.

A réplica da acusação e a tréplica da defesa não trouxeram novos argumentos de ambas as partes, apenas a exacerbação da animosidade. Digna de nota foi a irrupção do assistente da acusação indicado pela família de Aline. Em sua exposição, por volta das 02:30 da manhã, ele berrou “Por quem chora Aline? Chora a mãe de Aline, choro eu, chora a sociedade de Ouro Preto, quem chorou por Daniela Peres, pelos Richtoffen, pela Isabella Nardoni. Os crimes não resolvidos!!!” (embora de fato estes crimes tenham resultado em condenação).

Aparentemente descontrolado, e contra a vontade da promotora, ele mencionou a pronúncia dos réus, ferindo o Código do Processo Penal[32]. Os advogados de defesa intervieram categóricos: "O senhor acaba de anular o julgamento!". A juíza, que não estava presente na sala, voltou para mediar a discussão que se formava, pedindo calma e dizendo que poderiam continuar, porque a pronúncia não fora lida. Acusação e defesa continuaram seus esforços de se desacreditarem reciprocamente até esgotarem seus tempos. O advogado de Camila concluiu, dizendo aos jurados que eles tinham a chance de "contar para a família – eu absolvi essas pessoas".

Com o fim dos debates, chegou a hora dos jurados se recolherem à sala secreta para votarem os quesitos e decidirem os veredictos. A cada quesito, os sete jurados individualmente depositam em um saco seu voto de "sim" ou "não", tendo decidido por seu "livre convencimento" e sem debater suas opiniões com os demais jurados, ao contrário do sistema norteamericano e em outros países, como a França. O primeiro e o segundo quesitos diziam respeito à materialidade e letalidade do crime. O terceiro à autoria. O quarto questionava se os réus deveriam ser absolvidos. Os seguintes tratavam das possíveis qualificadoras do crime, que afetam a cominação da pena. Quando os jurados negam a materialidade ou a autoria do crime, ou quando optam por absolver os réus, a votação é interrompida. Com a reforma do Código de Processo Penal em 2008, os votos são computados até se atingir quatro votos para "sim" ou para "não", impossibilitando, em alguns casos, saber se o placar da votação foi 4x3 ou 7x0. Isto foi decidido para garantir maior anonimato às escolhas dos jurados.

Os quesitos haviam sido apresentados aos jurados no começo da fala do jovem assistente da promotora, que indicou quais eram as respostas corretas. Suas mãos enumeravam cada quesito e combinavam-se à sua impostação de voz, em uma mimese ao mesmo tempo professoral e técnico-jurídica. "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 à defesa de Aline?" Sim, "pois tinham a confiança de Aline". A defesa, criticando os procedimentos da acusação e a denúncia, não se deteve nos quesitos.

[32] Art. 478. Durante os debates as partes não poderão, sob pena de nulidade, fazer referências:

I – à decisão de pronúncia, às decisões posteriores que julgaram admissível a acusação ou à determinação do uso de algemas como argumento de autoridade que beneficiem ou prejudiquem o acusado;

Eram 04:00 da manhã quando a juíza perguntou aos jurados se estavam habilitados a julgar e iniciou a leitura dos quatro primeiros quesitos e dos três últimos referentes às três qualificadoras, explicando-os aos jurados . Acerca do primeiro quesito, que indicava o dia e o local em que Aline recebera dezessete facadas; e do segundo, que perguntava se as lesões haviam causado a morte de Aline, não havia dúvidas. Os jurados deveriam prestar atenção ao terceiro, que perguntava se os réus haviam concorrido de alguma forma para a prática do crime. Se respondessem negativamente, como queria a defesa, a votação estaria encerrada. Se respondessem afirmativamente, como queria o Ministério Público, deveriam responder ao quarto quesito, sobre se os réus deveriam ser absolvidos. Se respondessem negativamente, como queria o Ministério Público, os jurados votariam também as qualificadoras: motivo torpe, meio cruel e utilização de recurso que dificultou a defesa da vítima.

Lidos os quesitos, a juíza mandou evacuar o Fórum, e cerca de cinquenta pessoas foram esperar a votação na rua. Muita gente tentava espantar o sono fumando. Ao contrário da concentração antes do início de cada sessão, os detalhes do "caso Aline" não eram mais o principal tópico das conversas. As pessoas tentavam adivinhar onde estariam os réus, como estariam se sentindo enquanto ocorria a votação. Mas formara-se a necessidade de conversar sobre outros assuntos, extravasar a saturação de cinco dias de julgamento.

Figura 19 - A espera da Sentença

Esperamos por mais de uma hora até sermos chamados de volta ao salão e uma muralha de filmadoras se formara entre a assistência e o plenário. Os réus aguardavam em pé diante do Conselho de Sentença, e seus advogados esperavam atrás das mesas. Do lado esquerdo da juíza, estava o escrivão, próximo aos jurados. Do lado direito, a promotora e seus dois assistentes, próximos aos réus. Para poder enxergar a cena final do julgamento, subimos nos bancos. De lá, ouvimos a juíza ler a sentença. Esta leitura foi gravada e o vídeo pode ser assistido pelo web site do Youtube, de onde eu transcrevi este trecho:

[Ao julgarem os dois primeiros quesitos, os jurados reconheceram] *a materialidade e a letalidade. Ao julgarem o terceiro quesito de cada série e apurados os quatro primeiros votos, em obediência à preservação do sigilo de votação, os senhores jurados responderam da seguinte forma: Que o réu Edson não concorreu para a prática do crime, absolvendo o acusado da imputação que lhe era feita. Que o réu Cassiano não concorreu para a prática do crime, absolvendo o acusado da imputação que lhe era feita. Que o réu Maicon não concorreu para a prática do crime, absolvendo o acusado da imputação que lhe era feita. Que a ré Camila não concorreu para a prática do crime, absolvendo o acusado da imputação que lhe era feita. Dou a presente decisão como publicada no plenário do Tribunal do Júri.*

A cada nome, houve irrupções de choro da assistência e entre os quatro jovens absolvidos. É provável que eles já tivessem sido informados do resultado por seus advogados, mas o impacto da voz oficial da absolvição tomava seus corpos enfileirados com suspiros, sorrisos e lágrimas. Flashes disparavam. Abracei longamente a noiva de Maicon enquanto chorávamos. As mães de Cassiano e Maicon tentavam passar pelos jornalistas para abraçar seus filhos. Os pais de Edson e Camila faziam o mesmo. Edson segurava com força uma bíblia em meio à movimentação de advogados, funcionários do Fórum e jornalistas. Aqueles que haviam trabalhado juntos por tantas horas se cumprimentavam, conversavam animadamente, revigorados pelo final do julgamento. Mesmo quem trabalhara para o Ministério Público trocava sorrisos, cumprindo com as expectativas de cordialidade. A promotora declarou à imprensa que não recorreria do resultado, embora o tenha feito alguns dias depois. Em entrevista ao *Estado de Minas*, em

07 de julho de 2009, um dos jurados afirmou que a contagem do terceiro quesito parou em 4x0, negando a autoria dos réus do assassinato de Aline.

Aos poucos as pessoas deixavam o Fórum. Os réus saíam um de cada vez, cercados de seus pais. Edson desceu as escadas no momento em que amanhecia em Ouro Preto, e o céu estava tingido de tons esverdeados e avermelhados. Emoldurado pela porta do Fórum, ele sorria cantando "Here Comes the Sun" dos Beatles. Camila encostou no carro de seu advogado e acendeu um cigarro, e eu timidamente pedi para lhe dar um abraço. Entre tantos afetos e comunicações voluntárias e involuntárias que se haviam estabelecido entre os participantes do julgamento, um alívio ainda angustiado prevalecia. Algumas horas depois eu estaria embarcando novamente para São Paulo. Antes eu telefonara para Jaime Daniel Cancela e Maria do Carmo Zanini, encarregando-os de avisar os RPGistas do desfecho do caso. Naquele fim de semana, realizava-se um encontro de RPG em São Paulo.

Quem matou Aline?

DEPOIS DE CINCO DIAS DE JULGAMENTO, JÚRI LIVRA ACUSADOS

O vendedor Edson Poloni de Aguiar ***(de cabeça baixa)***, a universitária Camila Dolabella Silveira, o agricultor Cassiano Inácio Garcia e o estudante Maicon Fernandes Lopes foram absolvidos da execução macabra de Aline Silveira Soares, encontrada nua há quase oito anos com 17 perfurações sobre um túmulo de uma igreja no Centro Histórico de Ouro Preto. Os sete jurados – todos homens, com mais de 45 anos – alegaram falta de provas.

PÁGINA 20

Figura 20 - Leitura da Sentença. Capa do Estado de Minas de 06/07/2009

A partir da descrição do julgamento, é difícil avaliar os efeitos produzidos pelo encontro de tantas narrativas. O imaginário vinculando RPG, violência e satanismo não se desfez, e ainda hoje me perguntam se os acusados foram condenados.

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 Edson e Cassiano 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. O "caso Aline" foi lembrado ainda uma vez, quando os jornais noticiaram que uma criança fora encontrada com diversas agulhas em seu corpo, o que seria uma prática satânica como a morte de Aline. Além dessa conexão espúria, a retrospectiva de 2009 do jornal Folha de São Paulo elenca a absolvição dos réus entre os acontecimentos mais importantes do ano. A descrição do evento menciona apenas a acusação e a absolvição da prática de rituais satânicos. No próximo capítulo, discuto com mais profundidade as narrativas do "caso Aline" produzidas na esfera midiática.

Capítulo 2: Quem matou Aline? O "caso Aline" na arena midiática e a cultura do terror

Quem Matou Aline?

"Quem matou Aline?" - pergunta a manchete de capa do *Estado de Minas*, em 06 de julho de 2009, reproduzida no final do capítulo 1. Há uma classificação sucessiva das ações do Conselho de Sentença pelo jornal que cria uma aparente contradição nessa pergunta. Trata-se de uma pergunta que ficou de fato sem resposta ao final do julgamento ou de uma pergunta cuja resposta é conhecida, porém incapaz de se sustentar devido a constrições das regras do sistema jurídico? Trata-se de desconhecimento, de incerteza ou de ineficácia dos ritos que conduziram o processo judicial, especialmente do Júri?

Segundo a capa do jornal, o Júri *livrou* os acusados, *absolveu*-os da "execução macabra" de Aline *alegando falta de provas*. Tais termos trazem sentidos ambíguos, potencializados pelo estarrecimento que a sentença trouxe diante de tanta expectativa de punição acumulada ao longo dos anos. Qual o poder da sentença de afirmar que quem matou Aline não foram os quatro acusados, agentes presentes em narrativas de terror que circularam tão amplamente, compondo um imaginário poderoso sobre o "caso Aline"? Como pode este caso, recoberto de tanto mistério, deixar em aberto tal questão, mote de todo um cânone narrativo de suspenses?

Neste capítulo, busco examinar as narrativas sobre o "caso Aline" enunciadas nas arenas midiáticas, entendendo-as como constituintes de um drama social formado pelo caso. Identifico a formação de uma narrativa dominante que elenca jogos de RPG, ritual, crucificação e drogas. Comparo a cobertura do "caso Aline", impactada pela influência do cenário de Ouro Preto e da leitura estática da cena do crime como um ritual satânico baseado em jogos de RPG; com a cobertura de um assassinato ocorrido quatro anos depois em Guarapari, no qual acusações aos jogos de RPG foram reeditadas, porém sem a leitura de ritual e com mais ênfase no desequilíbrio psicológico dos acusados. Por fim, examino o modo como as notícias produzidas no contexto do julgamento do "caso Aline", calcadas no estereótipo cristalizado do RPG que promove um contágio mimético

violento, apresentam algumas fissuras para uma maior multivocalidade, no momento em que tanto os envolvidos quanto os jogadores de RPG são conhecidos e ouvidos.

Arenas narrativas e drama social no "caso Aline"

Como discutido no capítulo 1, no "caso Aline" as principais oposições que mobilizaram narrativas no julgamento se manifestaram na atribuição ou não da autoria do assassinato aos quatro acusados. Porém, os investimentos narrativos acerca da autoria do crime não se concentraram nas ações que os acusados teriam ou não praticado para assassinar Aline, e sim na possibilidade do assassinato ter como fonte o transbordo da ficção dos jogos de RPG para a realidade, com a realização de um ritual satânico. O crime, o ritual e os jogos foram assemelhados para que se estabelecesse a plausibilidade e fiabilidade dessa acusação. Tratou-se, assim, de um longo esforço de demonização da pessoa dos acusados, da cena do crime, da própria violência da morte de Aline e de um tipo de jogo apontado como veículo para esta morte. Este esforço narrativo de demonização, e as contra-narrativas que se desencadearam, foram caracterizados por uma pluralidade de falas, oriundas de contextos de enunciação muito diversos e mobilizaram diferentes regimes de verdade e verossimilhança, abastecendo-se de fontes simbólicas muito distintas – do cenário barroco de Ouro Preto e seus imaginários, ao reencantamento do mal e a renovação das fantasias sobre seres demoníacos (Zaluar, 1997, p. 116), apoiadas, nesse caso, nos jogos de RPG.

No que tange a este último aspecto, as tentativas acusatórias de determinação de intencionalidade investiram na possibilidade de que os RPGs tenham induzido e fornecido uma matriz para comportamentos violentos e criminosos de seus jogadores. Evocações das propriedades de *contágio mimético violento* (Girard, 1972) dos jogos de RPG, causando vícios e distúrbios psicológicos, foram mobilizadas para criar uma matriz de inteligibilidade para o "caso Aline", especialmente para aquilo que se tornara difícil de narrar e explicar. Não obstante, a multiplicidade de narrativas apresenta outros meandros, também relevantes para a construção dos sentidos do "caso Aline", em especial porque o processo e o julgamento não são as únicas arenas em que se travaram embates em torno do "caso Aline".

Após a ruptura causada pela morte de Aline, o *Jornal da Globo* mostra como, ao ganhar repercussão, a notícia gera a intensificação da crise dramática e o seu progressivo escalonamento para outras arenas, como nas matérias sobre a tentativa de proibir títulos de RPG pelo procurador do Ministério Público Federal de Minas Gerais.

As notícias de jornais, revistas, portais da internet e telejornais analisadas neste capítulo, os materiais analisados no capítulo 3 - livros e artigos de autores evangélicos que identificam nos jogos agências malignas sobrenaturais e os projetos de lei que elencam direta ou indiretamente o "caso Aline" como causa para proibir jogos de RPG em âmbito municipal, estadual ou federal, bem como as manifestações por escrito de jogadores e autores de RPG problematizando a lógica explicativa das narrativas da morte de Aline permeiam o processo e o julgamento, sendo citados ou incorporados explicitamente aos autos. O presente capítulo se concentrou no que eu considerei um processo dialético entre a intensificação da crise e as ações reparadoras do "caso Aline". O foco central aqui foram as arenas midiáticas e o modo como construíram suas narrativas conflitantes acerca do "caso Aline". No próximo capítulo, abordo as arenas mágico-religiosas e jurídico-políticas.

Estas diferentes arenas, a despeito e de fato por causa de sua interpenetração, revelam o escalonamento dos conflitos gerados pelo "caso Aline", entendido assim como um drama social. Pensar o "caso Aline" - sua morte, sua repercussão, e o julgamento de quatro acusados – como um drama social, nos termos propostos por Turner, é atentar para a estrutura processual da ação social que o caso envolve, e como ele adquire forma a partir das metáforas e paradigmas nas mentes de seus atores que, "em determinadas circunstâncias intensivas, geram formas sem precedentes que legam à História novas metáforas e paradigmas" (Turner, 1973, p. 11). Nos dramas sociais, tomados como unidades processuais discerníveis cuja sequência de eventos possui uma estrutura temporal e uma qualidade dramática, grupos conflitantes tentam afirmar seus próprios paradigmas em arenas, que são os palcos concretos nos quais os paradigmas transformam-se em metáforas e símbolos com referência ao poder político. Trata-se de uma análise sensível à dialética entre metáforas radicais e experiência histórica (cf. Turner, 1973, p. 123-130).

Um drama social possui uma estrutura de fases, derivada dos modelos e metáforas na mente dos atores. A partir disso, Turner descreve as fases de ação pública dos dramas sociais, unidades de processo desarmônico que surgem em situações de conflito. A primeira fase é a *ruptura* das relações formais, regidas pela norma[33]. Diante da ruptura, há a *crise* crescente, que alarga a ruptura e gera clivagens, posicionando participantes em relações de oposição. A terceira fase é a *ação reparadora* na qual são operacionalizados mecanismos de ajuste e regeneração, geralmente por membros representativos da estrutura, e se desenvolve uma réplica à crítica dos eventos que compuseram a crise. Tanto na crise quanto na ação reparadora pode haver uma "escalada", com a disputa subindo instâncias. Por fim, a última fase é a de *reintegração* ou *cisma*, clímax, solução ou resultado temporário, que também é a fase para o observador fazer um balanço analisando o *continuum* sincronicamente, podendo comparar o antes e o depois. Edward Bruner pontua que dramas sociais também tem um papel central em precipitar a percepção de contradição em comportamentos, o que leva à aceitação de novas narrativas (Bruner, 1986, p. 153).

É importante, pois, atentar para os paradigmas e metáforas que irrompem nos conflitos do "caso Aline". Os paradigmas se formam e se estabelecem a partir de um confronto, entre programas monolíticos e alternativas subversivas, que se dá em um "campo" sociocultural. Os atores fazem então opções entre programas, partes de programas, e resíduos de sistemas ideológicos anteriores. São processos nos quais questões liminares e marginais muitas vezes tomam o centro e vice-versa.

As metáforas, por sua vez, tem um caráter metamórfico e transformador, fornecem um grupo de categorias para a interpretação dos fatos, bem como um repertório sistemático de ideias por meio do qual um pensador ou pensadora descreve, por extensão analógica, algum território ao qual aquelas ideias não se aplicam imediata e literalmente. Em sua emergência são símbolos e metáforas multivocais, abertos a múltiplos significados, até que "técnicos do pensamento" desenvolvam sistemas organizados de conceitos e sinais unívocos.

[33] Esta ruptura, para Turner (1974, p. 33), é provocada por uma violação simbólica de caráter algo altruísta, ao contrário do egoísmo presente em um crime, ainda que ambos possam se parecer formalmente, como nos dramas revolucionários estudados por Turner. A ruptura é promovida por um indivíduo que acredita ser um representante de outros indivíduos. Desse modo, é preciso ter cautela para mobilizar o conceito de drama social para estudar eventos relacionados ao "caso Aline".

Uma colocação metafórica possui um sujeito principal e um sujeito subsidiário. Este sujeito principal é um sistema semântico que traz uma série de ideias, imagens sentimentos, valores e estereótipos. A metáfora funciona aplicando o sujeito principal ao sujeito subsidiário, selecionando, enfatizando, suprimindo e organizando características do sujeito principal e empregando seu sistema de implicações no sujeito subsidiário. Estas implicações podem ser lugares-comuns sobre o sujeito subsidiário ou desvios *ad hoc*, mas usualmente a metáfora é carregada de ironia e provoca uma releitura dos papéis dos sujeitos.

O "caso Aline" na mídia

Para pensar narrativas midiáticas do "caso Aline", trabalhei com um primeiro *corpus* de 187 notícias. Os mecanismos de localização e coleta dessas notícias foram diversos. No caso da *Folha de São Paulo*, do *Estado de São Paulo*, dos jornais mineiros *O Tempo* e *O Estado de Minas*[34], do jornal capixaba *A Tribuna* e dos telejornais da *Rede Globo* há a disponibilização por data dos arquivos de noticiários em seus portais *online*, embora por vezes não desde 2001. Estas notícias puderam assim ser copiadas e transcritas, quando o arquivo disponibilizado estava em formato de imagem. Outras notícias foram encontradas online ao digitar o nome da vítima, "Aline Silveira Soares", ou as palavras "RPG crime" nas ferramentas de busca dos portais de notícias e do *Google*. As notícias veiculadas pela assessoria de imprensa do Tribunal de Justiça de Minas Gerais são um exemplo de material encontrado por ferramentas de busca. Algumas notícias foram ainda encontradas republicadas em fóruns online e redes sociais, principalmente por jogadores de RPG discutindo as repercussões do caso. As notícias coletadas estão listadas em um índice no final da dissertação e foram catalogadas em uma planilha do *Microsoft Excel* por nome de autor, título da matéria, veículo originalmente publicado, data, presença de quadros explicativos sobre jogos de RPG e imagens.

O *Google* disponibiliza também ferramentas específicas para monitoramento de tópicos na internet. O *Google Alertas* permite definir expressões a serem monitoradas na

[34] Para acessar os arquivos do *Estado de Minas* foi necessário tornar-me assinante do jornal. Porém, por um problema na ferramenta de buscas do portal do jornal, tive acesso aos arquivos apenas no final de setembro de 2012, o que diminuiu consideravelmente meu tempo de analisar esta que é a fonte mais abundante de notícias sobre o "caso Aline".

internet e envia por e-mail links nos quais as expressões escolhidas – "Aline Silveira Soares" e "RPG crime" - apareçam. O *Google Notícias* exibe resultados de busca específicos de notícias. Além disso, o *Google Trends* oferece a possibilidade de, num intervalo de tempo a partir de 2004, produzir um gráfico que mostra a frequência de determinadas expressões em buscas ou nas páginas da internet.

No *Estado de Minas*, o "caso Aline" aparece com frequência entre outubro de 2001 e abril de 2002, retornando às páginas do jornal em outubro de 2002, abril e outubro de 2003, e recuperando sua intensidade em outubro de 2004, a partir do final do inquérito e do oferecimento da denúncia aos quatro acusados. O "caso Aline" é mencionado reiteradamente diante de outro crime que ocorre em Guarapari/ES em maio de 2005, e em algumas notas entre 2006 e 2008, que dão notícia da apresentação dos réus à justiça após serem pronunciados e do julgamento de seus recursos. Em maio de 2009, o "caso Aline" ressurge com força por ocasião do julgamento.

Nos outros veículos, o nome de Aline tem picos de incidência em momentos muito específicos, além da época do crime em 2001: a ocasião dos crimes de Guarapari em 2005 e os dias que cercam o julgamento em 2009. Estas datas foram guias para a procura de notícias, embora eu tenha consultado todas as edições entre 14 de outubro de 2001 (data do crime) e julho de 2009 (mês do julgamento) nos noticiários que disponibilizam seus arquivos desde 2001. Já os termos "RPG crime" apontaram tanto para os casos de Ouro Preto e Guarapari, quanto para jogos eletrônicos com enredos de ação policial, máfia ou similar.

A seleção das notícias para um recorte analítico mais detido, embora privilegie o *Estado de Minas* pela abundância do material, não foi calcada na escolha de um ou outro noticiário que seria mais representativo da arena de lutas entre as narrativas do caso (o que demandaria um esforço de construção do campo para além do escopo dessa pesquisa), ainda que buscasse privilegiar veículos mineiros e de âmbito nacional. Noticiários veiculados por rádio não foram considerados pela virtual impossibilidade de recuperar notícias que são, muitas vezes, produzidas ao vivo e cujo armazenamento, caso exista, é de difícil acesso (de fato é preciso mencionar que, durante os dias de julgamento, havia diversos jornalistas de emissoras de rádio cobrindo os eventos e até mesmo gravando o áudio do salão do Júri contra a determinação da juíza). Seja em material

impresso, audiovisual ou de internet, considerei principalmente o contexto inicial de emergência - sua circunstância de enunciação, uma característica extra textual - e a repercussão dessa notícia ao longo do recorte temporal com que trabalhei (2001-2009).

A cobertura da investigação – outubro de 2001 a janeiro de 2002

Meu primeiro recorte compreende os três primeiros meses decorridos após o assassinato de Aline. São no total 46 notícias - 40 reportagens publicadas no *Estado de Minas* e a narração de 6 reportagens, exibidas no *Jornal da Globo*, o telejornal de âmbito nacional exibido de horário mais tardio da *Rede Globo de Televisão*.

A primeira notícia sobre a morte de Aline é publicada no *Estado de Minas* em 16 de outubro de 2001 sob a manchete "Mistério em Ouro Preto" e ocupa cerca de um quarto da página, na seção *Gerais*. Fala-se em crime passional e uso de drogas, e o último parágrafo menciona que Aline foi encontrada em um cemitério que tivera túmulos violados. No dia seguinte, o jornal reserva duas páginas para o assassinato. Na página 23 informa que a polícia já tem um suspeito e acredita que a morte esteja relacionada ao uso de drogas, pois o delegado descarta a hipótese de ritual de magia negra. No trecho sobre a cena do crime, não obstante, a posição de Aline é descrita "como se tivesse sido crucificada" e com o corpo pintado pelo próprio sangue. Na página 24, a "Festa do Doze é Condenada" por moradores pelo alto índice de ocorrências policiais e confusões que ocorrem. A foto de um morador de Ouro Preto é publicada ao lado de uma foto do corpo de Aline próximo aos túmulos.

No dia 18/10, o *Estado de Minas* noticia que "Jogo pode estar por trás de morte", pois a polícia trabalha com a pista de dívida de drogas e de que houve um jogo de RPG no qual os jogadores incorporaram os personagens, sendo a morte de um deles previamente planejada. No dia 19/10, a manchete é de que "Anjo da morte é o principal suspeito", pois o "delegado interroga estudante que teria encarnado personagem do Jogo de RPG, com a missão de matar um dos participantes. Também ouvida e sob investigação, prima da vítima admite que jogadores possam chegar a um estado de paranóia e sair fora da realidade". Na mesma página, "Jogadores descartam violência", explicando que não há regras que incitem a violência no RPG e que isto pode ser um desvio de comportamento. Há uma grande coluna com explicações sobre o jogo.

Entre os dias 20 de outubro e 14 de novembro de 2001, o *Estado de Minas* publica mais 24 reportagens sobre o assassinato em Ouro Preto, que no dia 27/10 é rotulado pela primeira vez como "caso Aline". Estas notícias fazem emergir os personagens da trama do "caso Aline" junto aos movimentos da investigação policial. Forma-se nas páginas do jornal o papel dos suspeitos em uma dinâmica de acusação e defesa. De um lado, as descobertas da polícia, a apreensão de livros de "demonismo, vampirismo e RPG" na república Sonata onde Aline e suas amigas se hospedaram; os depoimentos tomados pelos investigadores; a acareação das duas suspeitas; o envolvimento do procurador federal Fernando de Almeida Martins que conclui que "'Vampiro' estimulou assassinato" (08/11/2001); e familiares de Aline que de início suspeitavam de algum maníaco para depois suspeitarem de Camila. De outro, as defesas dos cinco suspeitos (Edson, Camila e a menor – os três já citados pelo nome completo, Cassiano e Maicon – cujos nomes surgirão em reportagem do dia 21/11) que negam envolvimento com o crime; de estudantes moradores das Repúblicas, que não puderam ser responsabilizadas pelo crime e querem "esquecer o trauma" (05/11/2001); e de jogadores e pesquisadores de RPG que afirmvam que o RPG não induz comportamentos violentos, atribuindo o crime a um desequilibrado. A matéria do dia 27/10 informa que houve uma audiência pública em Ouro Preto para debater o destino da Festa do Doze, que também entra no rol dos culpados.

Estes personagens ganham contornos também pelas fotos que ilustram as matérias do período entre 16/10/2001 e 17/01/2002. Além da foto do corpo de Aline publicada no dia 18/10, fotos de Aline viva são publicadas sete vezes. A menor de idade, também suspeita de envolvimento, aparece em três fotos. Amigos de Aline aparecem em uma foto. Em duas reportagens, há fotos de moradores das repúblicas e em outras duas moradores da cidade opinam sobre o caso. Publicam-se também seis fotos do delegado Adauto; duas do delegado Francisco; uma foto dos carros de polícia; uma de um policial em meio aos livros apreendidos; uma dos peritos na cena do crime; outra do juiz da vara criminal e duas fotos do procurador Martins que dá início à Ação Civil Pública para proibir títulos de RPG no Brasil (ver capítulo 3). Há ainda duas fotos de jogadores de RPG, uma de uma pesquisadora de RPG, uma do diretor da Editora Devir e uma de livros e revistas de RPG e quadrinhos apreendidos.

Figura 21 - Foto do procurador Fernando de Almeida Martins diante de livros de RPG na matéria "polícia não esclarece crimes", de 30/10/2001

Figura 22 - Foto de livros de "RPG e satanismo" apreendidos, na matéria de 20/10/2001

A sequência do *Estado de Minas* é semelhante à das 6 notícias veiculadas no *Jornal da Globo* sobre o "caso Aline" nesse primeiro mês. Ao final do dia 17 de outubro de 2001, o *Jornal da Globo* exibe a matéria "Jogo de Morte", em que afirma: "Uma estudante foi assassinada em Ouro Preto (MG) e a polícia acredita que o crime foi inspirado nas regras de um jogo que simula situações de confronto e magia, conhecido como RPG". Segundo a matéria, a sorte de Aline foi selada nos dados, pois no jogo o perdedor seria punido com a morte.

Nos dias seguintes, o *Jornal da Globo* exibe as matérias "Marcada para Morrer" (18/10/2001); "A Morte Imita o Jogo" e "Realidade Induzida" (19/10/2001), em que se afirma que o assassinato de Aline pode ter sido premeditado e que o "caso Aline" é um entre outros em que jovens com distúrbios de comportamento confundem ficção e realidade, como o do "assassino do cinema". Surgem como suspeitos a prima da vítima e dois estudantes, sendo um deles o "Anjo da Morte". No dia 10/11/2001, o *Jornal da Globo* exibe a matéria "Sexo, Drogas e Morte" noticiando que o Laudo do IML conclui que Aline usara álcool, drogas e foi barbaramente violentada antes de morrer com 15 facadas "seguidas de um ritual que a polícia não decifrou" mesmo com a apreensão de

livros de magia negra e satanismo, pois faltaria definir quem participou do jogo, quem usou drogas e a que horas cada um viu a vítima pela última vez. Em 17/11/2001, na matéria "Motivo Fútil" afirma que os cinco acusados se mudaram de Ouro Preto para não serem presos e que foram indiciados por homicídio qualificado por motivo fútil pelo mero prazer de realizar um jogo perfeito.

O sistema de armazenamento das reportagens do *Portal G1* permite recuperar apenas o texto, e não os vídeos dessas notícias, que são só armazenados até certa data. A análise fica assim empobrecida, por não se poder analisar com mais acuidade o impacto das imagens e sons na produção dos fatos veiculados. Tomando por base telenotícias mais recentes, que foram recuperadas em outros portais de notícias ou na rede de compartilhamento de vídeos *Youtube*, é possível supor sequências com imagens de Ouro Preto; da remoção do corpo do cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia; imagens de livros de RPG; primeiros planos do delegado falando aos jornalistas e de repórteres em Belo Horizonte.

Figura 23 - Ilustrações retiradas do *Advanced Dungeons & Dragons - Livro do Mestre* e repetidamente exibidas em sequência nas reportagens da Rede Globo sobre o "caso Aline". A câmera aumenta o zoom no troll da 1a imagem e dados são rolados sobre a 3a imagem.

Rifiotis (1999, p. 33-34) chama a atenção também para os deslocamentos espaço-temporais operados pela montagem das sequências em vídeo, que as dispõe em um *continuum* com outras cenas reais e imaginadas, em uma espécie de "hiperrealidade". As gravações analisadas por Rifiotis com câmeras escondidas dos abusos policiais na Favela Naval que foram exibidas na televisão e repercutidas pelos jornais impressos, não apenas reapresentam fatos, mas criam um fato novo, completo em si mesmo, que coloca o expectador em uma posição superior, de observador onisciente e onipresente. As

sequências das telenotícias sobre o "caso Aline", por sua vez, jogam por meio de recursos de montagem com a justaposição de imagens-significantes, estabelecendo relações de identidade entre elas. Imagens da monstruosidade exercida na morte de Aline são seguidas de ilustrações de monstros fantásticos de jogos de RPG. Ao mesmo tempo em que acessam um imaginário pressuposto, plantam-no e o florescem nos espectadores, a partir das lacunas que os espectadores são provocados a preencher.

Entre o dia 21 de novembro de 2001 e o dia 17 de janeiro de 2002, o *Estado de Minas* publica mais 9 matérias sobre o "caso Aline", que no dia 29/12/2001 é listado como um dos mais importantes acontecimentos do ano pela retrospectiva elaborada pelo jornal. O clamor público é indicado pelas manifestações em Ouro Preto (noticiadas em 08/01/2002) e Manhumirim (noticiadas em 24/11/2001), que "varrem a violência" e "exigem punição", denotando que ambos os casos remetem a uma ideia de purificação nos termos de René Girard (1972), para quem a violência impura é ritualmente purificada pela violência sagrada de uma vítima sacrificial, um bode emissário (discuto Girard mais detidamente ainda neste capítulo).

A notícia publicada pelo *Estado de Minas* em 17/01/2001 e que ocupa dois terços da página, "Cinco pessoas indiciadas pela morte de estudante", sintetiza os tropos narrativos e os personagens do "caso". No primeiro parágrafo, os cinco indiciados são citados pelo nome completo. No segundo, narra-se que Aline e as duas jovens foram para Ouro Preto participar da Festa do Doze e que Aline foi encontrada entre os túmulos do cemitério no dia 14 de outubro. O terceiro parágrafo descreve a cena do crime como crucificação e afirma que os delegados Francisco e Adauto anteciparam que o crime fora cometido por um grupo de pessoas e ligado a um jogo de RPG. Os três parágrafos seguintes descrevem a duração, o tamanho e a movimentação do inquérito entre os delegados, a juíza Lúcia de Fátima e o promotor Edvaldo. Segue-se na coluna do lado um subtítulo "Álcool, maconha e RPG", em que as versões de Camila e da menor para os dias do crime são apresentadas como contraditórias. Em seguida, dados objetivos são apresentados tais como os resultados do laudo necroscópico e a apreensão de livros de satanismo, vampirismo e RPG, além de outros objetos considerados suspeitos. Nessa matéria há ainda uma série de fotos. A maior e mais central é uma foto colorida do corpo de Aline no cemitério. Abaixo, estão lado a lado as fotos da menor indiciada e do

delegado. Um pouco à esquerda, uma foto de Aline sorrindo. Do lado direito da página, um longo quadro sobre "o que é o RPG", com os tópicos "regras", "como funciona", "tipos" e uma foto de mãos sobre um tabuleiro do RPG *Advanced Dungeons and Dragons*.

Narratividade e valor-notícia

O antropólogo Theophilos Rifiotis (1997) propõe uma análise da produção simbólica das violências pela mídia que leve em conta as características do modo de produção das notícias. Um fator relevante é o limite do tempo, marcado pela presença cotidiana e pela constante busca do "furo", que muitas vezes acarreta a ausência de checagem das informações veiculadas. Isso se reflete na linguagem direta e nas lacunas de informações. Tais lacunas se preenchem por meio de uma "cooperação textual" – expressão que Rifiotis empresta de Umberto Eco -, um diálogo imaginário entre jornalista e leitor, que produz juízos, pressupostos, avaliações – os não ditos que apelam à contribuição do leitor. Assim, o autor pressupõe um leitor-modelo ao mesmo tempo em que o constrói. Este "leitor-modelo é um interlocutor hipotético que mediatiza a comunicação entre a produção de notícias e a sua leitura" (Rifiotis, 1997, p. 30).

De modo geral, a redação de uma notícia de jornal obedece a uma lógica mais expositiva do que propriamente narrativa. Ou seja, as notícias não expõem as informações de modo cronológico, mas hierárquico. As lacunas lógicas e de informação são complementadas por outros elementos distribuídos pelo jornal (como gráficos, quadros e fotos), o que permite uma leitura a partir de pontos selecionados do texto, mais do que por um fluxo único ao longo do corpo textual. Os diferentes elementos são articulados no ato de leitura, configurando um processo de compreensão de texto que pressupõe que o leitor esteja de posse da macroestrutura da qual depende o sentido do texto. Esta macroestrutura dirige o estabelecimento de uma ordem significativa, que se relaciona a um conjunto de valores e juízos articulados na matéria.

Contudo, apesar da lógica expositiva de construção textual, a seleção dos assuntos a serem abordados na pauta jornalística considera como valor-notícia, entre outros aspectos, a singularidade e o potencial narrativo de um determinado fato ou evento. Nesse sentido, pode haver uma inversão dos procedimentos jornalísticos na qual a

proposição textual antecede a averiguação dos fatos. A elevação da narrativa a um valor-notícia tende a tornar a informação jornalística descontextualizada em sua veiculação, resultando em conteúdos espetacularizados, em que se mistura jornalismo e entretenimento (Salomão, 2004). A narratividade de um acontecimento que se torna valor-notícia é amparada por valores culturais (Bruner, 1986, p. 17) que determinam o que constitui uma boa história para ser veiculada no noticiário. Nesse caso, o suspense em torno da questão "quem matou Aline?" e a possibilidade de seu assassinato ter ocorrido durante um jogo violento que transbordou da ficção para a realidade na realização de um ritual macabro.

Para entender os eventos discursivos das narrativas midiáticas do caso Aline, apóio-me na proposta de Michel Foucault. Ao descrever a análise do campo discursivo em *A Arqueologia do Saber*, Foucault nos recomenda apreender o discurso na especificidade de sua ocorrência, determinando suas condições de existência, seus limites e suas correlações com outras formas discursivas possíveis e presentes. Isso significa que o evento discursivo não pode ser esgotado apenas no campo do sentido e da linguagem, pois é também um gesto de fala ou escrita, que deixa rastros e resíduos na memória e em suas inscrições. Além disso, cada discurso é um evento único, mas que pode ser repetido, transformado e reativado. Considerando que um discurso não está apenas vinculado ao contexto que o provocou e às suas consequências, mas também aos discursos que o precederam e que o sucedem, "não é preciso remeter o discurso à longínqua presença da origem; é preciso tratá-lo no jogo de sua instância" (Foucault, 1969, p. 27-28).

Narrativas dominantes

Edward Bruner discute o poder que as histórias têm de capturar a imaginação, levando a pressupostos e conclusões que se mantêm a despeito de qualquer evidência em contrário (Bruner, 1986, p. 142). Isto porque uma estrutura narrativa dominante fornece elementos de vocabulário, sintaxe e significado para cada narrativa, além de situá-la em um continuo temporal no qual seu presente está no meio de um passado pressuposto e um futuro antecipado. São estes começos e fins que permitem interpretar o presente, e é a narrativa dominante que serve como guia interpretativo, permitindo definir o que conta como dados (Bruner, 1986, p. 147). Apenas com a ascensão de uma nova narrativa

dominante e o subsequente reexame do passado, elementos que haviam sido vagamente percebidos podem ser articulados, engendrando novas ações sociais.

Na cobertura midiática do "caso Aline", pode-se identificar uma narrativa dominante em função do espaço majoritário que lhe é conferido nos diferentes campos de enunciação. Esta narrativa demoniza os jogos de RPG e os réus, organizando imagens, símbolos e metáforas no sentido de produzir um transbordo da ficção em realidade, em que os conteúdos violentos dos jogos foram mimetizados descontroladamente no contexto da loucura e do satanismo. Metáforas se tornam metonímias. Esta narrativa dominante orienta e informa também a ação nas arenas mágico-religiosas e jurídico-políticas (que discutirei no capítulo 3) e catalisa a resistência dos jogadores de RPG, ao buscarem-se mobilizar como comunidade e legitimar suas experiências e crenças a respeito do caráter pedagógico dos jogos.

Há nos três primeiros meses após a morte de Aline nove reportagens do *Estado de Minas* com uma seção destacada para explicar "o que é o RPG", além das falas dos jogadores acima mencionadas. Nas descrições, consta que o RPG envolve imaginação; a criação, vivência e incorporação de personagens e cenários; distinguem-se cenários de ambientação e as modalidades de RPG de mesa e *live action*; fala-se de regras de segurança como não tocar e não confundir fantasia com realidade. No dia 09/11/2001, o diretor da principal editora brasileira de RPGs e um jogador afirmam ao jornal que há um mal entendido ocorrendo ao ligar o RPG ao assassinato, um equívoco do procurador Martins. Contudo, no corpo das matérias, o jogo é reiteradamente elencado como motivador do crime, sendo intercambiável com os elementos de crucificação e ritual. Ou seja, as explicações sobre o jogo estão separadas dos enunciados que o ligam ao crime, criando uma lacuna que espelha a fronteira que se alega que foi cruzada entre ficção e realidade no assassinato de Aline.

A manchete da matéria do *Estado de Minas* dia 18/01/2001 não deixa dúvidas para os leitores: "jogo tramado no Espírito Santo". Segundo a matéria, "o crime ganhou repercussão nacional e até mesmo internacional, devido às evidências de um ritual macabro encontradas no local". O texto da matéria informa que foi pedida a prisão preventiva dos cinco indiciados e que os advogados de defesa consideram o inquérito como fruto de mal preparo do delegado e sem provas. Os familiares de Aline, em outro

subitem, sentem-se aliviados por se haver desmentido a hipótese de crime por causa de drogas. O destaque dessa matéria é o grande quadro que resume o relatório do inquérito policial, que narra em tópicos a entrada de Aline no cemitério, a relação sexual, as facadas e a tentativa de fuga e a hora presumida de sua morte. É dito que o assassino posicionou a vítima em crucificação e desenhou com sangue sobre seu corpo. Nesse quadro há o item "certezas do delegado", sobre a ocorrência de um RPG no qual Cassiano seria o "Anjo da Morte" e Edson o "Vampiro", e que Aline estava sob o efeito de álcool e maconha, perdeu o jogo e foi punida com a morte. Ao lado, no item "pontos ainda obscuros": a dúvida sobre a presença de todos os acusados na cena do crime, sobre a autoria das facadas e o possível consentimento da relação sexual ocorrida. Está assim consolidada uma narrativa dominante do "caso Aline", que será apresentada com poucas variações nos anos subseqüentes.

COMO FOI O CRIME

RELATÓRIO DO INQUÉRITO POLICIAL, BASEADO NA PERÍCIA TÉCNICA

- Aline entrou no cemitério da igreja, possivelmente pelo muro dos fundos, com seu agressor (ou agressores), por vontade própria.
- Eles seguem até a parte direita do cemitério.

JAIR AMARAL

- Ali, entre o muro dos fundos (mais alto), em um corredor entre dois túmulos, a estudante tirou a roupa, não se sabe se por vontade própria ou já sob ameaça.
- A violência passa a ser presumida a partir do fato de que ela teve a calcinha cortada pelas laterais, passando a ficar apenas de meias e tênis.
- A vítima e o agressor começam a manter relações sexuais.
- Ela recebeu o primeiro golpe quando fazia sexo, sendo atingida na região abaixo de sua axila esquerda.
- O laudo aponta que ela estava com as palmas das mãos e os joelhos no chão, a partir da forma como o sangue ficou empoçado no local.
- Após receber a facada, ela tentou se desvencilhar do agressor, mas foi dominada.
- Ela permaneceu sangrando por algum tempo ali, onde uma grande poça de sangue foi formada.
- A tensão e o instinto de sobrevivência levaram a estudante se erguer novamente e fugir em direção à praça da igreja.
- A libertação aconteceu após luta corporal de Aline com o agressor, deixando as bijuterias da estudante espalhadas sobre as poças de sangue.
- Aline se chocou contra a parede lateral direita do cemitério, que ficou manchada de sangue e com fios de cabelo.
- Ela ficou então de frente para o assassino, e passou a ser esfaqueada nas mãos e no rosto, enquanto tentava se proteger dos golpes.
- A estudante, neste momento, sofreu dois cortes no rosto e outros dois no pescoço.
- Parcialmente encurralada, ela iniciou novo trajeto de fuga, seguindo para o lado esquerdo do cemitério, em diagonal, já em direção à igreja.
- Estava bastante ferida, ela correu em zigue-zague, e acabou caindo entre os túmulos.
- As marcas de sangue encontradas na cruz de pedra de uma das lápides mostra que a partir deste local, ela passou a ser esfaqueada pelas costas.
- Surpreendentemente, ela tentou nova fuga rumo à igreja, alcançando a parede lateral e se apoiando nela, na tentativa de atingir o muro frontal.
- Ela continuou sendo esfaqueada pelas costas.
- Durante sua última tentativa de escapar, Aline foi agarrada pelas costas e sofreu o golpe fatal, que abriu sua garganta, seccionando os vasos sangüíneos e a traquéia.
- O assassino virou o corpo da estudante, deixando o cadáver de costas para o chão.
- Ele abriu os braços da vítima e uniu seus pés, deixando-a na posição de crucificação, utilizando ainda o sangue para fazer desenhos sobre o cadáver.
- O corpo foi encontrado nesta posição, por volta das 9h30, do dia 14 de outubro do ano passado.
- O estado de rigidez do cadáver levou os peritos a concluírem que Aline foi assassinada no período entre 1h e 3h30 daquele dia.

REPRODUÇÃO

CERTEZAS DO DELEGADO

- O crime foi motivado por uma partida de RPG, do tipo Vampiro, jogo de interpretação em que os participantes incorporam personagens .
- Aline perdeu a partida e teria que "morrer" (a princípio, apenas na ficção)
- Cassiano era o "Anjo da Morte" no jogo e Edson, o "Vampiro".
- Aline estava alcoolizada e sob efeito de maconha quando foi assassinada.
- Adauto Correia acredita que outras duas pessoas, além das cinco indiciadas, tiveram participação no assassinato.

PONTOS AINDA OBSCUROS

- A polícia não sabe quem foi o autor das facadas.
- Há dúvidas se a calcinha de Aline foi cortada pelo agressor durante um clima de erotismo ou se ela já estava sendo coagida por ele, neste momento.
- Não se sabe se todos os acusados estavam na cena do crime e se todos os presentes participaram ativamente do assassinato, ou apenas assistiram à execução de Aline.

Figura 24 - Quadro publicado no Estado de Minas em 18/01/2002

“Ritual macabro”

As narrativas das notícias obedecem ao gênero jornalístico em seus aspectos verbal e sintático (Todorov, 1970, p. 24). Ou seja, identificam-se nelas propriedades comuns dos enunciados, posições comuns de emissor, enunciação e receptor; e relações comuns entre as diferentes partes do texto, em seus aspectos lógicos, temporais e espaciais. Contudo, estas narrativas são construídas de modo a se distinguirem do gênero das notícias policiais costumeiras, uma diferença que se dá principalmente a nível semântico, nos “temas” que abordam. O modelo canônico das notícias de crime é subvertido, ao mesmo tempo em que vai ao encontro de outro modelo. O suspense da descoberta e captura dos assassinos, marca do sensacionalismo policial, revestiu-se do mistério a se desvelar nesse universo quase sobrenatural, oculto. Este modo de contar o “caso Aline” constitui a experiência do fantástico.

Todorov (1970) define o gênero fantástico, vizinho dos gêneros “estranho” e “maravilhoso”, como ocorrendo na incerteza acerca de um evento que aparentemente não pode ser explicado pelas leis do nosso mundo. A singularidade narrativa que tornou a morte de Aline um valor-notícia (Salomão, 2004) foi a possibilidade de contá-la como um ritual macabro, transportando o leitor para as raias do fantástico, bem como contá-la como jogos desdobrando-se e refletindo entre si a ficção dos RPGs, a morte de Aline e a investigação que desvendaria os culpados. Hesitam assim tanto o jornalista quanto o espectador entre o real e o imaginário, promovendo uma atitude ambígua, em que não se pode ter certeza quanto à interpretação que se deve dar aos fatos e acontecimentos narrados (Todorov, 1970, p. 29-46). Esta narrativa, ao mesmo tempo prolífica e difícil, é assim recoberta de “obscuridade epistemológica” (Taussig, 1987).

Contar o crime por meio do realismo fantástico (Taussig, 1987) fez com que o espectador-modelo visado considerasse que a morte de Aline era um caso especial, distinto das ocorrências diárias de mortes de jovens brasileiros em circunstâncias como brigas, assaltos ou estupros. Enfatizou-se a futilidade do jogo e o excesso de violência pela reiteração do qualificativo “bárbaro”, adjetivando a morte e o crime. Ao apresentarem a tese do delegado de que o assassinato de Aline se deu no decorrer de um ritual, as reportagens previam que o leitor atingisse a mesma conclusão sem muito

questionamento. Esta mesma conclusão foi estendida para o procurador da república, autor da Ação Civil Pública que pretende proibir o jogo no qual Aline teria sido morta. A sequência de notícias ofereceu pouca margem para confrontação de fatos e versões, conforme as notícias reiteravam elementos umas das outras.

Em termos de cenário para o desenvolvimento da narrativa do crime, foi possível perceber a estabilização nas notícias que compõem o primeiro recorte de uma descrição das circunstâncias materiais do crime, pois elas se mantêm quase inalteradas em todas as notícias. Foram salientadas as características que permitiram classificar a cena do crime como um "ritual", imprimindo esta como a leitura predominante, e talvez a única leitura possível, da cena: o corpo encontrado em um cemitério; a posição do corpo nu e de braços abertos, entendida como "crucificação"; e um grande número de facadas. Este ritual foi adjetivado de modo persistente como macabro, e no primeiro quadro também como intrigante.

Um elemento constitutivo da narrativa para Jerome Bruner é a *centralidade do problema*, pois as histórias giram em torno de normas violadas. O problema, motor da narrativa, advém do desequilíbrio da proporção entre os cinco elementos do *pentad* narrativo e dramático proposto por Kenneth Burke - ações, cenários, agente, meios e motivos[35]. Seguindo os elementos do *pentad* burkeano, tal como apresentados por Jerome Bruner (1990), formulou-se uma forma estável de cenários, eventos e meio. A centralidade do problema se tornou a determinação e a relação entre os agentes e os motivos do crime, e a interpretação aberta ao expectador jogava com as ambiguidades de referência.

Em boa parte das narrativas do "caso Aline", havia um grande espaço reservado para as incertezas, parte fundamental para a construção do terror.

> Histórias de terror e sobre extremos têm um poder imenso de modelar a realidade (sobretudo através da incerteza), envolvendo uma cadeia de narradores. Portanto, o desafio do narrador que deseja interromper a cadeia – da forma como eu encarava – era entrar no jogo e criar uma nova história, sabendo muito bem que a cadeia nunca poderia ser interrompida e que, mais cedo ou mais tarde, outra história substituiria a sua. Esse é o mundo da violência e da memória ligado necessariamente à ficção. (Taussig, 1980, p. 13-14)

[35]Bruner sublinha que a partir da metade do século XX o drama torna-se epistemológico, deslocando a tensão das coisas que acontecem para o enigma de como percebemos e construímos nossa realidade.

Os suspeitos foram apresentados como personagens sinistros, ao mesmo tempo em que se afirmava que eram estudantes tal como a vítima, um deles nomeado "Anjo da Morte". Não lhes fora dada a palavra nas reportagens do *Jornal da Globo*, mas afirmou-se que o que falavam era contraditório e suspeito. Esta crescente supressão de seu espaço no discurso foi rompida em alguns momentos entre 2001 e 2009, mas com pouco poder de oferecer uma versão alternativa dentro da própria arena midiática. No julgamento, os réus afirmaram que deixaram de dar declarações à imprensa, pois ela distorcia suas palavras para "vender mais jornais". Embora uma das notícias tenha mencionado o uso de drogas pela vítima, que seria um tropo recorrente em narrativas de violência, criminalidade e juventude, o investimento narrativo de modo geral foi dirigido para os suspeitos de terem cometido um ritual. Notável também é a pouca atenção dada para a provável violência sexual sofrida por Aline, que logo deixa de aparecer como possível motivação do crime, sendo mencionada como qualificativo para a barbaridade.

Nas primeiras notícias, o número de suspeitos varia, deixando o espectador na incerteza de sua descoberta e prisão. Construiu-se não apenas o risco de impunidade para os assassinos de Aline, caso o jogo e o ritual não fossem decifrados, mas também a chance de que novos rituais e novos crimes ocorressem. Despertara-se assim uma situação de pânico moral, a partir da matriz de inteligibilidade em que assassinato, satanismo e RPG aparecem imbricados, fornecendo estereótipos que se perpetuariam e configurariam um horizonte narrativo para o caso. Para que esta operação seja realizada, é preciso produzir esta correlação como fato. É preciso algo mais do que indicar as semelhanças entre satanismo, RPG e o crime que está sendo noticiado. É preciso, portanto, que os elementos sejam replicados, produzindo imagens que afetem aquilo de que são imagens, uma representação que compartilhe ou que se aproprie daquilo que é representado. Assim, as notícias do *Jornal da Globo* buscaram imprimir uma gramática de jogos e de teatro na redação do texto jornalístico. O saber psiquiátrico também foi mobilizado para o entendimento do caso, criando no espaço da loucura o lugar para o transbordo das fronteiras, expresso pelo caráter hiperbólico das narrativas.

Essas fronteiras, não obstante, não são claras ou determináveis. As reportagens opõem ficção e realidade, ao mesmo tempo em que mencionam elementos (pistas e provas do crime) que medeiam esta oposição e tornam seus limites permeáveis. As

alcunhas dos suspeitos e os livros de RPG, bruxaria e satanismo parecem estar entre as - ou melhor, serem vias de acesso a - fantasias de terror e medo; diante da realidade inexorável de um corpo assassinado, de uma morte bárbara que exige ser narrada. O estatuto de verdade dos jogos, livros e personagens se torna incerto, posto que capaz de se materializar no "mundo real", aos olhos do delegado, do procurador e da mídia que reproduz sua versão[36].

Ao acusar os suspeitos de transformar ficção em realidade através do RPG, é precisamente isto o que fazem nessa investigação e cobertura do caso. Seguiram assim ao encontro do processo de reencantamento do mal, no qual "narrativas de crimes reais combinam-se com a renovação da fantasia a respeito de diabólicas criaturas. Notícias sobre seitas satânicas tornam-se mais e mais comuns na imprensa" (Zaluar, 1997, p. 117).

Ritual, sacrifício e crucificação

É possível perceber que a leitura do crime de Ouro Preto registrada nas notícias permaneceu essencialmente a mesma ao longo dos anos, reiterando qualificadores como bárbaro, requintes de crueldade e magia negra, brutal, etc. A expressão "ritual macabro" é frequente. Continuou sendo principalmente o local da cena do crime (o cemitério) e a posição do corpo afirmada como uma crucificação os argumentos para que o crime fosse decodificado como um ritual. A crucificação remete a uma forma de punição histórica e miticamente presente no repertório canônico de narrativas. Também remete ao sacrifício de Jesus Cristo na cruz. A "crucificação" de Aline torna-se então um reforço ao cânone e ao mesmo tempo um desvio.

Na forma de drama social presente no "caso Aline", o crime abre uma brecha para que metáforas-radicais irrompam, venham à superfície e orientem a ação simbólica. O "caso Aline" mobiliza e subverte símbolos, imagens e emoções relacionadas ao sacrifício, tanto no plano religioso, quanto no secular. É significativo que a morte de Aline tenha acontecido em Ouro Preto, que como outras cidades mineiras, anualmente

[36] Como mencionado no capítulo 1, a estreita relação estabelecida entre o delegado e a imprensa nesse caso foi alvo de problematização durante o julgamento, que questionou as prioridades que foram estabelecidas na investigação e divulgação dos fatos em apuração. A título de ilustração, na reportagem do jornal *Estado de Minas* de 16 de fevereiro de 2002, que relata a busca por uma nova testemunha para o "caso Aline", foram publicadas uma pequena foto da vítima no canto superior esquerdo da página e uma foto quase cinco vezes maior do delegado, ao lado do texto principal.

tem suas ruas convertidas em palco de procissões e outros ritos da Semana Santa, nos quais a perseguição, condenação e sacrifício de Jesus Cristo são dramatizados com grande envolvimento popular. Ouro Preto é também sucedânea da Vila Rica que abrigou o mártir da Inconfidência e do Estado brasileiro independente, Tiradentes, associado arquetipicamente à figura de Jesus Cristo. As ruas, praças e museus de Ouro Preto são marcos dessa memória em seu cotidiano, sua economia turística e sua geografia, mantendo-se como metáforas adormecidas, que podem despertar. Mas as vias públicas são também espaço da Festa do Doze, do carnaval e outros ritos estudantil de subversão da ordem, como os trotes aos quais se submetem os "calouros" batalhando vaga nas chamadas Repúblicas Federais[37], situadas em localização privilegiada na cidade e mantidas pela Universidade Federal de Ouro Preto. As repúblicas, aliás, inscrevem sua subversão dos cânones tradicionais na paisagem da cidade, com seus nomes – muitas vezes jocosos - ostentados nas fachadas e suas adaptações da arquitetura colonial, nas quais as antigas senzalas se tornam boates para as festas que arrecadam dinheiro e entretêm seus moradores.

O clássico livro do antropólogo Roberto Da Matta, *Carnavais, Malandros e Heróis*, considera que o Carnaval, a Semana Santa e a Semana da Pátria são rituais reveladores da sociedade brasileira, configurando um "triângulo ritual brasileiro" (Da Matta, 1978, p. 41). Resumindo um tanto *grosso modo* a descrição e análise de Da Matta, a Semana da Pátria é um rito histórico de passagem, cuja performance recria um momento glorioso do passado e especialmente marca a passagem entre o mundo colonial e o mundo da liberdade e autodeterminação. É também um rito focado nas autoridades e nos símbolos nacionais, que reforça a estrutura e a ordem, e pode até mesmo criar a *communitas* pelo reforço exagerado da estrutura. O Carnaval situa-se em outro tipo de temporalidade, numa escala cronológica cíclica que independe de datas fixas, e é um rito de inversão da ordem moral brasileira e dos valores cristãos de *communitas*. Já as festas

[37] Repúblicas Federais se distinguem das Repúblicas Particulares, que são mantidas em casarões alugados pelos estudantes e sem subsídio da Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP. As Repúblicas Federais, de modo geral, estão mais bem localizadas no centro da cidade e são mais antigas do que as Particulares, sendo algumas anteriores à própria criação da UFOP. Há porém Repúblicas Particulares que conseguem se manter por sucessivas gerações de estudantes, como a *Nóis e Nóis* na qual eu me hospedei durante a Semana Santa de 2009. As Particulares tendem a ter trotes menos rígidos e serem mais inclusivas, aceitando alunos de cursos menos prestigiados ou mal vistos pelas Federais, como estudantes homossexuais.

religiosas colocam povo e autoridades lado a lado, em uma sistemática neutralização de posições, grupos e categorias sociais. Este triângulo ritual brasileiro é, entre outras coisas, um conjunto de modos de dizer algo sobre a estrutura social a partir de um certo ponto de vista. "O Dia da Pátria, o Carnaval e as festas religiosas são discursos diversos a respeito de uma mesma realidade, cada qual salientando certos aspectos críticos, essenciais dessa realidade – de acordo com uma perspectiva de dentro dessa realidade" (Da Matta, 1978, p. 52).

O próprio Da Matta adverte que os rituais nacionais não devem ser confundidos com ritos regionais, cujas dramatizações focam identidades locais e tradições pertencentes a uma cidade, estado, região ou grupo social. O autor considera que os ritos nacionais têm a especificidade de dramatizar valores globais, críticos e abrangentes de nossa sociedade (Da Matta, 1978, p. 36). É, portanto, um movimento interpretativo de extensão analógica situar a Semana Santa, Tiradentes (também um rito histórico de passagem) e a Festa do Doze (de caráter carnavalizante) como equivalentes estruturais locais, formando um "triângulo ritual ouro-pretense". Mas creio que isso é possível pela repetição dos elementos de neutralização, reforço e inversão da ordem, pelos símbolos religiosos, de identidade nacional e licenciosidade que são respectivamente manipulados e pela dramatização de valores que não são apenas circunscritos à tradição local, embora sejam informados por ela.

Turner afirma que a história repete os mitos culturais profundos, gerados nas grandes crises sociais, durante os pontos de virada. Em um processo dramático público, as pessoas assumem papéis que trazem consigo, de forma mais ou menos consciente.

> Os mitos religiosos – e seus componentes episódicos – constituem modelos dramáticos ou de processos narrativos que influenciam o comportamento social a ponto de adquirir uma estranha inevitabilidade processual superando as questões de interesse, conveniência ou até mesmo moralidade, assim que ganha verdadeiramente apoio popular (Turner, 1973, p. 113-4)

Turner defende que "mitos e símbolos, tanto da cultura popular quanto da alta cultura, são para eles [os antropólogos] partes importantes dos fatos" (Turner, 1973, p. 92). Quando processos que se desenrolam lentamente dão lugar a dramas sociais em rápida sucessão, muitas das contradições ocultas nesses processos são explicitadas, gerando novos mitos, símbolos, paradigmas e estruturas políticas. Estas unidades

processuais deixam resíduos simbólicos no tempo histórico que geram efeitos poderosos nos dramas subsequentes, em especial em eventos nos quais irrompe um estado de *communitas* a partir de experiências acumuladas e reprimidas, podendo resultar em um processo primário de criação mitopoética, convertendo fatos e símbolos para a posteridade em um modo ao mesmo tempo violento e criativo (Turner, 1973, p. 103-4).

Ouro Preto tem fortes expressões culturais em torno do tema do sacrifício. Na concepção girardiana, o sacrifício de bodes emissários é uma maneira primitiva de resolver a violência e restaurar a ordem ameaçada. A antropológa Alba Zaluar sintetiza assim um argumento de Girard.

> No plano religioso, a violência teria sido superada com o martírio do próprio Cristo que sofreu e morreu por toda a Humanidade, numa tentativa de apaziguá-la. No plano político, pela invenção do Estado e suas instituições de pena e castigo em nome de toda a sociedade, superando a vingança pessoal e de pequenos grupos. Nenhuma destas alternativas à violência sagrada foi completamente exitosa. (Zaluar, 1997, p. 110)

No "caso Aline", porém, a cena do crime foi enquadrada em uma matriz de inteligibilidade formada a partir de uma grande inversão simbólica das metáforas-radicais que mobiliza, explicitada na afirmação dos suspeitos como adeptos do satanismo, frequentemente definido apenas por oposição ao cristianismo. O assassinato/sacrifício de Aline não tem o valor moral de um martírio ou um efeito redentor, presentes na cosmologia da cidade a partir das atualizações rituais das mortes de Tiradentes e Jesus Cristo; mas se dá no contexto profano das festas das repúblicas estudantis de Ouro Preto, regado por hedonismos e excessos, presentes no consumo de substâncias psicoativas e sexo irresponsável das festas estudantis e no excesso imaginativo dos jogos de RPG que transborda a ficção e se efetiva sob uma forma violenta na realidade. No lugar de heróis, mártires ou santos, ou mesmo malandros, é a imagem mítica do vampiro que irrompe, um monstro sensual e não mais humano que retorna da morte para drenar a vida dos vivos. Nas notícias de jornal um motivo apresentado para a "crucificação" de Aline é a punição por ter escolhido um personagem vampiro ou por ter perdido no jogo de RPG, subentendendo que o destino do personagem seria compartilhado pela jogadora. Um dos suspeitos é recorrentemente apresentado como o "Anjo da Morte". Nesse sentido, a morte

de Aline não se presta a um apaziguamento da violência, mas é percebida como uma monstruosidade detentora de um enorme risco de contágio.

Girard, cuja perspectiva é marcadamente cristã, afirma que não há violência que não possa ser descrita em termos de sacrifício, e que na vida social, no mito e na arte assassinato e sacrifício prestam-se a substituições recíprocas porque são aparentados (cf. Girard, 1972, p. 13). A vítima sacrificial é uma vítima alternativa para a qual a violência é desviada, de modo a impedir a explosão de conflitos. Esta vítima não é selecionada em termos de inocência ou culpa, mas por ser ao mesmo tempo semelhante ao que substitui e apresentar um vínculo frágil que a torne relativamente indiferente à comunidade, uma vítima sacrificiável com a qual a sociedade como um todo pode estabelecer uma relação de alteridade, de modo que uma relação social de vingança não se estabeleça a partir da violência contra tal vítima. O sacrifício institucionalizado é ordenado, canalizado e disciplinado em um quadro bastante fixo.

> A vítima não substitui tal ou tal indivíduo particularmente ameaçado e não é oferecida a tal ou tal indivíduo particularmente sanguinário. Ela simultaneamente substitui e é oferecida a todos os membros da sociedade, por todos os membros da sociedade. É a comunidade inteira que o sacrifício protege de *sua* própria violência, é a comunidade inteira que se encontra assim direcionada para vítimas exteriores. O sacrifício polariza sobre a vítima os germens de desavença espalhados por toda parte, dissipando-os ao propor-lhes uma saciação parcial (Girard, 1972, p. 21).

O "sacrifício" de Aline tornou-se, porém, o inverso de um rito sacrificial que apazigua a violência, pois se realizou liberando um fluxo desenfreado de contágio mimético violento. Criou-se assim a necessidade de controle da mimese perigosa dos jogos de RPG, bem como do restabelecimento de um processo racional de sacrifício da vítima expiatória, a ser oferecido pelo processo judicial moderno operado no Tribunal do Júri. Era preciso, em síntese, identificar culpados.

Caça, prisão e impunidade – fevereiro de 2002 a outubro de 2003

Este segundo recorte abrange 25 notícias publicadas no *Estado de Minas* entre 03/02/2002 e 08/12/2002 e uma matéria exibida no *Jornal da Globo* em 15/10/2002, além de duas notícias do *Estado de Minas* de outubro de 2003. Elas evidenciam a

transformação de uma expectativa de resposta ao crime pela prisão dos acusados a uma crescente sensação de impunidade e de não resolução, amplificada pela passagem do tempo.

Notícias publicadas no *Estado de Minas* nos dias 03, 04 e 05 de fevereiro de 2002 informam a prisão de Cassiano, Maicon e Camila e a "caça" da polícia a Edson e à menor. No dia 06/02/2002, publica-se que "estudantes suspeitos podem ficar livres hoje" e que cerca de 50 estudantes realizaram um abraço coletivo na Praça Tiradentes, em vigília por Aline e pelos colegas presos. No dia 16/02/2002, o *Estado de Minas* informa que os indiciados permaneceram presos por seis dias sendo depois soltos, e que o delegado tem uma nova testemunha. Esta testemunha aparece como procurada em uma manchete do *Estado de Minas* do dia 22/02/2002, em matéria com um quadro contendo uma entrevista de Maicon e Cassiano. Os dois entrevistados contaram que hospedaram as três jovens em sua República sem conhecê-las – uma prática comum das Repúblicas, por vezes para arrecadação de dinheiro – e que estavam sendo injustiçados com as acusações, pois o que fizeram com boas intenções estava se voltando contra eles.

As notícias sobre o "caso Aline" escasseiam a partir de fevereiro de 2002. Em 07 de março, o *Estado de Minas* publicou uma nota informando que o Tribunal de Justiça de Minas Gerais concedeu o "benefício" de *habeas corpus* para que os acusados aguardassem o final do inquérito e o possível processo criminal em liberdade. Em 09/03/2002, publicou-se a matéria "Estudantes ameaçados por jogadores de RPG", sem informações precisas sobre o fato narrado, mas retomando o "caso Aline" e a ação para proibir jogos de RPG. No dia 13/03/2002, o delegado Adauto afirma ao *Estado de Minas* que esta ameaça noticiada corrobora sua tese, enquanto explica que o inquérito terá novo adiamento. Em 11/04/2002, o *Estado de Minas* publica mais uma vez a foto do corpo de Aline coberto por um pano e noticia que a nova testemunha do caso Aline nega participação do crime. No dia 19/04/2002, uma nota informa que a "Justiça Federal acata decisão que limita RPG", impondo classificação indicativa aos jogos, e reitera que Aline foi morta supostamente durante uma partida de RPG.

Em maio, o tom das matérias do Estado de Minas muda, torna-se mais incisivo ao afirmar a impunidade do "Caso Aline". Esta afirmação de impunidade torna-se possível e mais concreta com o decorrer do tempo. No dia 15/05/2002, a matéria "homicídio fica

impune depois de sete meses" informa que as investigações estão atrasadas diante das solicitações de novas diligências do promotor Edvaldo e após a saída do delegado Francisco. Em 14/07/2002, a palavra "impunidade" é publicada em letras garrafais como manchete, inserindo o "caso Aline" em uma galeria de crimes não resolvidos.

A indignação intensifica-se em outubro, ao se completar um ano da morte de Aline e com a aproximação da nova edição da Festa do Doze. As notícias do *Estado de Minas* descrevem a Festa do Doze como fora de controle, organizadas pelas Repúblicas sem fiscalização e para além do calendário oficial da Universidade Federal de Ouro Preto. As notícias acompanham tanto as (in)definições sobre as medidas de segurança e policiamento do evento, quanto a organização das repúblicas para receber os visitantes. A república "Necrotério", na qual Aline esteve com Camila e a menor, sofre uma blitz policial e tem sua foto publicada no jornal. Uma notícia de 02/10/2002, afirma que o "crime [assassinato de Aline] mudou toda a história do 12". No ano seguinte, o Estado de Minas informa que "desgaste leva UFOP a mudar a Festa do Doze" (12/10/2003), de modo que a Festa do Doze mudou de data para não coincidir com o feriado e atrair menos turistas. Entre os motivos para tal decisão, a morte de Aline e sua repercussão. Tal "redução do público espelha decadência" (13/10/2003) e contraria os estudantes das Repúblicas.

As reportagens do *Estado de Minas* acompanham também a leitura da carta de desabafo da mãe de Aline diante do cemitério – "Um ano sem Aline: a impunidade incentiva o crime"; o protesto organizado pelos familiares de Aline contra a impunidade, e a missa realizada. O *Estado de Minas* informa em 10/10/2002 que "a Justiça chegou a prender três suspeitos do crime, que também participaram da Festa do Doze, mas, até agora, nada ficou provado contra eles". No dia 11/10/2002, uma enorme foto dos familiares de Aline protestando em frente à igreja é publicada sob a manchete: "Crime impune causa revolta em Ouro Preto". O *Jornal da Globo* exibe a matéria "Greve em Ouro Preto" em 15/10/2002, para falar do fechamento da igreja Mercês de Cima pelo Padre Simões, em protesto contra a impunidade. Por fim, em 08/12/2002, o "caso Aline" é colocado em novamente em uma galeria de crimes não resolvidos que desafiam a polícia, na matéria "Os crimes que abalaram BH: 2001, o assassinato do RPG". A não resolução dos diferentes crimes retroalimenta a sensação de impunidade de cada um,

especialmente a partir da indicação de semelhanças entre eles de modo arbitrário, pois nesse caso as vítimas são mulheres mas não há qualquer problematização de violência de gênero ou feminicídio.

OS CRIMES QUE ABALARAM BH

O MISTÉRIO QUE CERCA A MORTE DE MAIS DE 15 MULHERES DENUNCIA A EXISTÊNCIA DE ASSASSINOS A SOLTA. A LOCALIZAÇÃO DE 12 CORPOS DE VÍTIMAS DO SEXO FEMININO, SOMENTE ENTRE 1999 E 2001, DESAFIA A POLÍCIA MINEIRA

2000

O caso da modelo

MORTE POR ENVENENAMENTO CONTINUA SOB SUSPEITA

As circunstâncias nebulosas da morte da modelo Cristiana Aparecida Ferreira, de 23 anos, ocorrida em 6 de agosto de 2000, ganhou destaque no noticiário e trouxe à tona o elevado índice de crimes praticados contra mulheres mineiras que nunca tiveram a autoria apurada. O caso quase chegou a ser arquivado como suicídio, no inquérito policial instaurado somente quatro meses depois do episódio. Ligada a personalidades do primeiro escalão do governo estadual, ela morreu em um flat da região nobre da capital, vítima de envenenamento.

Assassinatos marcados pelo requinte de crueldade, agravados ou não pela violência sexual e em alguns casos ainda pela composição de cenários típicos de rituais de magia negra desafiam a polícia de Minas. E pior. Denunciam a existência de assassinos e maníacos circulando livremente pelas ruas do estado, sobretudo em BH e na Região Metropolitana. A lista de homicídios misteriosos é composta de casos chocantes, como o episódio das irmãs Pontes, vítimas do "Crime da Rua Traíras", em 1995. O desaparecimento em série de mulheres, em 1999, resultou na localização do corpo de 12 delas em locais ermos. Nenhum dos casos chegou a ser esclarecido. Em Ouro Preto, a morte da estudante Aline Soares, associada a um jogo de RPG, durante a Festa do Doze de 2001, é outro caso sem apuração.

Cristiana Aparecida

1995

Crime da

2001

Assassinato no jogo de RPG

FESTA DO DOZE, EM OURO PRETO, INTERROMPEU VIDA DA ESTUDANTE. INVESTIGAÇÃO A PASSOS LENTOS

Em Ouro Preto, a 95 quilômetros a sudeste de Belo Horizonte, o assassinato da estudante Aline Silveira Soares, de 18 anos, é outro crime praticado contra uma mulher que está sem apuração. O homicídio ...

1999 A 2001

Corpos em decomposição

Josélia dos Santos | Simone Ferreira | Cibele Marques | Elisângela Ribeiro

VÍTIMAS EM MATAGAIS

Cerca de 20 mulheres desaparecem na Região Metropolitana, de 1999 a 2001. Doze delas estavam mortas. Alguns corpos tinham sinais de estupro e estrangulamento. Há suspeitas de que tenham sido atacadas pelo mesmo assassino, não identificado até hoje. Cinco cadáveres estavam na Mata das Abóboras, em Contagem. É o caso de Elisângela Ribeiro, de 23 anos, que teve o corpo encontrado em maio 2001, junto com o de seu namorado, Flávio Diniz. As outras vítimas foram Paloma Crivelaro, de 14, localizada em novembro de 2001, e Simone Ferreira, de 17, desaparecida desde janeiro de 2000. Em março do mesmo ano, foram achados os corpos de Solange Paixão, de 20, e Lourdes Bragança, de 23, sumida desde maio de 1999. A mata do bairro Camargos, região Oeste de BH, serviu de ponto de desova para o corpo de três mulheres: a secretária Josélia dos Santos, de 32, encontrada estrangulada em agosto de 2001, e as adolescentes Mary Ferreira, de 16, achada em setembro do mesmo ano e, Cibele Marques, de 17, desaparecida desde novembro de 1999. Dois corpos femininos estavam na mata da UFMG e outros dois no bairro Caiçara, região Noroeste de BH.

Mulheres desaparecidas

Figura 25 - pedaço da página 27 do Estado de Minas 08/12/2002

Novos assassinatos, acusações reeditadas – maio de 2005

Em 2005, aumenta a galeria de crimes de RPG no Brasil. O "caso Aline" e os estereótipos que produziu serviram de paradigma para a interpretação de um outro crime, que aconteceu próximo na cidade de Guarapari, Espírito Santo, onde a prima de Aline, uma das acusadas pelo assassinato em Ouro Preto, morara. Em abril de 2005, um casal e seu filho foram mortos a tiros dentro de casa em Guarapari. O próximo recorte relaciona

notícias desse caso, veiculadas durante os primeiros dias de investigação em maio de 2005. São ao todo 24 notícias: 2 notícias do portal online de notícias da *Folha de São Paulo*; 1 do portal online *Terra*; 9 do *Estado de Minas*; 11 do jornal capixaba *A Tribuna* e 1 da revista *Isto É*.

O jornal *A Tribuna*, do Espírito Santo, dedica a manchete de capa e duas páginas da edição do dia 14/05/2005 ao assassinato de Guarapari. A enorme foto dos acusados confessos, Mayderson e Ronald, não dá espaço para mistério sobre quem teria matado a família Guedes. Dada a confissão, a redação das matérias afirma como fato, sem modulações, que os assassinatos teriam decorrido durante um jogo de RPG em que Thiago Guedes perdera o jogo e a vida, tendo seus pais também sido assassinados e a casa roubada. Uma psicóloga entrevistada alerta que o jogo RPG não é recomendado a jovens com problemas emocionais, pois pessoas que enfrentam depressão ou outros distúrbios psicológicos não sabem diferenciar a fantasia da realidade. O crime é descrito a partir dos objetos roubados da casa, dinheiro, computadores, CDs, que ajudaram a polícia a localizar os assassinos; e das ações praticadas contra as vítimas, amarradas, amordaçadas, drogadas e alvejadas com um revólver. As mortes aconteceram no dia 21 de abril, mas os corpos foram descobertos apenas oito dias depois, já em estado de decomposição (a matéria da *Folha Online* de 14/05/2005 afirma ainda que urubus estavam no local).

A sequência do crime é narrada pelo próprio Ronald, em entrevista à Tribuna no dia 14/05. Ele afirma que somente no decorrer do jogo Thiago, um dos jogadores, soube que seus pais seriam mortos e ajudou a amarrá-los. A mãe foi drogada primeiro, depois o pai, que socou o assassino antes de ser executado. Por fim o filho foi amarrado, drogado e morto. Ronald afirma ainda que como era uma brincadeira achava que os pais de Thiago sobreviveriam. Mayderson, no dia 18/05, depõe à Tribuna e altera sua versão, criando uma série de ambigüidades que a polícia tenta resolver com a reconstituição do crime realizada no dia 20/05/2005, acompanhada no local pela população de Guarapari.

Na edição de *A Tribuna* do dia 15/05/2005 emergem mais elementos para a dinâmica do crime, que teria sido consumado em "5 horas de horror". O jornal apresenta ainda a polêmica sobre a possibilidade do RPG ser ou não a causa do crime, novamente trazendo depoimentos de jogadores que afirmam que isto só aconteceria se a pessoa tem

"tendência". Diante do crime é noticiado que o deputado Robson Vaillant (PL) irá protocolar um projeto de lei para proibir os RPGs no Espírito Santo e que pastores de diferentes igrejas estão alertando seus fiéis sobre o fundo demoníaco do jogo (ver capítulo 3). A edição de *A Tribuna* do dia 17/05/2005 acompanha a movimentação dos políticos e informa sobre a repercussão internacional do caso, com matérias no *The New York Times* e no *Le Monde*. No dia 21/05/2005, o delegado responsável afirma que considera ciúmes e vingança os reais motivadores do crime e que, embora os RPGs sejam demoníacos, eles foram um mero pretexto. A matéria da revista semanal *Isto É* (24/05/2005), de quatro páginas, contribuiu para a repercussão nacional do caso, tendo uma enorme manchete "Jogo Macabro".

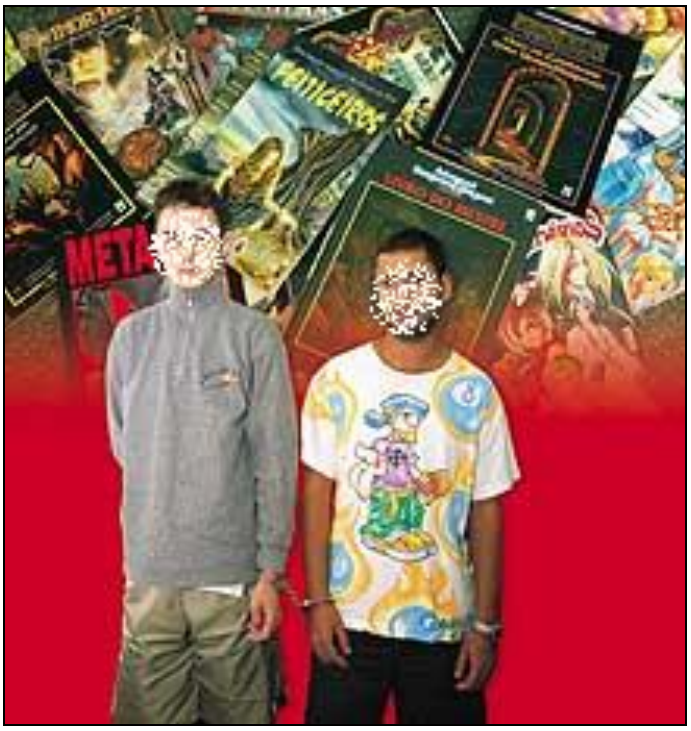


Figura 26 - Revista Isto É, acusados sob uma nuvem de publicações de RPG.

As matérias do *Estado de Minas* enfatizam que a família assassinada era mineira e elaboram semelhanças entre a "chacina de Guarapari" e o "caso Aline". Em matéria do dia 21/05/2005, o *lead* é: "assassinos confessos são indiciados, mas contradições fazem polícia desistir de esclarecer motivação do crime". Não obstante, nos dias 29 e 30/05/2005 o *Estado de Minas* publica matérias de página inteira, sob o título "Crimes Macabros", que imitam as páginas do RPG *Vampiro, a Máscara*. Seus subtítulos são

"Terras Satânicas", "Perfil Exótico" e "Esforço pela Punição". Além de comparações entre o "caso Aline" e o assassinato da família Guedes de Guarapari, as matérias trazem uma entrevista com um metaleiro e satanista do Espírito Santo; outra entrevista com o "papa do diabo" do Espírito Santo; considerações do padre de Ouro Preto; uma menção ao crime dos garotos emasculados do Pará atribuídos a satanistas[38]; uma matéria sobre um laudo encomendado pelo Ministério Público que conclui que:

> O estudo é concluído com a afirmação de que o jogo *Vampiro, a Máscara* torna-se perigoso à medida que "impele seu jogador a identificar-se com personagens onipotentes, oniscientes, invulneráveis em seu poder de destruir, matar, comandar, seduzir e enganar". (p. 23)

GERAIS / VALE DO AÇO

Crimes Macabros

Mortes bárbaras em diferentes estados têm como pano de fundo culto ao satanismo, envolvendo jovens que se aventuram em jogos como o RPG

Crimes Macabros

Terras satânicas

Espírito Santo acolhe papa do satanismo e integrantes de seita argentina. Ouro Preto também atrai adeptos do ocultismo, por sua aura de mistério

O papa do diabo

Ouro Preto leva às superstições

"O povo daqui tem a cabeça mais aberta e sabe que cada um tem um pouco de satanás dentro de si"

[38] Em Altamira/PA, entre 1989 e 1993, meninos com idade entre 8 e 14 anos foram seqüestrados, tiveram seus olhos e genitais arrancados, sexualmente abusados e (quase todos) mortos. O Ministério Público atribui o caso a rituais de magia negra e prendeu médicos, ex-policiais e a autora de um livro de título "Deus, a grande farsa". Este caso foi tema da monografia de especialização em criminalística pelo IBCCRIM da pesquisadora do NADIR Ilana Casoy. "Criminalística e criminologia aplicadas à investigação de crimes em série: estudo de caso dos meninos emasculados", 2010. Em sua pesquisa, Casoy considera este foi de fato um caso de assassinato em série, para o qual a polícia brasileira não possuía o instrumental adequado de investigação, o que levou a construir a tese de magia negra.

Crimes Macabros

Perfil exótico

Laudo solicitado pelo Ministério Público Federal conclui que jogadores podem ser influenciados por RPG. Suspeitos têm mesmo traço psíquico

O satanista

A semelhança

Caso Ouro Preto

Caso Guarapari

Crimes Macabros

Esforço pela punição

Quase quatro anos após assassinato da estudante Aline Soares, em Ouro Preto, em ritual associado ao RPG, promotora tenta cartada para pôr fim à impunidade

A dor da mãe

Marcas da barbaridade

Semelhanças mórbidas

É perceptível o estabelecimento de uma relação de continuidade entre os dois crimes a partir das notícias, do depoimento do delegado de Guarapari à imprensa, do processo e do julgamento do "caso Aline". Pode-se perguntar em que medida o "crime do RPG" de Guarapari seria uma nova versão da mesma história do "crime do RPG" em Ouro Preto. Porém, é um erro pensar que, se a "mesma" história é contada em diferentes versões, ela seria concebida como um núcleo invariante.

Edward Bruner afirma que a história é anterior, mas não independente do discurso. Pode-se abstrair a história do discurso e assim a história serve de modelo para o próximo discurso. Mas nenhuma narração é uma duplicata do que já foi narrado, pois ela leva em conta narrações anteriores, mas também o contexto, a audiência, o meio e as demais condições. Além disso, a história é diacronicamente transformada e transformadora, explorando suas possibilidades inerentes (Bruner, 1986, p. 145-6). Por outro lado, o crime de Guarapari indica o desenrolar de um processo de cristalização de uma imagem estereotipada (Ginzburg, 1989) dos jogos de RPG, expressa na confissão dos acusados, nas conclusões do delegado e da psicóloga, e nas inferências midiáticas.

Analisar conjuntamente notícias do "caso Aline" e do caso de Guarapari pode ser justificado por diferentes fatores. Em primeiro lugar, porque certamente envolvidos no caso de Guarapari tinham notícia dos acontecimentos de Ouro Preto e das narrativas do "caso Aline". O jornal *Estado de Minas* de 29/05/2005 informa que

> durante os quatro anos em que passou na Praia do Morro, em Guarapari, Camila (sobrenome) morou no mesmo quarteirão em que viveu a família mineira sacrificada durante a partida de RPG. Camila e Tiago Guedes, filho do casal assassinado, também estudaram na mesma escola. (p. 21)

Além disso, os dois casos foram reunidos em diversas narrativas e discursos, produzidos por exemplo, nas arenas mágico-religiosas e jurídico-políticas nas quais foram vinculados jogos de RPG, satanismo, loucura e violência. Os assassinatos de Guarapari tiveram um papel importante de comprovação e reforço do pânico moral despertado, tornando o "caso Aline" paradigmático[39]. Porém, creio que seja mais interessante analisar ambas as narrativas por seus elementos divergentes. Contrastando as notícias do "caso Aline" e dos assassinatos de Guarapari, foi possível perceber alguns isomorfismos mas também grandes diferenças entre as narrativas dos dois crimes.

Uma das mais salientes foi, sem dúvida, a confissão dos acusados de Guarapari, que a partir de um determinado ponto das investigações assumiram ter decidido e executado as mortes durante um jogo de RPG, e ganharam, portanto, um certo protagonismo narrativo. Nas poucas falas dos acusados de Ouro Preto, presentes no processo ou na mídia, jamais houve a confissão do crime nem tampouco a admissão de que o crime se relacionaria a rituais ou jogos de RPG (de fato, ao longo da defesa, dois dos acusados negaram que eram praticantes de RPG). Em entrevistas publicadas no *Estado de Minas* com Cassiano e Maicon, no dia 22/02/2002, com a menor em 15/06/2005, com Edson e Cassiano no dia 28/05/2009, e pela *Folha de São Paulo* com Camila no dia 06/07/2009, os cinco buscaram negar as narrativas dominantes que relacionavam drogas, satanismo, RPG e crucificação. Tais esforços foram pouco eficientes diante da demanda de narratividade das notícias e de punição do crime.

[39] Ecos desse paradigma reverberaram mesmo em casos distantes do ponto de vista formal e temporal. Há alguns anos, houve grande repercussão de um caso no qual uma criança (viva) foi encontrada com dezenas de agulhas no corpo. Uma hipótese levantada era de que ela seria vítima de uma seita satânica, e o "caso Aline" foi lembrado como exemplo em um programa matinal de variedades, o *Mais Você*, apresentado por Ana Maria Braga na Rede Globo.

Por sua vez, a narrativa dos acusados de Guarapari, tal como reproduzida nas notícias, trouxe elementos comuns às descrições que haviam sido feitas na construção da acusação no "caso Aline", bem como elementos que haviam sido mobilizados pelos próprios jogadores para defender os jogos, e corroboraram num primeiro momento a suspeita do delegado de que o crime teria sido motivado pelos RPGs. Os quadros explicativos sobre RPG, que haviam desaparecido das notícias do "caso Aline" em 2002, reaparecem nas notícias dos assassinatos de Guarapari, quase nos mesmos termos. Isto por um lado trouxe verossimilhança à confissão e reforçou os discursos que vinculavam os jogos de RPG à violência e ao satanismo; por outro lado explicitou possíveis inconsistências nas narrativas da própria confissão, potencializando a hipótese de que os jogos estavam sendo mencionados como algum tipo de subterfúgio para que a narrativa prevalecente do caso o enquadrasse não como um latrocínio, mas como um assassinato triplo cometido por jovens mentalmente desequilibrados. A loucura como arma da defesa tornou-se uma explicação menos legítima.

Estes diferentes enquadramentos tem impactos no modo de condução do processo, julgamento e cominação de pena[40]. O mesmo delegado declarou posteriormente achar que o crime havia sido premeditado e motivado por ciúmes, não pelos jogos. Não obstante, este mesmo delegado – que respondeu afirmativamente à resposta do repórter sobre ser evangélico - afirmou que os jogos são satânicos e nocivos.

As narrativas dos dois crimes contrastaram também por sua maneira de lidar com a descrição e a temporalidade dos assassinatos. Sem entrar no mérito da capacidade e idoneidade dos delegados responsáveis por cada um dos dois crimes, minha hipótese é que isto se deve, em parte, à mobilização de metáforas-radicais para a leitura do "caso Aline" – que, como descrevi no capítulo 1, iniciou com o coveiro do cemitério que encontrou o corpo - a partir de significantes específicos da cidade de Ouro Preto e da cena do crime no cemitério. No "caso Aline" foi pela descrição estática da cena do crime

[40] No caso de Guarapari, o delegado renunciou a estabelecer os motivos do crime ao entregar o inquérito. Os dois acusados fora indiciados por furto qualificado e triplo homicídio duplamente qualificado, o que leva a um julgamento pelo Tribunal do Júri, ao contrário do latrocínio. Os acusados permaneceram presos em um manicômio judiciário até 2008, quando um *habeas corpus* que passou pelo STF e foi concedido pelo STJ permitiu que eles respondessem ao processo em liberdade. Esta informação consta do web site *JusBrasil*. "STJ liberta acusados por homicídio inspirado em RPG". http://consultor-juridico.jusbrasil.com.br/noticias/31487/stj-liberta-acusados-por-homicidio-inspirado-em-rpg . Acessado em 04 de maio de 2012.

que se vinculou a morte de Aline a um ritual de crucificação que seria baseado nos RPGs, e a ausência de uma narrativa do crime que definisse uma sequência de ações dos acusados foi alvo de amplo debate no julgamento[41].

No caso de Guarapari, há uma maior relevância da diacronia, e um grande esforço para a descrição da dinâmica do crime, pois se buscou desvendar a sequência de decisões e das mortes como possíveis "jogadas". Em Guarapari, a mobilização metafórica da forma de execução ou da posição dos corpos na cena do crime retraçava os "lances do jogo", que envolveram amarrar, drogar e atirar nas vítimas, conferindo às notícias um caráter muito menos fantástico, embora não menos misterioso. As notícias publicadas no jornal capixaba *A Tribuna* entre 14 e 21/05/2005 acompanharam o cotidiano das investigações, apresentando as contradições dos réus confessos, as dúvidas do inquérito, e a reconstituição do crime. O caráter de ritual macabro do "caso Aline" é substituído por considerações acerca dos problemas psicológicos que os RPGs porventura causaram aos assassinos e à vítima. Ritual é um termo que aparece apenas na reportagem da *Isto É*, e possivelmente não encontrou muito suporte na cena de Guarapari, uma pequena cidade praiana. Mesmo perdendo o caráter de ritual, o caráter satânico e enlouquecedor do jogo persiste.

Já no "caso Aline", a força de Ouro Preto na formação do imaginário do ritual é amplamente reconhecida, como pelo padre Simões – responsável pela igreja Mercês de Cima, em cujo cemitério Aline foi encontrada - no depoimento dado ao Estado de Minas, publicado em 29/05/2005 com o título "Terras Satânicas".

> Ele afirma que a brutalidade e os indícios de ritual macabro, por si só, já eram suficientes para dar visibilidade ao caso, se fosse esse o desejo dos agressores. "Por se tratar de um jogo, como as investigações apontam, Ouro Preto daria o destaque que os envolvidos queriam. A morte de Aline foi um desafio a várias instituições: a Igreja, a família e a autoridade policial."
>
> Estudiosos e historiadores destacam que há, nas cidades antigas, um ambiente propício para a evocação do ocultismo. A constatação é de que História e histórias se entrelaçam, tornando, muitas vezes difícil a separação entre real e fictício. Nos velhos casarões das cidades seculares ecoam as vozes do passado, fortalecendo as superstições. (p. 22)

[41] Um laudo presente no processo do caso Aline narra parcialmente a dinâmica do crime, mapeando inclusive a trajetória da Aline no cemitério ao tentar fugir de seu algoz. Não há, porém, determinação de horário e nem de ações dos acusados, a chamada individualização de conduta. Este laudo também não efetua um esforço interpretativo de interpretar esta dinâmica à luz de um ritual, o que é feito pelo delegado e pela promotora. Ver capítulo 2.

Nas narrativas midiáticas do "caso Aline", aos suspeitos eram atribuídas alcunhas – "vampiro", "corvo" e "anjo da morte" - que designariam os personagens que transbordaram para a vida real. De modo semelhante, os acusados de assassinar a família Guedes em Guarapari, que apareceram nas fotos das reportagens ao lado de livros de RPG, assumiram ter interpretado personagens como "mago", "demônio", "traficante" e "policial". O papel atribuído a estes personagens na trama narrativa é o de justificar a posse do revólver, num dado momento, e o de que os acusados foram levados a crer a partir do RPG que seus atos pertenceriam a um jogo e que as mortes não seriam reais. Ambos os argumentos foram progressivamente questionados pelo delegado e fragilizaram a verossimilhança da confissão dos acusados. Configurou-se também um confronto entre o delegado, que afirmou serem os acusados sãos e lúcidos; e da mãe de um dos acusados e de uma psicóloga consultada, que consideraram perigosa a combinação dos jogos com pessoas que já apresentam quadros de problemas psicológicos. Ao longo do processo de Guarapari, laudos psicológicos foram produzidos, com conclusões contraditórias.

Edward Bruner afirma que as "histórias alternativas e competitivas geralmente não são alocadas no espaço dos canais estabelecidos e precisam procurar expressão na mídia underground e nos agrupamentos dissidentes" (Bruner, 1986, p. 19). Contudo, além da voz dos acusados, a cobertura midiática em Guarapari abriu espaço para outra frente de defesa, a defesa dos jogos. Nas páginas do jornal *A Tribuna* foi dado amplo espaço (embora proporcionalmente menor do que às falas acusatórias) às manifestações de jogadores que conheceram a vítima, que jogam regularmente ou mesmo que pesquisaram os jogos de RPG em seus usos pedagógicos ou impactos no processo educativo, como Eduardo Miranda[42]. Estas defesas, presentes em enquetes, quadros de opinião ou no corpo da reportagem, apontaram reiteradamente o potencial educativo dos jogos e o seu estímulo à criatividade e imaginação. Diante de assassinos confessos, a postura dos jogadores de RPG ouvidos foi afirmar que os acusados ou usaram os jogos como pretexto, ou que o desequilíbrio mental que os levou a confundir realidade e ficção não teria sido causado pelos jogos, mas por outros fatores. Estas discussões se desenrolaram

[42] Sua dissertação, disponível para download no blog *RPG Acadêmico* (www.rpgacademico.blogspot.com), é: MIRANDA, Eduardo Silva. *Libertando o Sonho da Criação: um Olhar Psicológico sobre os Jogos de Interpretação de Papéis (RPG)*. Dissertação/Mestrado. Psicologia. UFES. 2005.

também nas esferas "mágico-religiosas" e jurídico-políticas que problematizaram os RPGs.

Narrativas de violência

Tomar narrativas de violência como objeto de análise coloca como condição de trabalho a superação de um sentimento de perplexidade de que muitas vezes nos recobrimos ao encarar a violência como a marca de negação da sociabilidade e de uma dimensão não-racional do comportamento humano (Rifiotis, 2007).

Veena Das explicita este sentimento de que há um limite da capacidade de representar a violência, sob o signo do horror (Das, 1999, p. 31). Em certa medida, esta perplexidade revela os descompassos entre a vida como vivida, a vida como experenciada e a vida como contada, dimensões interdependentes na biografia de alguém; é o que Edward Bruner chama respectivamente de realidade, experiência e expressão.

Edward Bruner diz que algumas experiências são rudimentares, pois simplesmente não entendemos o que estamos experimentando, seja porque as experiências não são contáveis, ou porque nos faltam recursos performativos e narrativos, ou porque o vocabulário é insuficiente (Bruner, 1986, p. 06). Veena Das (op. cit) chama a atenção para a possível virtude dessa pobreza de palavras, especialmente ao se tomar o texto como um processo constantemente revisto, sob o trabalho do tempo. O antropólogo Theophilos Rifiotis sublinha também que alguns dos aspectos do estudo da violência não se erigem como categorias científicas, ainda que sempre presentes na pesquisa: a sensibilidade, a dor, o sentimento (Rifiotis, 1997, p. 03).

Rifiotis (1997) afirma que há uma generalização contraditória em diversas correntes do pensamento moderno acerca da violência, pois simultaneamente a circunscrevem no quadro da criminalidade e do arcaísmo, apresentando-a como uma alteridade negativa à experiência social moderna; e caracterizam a atualidade como assolada por um crescimento desenfreado da violência, do crime e da desagregação social. No esforço empreendido para mapear os estudos de violência no Brasil até o final da década de 90, Rifiotis (1997) identifica uma prioridade nos recortes temáticos (criminalidade, minorias, etc.) em relação ao debate teórico e o recorte dado pela violência. Rifiotis chama a atenção para a necessidade de aprofundar o debate ético em

torno da violência a partir de estudos sobre a positividade da violência, colocando o problema para além do círculo da criminalidade e da fantasmagoria, e atentando para a percepção dos sujeitos concretos envolvidos em situação de violência. Isso implica tomar a violência como objetivação, "uma espécie de significante sempre aberto para receber significados, e não uma invariante, um objeto natural" (Rifiotis, 1997, p. 09-10). É preciso, portanto, identificar práticas e discursos que, ao serem colocados em jogo, constroem nossa própria imagem do campo da violência. Tomando a violência como uma "visão de mundo", Rifiotis busca escapar à negatividade generalizada face à violência e produzir uma abordagem mais vivencial, atenta à positividade da violência e suas consequências na construção de subjetividades.

O esforço de circunscrever o campo semântico da violência torna perceptível a sua pluralidade, e isso não é menos verdade na pluralidade de sentidos da violência presente no "caso Aline". Fenômenos diferentes se encontram em crescentes teias discursivas, tecidas por enunciados cotidianos sobre a violência - no trânsito, nas ruas, nas prisões, ou contra segmentos da população e esferas da existência individual e social. Conforme se amplia o campo semântico da violência, ela parece crescer e contagiar, falando por meio de um discurso catastrófico e fantasmagórico em que a violência sempre está alhures e é, ao mesmo tempo, familiar e próxima (Rifiotis, 1997, p. 06).

Há um cânone narrativo (Bruner, 1990) acerca da violência que conhecemos e compartilhamos, e que preconfigura nossa experiência da violência, nessa relação interdependente entre realidade, experiência e expressão (Bruner, 1986, p. 06). As palavras dos outros nos dão a conhecer o terror, o que coloca o problema da mediação do terror através da narrativa, bem como entender no que consiste a política de sua interpretação e representação (Taussig, 1987, p. 15, 25). É preciso ter em mente que:

> O discurso sobre a violência não compreende apenas a fala, nem é consciente para quem o enuncia; ele também é o não-dito ou o silenciado, um conjunto de enunciados, práticas e falas, que garantem a circulação de imagens sobre a própria violência (Rifiotis, 1997, p. 08).

Rifiotis (1999) afirma que há basicamente três tipos de discursos sobre a violência: discursos contra a violência, discursos que analisam a violência e o discurso da violência, no qual a violência é uma linguagem.

Taussig (1987) propõe-se a pensar a violência não apenas de modo instrumentalizado na relação de dominação colonial, no contexto histórico do ciclo da borracha e em sua etnografia na região do Putumayo, mas como um fim em si, visado pelos diversos agentes estatais e não estatais envolvidos na produção da cultura do terror.

Taussig afirma que "a maior parte de nós conhece e teme a tortura e a cultura do terror unicamente através das palavras dos outros. Por isso, preocupo-me com a mediação do terror através da narrativa e com o problema de escrever eficazmente contra o terror" (Taussig, 1987, p. 25). Do terror inscrito no corpo de Aline emana a obscuridade epistemológica que enreda os acusados. Contrastando com a hesitação do Ministério Público de narrar a dinâmica do crime, atribuir papéis, precisar o horário, levando a defesa a reclamar que a denúncia era inepta por imputação genérica; 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. 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, 1987, p. 27). Esta ficção do real tem efeitos narcotizantes, na discussão de Taussig; efeitos que exigem modos especiais de apresentação para estilhaçar o imaginário da ordem natural no qual o poder exerce sua dominação em nome do real (Taussig, 1987, p. 15).

Violência e mal

Renato Rosaldo argumenta (1986), diante de algumas das narrativas de caça Ilongot compostas apenas por listas de nomes de lugares, que elas só podem ser apreendidas como narrativas quando se percebe que há um contexto das compreensões partilhadas que informam a vida cotidiana, e que estes nomes trazem uma miríade de associações para seus ouvintes, cujas biografias são significativamente sobrepostas. Do

mesmo modo, não se pode compreender as narrativas midiáticas do "caso Aline" apenas de dentro, mas deve-se levar em consideração as narrativas predominantes do momento e de que modo elas geram uma matriz interpretativa e um enquadramento temporal para a emergência do caso.

Em uma análise sobre violência policial e imprensa, Rifiotis (1999, p. 29-30) chama a atenção para o crescente espaço dedicado por rádio e televisão à temática do crime, veiculando programas que exibem imagens gravadas durante ações policiais e que tem razoável audiência. A televisão entre os anos 80 e 90 passou a ter um poder cada vez maior de agendamento, pautando a mídia impressa em muitos casos e lhe provendo com imagens de violência, imagens-acontecimento que ultrapassam a ilustração dos fatos (Rifiotis, 1999, p. 35). Nos anos 2000 parte desse poder é crescentemente deslocado para a internet e as redes sociais, capazes de produzir "furos", de noticiar autonomamente e de influenciar editorialmente os veículos de notícias (Hine, 2000). Rifiotis reflete sobre o papel da imprensa enquanto espaço de lutas no campo da segurança pública, focando-se especificamente no modo como a denúncia de um caso de "violência policial" é apresentada na imprensa.

O crime violento é aproximado a diferentes concepções de mal, seja ele dicotomizado ou relativizado, concebido como originado nas forças intrapsíquicas da pessoa ou em forças exteriores a ela. "Quando os outros são culpados pelo mal que nos atinge, e quando as crenças são transcendentes e absolutizadas, a ideia do mal vem associada à demonologia e à classificação dos inimigos, dos rivais, dos estranhos e dos diferentes como agentes do demônio" (Zaluar, 1997, p. 110). Definições do mal nunca são neutras, de modo que se deve atentar para quem decide o que é o mal e quais as relações de força envolvidas. "Numa sociedade atravessada por conflitos (ou seja, presumivelmente, qualquer sociedade), o que é mal para um indivíduo pode ser considerado um bem por seu inimigo" (Ginzburg, 1989, p. 27). Alba Zaluar discute a forma como o mal vem sendo definido como anomalia no Brasil contemporâneo. A autora avalia que:

> Hoje no Brasil, graças a uma peculiar configuração cultural, institucional e econômica, o medo realista do crime, cujas taxas vêm aumentando sistematicamente nas últimas décadas, transformou-se no pavor ou terror irracionais e propícios à volta da dicotomia nítida

> e absoluta entre o bem e o mal na preferência de várias camadas da população. O nome do diabo passa a ser invocado cada vez mais comumente para atribuir sentido ao viver sob a insegurança e incerteza (Zaluar, 1997, p. 115-6).

Diante do quadro do mal do crime violento, intensificam-se sinais de um ódio também violento e vingativo que se vale de mecanismos simbólicos maniqueístas de separação absoluta do bem e do mal, o que acarreta "consequências nefastas no plano social: os processos acusatórios, as punições executadas com violência e sem cuidado com a jurisprudência, sobre aqueles identificados com a fonte do mal" (Zaluar, 1997, p. 116). Maniqueísmos são reiterados hiperbolicamente, para preencher uma série de indefinições acerca das narrativas dos crimes. É como se o excesso de afirmação das dicotomias pudesse sobrepujar as incertezas do "caso Aline" e das narrativas a ele associadas. Isto se dá, por exemplo, na oposição crescente que também a mídia constrói entre Aline, a jovem estudante de farmácia sacrificada no cemitério, e Camila, a prima jogadora de RPG.

Imagens de vida e morte

Desde outubro de 2001, foram publicadas por diversas vezes fotos de Aline. Uma das fotos mais freqüentes é da festa de 15 anos de Aline, com os cabelos arrumados e trajando branco. Estas fotos produziam um grande contraste com a descrição da morte a facadas e com as fotos de seu corpo caído no cemitério, dimensionando a perda daquela vida. Contrastavam também com as fotos de Maria José, mãe de Aline, em sua sofrida busca por justiça, protestando em frente ao cemitério ou folheando fotos e cadernos de sua filha. Mas contrastavam principalmente com o retrato que se fazia das festas, das bebidas e drogas, dos jogos de RPG – excessos que resultaram numa morte brutal, excessiva, exceptiva.

Entender estas discrepâncias e desvios mobilizava uma forte vontade de saber, buscando catalogar sinais, indícios que pudessem aproximar Aline dos pólos de jovem inocente ou desviante. E, quanto mais próxima dos desvios, mais próxima Aline estaria da imagem que se construía de Camila e da menor que a acompanharam a Ouro Preto em 2001.

Imagens da menor de idade saindo da delegacia foram publicadas desde 2001, com as reportagens do *Estado de Minas* apontando para a discrepância entre os trajes comuns que ela vestia e o modo sombrio que lhe era característico cotidianamente. Imagens de Camila passam a circular nas páginas do *Estado de Minas* apenas por ocasião de sua prisão em fevereiro de 2005, após o oferecimento da denúncia pela promotora Luiza Helena Trócilo Fonseca. Camila aparece algemada, entrando em uma viatura, chorando ou olhando da sacada do Fórum de Ouro Preto.

Nas narrativas midiáticas ganhou força também a comparação entre as agendas de Aline e Camila, que são entregues à polícia em 2003. O *Estado de Minas* publica uma montagem com a mãe de Aline segurando uma foto da filha, com um fundo de páginas da agenda de Aline na capa do dia 13/04/2003. Na matéria há mais reproduções das páginas do diário, trazidas como indícios para o entendimento do crime, como se nelas estivesse antecipado o destino de Aline. O título da matéria, "Vida e Morte de Aline", ao mesmo tempo indica a totalidade de uma vida que só a morte pode produzir e contrasta com as lacunas de entendimento dessa vida, diante do misterioso e brutal termo. O retrato da Aline próximo ao título tem uma moldura oval, como a de um túmulo. Os subtítulos "desespero", "virgindade" e "impunidade", sob as reproduções das páginas do diário de Aline, ao mesmo tempo as legendam e recortam os tópicos da reportagem. Aline é apresentada como espírita, como alguém que não acompanhava as preferências *dark* de Camila, mas que tinha desenhos de morte na agenda e escrevia versos sobre desespero. Exibia as dúvidas juvenis sobre namoro e virgindade, mas começara a beber e fumar com amigos e nas festas.

Figura 27- foto de capa do Estado de Minas em 13/04/2003

A matéria deixa de falar sobre a vida de Aline ao noticiar as desavenças entre o promotor Edvaldo e o delegado Adauto, que estariam produzindo a demora do processo e a impunidade. Do lado direito da página, uma cronologia resume o caso em tópicos entremeados com fotos do corpo, dos livros apreendidos e dos delegados que cuidaram do caso. No dia 15/04/2003, o jornal informa que as agendas de Aline e Camila serão comparadas. Mas da agenda de Camila sabemos apenas que havia um envelope com uma lápide desenhada contendo um cd quebrado dentro, indício para as investigações de que Camila teria afinidade com temas macabros.

Em 2005, na série de reportagens sobre crimes macabros que o Estado de Minas publica após os assassinatos de Guarapari, exacerba-se a oposição entre as imagens satânicas encontradas nos livros de RPG e a imagem de pureza de Aline, que segundo essa leitura era uma vítima de sacrifício. Surge a imagem de Aline envolta em asas brancas e de cabelos soltos, como um anjo, e o rosto de sua mãe em primeiro plano.

Figura 28 – Maria José e pintura de Aline como um anjo. Foto publicada no Estado de Minas em 19/05/2005

Já Camila, Edson, Cassiano e Maicon são assim descritos:

> Informações fornecidas por parentes de Camila, prima de Aline, permitem traçar um esboço do perfil da jogadora. Ela é definida pelo primo Ralph Silveira como uma garota problemática, mas muito inteligente, ressaltando sua participação, na infância, em dois filmes de terror, um deles com o sugestivo nome de *Embrião satânico*. Em Guarapari, Camila e Liliane eram conhecidas por participar de um grupo chamado "galera do portal". Um surfista, que pede o anonimato, conta que elas faziam parte de uma turma que se vestia de preto, fumava maconha e cheirava cola de sapateiro, enquanto jogava RPG na Praia dos Namorados ou no cemitério velho de Guarapari. "Elas viviam atravessando um portal imaginário", recorda. Por sua vez, Cassiano, Maicon e Edson [sobrenome], também acusados de matar Aline, são definidos por estudantes que conviveram com eles como pessoas que não se relacionavam com os vizinhos da república Sonata, em Ouro Preto. Os três não costumavam sair de casa durante o dia. Eram vistos circulando somente à noite.

Notícias no julgamento, oito anos depois

O *Estado de Minas* já havia noticiado que os réus do "caso Aline" iriam a Júri Popular em uma matéria com chamada de capa em 28/04/2006. A *Folha de São Paulo* e o portal *Terra Notícias* publicaram matéria sobre o julgamento em 10/10/2006, após decisão da justiça de manter o Júri. Pouco se fala, entre 2006 e 2008, na imprensa, sobre o "caso Aline", cujas menções emergem no contexto de crimes que se busca assemelhar ao ritual macabro das narrativas midiáticas. No dia 14/10/2008, uma matéria do *Estado*

de Minas informa que o "Júri é adiado para março" de 2009 em razão das eleições municipais, e que a nova Lei Penal promulgada pelo presidente Lula contribuirá para o encerramento do caso por permitir que o Júri ocorra na ausência do réu. Fotos lado a lado de Aline e da promotora segurando um dos volumes do processo ilustram a matéria. O julgamento, porém, não foi realizado em março e não há informações nos jornais sobre isso. Em uma matéria de 14/04/2009, que trata do estupro e assassinato brutal de outra jovem, novamente se menciona que os acusados do "caso Aline" irão a Júri popular, mas não informa a data, afirmando apenas que os sucessivos adiamentos se devem a uma série de recursos da defesa.

O próximo recorte traz notícias veiculadas pela imprensa em maio de 2009, por ocasião da primeira tentativa de realização do julgamento do "caso Aline". É possível perceber algumas continuidades e isotopias discursivas na cobertura do caso, bem como alguns dos desdobramentos ocorridos no período entre 2001 e 2009. São 12 notícias: 6 notícias do *Estado de Minas,* 2 notícias do jornal *O Tempo,* 2 notícias do jornal *O Globo*, 1 notícia do portal online da *Folha de São Paulo* e 1 notícia veiculada no telejornal *MG TV*.

No dia 22/05/2009 o *Estado de Minas* publica uma matéria de página inteira, cujo lead é "mãe de jovem assassinada de forma cruel em cemitério, há quase oito anos, cobra o fim da impunidade. Os quatro réus enfrentam a Justiça na próxima segunda-feira, em Ouro Preto". A forma da matéria imita o processo do Júri, trazendo também um quadro "entenda o caso" que reitera a tese de que o crime foi cometido por influência do RPG *Vampiro, a Máscara*. Um quadro intitulado "no banco dos réus" traz fotos de Camila e Edson tiradas em 2005 e de Cassiano e Maicon tiradas em 2002. Abaixo, uma foto da mãe de Aline angustiada e uma foto menor de Aline. No texto da matéria, fala-se da pronúncia e da prisão preventiva decretada pela juíza em 2006, dos adiamentos, da denúncia do Ministério Público, da expectativa da mãe de Aline e da defesa de Edson e Cassiano, que atuaria com a tese de negação da autoria.

No dia marcado para o julgamento, 25/05/2009, o *Estado de Minas* publica apenas uma nota. Já o jornal *O Tempo* tem o "caso Aline" como matéria de capa, "Crime macabro em Ouro Preto a um passo do capítulo final", recapitulando o caso, trazendo a hipótese de RPG e ritual de magia e trazendo uma entrevista com a mãe de Aline. A

matéria traz uma foto de Camila vestida de branco e tirada de baixo para cima de modo a enquadrar um crucifixo pregado na parede, ao mesmo tempo em que informa que o visual de Camila na época do crime, roupas escuras e cabelos vermelhos, corrobora a versão de que os acusados teriam assumido o papel de seus personagens de RPG durante o crime.

Após o adiamento do julgamento, em 26/05/2009, o *Estado de Minas* publica na capa que "crime sem castigo gera revolta em Ouro Preto". Duas páginas são reservadas para o "caso Aline", com os títulos "Impunidade e Revolta" e "Réus cercados pela multidão". Na capa e na matéria, fotos de populares revoltados na rua cercando o carro do advogado de Camila, foto da mãe de Aline e outros familiares com camisetas e do irmão de Aline sendo detido pela polícia. "Impunidade e Revolta" vem escrito em vermelho e caixa alta sobre um fundo preto. Ao lado o texto narra a comoção e revolta dos parentes vindos de Manhumirim, da mãe de Aline sendo consolada pela promotora, que afirma que o processo é uma batalha. Ao final do artigo, os advogados de defesa afirmam que os inocentes estão pagando pelo que não cometeram e que sua vida estará marcada para sempre. Um trecho narra o tumulto, enfatizando os ânimos exaltados, retratando a preocupação da promotora, a truculência do advogado de defesa e a revolta dos parentes.

> O clima de indignação aumentou até culminar em um ataque ao veículo, a pontapés. "Meu Deus, estão linchando os meninos", disse, assustada, a promotora Luíza Helena Trócilo Fonseca, olhando pela janela do Fórum. "Eu pego uma arma e atiro nesse povo!", gritou o advogado da estudante de letras Camila (sobrenome), Francisco Rogério Del-Corsi Campos, ao saber do incidente, quando se preparava para ir embora com sua cliente, também acusada. Ele precisou ser escoltado até o carro e partiu xingando os manifestantes.
>
> "Perdemos a razão, mas o cinismo dos dois (Cassiano e Edson) foi demais para aguentar. A gente vem até aqui para sair com cara de palhaço. Não sei mais o que esperar da Justiça", disse o irmão mais velho de Aline, Carlos Eduardo. (p.20).

O jornal *O Tempo* reproduz a percepção de cinismo dos acusados. Em sua capa do dia 26/05/2009, publica uma foto de Camila na sacada do Fórum, sob o título "acusada ri".

Figura 29 - foto recortada da capa do jornal O Tempo, 26/05/2009

Além da suspeita decorrente de que havia formas dessacralizantes e satânicas de rituais ocorrendo a partir do exercício imaginativo da violência, a tensão expectativa das notícias nesse momento de 2009 era produzida pela informação de que o julgamento fora adiado sucessivas vezes, que poderia ter se realizado naquele momento mas agora só poderia acontecer em julho. As precauções para que o julgamento se realizasse de fato na próxima tentativa sugeriram que os responsáveis pelo julgamento consideravam que havia riscos de que este não se realizasse, deixando o crime sem seu "último capítulo". Enquanto nas notícias do primeiro quadro, a temporalidade e o suspense expectativo são principalmente às do crime e da localização dos culpados; a temporalidade relevante para as narrativas de 2009 é a duração do caso até seu desfecho com o julgamento, que se estende de modo agônico.

Mesmo as notícias televisivas de 2009 trouxeram personagens mais bem definidos para as narrativas do "caso Aline", dado que ao longo dos anos seus nomes e imagens já haviam figurado nas páginas de jornais e notícias televisivas. A telenotícia do *MG TV* informava o adiamento do julgamento reproduzindo a sequência de imagens das notícias sobre o caso veiculadas em anos anteriores, acrescidas de imagens do plenário cheio e dos gritos de "assassinos" da multidão na rua. Os quatro réus foram identificados pelo nome completo; referidos como acusados e suspeitos; e descritos como jovens, estudantes, jogadores de RPG, amigos, rapazes e prima da vítima. Também, pelo discurso indireto atribuído à promotora, descritos como jogadores de RPG e adeptos de seitas macabras. O papel reservado a estes personagens no presente das notícias foi o de agirem

de forma esquiva, tentando eliminar provas e, por meio de seus advogados, adiar o julgamento. Ao mesmo tempo, seus corpos e hábitos foram suporte e signo de traços que podem ser reconhecidos, traços de jogadores de RPG, de satanistas e de assassinos. Tornaram-se assim exemplos que poderiam ser apreendidos e procurados nos cotidianos do público dessas notícias. Este conjunto de notícias relatou que os réus já haviam sido presos e naquele momento estavam em liberdade, um dado que se uniu aos sucessivos adiamentos do julgamento para produzir uma sensação de urgência e impunidade.

Os advogados foram também apresentados como aqueles que fazem "manobras", via discurso direto (citando-se suas próprias as falas) ou indireto (através das falas da promotora e da mãe da vítima), apelando-se para certo senso comum acerca da falta de lisura da classe profissional e sua atuação para obstruir a justiça. Foram eles, nas narrativas da imprensa, os responsáveis pelos sucessivos adiamentos, e sua tentativa de desmembrar o julgamento foi retratada como uma forma de empecilho que foi superada. Nas primeiras notícias do julho, os advogados de defesa também apareceram como aqueles que tentaram obstruir o trabalho da imprensa, e mesmo entraram em confronto com ela. Nas polarizações realizadas no drama social do "caso Aline", jornalistas frequentemente se alinharam com a promotoria no desempenhar de um papel investigativo, acusador e persecutório. Mais um contraste com o caso de Guarapari, no qual os jornalistas se ressentiram de serem impedidos pelo "acusador", o delegado, de captar imagens dos réus na reconstituição do crime.

A promotora teve um papel narrativo importante para as reportagens a partir do final de 2004[43] do "caso Aline". Por sua voz puderam ser dados detalhes sobre o caso que não foram julgados e confirmados, conferindo às notícias um afastamento e uma suposta neutralidade quanto ao que estava sendo afirmado. A promotora também era uma aliada da juíza em seus esforços de concluir o caso com a realização do julgamento dos quatro réus, juntos e em Ouro Preto. As duas representavam os vetores de justiça no encaminhamento do caso, saindo de cena o delegado que conduzira as investigações. As reportagens ora mencionam juíza e promotora pelo cargo, ora pelo nome, ora pela instituição que representam.

[43] Época em que a denúncia foi apresentada pelo Ministério Público, levando à expedição de mandatos de prisão para os quatro acusados.

Os expectadores/moradores de Ouro Preto foram trazidos às narrativas para demonstrar como o caso mobiliza a cidade e a "sociedade". O salão lotado e a quantidade de pessoas nas ruas e no Fórum foram ressaltados por várias das reportagens. Como "multidão", gritavam por justiça e chamavam os réus de assassinos. O "clamor público" é um dispositivo discursivo importante, servindo de síntese para acusação e punição nos linchamentos morais operados pela mídia, e para a espetacularização dos procedimentos jurídicos como forma de "dar uma resposta à sociedade".

A mãe de Aline foi trazida para primeiro plano, entre os familiares que eram exibidos uniformizados em imagens do local do crime e do Fórum. Ela tinha o duplo papel de vítima - do crime e da lentidão em esclarecê-lo e julgá-lo – e de incansável perseguidora da justiça, por meio do seu acompanhamento no trabalho do Ministério Público. Ela se tornou também uma avaliadora do julgamento, comentando ao longo dos impactos dos testemunhos e das alegações da defesa, bem como a absolvição como a falta de um desfecho e justiça.

No dia 28/05/2005, o jornal *O Tempo* traz uma entrevista com Edson e Cassiano. Eles contam sobre o cotidiano da república Sonata em 2001, o encontro com as meninas na Festa do Doze, o crime a sua prisão, a dificuldade de levar a vida sob acusações, a tentativa de julgamento em maio. Ambos tentam problematizar os estereótipos negativos e colocam que qualquer que seja sua postura, ela será lida de modo negativo pela imprensa. Edson confirma que jogava RPG e diz que fora fotografado rindo com Camila no Fórum porque estavam comentando que a juíza estava fumando lá dentro, apesar de ser proibido. Cassiano diz que gostava de rock e que os livros de RPG eram de outro morador da Sonata.

Repercussões do julgamento

O último recorte traz notícias publicadas ao longo do julgamento, por jornalistas que teriam assistido às sessões. Há notícias diárias dos jornais mineiros *Estado de Minas*, entre 01 e 12 de julho, e *O Tempo* entre 01 e 11 de julho de 2009. Há também 3 notícias do *Estado de São Paulo*, 2 da *Folha de São Paulo* e 1 telenotícia do *Jornal da Globo* do período do julgamento. A última notícia é a menção feita ao julgamento pela retrospectiva de 2009 da *Folha de São Paulo*.

No dia 01/07/2009, há uma pequena matéria em *O Tempo*, de título "nova tentativa de julgamento acontece hoje em Ouro Preto". O *Estado de Minas* é mais convicto da realização do julgamento, e sua manchete da matéria de página inteira é "Júri terá segurança reforçada", trazendo também uma grande foto do tumulto de maio, uma foto de Aline e um quadro explicando o funcionamento do julgamento. Em meio à recapitulação do caso, a afirmação de que o "caso chocou o Brasil, pois a promotoria defende a tese de que o homicídio ocorreu porque os participantes não souberam diferenciar a ficção da realidade e levaram as consequências do jogo ao extremo". Como na maioria absoluta das matérias, passa-se sem intervalo lógico de uma afirmação direta a uma afirmação mediada pela palavra da acusação.

No dia 01/07/2009, o telejornal *Jornal Nacional* da Rede Globo entra ao vivo para a cobertura do caso, exibindo imagens misturadas do julgamento de maio[44] e captadas no próprio dia, além da sequência do corpo de Aline sendo retirado do cemitério e das ilustrações dos livros de RPG. No *Jornal da Globo*, a narração em off afirma que "O crime teria sido parte de um jogo que simulava uma história violenta e um ritual macabro, em que o perdedor era punido com a morte".

[44] Há até mesmo uma imagem minha em frente ao Fórum, o que assustou alguns vizinhos da minha mãe.

COMO FUNCIONA O JULGAMENTO

TRIBUNAL DO JÚRI

O tribunal tem competência para julgar crimes dolosos (com intenção) contra a vida ou tentativa. São julgados: homicídio, infanticídio, aborto e induzimento, instigação ou auxílio ao suicídio.

1º FASE

O juiz sumariante reúne provas de autoria e materialidade do crime para, ao final, dizer se o acusado deve ser levado a júri popular. A sentença proferida pelo magistrado pode ser de pronúncia (vai a júri), impronúncia (não deve ir a júri), de desclassificação (para um crime menos grave) ou de absolvição. Os quatro acusados de matar Aline vão a júri. Eles foram pronunciados como incursos nas penas do Artigo 121, incisos I, III e IV (motivo torpe, meio insidioso ou cruel e dissimulação ou outro recurso que tornou impossível a defesa da vítima) do Código Penal Brasileiro.

2º FASE

O juiz presidente do Tribunal do Júri é o responsável pelo processo a partir de agora. Ele recebeu os autos do juiz sumariante e marcou a data da sessão do julgamento, convocou os jurados e vai presidir o julgamento e elaborar a sentença com base na decisão do corpo de jurados, que representa a sociedade.

ETAPAS DO JULGAMENTO

- ✔ Primeiramente é feito o pregão (abertura do júri)
- ✔ Separação das testemunhas de defesa e acusação
- ✔ Sorteio de sete jurados, dentre os 25 convocados
- ✔ Oitiva de testemunhas (primeiro são ouvidas as de acusação, depois as de defesa)
- ✔ Interrogatório do acusado
- ✔ Debates entre promotor e defesa – O tempo destinado à acusação e à defesa será de uma hora e meia para cada, e de uma hora para a réplica e outro tanto para a tréplica
- ✔ Veredicto dos jurados (reunião secreta entre os jurados para determinar se condenam ou absolvem o acusado)
- ✔ Sentença

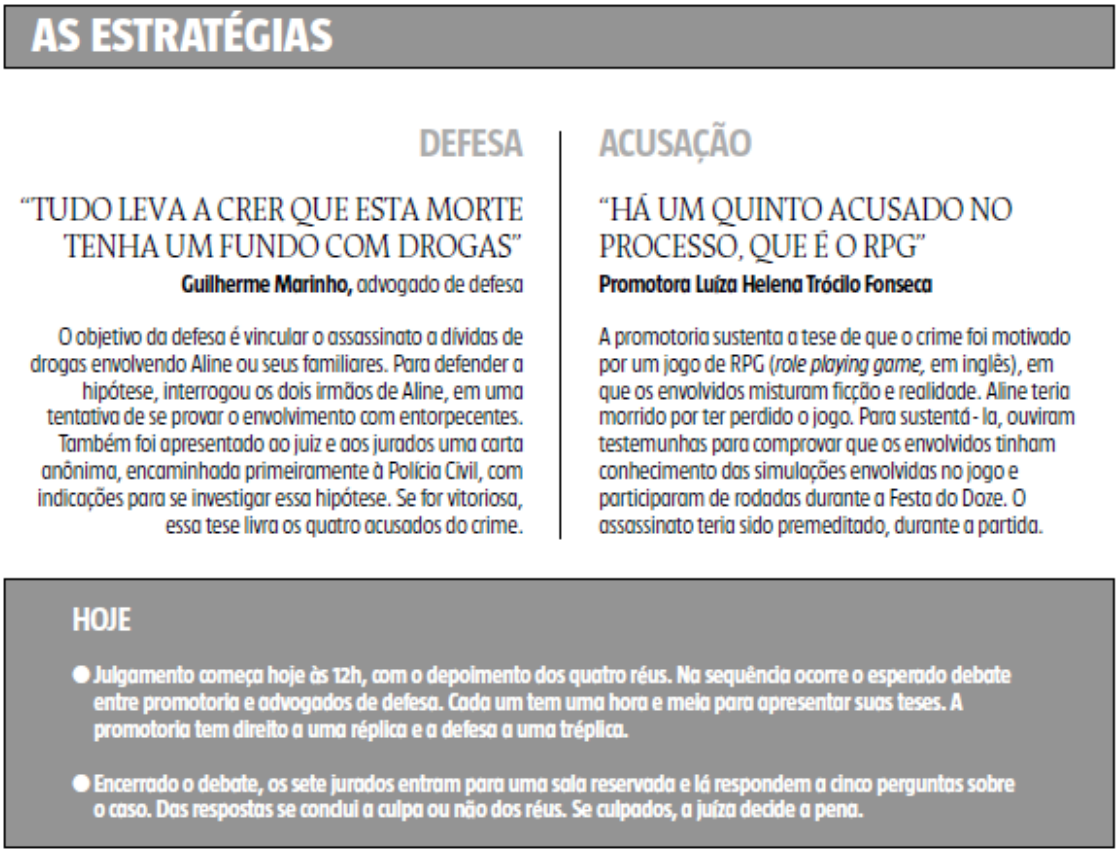
** O julgamento poderá ser realizado caso o réu não compareça. Das decisões do Tribunal do Júri caberá recurso ao Tribunal de Justiça.*

Figura 30 - quadro publicado pelo Estado de Minas em 01/07/2009, utilizando foto do julgamento de maio

Interessante notar que, desse quadro, não se apreende que os jurados, ao final, se reúnem para decidir poder discutir, pois seus votos são secretos, baseados em seu "livre convencimento". Não é informado também que das decisões do Júri cabe recurso ao Tribunal de Justiça, que não decidirá sobre o mérito, pois o Júri é soberano, mas pode decidir anular o julgamento e convocar um novo Júri.

No dia 02/07/2009, a matéria de página inteira do *Estado de Minas* apresenta o modo como o julgamento seria afinal conduzido. 7 jurados homens com mais de 40 anos, pois as mulheres juradas foram rejeitadas e "A estratégia de eleger um corpo de sentença formado só por homens é adotada por muitos bacharéis que defendem homens acusados de matar pessoas do sexo oposto", 22 testemunhas de acusação, e a previsão de terminar apenas no dia seguinte. A matéria fala também do tumulto em frente ao fórum e do grande público presente para assistir o Júri. O jornal *O Tempo*, tem como manchete "enfim, começa julgamento de acusados de crime macabro" e dedica um quadro para compor o perfil dos quatro réus. Destaca ainda que uma das testemunhas que depôs no primeiro dia afirmou que Camila teria jogado RPG em Ouro Preto. O *Estado de São Paulo Online* informa também o início do julgamento.

No dia 03/07/2009, a manchete do jornal *Estado de Minas* afirma que "defesa liga crime ao tráfico", narrando no corpo da matéria que estas hipóteses foram levantadas durante a oitiva de parentes de Aline arrolados pela acusação, e que a tese de drogas pode livrar os quatro réus. A matéria fala ainda do comovente depoimento da mãe de Aline, que rechaçou a hipótese de drogas. Uma seção abaixo narra o confronto entre o advogado de Camila e os jornalistas, afirmando que "advogado agride jornalistas". Há, além disso, um quadro polarizando as estratégias do contraditório entre acusação e defesa. O teor da matéria de *O Tempo* é muito semelhante, embora dê mais destaque ao depoimento da professora da UFOP na defesa dos réus, mencionada também pela matéria de *O Estado de São Paulo*.



AS ESTRATÉGIAS

DEFESA

"TUDO LEVA A CRER QUE ESTA MORTE TENHA UM FUNDO COM DROGAS"

Guilherme Marinho, advogado de defesa

O objetivo da defesa é vincular o assassinato a dívidas de drogas envolvendo Aline ou seus familiares. Para defender a hipótese, interrogou os dois irmãos de Aline, em uma tentativa de se provar o envolvimento com entorpecentes. Também foi apresentado ao juiz e aos jurados uma carta anônima, encaminhada primeiramente à Polícia Civil, com indicações para se investigar essa hipótese. Se for vitoriosa, essa tese livra os quatro acusados do crime.

ACUSAÇÃO

"HÁ UM QUINTO ACUSADO NO PROCESSO, QUE É O RPG"

Promotora Luíza Helena Trócilo Fonseca

A promotoria sustenta a tese de que o crime foi motivado por um jogo de RPG (*role playing game*, em inglês), em que os envolvidos misturam ficção e realidade. Aline teria morrido por ter perdido o jogo. Para sustentá-la, ouviram testemunhas para comprovar que os envolvidos tinham conhecimento das simulações envolvidas no jogo e participaram de rodadas durante a Festa do Doze. O assassinato teria sido premeditado, durante a partida.

HOJE

- **Julgamento começa hoje às 12h, com o depoimento dos quatro réus. Na sequência ocorre o esperado debate entre promotoria e advogados de defesa. Cada um tem uma hora e meia para apresentar suas teses. A promotoria tem direito a uma réplica e a defesa a uma tréplica.**
- **Encerrado o debate, os sete jurados entram para uma sala reservada e lá respondem a cinco perguntas sobre o caso. Das respostas se conclui a culpa ou não dos réus. Se culpados, a juíza decide a pena.**

Figura 31 - Quadro publicado pelo Estado de Minas em 03/07/2009

No dia 04/07/2009, o *Estado de Minas* intitula sua matéria de "Á Espera da Sentença", sobre uma foto de Maicon, tirada através da janela do Fórum, e de Edson. A sentença esperada, subentende-se, é a da condenação. Contudo, no decorrer das etapas do julgamento, o espaço dado à defesa foi maior, como demonstra o lead: "Depoimento dos quatro réus é marcado pela emoção dos familiares, críticas ao trabalho da polícia e contestação das acusações. "Multidão acompanha o julgamento, em Ouro Preto". A matéria cita trechos dos depoimentos dos réus e também a ordem da juíza de evacuar o Fórum para que as imagens e falas dos réus não fossem gravadas de dentro do Fórum. A matéria de *O Tempo* é semelhante, enfatizando o isolamento do Fórum pela polícia para evitar tumulto. A matéria da *Folha de São Paulo* afirma que "A promotora Luiz Helena Fonseca disse que houve falhas no início da investigação, mas que possui provas para a condenação".

No dia 05/07/2009, o *Estado de Minas* dedica um espaço pequeno ao julgamento, informando que ele se estenderá madrugada adentro. *O Tempo* publica uma foto da promotora diante da tela do laptop com uma foto do rosto ensangüentado de Aline, afirmando que a "acusação insiste na tese do RPG" e retratando a polêmica acerca dos acontecimentos na noite do crime, que permeou os debates. À tarde, o portal *do Estado de São Paulo* já informava a absolvição dos réus. Antes disso, diversos blogs de RPG já haviam divulgado a notícia[45], repetindo a Carta Aberta da Editora Daemon (ver capítulo 3).

No dia 06/07/2009, a capa do *Estado de Minas* trazia a foto panorâmica da leitura da sentença apresentada no final do capítulo 1 desta dissertação. O tom da matéria reflete o estarrecimento com o encerramento do julgamento e a falta de uma resposta definitiva para a identidade dos assassinos de Aline, tida como praticamente certa ao longo dos últimos 8 anos. A ideia de livrar os réus aproximava-se dos diversos recursos noticiados ao longo dos anos, como manobras da defesa. A ideia de absolvição trazia a ambigüidade de reconhecer-se a autoria mas não aplicar a pena, ou de reconhecer-se a inocência. A ideia de falta de provas trazia a marca da ineficácia do sistema de justiça e, por conseguinte, a impunidade. O jornal O Tempo ressalta os problemas de investigação, mencionando a blusa exibida pela promotora, que seria de Aline e teria traços de esperma, e que não foi periciada. O jornal sintetiza os efeitos da sentença:

> Ouro Preto. O arremate final veio após longos oito anos. **Alívio** para Camila (sobrenome), Cassiano (sobrenome), Edson (sobrenome) e Maicon (sobrenome). Os quatro foram absolvidos ontem da acusação de homicídio triplamente qualificado de Aline Silveira Soares, encontrada morta em uma igreja de Ouro Preto, na região Central do Estado, no ano de 2001. **Desolação** para a família da vítima, que dificilmente verá o crime solucionado, já que o Ministério Público optou por considerar o caso como encerrado. **Contado como se** tivesse ocorrido por influência do jogo Role Playing Game (RPG), o assassinato da estudante, que na época tinha 18 anos, deve ficar na história com um eterno ponto de interrogação. (grifos meus)

No dia 07/07/2009, o tom muda. A certeza da impunidade sobressai nas matérias do Estado de Minas e de O Tempo. O Estado de Minas publica uma enorme manchete:

[45] Após o meu telefonema, Jaime Daniel Cancela publicou a notícia em seu blog "Terra do Nunca", que se propagou rapidamente. Outra responsável pela informação da absolvição foi a jornalista Fernanda Lizardo, que na época do crime havia morado em Ouro Preto e o acompanhou com interesse.

"esforço contra a impunidade", mencionando acusações dirigidas à corregedoria da Polícia Civil e a possibilidade de recurso.

Figura 32 - Manchete da matéria do Estado de Minas em 07/07/2009

O jornal *O Tempo* afirma na manchete que "Provas teriam sido encobertas" publicando a foto em que a promotora exibe a blusa não periciada.

Figura 33 - Foto do jornal O Tempo tirada em 04/07/2009 e publicada em 07/07/2009

Entre os dias 08 e 11/07/2009, o *Estado de Minas* e *O Tempo* acompanham a decisão do Ministério Público de recorrer da sentença e tentar anular o Júri. No dia 12/07/2009, porém, o *Estado de Minas* dedica duas páginas para apresentar, finalmente, a perspectiva dos réus. Em "o preço da suspeita" são publicados desenhos dos quatro réus, o pesadelo vivido durante o caso e seus sonhos para o futuro, descritos em profundidade na página seguinte, "planos para o futuro". Abaixo, uma seção é dedicada à mãe de Aline, afirmando que a justiça no Brasil é falha, mas que confia na justiça divina. Na metade inferior da página, um grande quadro cronológico do caso, com fotos do corpo de Aline, de Camila e do Júri.

É possível perceber que as notícias modificaram aos poucos o entendimento do crime, abrindo-se para uma maior multivocalidade de narrativas conforme outros narradores se davam a conhecer no Tribunal do Júri. A duração do julgamento e dos debates ressaltou a complexidade do caso, embora poucos dos meandros dessa complexidade estejam expressos nas notícias. Não obstante, as afirmações nas notícias são aos poucos posicionadas em termos de acusação e defesa, apresentando-se na dinâmica do contraditório. Grande parte dos tropos das narrativas demonizantes foram reafirmados, porém cada vez mais enunciados numa modulação condicional, ou como falas atribuídas a personagens e conflitos, e não porta-vozes da verdade descoberta nas investigações. A condição de "suspeitos" também foi utilizada como dispositivo para a afirmação do crime como um ritual macabro de modo pouco relativizado.

Por outro lado, o imaginário acerca do "caso Aline" e o estereótipo do RPG com seu contágio mimético violento já haviam sido consolidados ao longo dos anos, e o crime de Ouro Preto ainda é recorrentemente lembrado e contado como o assassinato no cemitério, motivado por um ritual satânico baseado em um jogo de RPG. A sentença que inocentou os réus não motivou esforços midiáticos para desmentir a versão da acusação, apenas para apontar suas insuficiências. Ao extenso linchamento moral dos réus que durou oito anos, não houve um contraponto simétrico de construção de papeis alternativos na mídia para os quatro jovens inocentados. Para o leitor/expectador, restou entre outras coisas a incerteza de se seria somente a falta de provas a razão da absolvição dos réus; ou se eles teriam sido absolvidos por terem sido acusados erroneamente, mas ainda lendo a morte de Aline como um ritual baseado nos jogos; ou se ainda, de fato, a

morte de Aline ficara sem uma explicação satisfatória. As falhas das investigações são apresentadas como elemento do argumento da acusação, para justificar a ausência de provas importantes, e como trunfo da defesa, o que tende a ser interpretado no registro dominante das narrativas de impunidade. Com a absolvição, considera-se que o crime ficou "sem solução".

Os jogos de RPG também foram tratados com mais detalhes, embora amplamente vinculados à morte de Aline. Em meio à cobertura jornalística em todos os telejornais da *Rede Globo* do julgamento em Ouro Preto, jogadores de RPG se manifestaram pelas redes sociais, exigindo uma reportagem sobre o jogo, que confrontasse a forma como o RPG vinha sendo retratado. Por ocasião do julgamento, defesas dos jogos de RPG e a contestação da violência dos jogos como fatos explicativos para o caso já vinham sendo construídas e disseminadas há muitos anos no Brasil. Jogadores de RPG estabeleceram amplos canais para suas narrativas dissidentes: fóruns, web sites e redes sociais na internet, eventos de jogos, eventos acadêmicos como os *Simpósios RPG e Educação*, e atividades docentes e de pesquisa. Estas narrativas lutaram por espaço nas arenas midiáticas, analisadas neste capitulo, e também mágico-religiosas e jurídico políticas, assunto do capítulo 3, com graus variados de sucesso.

Figura 34 - Ilustração do jornal A Tribuna, em 14/05/2005, em reportagem sobre os assassinatos em Guarapari

Durante o julgamento, um "direito de resposta" foi concedido em uma reportagem de dois minutos veiculada no *Jornal Hoje*, no dia 03 de julho de 2009. A reportagem foi anunciada pelo jornalista que cobria o julgamento, direto do Fórum de Ouro Preto, e começa exibindo imagens de livros de RPG contendo ilustrações de monstros. A voz da jornalista em *off* informa que os jogos podem ser encontrados na internet, em revistas e livros e tem temas como fantasia medieval e terror. As imagens seguintes são de garotos ao redor de uma mesa, manuseando livros e cards, e um mestre narrando uma cena que se passa num cemitério, enquanto os jogadores declaram as ações de seus personagens. A voz em *off* diz que os jogadores tem que estar preparados para o desafio e os dados decidem o resultado das ações. Em seguida, a repórter aparece em frente à mesa de jogadores e afirma que o RPG não tem um número de participantes nem duração pré definidas, mas que há uma regra básica que proíbe qualquer contato físico. Ao afirmar que "é tudo na base da imaginação", a imagem corta novamente para uma ilustração de monstro. A reportagem exibe o depoimento de uma psicóloga, que reconhece que o jogo

tem sido usado como instrumento pedagógico, mas que é necessária cautela para não confundir fantasia e realidade, pois o jogo pode se associar a um distúrbio que a pessoa já tenha e levar a um delírio potencializado por drogas e bebidas alcoólicas. A reportagem é encerrada mostrando uma avó que fiscaliza o jogo de seus netos, uma atitude recomendada a todos os pais.

Figura 35 - Frame de matéria exibida no Jornal Hoje, em 03/07/2009, disponibilizada no site Youtube por um jogador de RPG

Esta reportagem explicita a ambiguidade referencial presente nas diferentes arenas em que as disputas do "caso Aline" giraram em torno dos jogos de RPG. Por um lado, a reportagem está atendendo a uma demanda dos jogadores, convictos de que o jogo

nada tem a ver com o crime. Por outro lado, a montagem de falas e imagens da reportagem em nada desmente a versão que vincula os jogos ao assassinato de Aline, a partir do transbordo da fantasia para a realidade. Informações sobre o estímulo à imaginação sobrepostas a ilustrações de monstros em chamas sugerem o tipo perigoso de imaginação estimulada. A cena que o mestre narra no exemplo da reportagem poderia muito bem ser uma narrativa da morte de Aline, pois menciona cemitérios e facas. Para muitos expectadores que acompanhavam o "caso Aline" pelas notícias, é possível a reportagem acabe por se configurar como uma confissão dos riscos e da culpa do RPG, semelhante à confissão dos acusados de Guarapari, que articula fragmentos das falas dos próprios jogadores em uma relação ambígua e lacunar de modo a permitir que se infira os malefícios do jogo. No dia de sua exibição, os jogadores participantes da reportagem foram criticados por outros jogadores pelas redes sociais, diante dessa interpretação possível.

Capítulo 3: Escalonamento do conflito do "caso Aline" – os sentidos do RPG em disputa

Neste capítulo, acompanho o escalonamento dos conflitos promovidos pelo drama social do "caso Aline". Exploro narrativas produzidas em arenas por mim denominadas mágico-religiosas e jurídico-políticas, para examinar o processo de demonização do crime, a partir de sua associação com os jogos de RPG e seus perigos imanentes, e a consolidação de uma leitura do assassinato de Aline como um sacrifício e uma crucificação. Por fim, discuto a ausência de uma narrativa alternativa do crime, que permitisse uma repercussão mais crítica e menos produtora de violências do "caso Aline".

O escalonamento dos conflitos para outras esferas

Como demonstrei por meio das notícias, a partir do "caso Aline" o RPG passa a ser um signo flexível para o florescimento de um imaginário de terror. É a partir desse signo flexível que se constrói a realidade da acusação e da representação dos crimes, como um ponto de referência para ancorar significantes – de outro modo dispersos - em um arranjo específico, formando um quadro interpretativo. Nesse sentido, a alteridade proporcionada pelos jogos de RPG, que são ligados por meio de tramas discursivas ao assassinato e ao satanismo, não é a de simples negação de um outro, pois engendram relações de poder-saber que produzem sentidos e sujeitos RPGistas, satanistas e assassinos. 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).

Noticiários impressos e veiculados audiovisualmente são lugares importantes da reiteração da alteridade do criminoso, aqui realçada por um imaginário sobrenatural. Estes sentidos e sujeitos produzidos em um discurso demonizante e criminalizante podem ser assim reconhecidos e, sobretudo, procurados por atores que se atribuem o papel de defesa dos valores vistos como ameaçados.

No drama social do "caso Aline", isso aconteceu na arena midiática, tal como analisado no capítulo anterior; bem como em arenas mágico-religiosas e jurídico-políticas, objetos desse capítulo. É possível identificar um processo dialético entre a intensificação da crise e as ações reparadoras do "caso Aline", a medida que são produzidos discursos e narrativas acerca do crime e do jogo que buscam contrariar-se mutuamente e por isso mesmo são mutuamente constitutivos.

É possível, nesse sentido, pensar a tensões nestas diferentes arenas de conflitos se configurando como ondas persecutórias aos jogos de RPG, disparadas por eventos significativos para o "caso Aline", e cristalizando em diferentes enunciados o estereótipo de jogo satânico e corruptor, que promove o contágio mimético violento. Este estereótipo tem como matéria prima discursos dos próprios jogadores de RPG, que muitas vezes ao tentar explicar seu hobby, mobilizavam imagens consideradas como carregadas de malefícios.

Nas arenas mágico-religiosas, o RPG entra no processo de reencantamento do mal, formando parte da "imagem obsessiva do complô montado contra a sociedade" (Ginzburg, 1989, p. 90-1) ao ser interpretado como meio de atuação do demônio na juventude. Por outro lado, estas respostas e contra-discursos também tinham relativo sucesso em circunscrever a descrição de seus oponentes. Revelam algumas das crenças que os jogadores têm acerca do RPG, tendo como resultado híbrido uma 'formação cultural de compromisso' (Ginzburg, 1989, p. 25).

RPGs e seus demônios

Alba Zaluar aponta para o crescimento de um discurso, encampado majoritariamente pelo campo evangélico pentecostal, que demoniza o criminoso,

tomando-o como encarnação de uma entidade diabólica. O bandido é oposto tanto a um espírito comunitário quanto ao cristão que segue com retidão os preceitos de Deus, pois escolhe a liberdade de praticar o mal (Zaluar, 1997, p. 120-1). A percepção de violência crescente e de deteriorização institucional fortalecem a sensação de risco.

> Se as pessoas não encontram nas esferas jurídicas e políticas as soluções para estes problemas, o medo e o sentido de um iminente colapso da ordem e da vida social as fazem procurar na religião e na privacidade, mais próximas a elas, o refúgio familiar e restrito para essa ameaçadora bola de neve. Neste processo, elas podem encontrar uma nova prisão e um novo perigo de conflagração: o diabo identificado no próximo (Zaluar, 1997, p. 131).

A partir do "caso Aline" no Brasil, uma série de leituras passam a identificar o demônio nos RPGs. A fantasia grotescamente diferente dos cenários e personagens fantásticos do RPG metaforiza riscos muito cotidianos, narrados diariamente nas "falas do crime" que circulam pelos veículos de comunicação, mas que parecem mais ameaçadores em suas propriedades de contágio violento tendo como veículo estes jogos apresentados de modo suspeito, quase obsessivamente. Esta epidemia de significados em torno do RPG produz um excesso descritivo, o investimento de uma economia de poder (Foucault, 1975; Taussig, 1987, p. 45), que inscreve uma mitologia naquele coletivo de jogadores, livros, dados e ilustrações. Nas notícias do "caso Aline" e das mortes de Guarapari, percebe-se a necessidade de procurar um tom sensacionalista, trazendo qualidades de um pesadelo ao caso e à investigação. A veiculação da história *bárbara* do assassinato de Aline provoca até hoje preocupação acerca dos jogos[46], o que levou a investigações e projetos de lei que tornam fato a relação entre RPG, satanismo e violência, criando histórias "verdadeiras", muito embora o tom excessivo seja capaz tanto de produzir o temor ou o horror quanto o ceticismo. Na indissociabilidade entre a experiência e sua expressão, as representações do terror da estudante "barbaramente assassinada" e "barbaramente violentada" mergulham na obscuridade epistemológica da

[46] Durante o mês de abril de 2012, a novela adolescente *Rebelde*, produzida pela *Rede Record*, tinha como trama um jogo de RPG de vampiro no qual os jovens protagonistas eram envolvidos por dois irmãos recém chegados à escola que ambienta o enredo. Na versão da novela, as missões dos personagens do jogo eram executadas na vida real dos personagens da novela, levando a confusões perigosas entre ficção e realidade. A morte de Ouro Preto é mencionada por um dos personagens, ao demonstrar preocupação com os rumos do jogo.

política de representação dos RPGs. Confirma-se uma versão de realidade a partir da notícia impressa e televisionada.

> 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 (Taussig, 1987, p. 51).

Nas tramas discursivas acerca do "caso Aline", a obscuridade se alimenta de leituras recortadas, realizadas na busca por indícios que pudessem compor a imagem cristalizada do RPG satânico e corruptor. Fairchild elenca alguns jogos - como *Vampiro, a Máscara* e *Arkanun* - que, por serem imbuídos de um cenário noir, com elementos como imagens de rituais, sacrifícios, anjos e demônios, forneceriam suporte e visibilidade para "enunciados de um discurso que situaria com êxito evidências de uma inclinação demoníaca pelo menos dessa vertente dos *role-playing games*". Alguns jogos parecem extremamente suscetíveis a este tipo de leitura, possibilitando a extração cirúrgica de enunciados de seu contexto subjuntivo de produção ficcional coletiva, para dotá-los de uma força ilocucionária concreta. Analisando o RPG brasileiro *Arkanun*, Fairchild afirma que:

> Há realmente alguns segmentos que poderiam ser lidos como afirmações de uma postura oposta às tradições do cristianismo. Para afirmar que existe uma relação entre livros de RPG e satanismo, de fato, talvez bastasse ler alguns trechos [...] – mas seria necessário, é verdade, ler *apenas* estes trechos. (Fairchild, 2007, p. 352)

Nesse sentido, há RPGs que efetuam apropriações de elementos cristãos e bíblicos, propondo uma leitura livre e orientando "o leitor a assumir uma leitura não-católica, não-evangélica, frente ao texto bíblico". Mesmo estes jogos, segundo Fairchild, possuem dispositivos que promovem uma leitura didática, ainda que veiculem conteúdos que não são compreendidos pelos currículos escolares. "Mas isto indica apenas que o discurso da escola, mais do que uma demonologia de caráter religioso, está presente nos role-playing games não apenas enquanto tema, mas de forma operatória" (Fairchild, 2007, *passim* p. 353-357).

Não cabe aqui retomar toda a análise de Fairchild sobre os esforços de escolarização do RPG no Brasil (2004; 2007), e sim indicar que estes esforços são

atraídos e acelerados pela força gravitacional do "caso Aline", a medida que novos atores sociais passam a produzir significados acerca do jogo e da morte de Aline a partir de diferentes lugares de enunciação. O jogo se torna um significante capaz de ser investido de significados que descrevem efeitos opostos dos afetos do jogo, pólos do "bem" e do "mal" entre o esclarecimento pedagógico e a loucura delinquente (Fairchild, 2007, p. 20), em que a juventude aparece como *locus* privilegiado de intervenção.

> O RPG colocou em cena um mal-estar: o mal-estar do crime, da transgressão do tabu, mas também o mal-estar do ensino, a constante sensação de que há na escola algo a se resolver. Nessa perigosa encruzilhada, encrustou-se no paradoxo de ser ao mesmo tempo redentor e blasfemo, virando pelo avesso o tecido de discursos que até então haviam caminhado ao lardo de sua rota. (Fairchild, 2007, p. 305)

Entre as pesquisas acadêmicas - seja em nível de iniciação científica ou de pós graduação - sobre os jogos de RPG ora realizadas no Brasil, grande parte delas focadas nas relações do RPG e educação, um elemento comum de justificativa do estudo do RPG se tornou o combate ao preconceito e ao obscurantismo, e a busca pela desmistificação e o esclarecimento dos jogos. Pesquisar, no tom de alguns trabalhos, torna-se antes um modo de defender os jogos do que de investigá-los a partir de uma metodologia. O "caso Aline" tornou-se um mote potente para a discussão de RPG e educação, que se tornou, por sua vez, um contra-discurso contra a imagem estereotipada de jogo satânico e corruptor.

No *I Simpósio RPG e Educação* em 2002, durante a mesa-redonda "A Leitura na Escola: problemas e soluções" - Jane Maria Braga Silva, que defendera mestrado sobre os hábitos de leitura e escrita entre adolescentes jogadores de RPG, respondeu a uma pergunta da platéia acerca da "perseguição judicial que o RPG sofre em algumas cidades".

> Quanto a essa questão da perseguição judicial, o assassinato lá em Ouro Preto teve repercussão nacional, e eles tentaram, digamos assim, colocar a culpa no RPG. Eu não sei em termos legais como anda esse processo. Eu escrevi algumas cartas, mandei a minha dissertação para o pessoal da Devir, que estava reunindo material para montar uma defesa. Em Juiz de Fora, a princípio, tivemos uma repercussão disso, mas logo em seguida tivemos um encontro de RPG no qual discutimos essa questão com jogadores, professores e pais. Existe lá todo um movimento de esclarecimento sobre o que é RPG. [..] Não temos quantificados dados sobre quem usa e como usa [RPG nas escolas]. Não há nenhuma informação a respeito disso, até mesmo para esclarecer essas questões que,

> às vezes, a mídia lança: "foi assassinado porque jogava RPG, foi o RPG que levou a essa violência". (in ZANINI, 2004, p. 274-5)

A realização do *I Simpósio RPG e Educação* em junho de 2002, as atividades da *ONG Ludus Culturalis* e a expansão das comunidades virtuais de jogadores deram fôlego à expansão da pesquisa e produção sobre RPG no âmbito acadêmico. Após o *I Simpósio de RPG & Educação – Palavra: Transformação e Conhecimento*, realizaram-se em São Paulo mais três edições. O *II Simpósio de RPG & Educação – O Lúdico e a Construção do Conhecimento* (março de 2003); o *III Simpósio de RPG & Educação – A Revolução da Palavra* (setembro de 2004); e o *IV Simpósio de RPG & Educação – RPG: educação, entretenimento ou violência?* (setembro de 2006, um pouco mais de um ano após o crime de Guarapari). Outros eventos discutindo RPG, educação e literatura foram realizados em Curitiba e no Rio de Janeiro no período.

De fato, foram jogadores e jogadoras de RPG, produtores de muitas das narrativas contrárias à interpretação cristalizada da morte de Aline como um ritual inspirado por jogos de RPG os responsáveis por repercussões dessas idéias no processo. Estes jogadores estavam claramente menos interessados em narrar o crime do que em defender a si e a seu *hobby*, por meio de argumentos que classificaram muitas vezes como sensacionalismo e ignorância a vinculação do RPG ao crime.

O jogador de RPG e publicitário Fabiano Denardin sintetiza as reações às primeiras notícias veiculadas sobre o "caso Aline", em uma carta publicada no site *Observatório de Imprensa* em 31 de outubro de 2001[47].

> **RPG e Mídia**
> **Apologia ao Satanismo? Onde?**
>
> [...]Começa uma caminhada difícil para todos os jogadores do país, alguns cujo único hobby é o RPG: explicar a seus conhecidos que ele não é um assassino em potencial por se divertir daquele jeito, que o jogo não tem nada a ver com bizarrices perpetradas por criminosos, ao contrário do que "a TV disse".
>
> Alguns se organizam, como a iniciativa dos sites <http://subversao.com/rpg>, <www.hardmob.com.br/>, <www.omelete.com.br>, <www.a-arca.com>. Outros aguardam para saber se vão poder comprar o próximo livro que queriam. Outros tratam de esconder seus dados de 6, 10 ou 20 lados, com medo de que, na próxima vez em que acontecer algo dessa natureza, seus dados possam ser confiscados pela polícia como "provas de crime". [...]

[47] Disponível online na URL http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/fd311020013.htm. Acesso em 01/06/2012.

Entrementes, a década de 2000, anos que sucederam a morte de Aline, trouxe uma expansão considerável no número de usuários e plataformas de comunicação na internet, o que contribuiu para a emergência de redes sociais e comunidades virtuais de jogadores, seja para falar do *hobby* seja para constituir redes de trocas voltadas para a investigação acadêmica e o uso pedagógico dos RPGs[48]. Por exemplo, surge em novembro de 2002 uma *mailing list* de nome "RPG em Debate"[49], inaugurada pelo autor de RPGs Luiz Eduardo Rincon. Nessa profusão de plataformas e redes sociais, é possível encontrar relatos de jogadores e jogadoras enfrentando acusações e suspeitas, relacionadas aos jogos, em ambientes como a escola, o trabalho e o núcleo familiar[50]. Notícias referentes aos poderes educativos do RPG parecem muitas vezes acompanhadas de notícias sobre seus perigos, muitas delas de repercussão muito fugaz em si mesmas, mas que repetem e atualizam enunciados sobre os jogos.

Uma das versões alternativas para o crime foi amplamente difundida por Marcelo Del Debbio, autor de livros de RPG como *Arkanun* e *Demônios, a Divina Comédia*, por meio de uma Carta Aberta da *Daemon Editora*[51]. O teor dessa carta é muito semelhante a uma mensagem postada pela jornalista Fernanda Lizardo - que em 2001 morava em Ouro Preto - na comunidade "Jogo RPG e não sou assassino" da rede social *Orkut*, em 7 de agosto de 2005. Del Debbio e Lizardo descreveram o assassinato de Aline como motivado por dívida de drogas, o que o conectava a outro cânone narrativo sobre criminalidade, violência e juventude. A carta de Del Debbio ofereceu versões também

[48] A internet se torna também *locus* de coexistência e por vezes de disputa dos grandes portais e colaboradores da "grande mídia", mas permitiu uma grande expansão de jornalistas, autores e outros usuários que se percebem como a nova mídia, que apresente frequentemente um discurso de que se rompeu o monopólio de informações, debates e de "furos" da mídia tradicional.

[49] A mailing list RPG em Debate < http://games.groups.yahoo.com/group/rpg_em_debate/> funciona até hoje, com momentos de participação dos membros mais ou menos intensa. Consta em sua descrição que "RPG em debate visa expor os diferentes usos e aplicações do Role Playing Game. Estamos aqui para debater idéias, encontrar soluções, descobrir novas aplicações e conhecer pessoas que encontraram no RPG uma nova ferramenta em seu trabalho". Foi uma das listas por mim observada no decorrer da pesquisa de iniciação científica PIBIC/CNPq "Roleplaying Games: Narrativas e Discursos" (2006/2007).

[50] Na minha pesquisa de Iniciação Científica, "RPG: Narrativas e Discursos", analiso o caso de um rapaz que ganhou um processo trabalhista contra sua ex-empresa, ao ser demitido por um chefe evangélico incomodado por ele jogar RPG e se recusar a rezar no ambiente de trabalho. O caso foi enquadrado como discriminação religiosa e o rapaz recebeu indenização.

[51] Esta carta está publicada no site da Editora Daemon, datada de 9 de novembro de 2001. A Carta, porém, faz referência ao crime de Guarapari, em 2005. Em outros websites pude encontrar versões da Carta que não continham a referência a Guarapari, o que me levou a acreditar que a carta original foi ampliada em 2005.

para as mortes de Teresópolis e Guarapari e se espalhou de modo viral pela internet, adquirindo um enorme valor de verdade amparado pela autoridade de seu autor. Em muitos web sites, blogs e redes sociais a publicação da carta foi acompanhada do título "o RPG não motivou nenhum crime no Brasil".

Estas novas versões acusaram os operadores do direito e os próprios assassinos confessos de Guarapari de tentar manipular as investigações e o processo, para além da ignorância e preconceito. Ao mesmo tempo, as novas versões foram recebidas com críticas, inclusive por parte de jogadores e jogadoras que ativamente defendiam os RPGs das acusações e que percebiam na versão que explicava a morte de Aline por dívida de drogas uma forma de atribuir à própria Aline a culpa por seu assassinato. As críticas, chamando a atenção para a frequência com que crimes de cunho sexual são atribuídos ao comportamento das vítimas, tiveram um impacto fraco diante da ânsia em defender o RPG e de jogadores e jogadoras diferenciarem-se de pessoas envolvidas em crimes. Em meio a discursos que recriam "nós" e "outros", o maior esforço não foi o de contestar fronteiras, mas de colocar-se do outro lado.

Sem visar oferecer uma explicação alternativa para os crimes, outra Carta Aberta foi divulgada em 19 de outubro de 2005 pelo então presidente da ONG Ludus Culturalis, Jaime Daniel Leandro Rodriguez Cancela, ao ser consultado pelo jornal *O Tempo* sobre a audiência para proibir jogos de RPG em Ouro Preto. A Carta de Cancela, e a própria ONG Ludus Culturalis exibem o confronto entre as muitas formas discursivas que surgem para encaixar a imagem do jogador de RPG, e notadamente a do "jogador endemonhado, capaz de cometer um crime por não saber como ler devidamente certos textos, e o professor à procura de recursos didáticos que lhe venha em auxílio" (Fairchild, 2007, p. 307). A Carta de Cancela, escrita não muito depois da de Del Debbio, divergia do tom desta ao conclamar jogadores e profissionais da educação a virem em defesa do hobby, que já fora proibido em Vila Velha e Guarapari. A Carta informava que pesquisas, eventos e oficinas estavam sendo "pacientemente" realizados[52] para informar "sobre a verdadeira prática do RPG". Não obstante, Cancela afirmou que:

[52] Fairchild (2007, p. 315) elabora uma cronologia dessas iniciativas de divulgação e defesa do RPG, bem como das publicações dos jogos no Brasil desde a década de 1980.

> Desde o caso de Ouro Preto, somos vítimas da ignorância, do aproveitamento da mídia para se promover e da má vontade de uns poucos segmentos da sociedade. Cada vez mais vão se acumulando casos de jovens que são proibidos de jogar por seus pais, insultados nas ruas e até perseguidos por pessoas obtusas, que se recusam a ouvir nossos argumentos e explicações.
>
> [...]Mostraremos que somos cidadãos de bem e que apenas queremos ter o direito de desfrutarmos de nosso hobby, assim como tantos outros brasileiros.
>
> Não podem julgar milhares de fãs de um jogo que está em nosso país há 15 anos por causa de dois ou três assassinos. Que não nos insultem comparando-nos a eles!

Cancela constrói assim duas oposições: jogadores de RPG "cidadãos de bem" X assassinos; e jogadores de RPG X pessoas obtusas. Fairchild (2007) trata do caráter de distinção, numa acepção bourdieusiana, que os jogos de RPG assumiram para os jogadores a partir das condições de sua chegada ao Brasil na década de 80. O autor recupera as narrativas consagradas de que o jogo se disseminara no Brasil a partir de estudantes que viajaram para os EUA e trouxeram os primeiros livros. Assim, de início o jogo teria como pré-condição alguma competência em língua inglesa e a possibilidade de trazer livros do exterior, bem como a disposição para se empenhar em adquirir os manuais, aprender as regras do jogo, formar e manter um grupo de jogadores interessados. Nas falas dos jogadores espalhadas pelas redes sociais na internet ou ao conversarem pessoalmente, as exigências para se jogar RPG muitas vezes se confundem com as habilidades que alegam que o RPG desenvolve: inteligência, maturidade, capacidade de discernimento, acompanhados do fator idade em alguns casos. Além disso, discutem-se maneiras certas ou erradas de se jogar RPG tratando de aspectos da prática do jogo, muitas vezes de modo muito subjetivo: fidelidade ao *leit motiv* de cada jogo; uso adequado das regras de um determinado RPG; criação da atmosfera adequada.

Contudo, após o "caso Aline" os jogadores de RPG perderam o monopólio do discurso sobre seu hobby. A floresta de símbolos de jogos narrativos de interpretação de papéis, em que jogadores experenciam mundos fantásticos criados por narrativas orais compartilhadas, é apropriada por linhas narrativas repletas de "falas do crime" que entretecem uma cultura de terror. Na produção de um terror mediado e midiatizado pelas narrativas,

> as culturas do terror são nutridas pelo entremesclar do silêncio e do mito, no qual a ênfase fanática no lado misterioso floresce através do rumor

> finamente tecido em teias de realismo mágico. Fica também claro que o vitimizador necessita da vítima a fim de criar a verdade, objetivando a fantasia no discurso do outro. (Taussig, 1993, p. 30)

As narrativas produzem tais teias ao conectar e reunir elementos em torno de alguns pontos, fora dos quais não se apresentaram caminhos alternativos para a interpretação do crime do "caso Aline" e que criaram uma matriz interpretativa para outros crimes, como os assassinatos em Guarapari. Em meio às controvérsias, emergiram crenças de diferentes atores sobre o que deve ser a fronteira entre fantasia e realidade, diversão e jogos, aprendizado e perigo. Tais crenças foram mobilizadas estrategicamente entre divergências perenes e o decurso dos eventos.

Na clássica definição de Johann Huizinga (1939), jogo é uma atividade desenvolvida em um espaço-tempo extraordinário – separado do cotidiano - regido por intensidades agonísticas, em que se disputa alguma coisa e/ou se representa alguma coisa. 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. Afinal, cada jogo estabelece um modo específico de indeterminação, às vezes aleatório (rolagem de dados, cartas embaralhadas, etc.), bem como as consequências de seus múltiplos resultados. Porém, o risco presente na trama das narrativas que relacionam a morte de Aline aos jogos de RPG 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, símbolos e os riscos agonísticos que sua arbitrariedade promove. A percepção constitutiva de jogo como risco, risco incircunscrito, faz aflorar imagens dos riscos cotidianos no imaginário, em sua dupla aparência de imprevisibilidade e arbitrariedade.

Demonização dos jogos de RPG: arenas "mágico-religiosas"

Várias versões do "caso Aline" contam que a primeira relação aventada entre RPG e o crime foi feita por um dos acusados, nos eventos imediatamente subsequentes à morte de Aline. Diante de um corpo morto brutalmente e encontrado em um cenário misterioso - um cemitério, local intermediário entre o espaço social dos vivos e dos

mortos -, um dos rapazes acusados teria comentado na delegacia, no contexto do procedimento de reconhecimento do corpo, que o crime "parecia coisa de RPG".

O jogo de RPG que foi apontado como o inspirador do ritual em que Aline teria sido assassinada é justamente *Vampiro, a Máscara*[53], no qual jogadores e jogadoras interpretam personagens vampiros em uma versão sombria do "mundo real", denominada *Mundo das Trevas*, na qual os vampiros vivem ocultos em meio à humanidade e aos dilemas das sociedades humanas e vampirescas. A capa do livro básico do jogo imita o mármore de um túmulo com uma rosa vermelha depositada, e a ficha de personagem de *Vampiro* é emoldurada por uma ilustração que alude grades de cemitério.

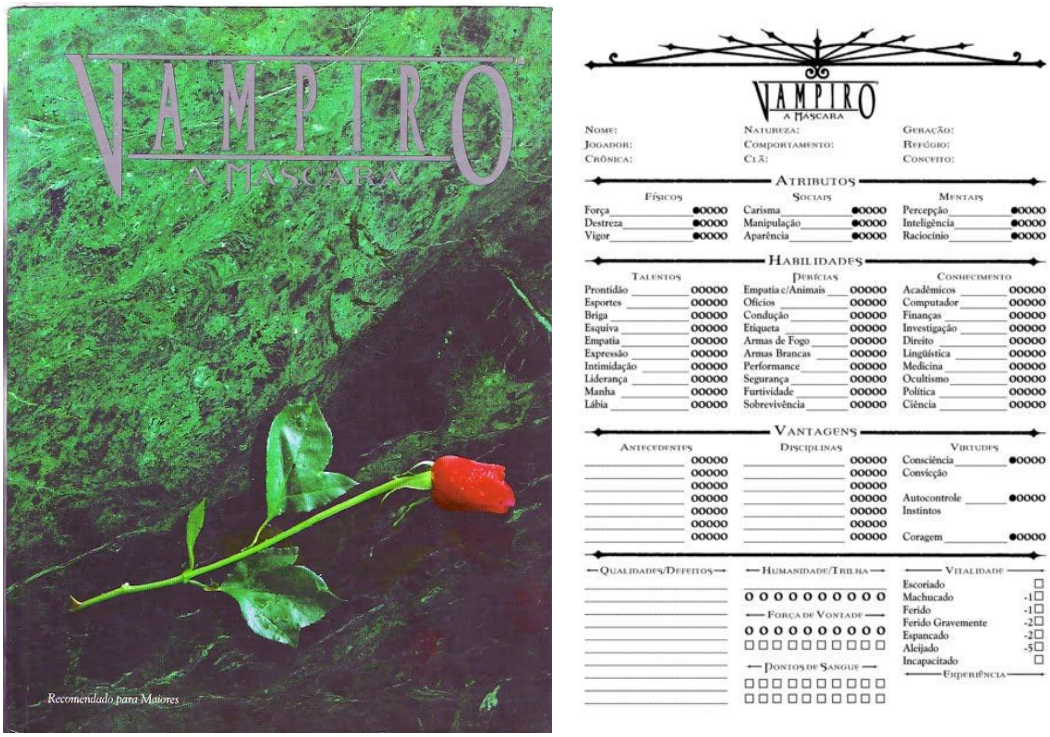


Figura 36 - Capa e ficha de personagem de Vampiro, a Máscara, 3a edição

Fairchild salienta que temas bíblicos estão presentes *ipsis literis* tanto nos textos quanto nas ilustrações dos manuais de *Vampiro, a Máscara*, embora de modo a "secularizar uma bateria de indicativos da tradição cristã", de modo que:

> não é por acaso, então, que no ribombar dos acontecimentos em Ouro Preto o *Livro de Nod* [um manual suplementar para Vampiro] será referido como

[53] REIN-HAGEN, Mark. (1991) *Vampiro: a Máscara*. São Paulo: Devir Livraria, 1994 (2ª edição).

> "bíblia satânica", e há de se admitir que a leitura do material sustente ao menos o primeiro termo do binômio (Fairchild, 2007, p. 337).

Contudo, não é *Vampiro* o único RPG manipulado pelas narrativas que associam o jogo à criminalidade e à morte de Aline. O "caso Aline" encontra seu precedente em outro crime de menor repercussão midiática, ocorrido cerca de um ano antes, em Teresópolis, RJ. Alguns dias após a morte de Aline, a mãe de uma jovem morta no crime de Teresópolis enviou uma carta ao portal do *Observatório de Imprensa*[54], na qual discorreu sobre o comportamento violento dos jovens, descrevendo o RPG *GURPS (Generic Universal RolePlaying System)*[55] como um jogo que ensina técnicas de combate e magia, que leva jovens a perderem o controle e entregarem-se à fantasia.

> **RPG E MÍDIA**
> **O RPG leva ao crime**
>
> [...] é um jogo violento e estimula nos mais sensíveis seus instintos. Não são apenas palavras de uma mãe que deveria pelo menos ser respeitada em sua dor, mas de personalidades como Bob Larson, renomado escritor e apresentador da Coalizão Nacional sobre violência na TV, Isaac Beonevwits, bruxo renomado que escreveu um livro ensinando os jogadores a mudar-se do jogo para a feitiçaria verdadeira, tamanha a semelhança entre o jogo e a magia.
>
> Bem, esperemos que a polícia chegue a uma conclusão sobre os fatos. Isto não trará nossas filhas de volta, mas pelo menos servirá de exemplo para outros jovens incautos. Só lamento que a minha filha tenha entrado de "gaiata", pois se realmente foi uma vítima foi inocente, pois não jogava RPG e nem freqüentava rituais de magia. [...]

A morte de Aline em 2001, tal como a das garotas assassinadas um ano antes em Teresópolis, foi assim unida a uma sequência de casos trágicos associados aos jogos de RPG, o que torna a hipótese de ritual macabro mais verossímil para os operadores do direito que investiram nessa linha de investigação. Assim como na descrição das ondas persecutórias em Ginzburg (1989, p. 68), produziu-se um prolongamento em retrocesso da cadeia explicativa a fim de chamar a atenção para os elos mais próximos do contexto do "caso Aline". Esta associação pode ser traçada de volta aos anos 80 do século XX, nos Estados Unidos, país em que os primeiros jogos de RPG foram criados.

Nesse contexto surgiu a associação *Bothered About Dungeons and Dragons (BADD)* [Perturbados por *Dungeons and Dragons*, cuja sigla em inglês remete à palavra

[54] Carta publicada no *Observatório de Imprensa* em 31 de outubro de 2001. Disponível online na URL http://observatoriodaimprensa.com.br/news/showNews/fd311020014.htm

[55] JACKSON, Steve. (1986) *GURPS – Generic Universal Roleplaying System*. São Paulo: Devir Livraria, 1991. 1ª. edição.

"bad" – "mau"], criada em 1983 pela norteamericana Patricia Pulling, que atribuía ao RPG *Dungeons and Dragons*[56] a causa do suicídio de seu filho Irving, em 1982. Pat Pulling escreveu o livro *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children For Satan?* [A Teia do Demônio: Quem Está Atocaiando Seus Filhos Para Satã?] (Vital Issues Press, 1989) no qual discorreu sobre os males causados aos jovens pelos jogos de RPG e outras formas de "entretenimento violento". Uma das várias respostas às acusações de Pulling foi o desenho animado *Dungeons and Dragons*, criado em 1984 e popularizado no Brasil ao longo dos últimos 20 anos pelas exibições matinais na *Rede Globo de Televisão* com o título nacional de *Caverna do Dragão*. É ainda possível encontrar disputas acerca das narrativas da trajetória de Pulling e sua associação BADD em inúmeros sites, fóruns virtuais e portais como a *Wikipedia*, ora utilizando-as para endossar as advertências contra os jogos de RPG, ora descrevendo-as como pânico moral obscurantista.

Nos Estados Unidos, estas associações entre RPG, satanismo e violência parecem ter se arrefecido. Isto foi afirmado em um bate-papo promovido por blogs de RPG com Ethan Skemp, um dos autores da editora *White Wolf* responsáveis pelos jogos de RPG da linha *Storyteller*, a qual pertence o *Vampiro, a Máscara*. O bate-papo, realizado em um evento de Helloween em 2008 do qual participei, está disponível em formato de texto na internet[57].

> **Fred da Costa:** Aí nos Estados Unidos, e mais especificamente na White Wolf, vocês andam tendo problemas com pessoas que tentam associar indevidamente o RPG ao satanismo ou à violência?
> **Ethan Skemp:** De jeito nenhum! A onda satanista perdeu bastante fôlego na década de 1980 e, fora alguns homicídios sensacionalistas na década de 1990, na linha 'o cara acha que é um vampiro', grande parte das pessoas irracionais agora passou a pegar no pé dos videogames. Muito mais gente joga *Grand Theft Auto* do que um dos nossos jogos, infelizmente. Então, as coisas andam bem tranqüilas. [...]
> **Leo Marengoni:** As tais associações indevidas desapareceram sozinhas ou as editoras de RPG fizeram alguma coisa para se livrar delas?
> **MC Zanini:** (Aqui no Brasil estamos passando por algo parecido com o que vocês enfrentaram aí nos Estados Unidos na década de 1980.)
> **Ethan Skemp:** Bom, eu era bem jovem quando a onda satanista arrefeceu. Acho uma pena que vocês estejam enfrentando problemas semelhantes. Em grande parte, creio que foi uma questão de tempo. Lembro que os livros de

[56] GYGAX, Gary e ARNESON, Dave. (1974) *Dungeons and Dragons.* No Brasil, os jogos do *Dungeons and Dragons* foram lançados pela Grow, em formato de caixa. A segunda edição, *Advanced Dungeons and Dragons*, saiu em formato de livros manuais e teve versão brasileira pela Editora Abril em 1994.
[57] "Bate-papo com Ethan Skemp, da White Wolf". In: *RPG Online*. Disponível na URL http://www.rpgonline.com.br/entrevistas.asp?id=1277 (acesso em 01 de maio de 2012).

> D&D se livraram de todas as referências a 'demônios' e 'diabos' na época (mas agora estão de volta). Portanto, algumas medidas foram tomadas. Muitos de nossos fãs se opuseram às associações indevidas entre Vampiro e assassinato simplesmente comportando-se como bons cidadãos e chamando a atenção das pessoas para esse fato. A Camarilla [o fã-clube oficial do Mundo das Trevas] fez um bocado de filantropia e divulgou bastante esse trabalho. Infelizmente, ainda havia o problema de que essas ligações indevidas eram a resposta 'fácil', e as pessoas às vezes preferem o 'fácil' ao 'certo'. Mas existem pesquisas que mostram não haver nenhuma relação especial entre RPG e violência e, para ser franco, são tantos os bons cidadãos RPGistas que, proporcionalmente, as pessoas violentas que por acaso também jogam RPG são muito mais raras do que, por exemplo, os torcedores de futebol violentos. Infelizmente, não acredito que exista uma solução mágica. Seria ótimo se houvesse, mas é muito mais difícil demonstrar a inexistência de uma ligação real do que retratar uma conexão imaginária. Por isso, agüentem firme!

Nos anos 2000, os argumentos de Pulling foram reencontrados no Brasil, assumidos pelos operadores do direito responsáveis pelos casos de Ouro Preto e Guarapari, bem como por diferentes atores do campo evangélico pentecostal brasileiro, que encontraram nos jogos de RPG a materialização do mal cotidiano, cujo domínio e enfrentamento é constitutivo de suas práticas. Na forma contemporânea de sua Teologia da Guerra Espiritual, pregam que o demônio é um ser que age nesse mundo, revela-se de várias maneiras e é responsável pela vida errada daqueles sob sua influência, que muitas vezes o veneram sem o saber. Nesse sentido, os relatos de conversão enfatizam menos o arrependimento do que a libertação (Mariz, 1997, p. 50-56). O "caso Aline" tornou-se parte e mola propulsora de uma agenda pentecostal que se espraiou para as arenas jurídico-política e midiática, nas quais os jovens são objeto de intervenção para libertação.

Nas redes sociais, RPGistas relataram frequentemente que seus familiares ouviram "pastores" advertindo contra o jogo. Em 2005 surgiram publicações de editoras evangélicas explicitamente atribuindo os jogos de RPG às forças do mal, retratando os jogos como formas de corrupção dos jovens. Como exemplos, houve artigos publicados por Julio Severo, livretos impressos e em formato digital e uma história em quadrinhos publicada pela *Revista Cristã*.

Julio Severo era colaborador do "Jesus Site" e da *Revista Cristã*, sediada em Contagem, Minas Gerais. Em artigos como "Entretendo-se com a Escuridão"[58], Severo

[58] Revista *Defesa da Fé* - nº 61 - ano 8 - outubro de 2003 e versão enviada ao *JesusSite* pelo autor, publicada em 23 de fevereiro de 2004

alertou seus leitores acerca do potencial de causar obsessão e vício dos jogos de RPG, uma característica que seria comum a todos os jogos – ou aos jogos de azar, aos quais o RPG por vezes é ligado por conta de suas ferramentas aleatórias (cartas, dados...). Mas a especificidade do RPG seria configurar-se como veículo de mensagens subliminares. Severo ilustra seus artigos com narrativas sobre jovens de famílias evangélicas que mesmo assim haviam sido vitimados pelos jogos e levados a praticarem bruxaria.

Além dos web sites e revistas, um livreto que pode ser encontrado em livrarias evangélicas é *RPG Rolyplaying Game – uma diversão perigosa que pode envolver demônios, assassinos e todo o reino das trevas*, escrito por Tony Glin com apresentação do professor Cláudio Rufino, identificado como atuante no movimento de Evangelismo Estudantil, líder do Movimento Nacional contra a Pornografia (fundado em 2007 após a publicação deste livro) e autor de boa parte dos livros da Editora Grei. Na apresentação do livro, Rufino diz ter se interessado por RPG após as notícias criminais, já que se interessa por "tudo que diz respeito às ações do reino das trevas contra a juventude" (2005, p. 07) e foi primeiramente chocado pelas ilustrações violentas dos livros, para depois constatar que seu conteúdo todo era macabro. Rufino afirmou na introdução o livro um alerta sobre "as artimanhas satânicas por trás deste jogo" e pede que o divulguem para o bem de toda a sociedade. A conclusão do livro tem o mesmo tom, atribuindo a Satanás a origem dos jogos e de uma série de discursos inteligentes e científicos sobre males como o aborto, o homossexualismo (sic) etc. O autor atribui ao livro e seus leitores a tarefa de desmascarar Satanás e suas seduções.

O livro *RPG Rolyplaying Game – uma diversão perigosa...* é estruturado em pequenos capítulos, que terminam sempre com a citação de algum versículo bíblico. Há uma pequena bibliografia com livros de interpretação da Bíblia, um livro específico sobre o perigo dos RPGs e o web site da revista especializada em RPG *Dragão Brasil*, referida em diversos capítulos. Desde a introdução, constroem-se argumentos que apontam para os distúrbios psicológicos causados pelo RPG e o excesso de tempo que a ele dedicam os jogadores. Os benefícios pedagógicos dos jogos são questionados a partir dos casos de crimes ligados ao RPG noticiados pela mídia, elencando ainda crimes cometidos como conseqüência dos jogos e não noticiados, como agressões, estupros, adultérios, etc. Diz-se que o RPG torna-se um estilo de vida e provoca conflitos entre famílias e jogadores,

pois estes passam a valorizar mais o grupo de jogo e a fantasia do que seus familiares. O livro empreende uma reiteração da vinculação entre RPG, satanismo e assassinato; tornando-se cada vez mais enfático na atribuição do jogo às forças demoníacas ao longo dos capítulos.

Os breves capítulos do livro mesclam descrições e leituras dos jogos com alertas sobre pontos específicos de riscos que os RPG trazem. Estes alertas tem um cunho psicológico, pedagógico e também espiritual, confrontando diferentes aspectos do RPG com os cuidados de si que se deve ter para não se perder com más companhias ou seres sobrenaturais. Cada capítulo é a descrição de um aspecto dos RPGs, cujas trevas se podem se alastrar para as diferentes dimensões da vida. "rituais praticados durante uma aventura de RPG são portas abertas para os espíritos das trevas influenciarem sutilmente, os quais viabilizam uma constante opressão maligna em suas mentes" (Glin, 2005, p. 57).

Entre as advertências, afirma-se que a interpretação de personagens sombrios pode causar a perda da própria personalidade e os combates previstos pelas regras do jogo seriam formas de se embriagar de violência. O mestre passa a ser o agente corruptor, que afasta de Deus. O livro afirma que os riscos do RPG podem até mesmo envolver quem não é praticante, porque todos podem se tornar personagens não jogadores (Glin, 2005, p. 30). As alegações dos acusados de Guarapari endossam os argumentos de que as vítimas seriam as tais personagens não jogadores. O capítulo 12 do livro lista tragédias reais envolvendo o RPG, datando o assassinato de Ouro Preto em 2003, e citando também o crime de Guarapari e a decisão do Ministério Público de proibir *Vampiro*, *Demônios* e *Iluminatti* (de fato, a Ação Civil Pública fora indeferida). A lista menciona também tragédias que teriam acontecido nos Estados Unidos graças ao *Dungeons & Dragons*, como o suicídio do filho de Pat Pulling.

Outra publicação evangélica contrária ao RPG tornou-se bastante conhecida por jogadores através da internet. A história em quadrinhos "Mestre só Jesus" foi publicada na seção "Crianças" da *Revista Cristã* e posteriormente escaneada. Ao contrário da capa do livreto, a história em quadrinhos é desenhada em cores vivas e traços infantis. Um grupo de crianças - que inclui um menino loiro, um menino negro, uma menina loira e um menino branco de óculos – jogam bola de gude até verem um garoto branco, careca e sardento, vestindo uma camiseta preta de caveira, correr com um pau atrás de um

cachorro. O menino loiro, Davizinho, detém o menino de preto que persegue o cão e pergunta o porquê de seu gesto. O menino de preto responde que fez o que lhe foi ordenado por seu mestre de RPG, e conta às outras crianças "uma história muito estranha" sobre as coisas que seu mestre lhe manda fazer. As crianças respondem dizendo que tem um mestre muito melhor, que é Jesus. Explicam ao menino de preto que Jesus traz a paz e a alegria, a salvação e não quer que se maltrate os animais. A história termina com o menino de preto abrindo seu coração para Jesus e ficando amigo do cachorro. Na mesma página, há um jogo desenhado em que se deve descobrir qual dos caminhos conduz Davizinho à igreja. A revista concede assim aos jogos o poder de ensinar.

Ilustrações e Texto Denver Oliveira

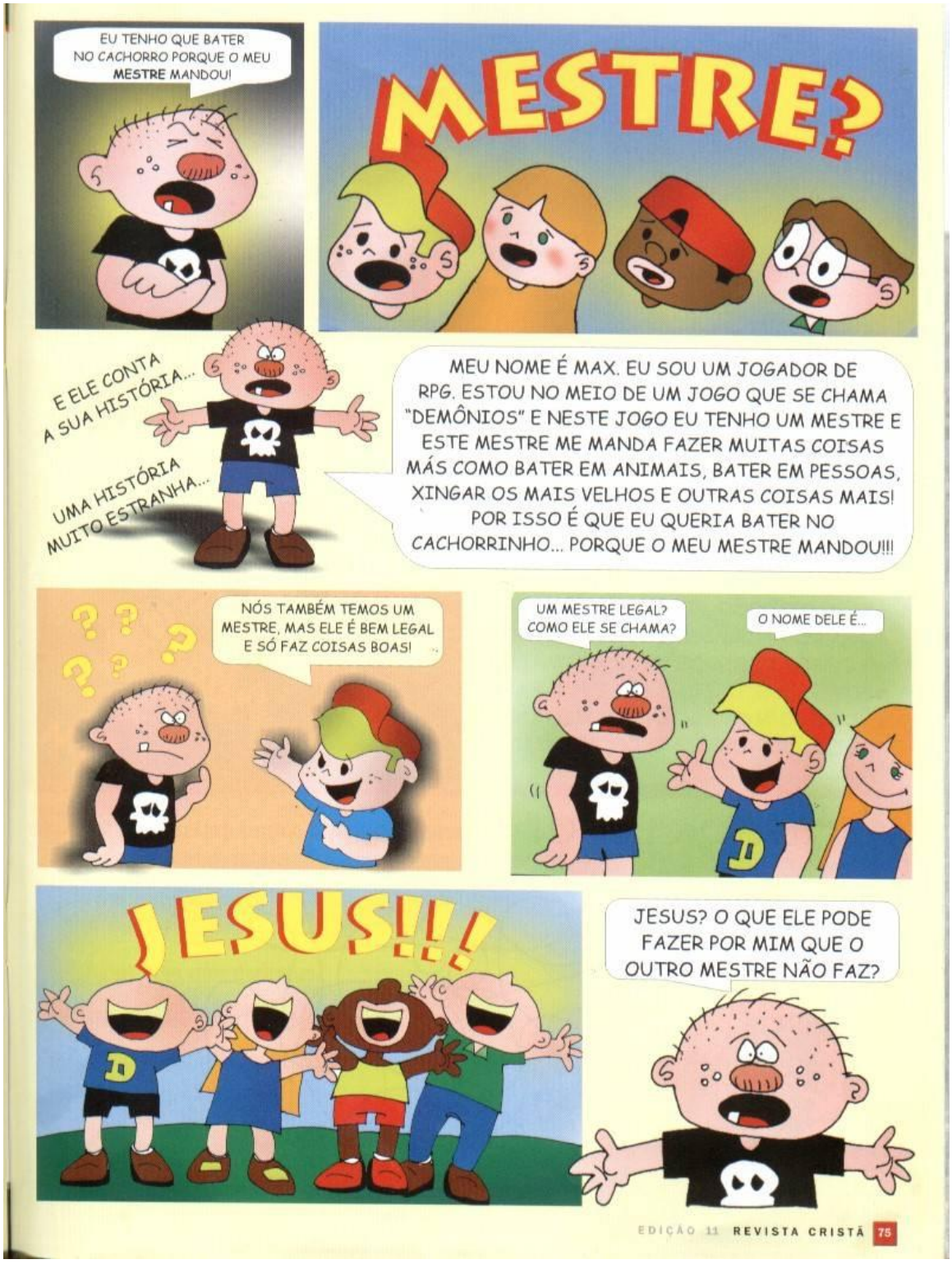
revistinha CRISTÃ

A Revista das Crianças

Olá amiguinhos!!!
Estou de volta com mais uma história com a minha turma! Espero que vocês se divirtam e aprendam mais um pouco.
Vamos lá?
Que Jesus nos abençoe!!!

Davizinho e sua turma em:

Mestre, só Jesus!


EU TENHO QUE BATER NO CACHORRO PORQUE O MEU MESTRE MANDOU!
MESTRE?
E ELE CONTA A SUA HISTÓRIA...
UMA HISTÓRIA MUITO ESTRANHA...
MEU NOME É MAX. EU SOU UM JOGADOR DE RPG. ESTOU NO MEIO DE UM JOGO QUE SE CHAMA "DEMÔNIOS" E NESTE JOGO EU TENHO UM MESTRE E ESTE MESTRE ME MANDA FAZER MUITAS COISAS MÁS COMO BATER EM ANIMAIS, BATER EM PESSOAS, XINGAR OS MAIS VELHOS E OUTRAS COISAS MAIS! POR ISSO É QUE EU QUERIA BATER NO CACHORRINHO... PORQUE O MEU MESTRE MANDOU!!!
NÓS TAMBÉM TEMOS UM MESTRE, MAS ELE É BEM LEGAL E SÓ FAZ COISAS BOAS!
UM MESTRE LEGAL? COMO ELE SE CHAMA?
O NOME DELE É...
JESUS!!!
JESUS? O QUE ELE PODE FAZER POR MIM QUE O OUTRO MESTRE NÃO FAZ?
EDIÇÃO 11 REVISTA CRISTÃ 75

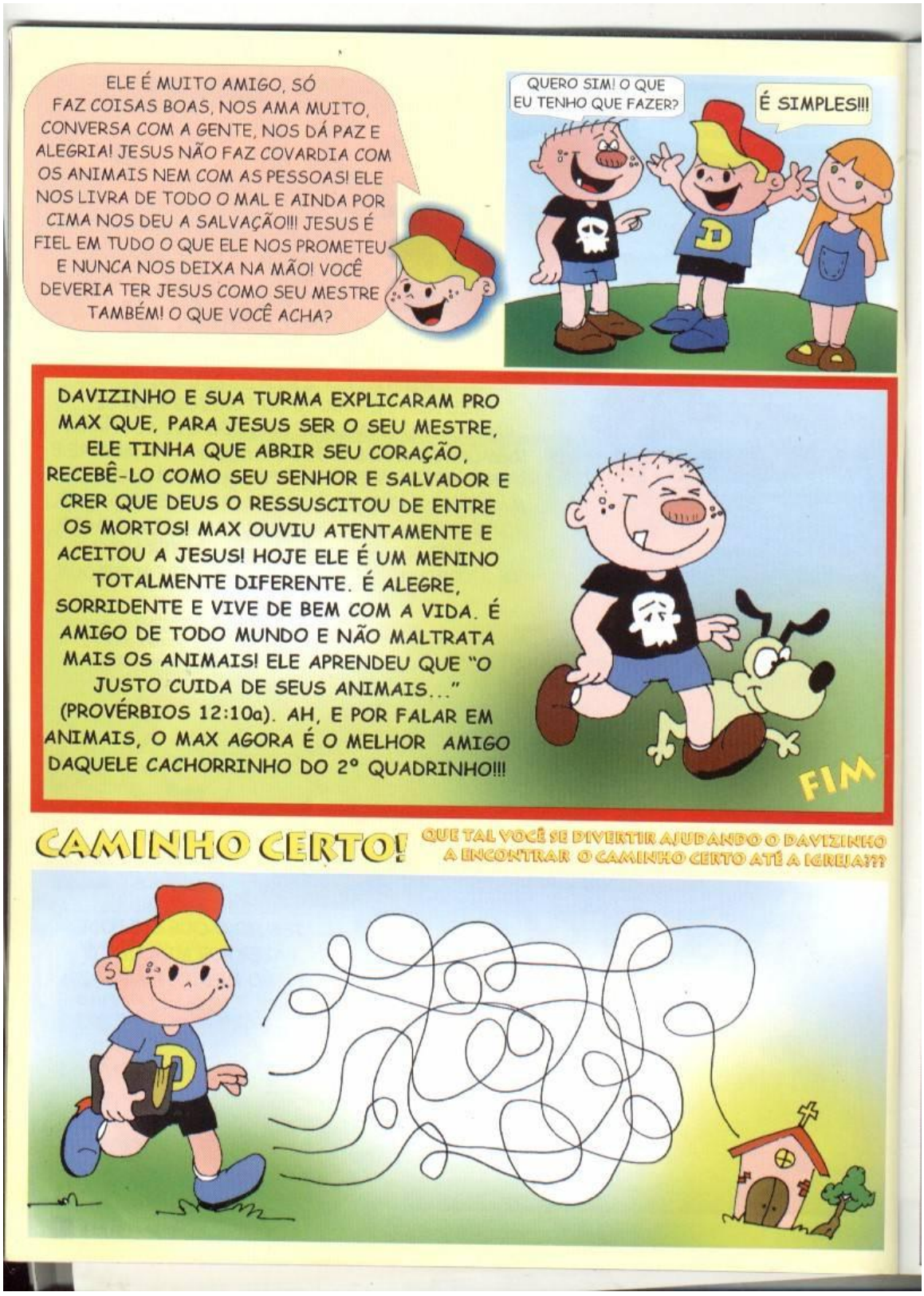


Figura 02 - Revista Cristã, edição 11, pp 74-76

Ambas as publicações dão um grande peso à figura do Mestre de RPG, seja colocando-o a serviço das trevas seja contrapondo-o ao verdadeiro mestre dos evangélicos, Jesus. O papel do mestre parece ser ensinar, agenciar os afetos que o jogo pode causar. Isto é familiar ao discurso dos educadores, que aproximam o papel do mestre de RPG com o do professor escolar (Fairchild, 2007). Os alertas sobre confusão de papéis engendra também argumentos de purificação entre os jogadores, esforçando-se por separar quem confunde ou não fantasia e realidade. Estas necessidade e capacidade de separação entre ficção e realidade foram as principais alegações dos jogadores em defesa do RPG quando instados a se pronunciar sobre o "caso Aline". Eles afirmam sua consciência de estarem produzindo histórias fictícias, pois fruto da imaginação, e circunscritas ao contexto de sessão de jogo, enquanto a mídia, os evangélicos e os operadores do direito produziriam histórias que acreditavam ser verdadeiras, mas eram fictícias, porque fruto do equívoco e do engodo. Na fronteira entre a ficção e a realidade, entendimentos sobre semelhança e mimese.

No julgamento do "caso Aline", houve uma dupla transposição na narrativa de acusação, que opera do mesmo modo nas arenas mágico-religiosas e jurídico-políticas. Esta transposição pode ser desmembrada em dois momentos. Em primeiro lugar, foi preciso tornar intercambiáveis os termos e imagens dos jogos de RPG e das leituras construídas da cena do crime como um ritual macabro de crucificação, ao identificá-los como semelhantes.

Em "A Doutrina das Semelhanças", Walter Benjamin fala da importância fundamental do olhar lançado à esfera do semelhante.

> "Porém esse olhar deve consistir menos no registro de semelhanças encontradas que na reprodução dos processos que engendram tais semelhanças. A natureza engendra semelhanças: basta pensar na mímica. Mas é o homem que tem a capacidade suprema de produzir semelhanças" (Benjamin, 1933, p. 108).

A imitabilidade, a faculdade mimética ancestral da humanidade, traz consigo prescrições para o manejo de uma semelhança preexistente. Benjamin porém afirma que o momento de percepção de semelhança, que é decisivo, ocorre em um instante, num relampejar. Perpassa veloz e não pode ser fixado, embora possa ser recuperado. Esta semelhança tem um caráter extra-sensível, percebida na própria capacidade mimética de

linguagem. “A escrita transformou-se assim, ao lado da linguagem oral, num arquivo de semelhanças, de correspondências extra-sensíveis” (Benjamin, 1933, p. 112). O ato de leitura, por sua vez, pode contemplar dois componentes, a leitura profana do texto literal e a leitura mágico-mimética que capta as semelhanças extra-sensíveis.

Argumentei no capítulo 2 que a percepção de semelhança entre a cena do crime em Ouro Preto e a crucificação de Cristo encerrava também a diferença abrupta dos sinais invertidos, da violência sagrada e sacrifício divino redentor que se torna violência dessacralizada e sacrifício humano criminoso. Esta oposição aproximou a cena do crime dos jogos de RPG, criando uma relação analógica de homologias, facilitada pelas inversões mitológicas que o RPG *Vampiro a Máscara* propõe em seu universo ficcional. Trata-se de um jogo no qual os jogadores e jogadoras interpretam pessoas que se transformaram em vampiros, tornando-se parte da linhagem da Caim, o primeiro vampiro que teria sido amaldiçoado por Deus após matar seu irmão Abel. Cada personagem revive a maldição original ao ser transformado por outro vampiro em um processo denominado “abraço”, no qual seu sangue seria drenado e substituído pelo sangue amaldiçoado do vampiro criador. O jogo propõe uma temática de “horror pessoal” em um cenário punk gótico, no qual os personagens vivem no tênue equilíbrio de terem um passado humano e conviverem em meio à humanidade, e sentirem a urgência de se alimentarem de sangue e sucumbirem a um frenesi bestial. Efetivamente, as tramas dos jogos de *Vampiro* acabam se voltando muito mais à política da sociedade vampiresca descrita pelo jogo ou a enredos de ação, nos quais os superpoderes dos personagens vampiros são muito mais mobilizados que seus dilemas morais[59].

Produzir semelhanças entre a morte de Aline e o “abraço” no RPG Vampiro exige que se faça uma leitura literal e estratégica de elementos do jogo, subtraindo elementos dissonantes de ambas as cenas. Pode-se assim manejar as semelhanças operando a mimese, fazendo com que a leitura aja sobre os elementos decifrados. A mimese efetuada pelas narrativas acusatórias ao RPG fetichiza o jogo, atribui-lhe agência e, ao fazê-lo, torna-se capaz de manejar os sentidos do próprio jogo. A faculdade mimética é “a

[59] Faço estas afirmações da perspectiva de jogadora e mestra de *Vampiro* há 14 anos, bem como a partir das minhas observações etnográficas com o grupo de live action de *Vampiro* “Refúgio dos Ventos”, entre 2005 e 2006. O debate sobre este desvio temático de *Vampiro* é muito presente entre os jogadores e autores de jogos. Considera-se que a sua reformulação para *Vampiro, o Réquiem* e o Novo Mundo das Trevas, em 2004, teria por objetivo devolver o jogo ao “horror pessoal” e a uma proposta mais narrativista.

natureza que a cultura usa para criar uma segunda natureza, a faculdade de copiar, imitar, criar modelos, explorar diferenças, entregar-se e tornar-se Outro. A magia da mimese reside em desenhar uma cópia dos atributos e poderes do original, ao ponto em que a representação pode até mesmo assumir estes atributos e poderes" (Taussig, 1993, p. xiii).

Taussig propõe, em seu diálogo com Benjamin e James Frazer pensar a mimese e a alteridade como interdependentes, não primitivas e não "civilizadas", mas emergentes no primeiro contato (Taussig, 1993, p. 72). No contexto desta pesquisa, temos o contato entre RPG e certo discurso mágico-religioso, predominantemente pentecostal. A origem da faculdade mimética está relacionada à arte e a política e, no contexto das violências coloniais, foi utilizada pela "civilização" para simular uma selvageria imaginada para poder dominá-la ou destruí-la (Taussig, 1993, p. 83-87). Isto cria um "espaço entre", permeado pela tensão "entre mimese e alteridade, na qual está longe de ser fácil dizer quem é o imitador e quem é o imitado, o que é cópia e o que é o original" (Taussig, 1993, p. 78).

Rafael Vasques argumenta em sua dissertação de mestrado, "As potencialidades do RPG na educação escolar", que parte das acusações aos jogos de RPG pressupõe a crença na existência e na eficácia da magia (Vasques, 2008, p. 54). Além disso, acusar jogos de RPG de fazer jogadores perderem a capacidade de distinguir fantasia e realidade vivida não levaria em conta a racionalidade existente na própria fantasia, racionalidade capaz de aguçar a fantasia e não de se obscurecer por ela (Vasques, 2008, p. 38). Vasques considera que os RPGs se filiam a um pensamento científico, baseando-se em taxonomias, técnicas, cálculos e reprodutibilidades. RPGs afastam-se assim do pensamento religioso, que manteria uma crença na magia, mas não a consideraria eticamente viável pela exigência do ordenamento cotidiano em um sentido ético universalista. de modo a entrar em conflito com ele. Em sua análise, Vasques lança mão do conceito de desencantamento do mundo weberiano para afirmar que os RPGs sistematizam a imaginação, desencantando um terreno no qual o pensamento religioso ainda poderia exercer uma grande influência.

> O antigo campo explicativo da religião, o real, passa a ser dominado pelo capitalismo e pela necessidade de desenvolvimento de suas técnicas e tecnologias. A ciência torna-se hegemônica enquanto discurso de explicação de mundo que possibilita a compreensão e a reprodução das forças produtivas. O

> pensamento cientistas, poetas, filósofos, etc. religioso é "obrigado a retirar-se" no irracional, no imaterial, enfim, no espiritual. Este movimento de passagem da hegemonia do pensamento religioso, do campo material para o espiritual, auxilia-nos a compreender a sua preocupação com o RPG, afinal este último desenvolve-se também na última esfera hegemônica da religião, pois, entre outros temas, lida com assuntos (talvez poderíamos até mesmo chamar de matérias-primas) exclusivos desta. Um dos exemplos é a criação de fichas de personagens para quantificar o poder de deuses de diferentes panteões (REDMAN, WILLIAMS, WYATT, 2004). Com a quantificação e a racionalização do poder divino, cria-se, por intermédio do cálculo e das tabelas, a possibilidade de comparar figuras de diferentes mitologias. Há um esforço para se empreender uma universalização e sistematização das manifestações mágico/religiosas com a finalidade de se permitir a criação de histórias de RPG. (Vasques, 2008, p. 59-60)

O RPG, na análise de Vasques, realizaria a quantificação e representação comparativa de sujeitos, mitos, religiões e valores morais (como a escala de "Humanidade" do RPG Vampiro, a Máscara) para fins lúdicos, esvaziando-os de mistério e transcendência. Vasques ainda situa o RPG como produto de um romantismo anticapitalista, afirmando:

> Consideramos o RPG como um produto de uma sociedade que, frente às mudanças ocorridas pelo desenvolvimento do mundo, luta para manter sua autonomia frente a massificação e que defende seu direito inalienável de imaginar, mesmo que assimilando o modo de pensamento moderno, racionalista e desencantado. (Vasques, 2008, p. 75)

Creio que há muitas problematizações a serem feitas na análise de Vasques, como considerar como coexistentes os opostos que ele recupera de Weber entre pensamento mágico (pragmático, de racionalidade teleológica de curto prazo e sem uma ética universalista), pensamento religioso (desmagificada e de ética universalista) e pensamento científico (que desaloja a magia em definitivo e pensa a transformação do mundo pela técnica e pelo cálculo). Pensar a coexistência entre diferentes formas de pensar e estar no mundo permite melhor compreender como a faculdade mimética opera na narrativa, no RPG e nas iluminações profanas (Benjamin, 1933) que aí podem ter lugar.

Drogas?

Segundo Vasques, discursos midiáticos e provindos do "pensamento religioso" se utilizariam de trechos de RPGs para instituí-lo como causador de mortes por meio de "três elementos que geram uma visão deturpada do jogo: 1) a supressão de menções às

regras para que o jogo pareça debater sobre a realidade [aqui oposta à vivência ficcional do RPG]; 2) a ligação injustificada do RPG com rituais e satanismo; 3) a relação improvável do RPG com o uso de drogas" (Vasques, 2008, p. 41). Vasques é contundente ao afirmar que

> A participação de uma pessoa alcoolizada em uma partida de RPG é totalmente impraticável, já que a comunicação entre os jogadores, para o prosseguimento da narrativa, é elemento imprescindível. Além disso, é preciso estar em posse da capacidade de concentração. (2008, p. 42)

Entre jogadores e pesquisadores de RPG, em especial articulando discursos em defesa do jogo, é comum a afirmação de que RPGistas não fazem uso de drogas e até mesmo que seria impossível jogar sob o efeito de substâncias psicoativas. É provável que os índices de consumo de álcool e drogas entre jogadores de RPG seja menor do que entre a média das respectivas faixa etária e perfil socioeconômico, mas eu desconheço pesquisas nesse sentido.

Na etnografia que realizei com dois grupos de RPG, entre 2004 e 2006, observei jogadores consumindo álcool ou maconha ocasionalmente, dentro e fora de sessões de jogo. Havia mesmo um jogador de 26 anos que, ao mestrar jogos noturnos em sua casa para uma parcela mais restrita do grupo de jogo, fumava maconha para se inspirar, um gesto não muito bem visto pela maior parte do grupo. Embora o RPG propicie por seu sistema de regras e cenário o ambiente imaginário para a mimese e a alteridade, que ao mesmo tempo instituem a co-presença de *on* e *off game* como essenciais para sua condução, como eu discuti brevemente na introdução da dissertação, há que se reconhecer o uso por certos jogadores de outros dispositivos para incorporar o movimento de tornar-se eu e Outro, ao atingir a sensciência de sair de si mesmo pelo movimento fundamental da faculdade mimética na narrativa (Taussig, 1993, p. 40)

Este esforço por separar absolutamente RPG e uso de drogas é presa do mesmo tipo de maniqueísmo empregado pelas narrativas acusatórias ao RPG. Nesses discursos, muitos jogadores de RPG, legisladores e evangélicos compartilham o mesmo moralismo maniqueísta que define como absolutas algumas características de bem e mal, cidadão e criminoso, tendo o uso de drogas como um marco fronteiriço. A disputa constitui-se em de que lado situar o RPG nesse maniqueísmo. Este debate merece uma discussão mais sistemática do que a que cabe no escopo desta pesquisa.

Narrativas e o processo legal

Contar histórias é sem dúvida parte constitutiva do processo legal, o que leva Jerome Bruner a afirmar que "a lei evoluiu ao longo dos séculos não apenas para produzir veredictos justos e legítimos entre duas narrativas opostas, mas para fazê-lo de modo que remova o risco de precipitar um ciclo de vinganças depois que este veredicto é pronunciado" (Bruner, 1970, p. 37).

A posição de Jerome Bruner está, nesse ponto específico, em consonância com a reflexão sobre sistema judiciário na teoria de René Girard (1972), para quem a violência é um componente intestino de todas as sociedades humanas, produzida a partir da rivalidade mimética entre pessoas que entram em conflito ao desejar a mesma coisa. A violência segundo Girard opera por contágio mimético, colocando sempre o risco de se propagar em círculos viciosos de vingança. Para interromper estes círculos e apaziguar o ímpeto violento, é preciso o sacrifício de vítimas expiatórias face às quais a comunidade se unifica.

Para Girard, nas sociedades modernas a resposta que contém o processo infinito da vingança surge no plano das instituições, pois o sistema judiciário afasta a ameaça da vingança e a racionaliza, limitando-a a uma represália única, exercida por uma autoridade soberana e especializada que decide encerrando a vingança (Girard, 1972, p. 29).

O direito penal também é baseado na reciprocidade violenta, e o sistema judiciário é aquele que, na condição de organismo soberano e independente, fornece um executante capaz de realizar uma vingança pública que interrompa sua reprodução e escalada. Desse modo, Girard considera que o sistema judiciário é o meio mais eficaz mobilizado pelas sociedades modernas para proteger-se da vingança interminável, pois a intervenção obrigatória de uma autoridade judiciária, na medida em que monopoliza a vingança, desobriga as pessoas do terrível dever da vingança. Girard conclui que o sistema judiciário, tal como os ritos sacrificiais primitivos, também se vincula a uma teologia que mantém a transcendência do sistema e garante a verdade de sua justiça, transcendência esta que garante a especificidade da violência legítima diante de qualquer violência ilegítima. A violência, porém, nunca é totalmente controlada e gerenciada, mesmo nos sistemas judiciários modernos. A violência continua aparecendo como

exigência para liquidar a si mesma, de modo que sempre são produzidas crises sacrificiais com novas vítimas expiatórias para canalizar o capital de ódio acumulado, tal como posto na apresentação que Edgard Assis de Carvalho faz à obra de Girard (in Girard, 1972, p. 11).

A lógica jurídica decerto não é produzida do mesmo modo em diferentes sistemas jurídicos. Por se tratar de narrativas produzidas no contexto de fatos juridicamente relevantes, ao longo das investigações as principais versões do "caso Aline" foram atraídas para dois pólos contraditórios, que culminam na defesa de duas teses opostas acerca do assassinato no processo criminal e subsequente julgamento, que produz por fim uma sentença única.

O antropólogo Roberto Kant de Lima, ao discutir "Éticas e Identidades Profissionais em uma Perspectiva Comparada" (2004), desenvolve dois modelos de produção de verdades em âmbito jurídico e acadêmico, que ele denomina modelo do paralelepípedo e modelo da pirâmide. O modelo do paralelepípedo no Brasil teria expressão na Constituição Federal Brasileira. Este modelo é calcado em concepções de autonomia e individualismo que percebem os elementos de uma dada comunidade como diferentes e em contínua oposição, exigindo a criação de regras locais e consensuais para permitir a coexistência. Nesse espaço público há a exigência do acesso universal à informação para que esta seja legítima. Este sistema prevê também a presunção da inocência e o direito ao silêncio, com o corolário de que há uma equalização entre fato e verdade, e o que é dito publicamente deve ser verdade. A verdade no modelo do paralelepípedo é consensual, fruto do conflito de opiniões e definida por negociação. Constrói-se de modo dialógico, por meio de entrevistas e exames.

> A verdade [no modelo do paralelepípedo] é criação consensual e não uma descoberta. Isso é muito importante do ponto de vista ético, jurídico e científico. A academia também funciona assim, já que as verdades e os fatos são aqueles consensualmente aceitos por ela. Como conseqüência desse processo de produção de verdades, elas são sempre válidas em um determinado local – seu universo de validade – e se aplicam literalmente e de forma igual para todos que participam daquele espaço – são universalmente aplicadas, portanto. (Kant de Lima, 2004, p. 75)

Para Kant de Lima, a lógica do contraditório reside no modelo da pirâmide, expresso por nosso Código Penal. Nesse modelo a informação não é homogeneamente distribuída, e a desigualdade na distribuição de conhecimento é vinculada à desigualdade

na distribuição da autoridade. As regras nesse modelo são gerais, e se tornam aplicáveis a casos particulares a partir do exercício de uma autoridade interpretativa. Os conflitos são vistos aqui como ameaças à ordem e devem ser identificados e pacificados. O modelo de produção de verdades aqui é o interrogatório. O silêncio é associado à dimensão da culpa e acarreta prejuízo à própria defesa, pois cabe ao acusado apenas confessar ou tentar provar outra versão.

> A verdade [no modelo da pirâmide] é construída de uma forma monológica, porque já se sabe das coisas antes de interrogar o réu para que confirme, ou não, aquilo que já se sabe. E se ele quiser alegar alguma outra coisa, cabe a ele provar o que alega. Enquanto no outro sistema há um consenso sobre os fatos, sobre o que foi consensualmente admitido como "evidence" no processo e, após ser examinado, virou "fact", aqui, só há indícios. Sobre esses indícios, não há consenso, mas as partes constroem duas teses que se opõem: uma ganha e a outra perde, é um sistema escolástico. (Kant de Lima, 2004, p. 76)

Kant de Lima identifica assim uma mistura de formas de produção de verdade no sistema jurídico brasileiro, o que leva a uma ambiguidade ética, pois sobrepõe um sistema ético no qual se deve falar e é válido mentir e outro no qual se pode calar, mas jamais mentir. O desafio explicitado por Kant de Lima é ter clareza da própria opção ética, caso a caso, tanto no ambiente acadêmico quanto no jurídico.

Não obstante, ambos os modelos de produção de verdade implicam alguma noção de justiça e em procedimentos reconhecidos como legítimos. Jerome Bruner afirma que um histórico de sentenças justas produz uma reputação de justiça ao sistema legal (Bruner, 1970, p. 38). A antropóloga Ana Lúcia Pastore Schrtizmeyer (2002) traça um paralelo entre a discussão acerca da eficácia das práticas mágicas em Lévi-Strauss, que afirma que a eficácia da magia implica na crença da magia, e a eficácia dos procedimentos do Tribunal do Júri. Ambos os contextos exigem a crença do feiticeiro (ou operador do direito) na eficácia de suas técnicas; a crença do doente em que ele cura ou da vítima perseguida (ou daqueles que acessam ou são acessados pelo Poder Judiciário) no poder do próprio feiticeiro; e por fim a confiança e as exigências da opinião coletiva, que formam um campo gravitacional no qual se definem as relações entre o feiticeiro e aqueles que ele enfeitiça (cf. Lévi-Strauss, 1949, p. 194-5). Tratando-se de feiticeiros ou de tribunais, as narrativas contadas e vividas se orientam no sentido de validar o sistema

de crenças no qual elas são produzidas, o que se torna mais importante muitas vezes do que a apuração dos fatos e a atribuição de culpas.

A reputação de justiça repousa, no contexto dos sistemas jurídicos modernos, também nos procedimentos e regras processuais que reconhecidamente garantam que padrões de justiça sejam atingidos. Estes procedimentos tratam, entre outras coisas, dos tipos de histórias legais que são permitidos, seus modos de contar e como devem ser recebidos (cf. Bruner, 1970, p. 38). As formas legais e as outras formas narrativas que contam o "caso Aline" se interpenetraram ao longo do processo, e a disputa pela legitimidade de certas formas narrativas utilizadas por uma ou outra parte foi um ponto de embate importante no encaminhamento do caso.

Sensibilidades jurídicas e adjudicação

Kant de Lima comenta que no Brasil o Direito e as Ciências Sociais têm formas diferentes de produzir e legitimar a verdade, sendo também profundamente diferentes os espaços públicos nos quais estas verdades são construídas e estes conflitos administrados (Kant de Lima, 2004, p. 74).

Em um de seus ensaios sobre antropologia interpretativa, Clifford Geertz (1983, p. 173) propõe abordar o Direito, ou melhor, os sistemas jurídicos, como modos distintos de imaginar a realidade e representá-la. Nesse sentido, a melhor forma de conceber a mimese jurídica não seria como uma forma de encaixar uma norma estabelecida em um fato descoberto; mas uma formulação centrada no discurso que vê a adjudicação como um movimento de mão dupla entre o idioma do "se então" das normas genéricas, e o idioma "como portanto" do caso concreto. O que as instituições do direito fazem é traduzir a linguagem da imaginação para a linguagem da decisão, formando assim um determinado senso de justiça. A exigência da decidibilidade é, aliás, um dos primeiros preceitos dos direitos ocidentais, a partir do princípio do *non liquet*. O processo jurídico é, desse modo, "uma forma de conseguir que nossas concepções do mundo e nossos veredictos se ratifiquem mutuamente, ou, utilizando uma expressão menos cotidiana, fazer com que essas concepções e esses veredictos sejam respectivamente o lado abstrato e o lado prático da mesma razão constitutiva" (Geertz, 1983, p. 181; tradução brasileira: "O Poder Local", p. 271).

Esta relação de diferenciação entre as dimensões "se então" e "como portanto" são localmente informadas, percebidas e imaginadas, conformando assim diferentes sensibilidades jurídicas. A validade de um sistema jurídico reside na sua capacidade de unir e descrever, como versões diferentes da mesma coisa, a estrutura "se então" da existência, como localmente imaginada, e o curso da experiência "como portanto", como localmente percebida. Para a investigação etnográfica, a questão se torna entender "de que maneira as representações construcionais do "se/então" são traduzidas em representações diretivas do "como/portanto" e vice-versa. Ou seja, dadas nossas crenças, como devemos agir; ou, dados nossos atos, em que devemos acreditar" (tradução brasileira: "O Poder Local", p. 270).

Concebendo então a adjudicação em um processo jurídico como a relação de uma linguagem (ou um sistema simbólico) sobre a coerência geral e uma linguagem sobre consequências específicas, "a defesa de um caso passa a ser algo mais que organizar a evidência para provar um argumento: terá que descrever uma série de eventos e uma concepção geral do mundo de tal maneira que a credibilidade de um reforce a credibilidade do outro" (tradução brasileira: "O Poder Local", p. 261).

A descrição de eventos em termos de coerência geral e consequências específicas, as passagens tradutórias entre "se então" e "como portanto", devem portanto produzir versões críveis dos acontecimentos. Como forma de comunicação, devem produzir um contexto de semelhança entre o emissor e o receptor, pois a mensagem transmite tanto a informação explícita como a confirmação de pressupostos implícitos no leitor/ouvinte/expectador. O antropólogo João de Pina Cabral chama estes parâmetros de semelhança partilhados entre emissor e receptor, que tornam uma narrativa compreensível, de horizontes narrativos (Pina Cabral, 2003, p. 109). Além disso, é preciso que a narrativa se revista de plausibilidade para que o receptor considere o relato verídico em alguma medida. Além da legitimidade do narrador, é preciso que haja critérios de verossimilhança.

É impossível determinar precisamente o que o receptor compreende da mensagem do emissor, pois sempre há um grau de indeterminação da tradução (Pina Cabral, 2003, p. 114). Esta indeterminação, para ser superada, exige que o receptor exerça a disposição de aceitar a plausibilidade do que lhe diz o emissor, e que sejam delineados princípios de

coerência e de correspondência, estabelecendo formas de pensar e mundos semelhantes entre os interlocutores (Pina Cabral, 2003, p. 119). Narrativas que relatam situações de um contexto referencial distante do contexto de seu receptor podem elaborar diferentes estratagemas narrativos de verossimilhança. Pina Cabral cita como exemplo um relato etnográfico que recorria a palavras "que todos conhecemos" para descrever o que parecia semelhante. Costumes aparentemente exóticos eram descritos por meio de contextualização funcional e/ou por uma espécie de zooming, em que eram descritos minuciosamente, de forma a estabelecer verossimilhança. Em resumo, "o relato etnográfico recorre à semelhança para descrever a diferença" (Pina Cabral, 2003, p. 118).

Demonização dos jogos de RPG: arenas jurídico-políticas

A arena jurídica de disputas acerca do "caso Aline" não se restringiu ao inquérito, processo criminal e julgamento de seu assassinato. O "caso Aline" foi mobilizado em diversas ocasiões para "julgar" os jogos de RPG, fora do Direito Penal. Ao serem apresentadas em contextos jurídicos ou legislativos, as acusações ao RPG foram menos expressamente articuladas em termos religiosos, ainda que imprimissem um cunho moralizante.

É possível perceber que as arenas religiosas e políticas estão intimamente conectadas a partir da inserção evangélica do procurador e dos deputados, e que também suas estratégias por vezes as misturam. O procurador autor da Ação Civil Pública, declaradamente evangélico[60], atribuiu ao Estado o papel de zelar pela imagem de Jesus., após afirmar que nos RPGs e no caso de Ouro Preto "nem mesmo Jesus Cristo, outrora cultuado por sua imagem imaculada e sagrada, escapa de transformar-se em agente diabólico" (p. 14). O deputado Vaillant, do Espírito Santo, buscou apoio das igrejas para seu projeto de lei que visava restringir os jogos de RPG, conforme consta na reportagem de *A Tribuna* de 15 de maio de 2005.

Não obstante, dentro de suas específicas lógicas de produção de verdades, empreendeu-se um esforço de desencantamento tanto da morte de Aline e da família Guedes em Guarapari, quanto das propriedades de mimese violenta dos jogos de RPG.

60"Procurador diz estar em cruzada; TVs são contra controle", copyright *Folha de S. Paulo*, 19/11/02 in *Observatório de Imprensa* http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/asp2011200292.htm

Os RPGs foram assim descritos como objetos violentos e ameaçadores ao desenvolvimento cognitivo e moral de crianças e adolescentes., capazes de corrompê-los (Fairchild, 2007, p. 344).

Estes processos não se desenrolaram sem resistência. Nos fóruns online, redes sociais, eventos e associações de RPG, em diversos momentos entre 2001 e 2009 jogadores e jogadoras de RPG alertaram ou se mobilizaram em função de formas jurídicas de proibição dos jogos. Acompanhei muitos desses debates durante a realização da minha pesquisa de iniciação científica "RPG: Narrativas e Discursos", também orientada pela Profa. Dra. Ana Lucia Pastore Schritzmeyer e financiada pelo PIBIC-CNPq entre 2006 e 2007. Parte do material discutido abaixo foi coletado nesse período, não sendo mais encontrado online em 2012.

Não consegui, também, localizar ou confirmar todas as iniciativas legais ou legislativas de proibição do jogo que foram mencionadas pelos jogadores ao longo dos anos. Considerando o período entre 2001 e 2009, pude levantar uma Ação Civil Pública (ACP) do Ministério Público Federal, além de seis leis ou projetos de lei em âmbito municipal e estadual que buscaram restringir ou proibir a venda de jogos de RPG, ou mesmo proibir a prática do jogo[61]. São eles, em ordem cronológica:

- **Ação Civil Pública** nº. 39623-21.2001.4.01.3800, de autoria de Fernando de Almeida Martins. Para retirada dos jogos RPG Demônio - A Divina Comédia, Illuminati e Vampiro - A Máscara. e para "compelir a União, enquanto Ministério da Justiça, a estabelecer critério de classificação para todos os RPG's (Roleplaying Game), em 120 dias a contar da decisão, segundo a faixa etária a que se destinam, e o conteúdo das mensagens que veiculam" (p. 47). Disponível para download em formato PDF no portal da Procuradoria da República em Minas Gerais. www.prmg.mpf.gov.br 49 páginas.
- **Lei Ordinária de Vila Velha-ES, nº 3909/2002**, aprovada em 15/03/2002, que "proíbe a comercialização do jogo RPG (Role Playing Game) no município de Vila Velha e dá outras providências".

[61] Em comunicação pessoal, o pedagogo Rafael Rocha, que desenvolve pesquisa de mestrado sobre RPG e formação de professores, informou-me que em Uberlândia/MG os jogos de RPG foram proibidos para menores de 18 anos por determinação da Vara do Menor, desde 2001. Rafael criou uma petição online: "Pede-se por meio desta à Vara da criança e adolescente de Uberlândia-MG que permita a utilização do jogo de interpretação de papéis (RPG - Roleplaying Game) para uso em instituições de ensino, e junto à comunidade nos campos culturais e sociais, promovendo socialização, entretenimento e incentivo a leitura, (como ocorre em São Paulo e Curitiba), desde que seja uma atividade supervisionada, elaborada e fiscalizada por um pedagogo ou psicólogo devidamente registrados pelo MEC (Ministério da Educação), que ficará responsável por mensurar a idade dos participantes". (http://www.peticaopublica.com.br/?pi=P2012N28842)
Ao conversar com Rafael sobre o assunto, disse a ele que eu não assinaria por temer as implicações que a exigência de supervisão poderia ter para os praticantes do hobby. Rafael argumentou que esta é uma estratégia para que o RPG volte a ser jogado em público e assim preconceitos sejam desfeitos.

- **Projeto de Lei RJ 2516/2005** datado de 14/05/2005, pelo qual "Fica[ria] terminantemente proibida a venda de jogos do tipo "RPG" a menores de 18 (dezoito) anos em todo território do Estado do Rio de Janeiro". O projeto é de Fábio da Silva, (então PPB, atual PR), filho do pastor Francisco da Silva, proprietário da rádio Melodia.
- **Projeto de Lei DF 1947/2005**, datado de 14/06/2005 e enviado ao arquivo permanente em 04/09/2009, que "estabelece restrição à comercialização de jogos tipo RPG, no âmbito do Distrito Federal". O projeto é de Agrício Braga (ex secretário de Esporte e Lazer do DF) e relatado por Aguinaldo Silva de Oliveira (então do PL, atualmente do PRB), conhecido como Aguinaldo de Jesus, pastor da Igreja Universal do Reino de Deus e radialista.
- **Projeto de Lei ES 136/2005**, datado de 16/06/2005, pelo qual "Fica[ria] proibido no Estado do Espírito Santo a venda e a exposição, seja em propriedade pública ou privada, de literatura que faz menção ao jogo RPG e da outras providencias". Seu ator é Robson Vaillant, que exercia mandato pelo PL e atualmente é filiado ao DEM. Além disso, foi pastor da Igreja Universal do Reino de Deus até 2010.
- **Projeto de Lei ES 137/2005**, datado de 16/06/2005, que "Dispõe sobre a proibição da comercialização de jogos eletrônicos violentos, revistas e livros de RPG (Role Playing Game)". Seu autor também é Reginaldo de Almeida.
- **Lei Ordinária de Guarapari-ES Nº 2506/2005**, que "dispõe sobre a proibição de comercialização em bancas de jornais e revistas e em estabelecimentos congêneres de jogos de RPG – role-playing game e dá outras providências". Seu autor é Reginaldo de Almeida, da bancada evangélica.

Os dois primeiros textos legais foram produzidos em novembro de 2001, em decorrência do assassinato de Aline, e o tomaram como justificativa e ilustração do mal que pode ser causado pelos jogos de RPG. Os outros cinco surgiram em função dos assassinatos ocorridos em Guarapari, em 2005. A ACP, que havia sido negada, foi reapresentada em 2005 também se justificando pelo caso de Guarapari. São, portanto exemplos de um fenômeno recorrente no Brasil: legislações de matéria penal produzidas a partir de casos de grande repercussão[62], orientadas no mais das vezes para a ampliação das tipificações e o endurecimento das penas.

Essas diferentes tentativas de proibição dos jogos de RPG despertaram resistências por parte de jogadores de RPG. Logo após o assassinato de Aline surgiram iniciativas na internet como o *e-group* do portal *Yahoo* "Jogo RPG e sou da paz", *websites* como www.eujogorpg.com.br, criado pelo publicitário gaúcho Fabiano Denardin com o intuito de "esclarecer" e "desmistificar" os jogos de RPG. Em Vila Velha, os jogadores se articularam pela internet para conseguir uma audiência pública com o prefeito, que vetou o projeto de lei. No relato enviado por Thiago Pinheiro

[62] Talvez o exemplo mais famoso seja a alteração da Lei de Crimes Hediondos realizada pela lei 8.930/1994, aprovada após o assassinato da atriz Daniela Perez, ocorrido em 1992. Embora a lei 8930/1994 não seja de iniciativa popular, sua criação foi precedida pela colheita de 1,3 milhões de assinaturas, empreendida pela novelista e mãe da vítima, Gloria Perez. O caso da Favela Naval, analisado por Rifiotis (1999), também se desdobra numa modificação da legislação sobre tortura.

Teixeira ao *e-group* "Jogo RPG e sou da paz" em novembro de 2001, ele afirmou que houve até mesmo um pastor evangélico que se pronunciou contra a proibição, afirmando que cabia às famílias decidirem o que seus filhos jogariam ou assistiriam. Thiago narrou a mobilização:

> Como o previsto, a Assembléia Popular do prefeito de Vila Velha, Sr. Max Filho, começou às 19:00 da Segunda-Feira, dia 12/11. E como o combinado, jogadores de RPG de Vila Velha compareceram para protestar contra o projeto de lei que prevê proibição à comercialização de nossos livros no município.
>
> Eu e meu grupo chegamos com um pouco de atraso, é verdade (por volta das 19:20, e minhas desculpas àqueles que esperaram). Fizemos duas pequenas encadernações para o prefeito; a primeira, com artigos do Observatório da Imprensa a respeito do sensacionalismo da imprensa sobre o caso de Ouro Preto; e o segundo, com cartas de pais de RPGistas dizendo o que acham de seus filhos jogarem. Também levamos nossos cartazes e panfletos.
>
> Conheci vários jogadores na porta, muitos haviam recebido nossos e-mails ou lido o artigo no EuJogoRPG.com.br. Entramos no Auditório, e conversamos com os organizadores da Assembléia sobre a possibilidade de entregar os panfletos. A resposta levou algum tempo, durante o qual erguemos nossos cartazes, mas finalmente concederam. Entregaram também nossas apostilas ao sr. Max Filho. [...]
>
> Perto do fim da reunião, o que já era umas 21:20h, o sr. Max Filho abriu uma exceção à sua agenda e chamou o representante do pessoal do RPG à bancada pública, para explicar suas razões e se defenderem. [...] O prefeito tomou a palavra, e explicou o que havia acontecido, na visão dele. Recebera um projeto de lei proibindo algo que nunca tinha ouvido falar, elaborado por um vereador que, segundo seu pai, o deputado Max Mauro, ficava perdendo tempo com coisas assim por não ter coragem de enfrentar problemas reais, como os cassinos clandestinos de Vila Velha - este sim um jogo perigoso.

Durante o *I Simpósio RPG e Educação*, realizado em 2002, o autor de RPGs Carlos Eduardo Lourenço comentou a reação à lei por parte de jogadores de Vila Velha. Face à construção do jogador de RPG criminoso, louco e perigoso, Lourenço afirma o jogador de RPG cidadão, dotado de consciência política, por isso um jovem "fora do normal".

> Tem um grupo de Vila Velha que me emocionou muito, lutando contra uma lei de proibição do RPG que a Câmara Municipal quis impor. Conseguiram audiência com o prefeito, fizeram uma mobilização muito grande na cidade e durante seis meses eles conseguiram sufocar a lei até o ponto em que o prefeito a vetou. Mas depois a Câmara passou por cima do prefeito e aprovou. E eles conseguiram ter acesso a 25 vereadores que apoiaram eles, que ficaram contra a lei depois que entenderam o que era aquilo que eles tinham votado a favor da proibição, a princípio. "Nossa, o que é que eu fiz? Se eu soubesse que era isso eu não tinha votado." Então, eles fizeram um trabalho de cidadão, um trabalho de consciência política que, para um garoto de 16 anos, não é normal. (in ZANINI, 2004, p. 148).

A tramitação da lei 3909/2002 foi acompanhada com interesse pela imprensa capixaba. Na edição do dia 03 de novembro de 2001 do jornal impresso capixaba *A Gazeta* publicou a notícia do projeto de proibição, trazendo também explicações sobre os jogos de RPG. Nessa reportagem, Reginaldo de Almeida justificou a lei afirmando que "Queremos que nossos jovens tenham a melhor formação possível e sabemos que esses jogos têm ligações com rituais macabros e de magia negra, o que é bastante perigoso. Não quero ver crimes como esse de Ouro Preto acontecendo em nosso município. Não quero, principalmente, parecer que fiquei de braços cruzados e espero que os outros municípios tomem atitudes semelhantes". A matéria afirmou também que "Se ficar comprovado que a estudante Aline foi assassinada por influência do RPG, o jogo poderá ser proibido em todo o país. O procurador da República em Minas Gerais, Fernando de Almeida Martins, determinou a abertura de um procedimento administrativo para investigar a possibilidade da influência do jogo no caso do homicídio em Ouro Preto"[63]. Após a promulgação da lei em Vila Velha, publicou-se no jornal capixaba *Século Diário*[64] uma notícia trazendo depoimento do vereador autor da lei. A notícia colocou a lei em debate, ao realizar uma enquete com pessoas de diferentes gêneros, idades e profissões. As respostas teorizaram sobre discernimento, comportamentos violentos e as intenções do vereador autor da lei.

Em 19 de novembro de 2001, o mesmo procurador Fernando de Almeida Martins, entrou com uma Ação Civil Pública (ACP) com pedido de tutela antecipada para proibir os RPGs *Vampiro, a Máscara*, *Gurps Iluminatti*[65] e *Demônios, a Divina Comédia*[66]. Conforme declaração do procurador, a ACP surgiu dos laudos psicológicos originados de um processo administrativo por ele iniciado para averiguar a relação dos RPGs com o assassinato de Ouro Preto[67]. Este procurador já mantinha uma "cruzada contra a baixaria na televisão"[68]e fora responsável também por censura a jogos eletrônicos e programas de

63 Bolonha, Daniele. "Vila Velha pode proibir venda de jogos RPG". Jornal *A Gazeta* / ES, 03/11/2001.
64 Rocha, Michelle. "Jogos de RPG proibidos em Vila Velha". *Século Diário*, Vitória, ES. 22 de abril de 2002.
65 FINDLEY, Nigel D. *Gurps Iluminatti*. São Paulo, Devir Livraria, 1995.
66 DEL DEBBIO, Marcelo. *Demônios, a Divina Comédia*. São Paulo, Daemon Editora, 2001.
67 "RPG pode ser proibido no país por causa de assassinato em MG". Terra Notícias. http://www.terra.com.br/noticias/brasil/2001/10/23/005.htm
68"Procurador diz estar em cruzada; TVs são contra controle", copyright *Folha de S. Paulo*, 19/11/02 in *Observatório de Imprensa* http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/asp2011200292.htm

televisão. O procurador também se tornou promotor assistente no caso de Ouro Preto, "já que se tratavam dos mesmos assuntos da ação em trâmite"[69].

O objeto da Ação Civil Pública eram os jogos de RPG, sob a alegação de que atentam "contra os princípios diretivos da educação de crianças e adolescentes, vindo mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fator de propulsão à violência e deturpador da formação psicológica e da personalidade de crianças e adolescentes" (p. 02). Diante da expansão da "era tecnológica", na qual o mundo real e o mundo virtual passam a coexistir, o texto da ACP considerou que o número excessivo de horas semanais jogadas acabariam por viciar e criar uma influência nefasta na personalidade de crianças e adolescentes, influenciando-os a atos anti-sociais e criminosos, como os assassinatos de Ouro Preto e Santa Luzia[70], no qual os assassinos eram adeptos do "vampirismo". O cerne da questão é que estão sendo comercializados jogos que

> **incitam a violência, disseminam o prazer pelo satanismo, por perturbações mentais, imperfeições físicas, pela morte etc.** Na totalidade dos casos, o Poder Público permanece inerte a tais fatos. Estes jogos assassinos não repercutem direta e imediatamente sobre a pessoa. Atingem sua estrutura psicológica, sua formação mental, distorcendo os valores socialmente exaltados, e vangloriando os socialmente repugnáveis, tidos pelo ordenamento jurídico como ofensivos. (p. 03, grifos do original)

No texto da Ação Civil Pública, textos retirados de *websites* de RPG forneciam alguma descrição do jogo. O texto contemporizava, afirmando que o Ministério Público não se insurgia contra todos os RPGs, reconhecidos como importantes instrumentos de formação da personalidade das crianças e adolescentes e instrumento de educação e cultura, mas contra esses três jogos, encarados agora como instrumentos de veiculação da violência e comparados à propagandas de disseminação racial[71]. O jogo *Vampiro, a Máscara* foi tematizado nos itens 7 e 8, pois "tem sido apontado como a causa de homicídio hediondo recentemente ocorrido na histórica cidade mineira de Ouro Preto, amplamente noticiado pela imprensa e de larga comoção social, pelos requintes de

69NERI, Maria Celia. "Ouro Preto: Juíza admite o Ministério Público Federal como assistente do MPE no júri do Caso Aline". Assessoria de Comunicação. *Portal da Procuradoria da República em Minas Gerais*. 31/05/2005.

70A única outra menção ao crime de Santa Luzia foi encontrada em uma notícia no portal da Procuradoria da República de Minas Gerais. *TRF mantém decisão que determina classificação de jogos de RPG por faixa etária.* http://www.prmg.mpf.gov.br/noticias/noti_result.php?id=2&dados= . 20/03/2002.

71Segundo o dicionário Folha/Aurélio, disseminação é o ato ou efeito de disseminar-se, espalhamento, propagação, difusão. Suponho que o promotor se referia à *discriminação*.

crueldade". A Ação Civil Pública citou depoimentos do inquérito policial do "caso Aline" que afirmam que alguém sem equilíbrio psicológico pode não conseguir sair da personagem, pois o jogo "mexe com a cabeça das pessoas" e nelas interioriza suas imagens, que as pessoas podem se transformar completamente no jogo, etc. Lendo com atenção esses depoimentos, deduzi que é pouco provável que tenham sido feitos de fato por jogadores, dadas algumas discrepâncias com as regras do jogo. Citou-se também o laudo pericial inserido no inquérito, produzido por uma psicóloga, no qual *Vampiro* foi descrito como um jogo no qual incorporam-se personagens e se desenvolvem histórias de forte caráter persecutório, agressivo, cruel, macabro e outros, sem o menor limite. O RPG passa a ser entendido como um "psicodrama sem controle" (p. 12) que exacerba as patologias latentes dos indivíduos (p. 45), além de um jogo sádico e viciante.

A Constituição e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) foram utilizados para embasar juridicamente as colocações do procurador na Ação Civil Pública, colocando como missão do Estado constituir uma sociedade livre, justa e solidária, que proteja suas crianças, o que se faz combatendo a violência, inclusive a trazida pelos jogos. O ECA e o Código de Proteção e Defesa do Consumidor entraram em argumentos que classificaram os RPGs como jogos sádicos e viciantes, inadequados para crianças por sua nocividade e periculosidade.

A Ação Civil Pública foi indeferida em liminar sob alegação de que até então não haveria provas concretas de que o jogo interferisse de maneira nociva na formação da personalidade de crianças e adolescentes. Foi, contudo, reapresentada em 2005, pelo mesmo procurador, após os assassinatos de Guarapari[72]. Um dos objetivos da ACP, porém, foi cumprido em âmbito nacional em 2006, por uma portaria do Ministério da Justiça, que determina a classificação indicativa dos jogos de RPG e outras "diversões públicas" a partir de critérios de sexo e violência.

- Ministério da Justiça. **Portaria n° 1.100**, de 14 de julho de 2006, que "Regulamenta o exercício da Classificação Indicativa de diversões públicas, especialmente obras audiovisuais destinadas a cinema, vídeo, dvd, jogos eletrônicos, jogos de interpretação (RPG) e congêneres".

As reações à Ação Civil Pública foram várias. Em 2003, o jornalista Reynaldo José Lopes publicou no suplemento *Sinapse* da *Folha de São Paulo* uma reportagem

72NÉRI, Maria Célia. "MPF reitera pedido de proibição de jogo de RPG". Assessoria de comunicação. *Portal da Procuradoria da República em Minas Gerais*. 21/06/2005.

enfocando tanto os crimes quanto a ACP do procurador Martins como geradores de estigma e mencionando, em contraposição, as relações entre RPG e educação[73]. Outros artigos foram publicados no web site *Central de Mídia Independente* afirmando que o procurador ignora os aspectos positivos do jogo[74]. A empresa norte-americana *Wizards of the Coast*, responsável por diversos títulos de RPGs e card games solicitou na época uma cópia da ACP e informações sobre o caso de Ouro Preto. A editora *Devir Livraria*, uma das rés da ACP, entrou em contato com algumas entidades como a Câmara Brasileira do Livro[75]. Na *mailing list* do Yahoo *Spellbrasil*, jogadores discutiram sobre o problema causado pela Ação Civil Pública ser das editoras ou dos jogadores. Alguns jogadores defenderam a classificação indicativa dos livros, outros defenderam que a graça dos jogos está na violência e outros elementos possivelmente condenáveis. Outros ainda defenderam que o RPG não é para todos, em uma inversão na lógica do argumento acusatório, pois não seria então o RPG que incapacitaria a distinção entre fantasia e realidade, mas indivíduos que por um ou outro problema psicológico não deveriam jogar RPG.

Em outubro de 2005, quatro anos após a morte de Aline, a promotora Luiza Helena Trócilo Fonseca, responsável pelo "caso Aline", sugeriu à Câmara municipal de Ouro Preto um projeto de lei nos moldes da Ação Civil Pública do procurador Martins. A Câmara realizou uma audiência pública no aniversário de morte de Aline convocando seus familiares e uma associação de jogadores de RPG[76]. É nesse contexto que o então presidente da ONG *Ludus Culturalis*, Jaime Daniel Leandro Rodriguez Cancela, escreveu sua Carta Aberta.

O Projeto de Lei RJ 2516/2005 foi proposto no dia 14 de maio de 2005, no calor das notícias de Guarapari. Seu autor é o deputado estadual Fábio da Silva, então eleito

---

73LOPES, Reynaldo José. "Violência, jogo e vida real". Sinapse. *Folha de São Paulo*. Disponível em versão online em 24/06/2003. http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u470.shtml . Na mesma edição, uma matéria fala sobre RPG em sala de aula. LOPES, Reynaldo José. "Aprendizes de RPG" Sinapse. *Folha de São Paulo*. Disponível em versão online em 24/06/2003. http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u471.shtml

74*RPG Vs. PSICOPATIA - O ABSURDO DA ESSENCIALMENTE FALHA JUSTIÇA.* http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2002/11/41199.shtml. 06/11/2002

75Conforma relatado pelo escritor e então tradutor da Devir, Luiz Eduardo Rincon, em e-mail para a mailing list do Yahoo "Spellbrasil" em 04/12/2001.

[76] Conforme divulgado no web site da Assessoria de Imprensa da Câmara Municipal de Ouro Preto, em 13 de outubro de 2005.

pelo PPB. O pai do deputado, Francisco da Silva, também exerceu mandatos como deputado estadual e é proprietário da emissora de rádio Melodia (conforme informação do web site da emissora), na qual apresentara o programa Cristo em Casa. A justificativa do projeto de lei é impedir que aconteça no Rio de Janeiro a mesma tragédia que acabara de acontecer no Espírito Santo e que ocorrera antes, no assassinato de Aline em Ouro Preto. O PL 2516/2005, segundo informações do web site da Assembleia Legislativa do Rio de Janeiro, foi arquivado em 2005 e desarquivado em 2007. A Comissão de Constituição e Justiça (CCJ) emitiu então um parecer que recomendou transformar a restrição em Indicação Simples por considerar "que o projeto apresenta pressupostos falsos ou não comprovados quanto à estruturação psíquica das crianças e dos adolescentes" e "a restrição de venda de um produto para algum segmento da população, no caso em questão, crianças e adolescentes, é uma restrição de direitos, matéria de competência legislativa da União". O parecer da Comissão de Assuntos da Criança, do Adolescente e do Idoso afirmou que os jogos tipo RPG, causam à saúde física e mental de crianças e adolescentes, e que seu maior perigo nos jogos RPG está no desenvolvimento maligno da fantasia ou simulação baseado no ocultismo. Este parecer lembra também a Ação Civil Pública então em curso. Votado em 07 de maio de 2009, o parecer da CCJ prevaleceu e o Projeto de Restrição se transformou em indicação simples.

Em junho de 2005, o projeto de lei DF 1947/2005 foi apresentado na Assembleia Legislativa do Distrito Federal, para proibir os jogos de RPG para menores de 18 anos. O PL 1947/2005 misturou RPG e jogos eletrônicos, atribuiu os crimes de Ouro Preto e Guarapari aos jogos e afirmou que a exposição por muitas horas seguidas aos jogos faz com que crianças e adolescentes confundam a sua realidade e a realidade virtual dos jogos. Uma notícia do portal da Câmara Legislativa do Distrito Federal[77] relatou que o PL 1947/2005 foi aprovado na Comissão de Segurança no final de 2006. Na notícia constou que o relator classificara os jogos como "perigosíssimos" e que haveria então um projeto de lei no Congresso Federal, que eu não localizei, tornando crime inafiançável a prática do RPG em território nacional.

77 WEN, Éder. *Comissão de Segurança analisa méritos de projetos de lei.* http://www.cl.df.gov.br/portal/noticias/comissao-de-seguranca-analisa-meritos-de-projetos-de-lei/?searchterm=1947/2005. Coordenadoria de Comunicação Social. - 21/11/2006 13:04.

O PL DF 1947/2005 também encontrou resistência e mobilização por parte dos jogadores de RPG, que articularam a publicaram respostas e análises ao projeto de lei e às acusações ao jogo. A ONG Ludus Culturalis publicou em seu web site (hoje fora do ar) três artigos sobre o PL 1947/2005. No primeiro, afirmava que a *Suposta "criminalização de RPG" não passa de boato*[78], pois O deputado Almeida estaria "tão equivocado quanto seu projeto de lei", já que a única tentativa de proibição do RPG conhecida era a ACP do Ministério Público de Minas Gerais contra a comercialização dos jogos *Vampiro, a Máscara, GURPS Iluminatti* e *Demônios, a Divina Comédia*, que ainda não havia sido reapresentado na época, estando portanto indeferido. A nota da Ludus afirmou ainda que se a lei fosse aprovada tal qual redigida, a Câmara Brasileira do Livro proporia uma Ação Direta de Inconstitucionalidade. Outro artigo foi assinado pelo advogado Marcelo Alexandre Leite, assessor jurídico da ONG, e discutia "A inconstitucionalidade do Projeto de Lei nº 1.947/2005 do Distrito Federal"[79]. O artigo afirmava que o projeto era inconstitucional porque não estabelecia critérios de classificação e porque iria além da competência legislativa do Distrito Federal legislar sobre uma diversão pública regulamentada pela portaria do Ministério da Justiça (a portaria 1100/2006), que classifica indicativamente a partir de critérios de sexo e violência estabelecidos.

Por fim, um outro artigo no *web site* da Ludus, de autoria de Maria do Carmo Zanini, explicava "por que o PL 1947/2005 do DF está equivocado: não há fundamentação"[80]. Iniciando por algumas ressalvas que distinguem RPGs e jogos eletrônicos, o argumento central do artigo se foca na justificativa do PL 1.947/2005, de proteger os adolescentes do Distrito Federal contra a violência do RPG, citando como exemplo os crimes de Guarapari e Ouro Preto. A autora afirma que narrativas orais não incitariam a violência, sejam elas um RPG ou um conto de fada como Chapeuzinho Vermelho, considerado adequado para crianças. O artigo pontuou que as afirmações dos assassinos de Guarapari de "apostas" e "perder no jogo", mencionam elementos não

78Suposta "criminalização de RPG" não passa de boato. http://www.ludusculturalis.org.br/ver_noticia.php?id=0022&table=noticias. Acessado em 29 de novembro de 2006.

79LEITE, Marcelo Alexandre. "A inconstitucionalidade do Projeto de Lei nº 1.947/2005 do Distrito Federal". *Artigos.* http://www.ludusculturalis.org.br/ver_artigo.php?id=0027. 30/11/2006.

80ZANINI, Maria do Carmo. "Por que o PL 1947/2005 do DF está equivocado: não há fundamentação". *Artigos*. http://www.ludusculturalis.org.br/ver_artigo.php?id=0026. 23/11/2006

presentes na prática do RPG e foram usados como desculpa para cometer latrocínio e alegar insanidade. Zanini embasa sua afirmação no discurso da prática dos próprios jogadores, pois "todos os RPGistas concordam que a bárbara penalidade supostamente estabelecida pelo jogo é realmente absurda, pois não é assim que se brinca e não há nada disso em nenhuma publicação relacionada ao RPG.

A autora colocou também que dispunha de poucas informações sobre o caso de Guarapari, já que elas provêm de uma imprensa muitas vezes desinformada e sensacionalista. Para falar do caso de Ouro Preto, Zanini se utilizou das informações dos autos do processo, que foram obtidos pela editora Devir Livraria, e recria uma narrativa do crime, afirmando que a promotoria não conseguiu situar nenhum dos acusados na cena do crime e que só um deles jogava RPG, não havendo provas de que a vítima foi morta durante uma sessão, sendo todas as provas do caso circunstanciais. Segundo Zanini a promotoria também faz a confusão entre RPGs (RPGs legítimos, na expressão da autora) e jogos eletrônicos.

Por fim, a autora analisou o trecho da justificativa do PL 1947/2005. Zanini afirmou que normalmente um RPG não gasta mais do que cinco horas semanais, dada a dificuldade de conciliar horários entre os jogadores e afirma que a idéia de que crianças e adolescentes não conseguem distinguir fantasia de realidade é uma falácia corrente desde a década de 1950. Provavelmente Zanini se referia à "caça às bruxas" realizadas contras as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos nos anos 50 sob o mesmo tipo de justificativa . Para defender a idéia de que os RPGs não são capazes de induzir mudanças radicais de comportamento, Zanini citou dois estudos de um psicólogo norte-americano com jogadores de *Dungeons & Dragons* e *Vampiro, a Máscara*, que desvincula a prática dos jogos com comportamento anti-social e psicoticismo. A autora encerrou o artigo afirmando que esse tipo de lei é fruto da desinformação generalizada sobre a prática do RPG e dos jogos eletrônicos e também da falta de esclarecimento quanto aos fatos sobre os crimes equivocadamente atribuídos a RPGistas ou, o que é ainda mais errôneo, ao próprio RPG. Acerca dessa última ressalva, eu tive algumas discussões com Maria do Carmo Zanini no decorrer da pesquisa, nas quais ela defendeu que o RPG, enquanto prática de lazer, não pode ser sujeito (autor) de crime nenhum. De fato, por definição só

atos humanos são de interesse do Direito Penal. Não obstante, em muitos dos discursos pró ou contra RPG é atribuída uma agência aos jogos, capazes de transformar os jovens.

Outra resposta ao projeto de lei foi realizada pelo grupo de jogadores *Capital – RPG*. Luciana Cristina V. de Souza noticiou na comunidade do grupo na rede social *Orkut* o PL 1947/2005 e postou duas mensagens, nos dias 01/12/2006 e 06/12/2006, que se espalharam por outras comunidades virtuais de jogadores. Nessas mensagens, Luciana relatou que foi acompanhada de um professor/jogador de RPG conversar com o assessor do deputado Aguinaldo de Jesus, que também era professor, para esclarecê-lo acerca dos jogos de RPG e seu potencial pedagógico. A expectativa era de que o projeto fosse arquivado, em especial porque seu autor não fora reeleito. Não obstante, Luciana convocava os jogadores a mandar e-mails para o deputado Aguinaldo de Jesus, pressionando-o pela rejeição do projeto. O arquivamento definitivo se deu em 2009.

Os projetos de lei ES 136/2005 e 137/2005 foram propostos na Assembleia Legislativa do Espírito Santo em 16 de junho de 2005 por diferentes deputados estaduais, Reginaldo de Almeida (PL 137/2005)e Robson Vaillant (PL 136/2005). O historiador Diemerson Saquetto classifica ambos os deputados como parte da bancada evangélica que havia sido eleita em 2002 no Espírito Santo. O autor considera Almeida como "o típico evangélico radialista que se engajou na política" (Saquetto, 2007, p. 207-8), autor de 117 proposições legislativas, sendo 43 delas de caráter religioso, como a concessão do título de cidadão espírito-santense a personagens importantes da esfera evangélica nacional, e de caráter moralizante, entre as quais o PL 137/2005 para proibir os jogos de RPG. Vaillant também é enquadrado por Saquetto como um "pastor político" que era originalmente radialista. A justificativa do projeto de Vaillant referia-se explicitamente à morte de Aline. Já o projeto de Almeida, que abrange jogos eletrônicos, afirmava que os jogos violentos afetam a formação da personalidade dos jovens e relaciona jogos violentos à criminalidade.

Ambos os projetos receberam forte resistência na Assembleia Legislativa do Espírito Santo. Em 17 de maio de 2005, a deputada Janete de Sá fez um pronunciamento ponderando se a responsabilidade pelos crimes é do RPG ou dos pais e mães dos jovens. A deputada falou em defesa do RPG assumindo que os crimes de fato aconteceram no contexto do jogo, que, no entanto, teria operado apenas como um gatilho, o que

caracterizou uma estratégia de defesa diferente da que até então fora utilizada pela maior parte dos jogadores, que buscavam separar praticantes de RPG de criminosos. Sá afirmou que os riscos de um jogo causar mortes são muito pequenos em relação à ameaça de censura que paira nas tentativas de proibi-lo. Jogadores de RPG localizaram o texto de seu pronunciamento, publicado na imprensa do Espírito Santo, e o republicaram em seus portais, blogs e comunidades virtuais[81].

O projeto do deputado Vaillant foi avaliado pela Comissão de Constituição e Justiça no dia 31 de maio de 2005, que publicou seus pareceres no Diário do Poder Legislativo em 06 de junho de 2005[82]. No parecer afirmou-se que o projeto de lei infringia o artigo 22 inciso I da Constituição Federal[83] e feria frontalmente a legislação vigente. Além disso, constou no parecer um item escrito por uma educadora, intitulado "Pedagogia – Jogo de Representação Pedagógica" em que se contou uma história da origem do RPG, descrevendo sua forma de jogo e caracterizando longamente suas propriedades pedagógicas.

No âmbito municipal de Guarapari, a lei 2506/2005 é aprovada e sancionada em 14 de setembro de 2005. Não pude localizar mobilizações de resistência a esta lei no próprio município. Contudo, a proibição em Guarapari foi lembrada cerca de um mês antes do julgamento do "caso Aline" por três blogueiros de certa influência nas redes sociais brasileiras. A professora de direito Cynthia Semíramis Vianna[84], que anteriormente publicara artigos "esclarecendo" o RPG em seu weblog e no site do *Observatório de Imprensa*; seu marido, o professor de direito da UFMG e colunista da *Revista Fórum* Túlio Vianna[85]; e o jornalista Alessandro Martins[86] debateram o assunto

[81] A versão utilizada foi retirada do Portal *Rede RPG*, que retirou o texto da mailing list ORBES. http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/print.php?storyid=2622. E orbes@yahoogrupos.com.br

[82] DIÁRIO DO PODER LEGISLATIVO – VITÓRIA, ES, quarta-feira, 06 de junho de 2005. pp. 2447-9. disponível em http://www.al.es.gov.br/antigo_portal_ales/images/dpl/pdf/625.Pdf

[83] CF 88 Art. 22. Compete privativamente à União legislar sobre:
I - direito civil, comercial, penal, processual, eleitoral, agrário, marítimo, aeronáutico, espacial e do trabalho;

[84] VIANNA, Cynthia Semíramis. "Lei de Guarapari proíbe a venda de livros de RPG". *Cynthia Semíramis*. 07 de junho de 2009. Disponível em http://cynthiasemiramis.org/2009/06/07/lei-de-guarapari-proibe-a-venda-de-livros-de-rpg/.

[85] VIANNA, Túlio. "Guarapari tem lei que proíbe a venda de livros de RPG". *Túlio Vianna*. 07 de junho de 2009. Disponível em http://tuliovianna.wordpress.com/2009/06/07/guarapari-tem-lei-que-proibe-a-venda-de-livros-de-rpg/.

pela rede de microblogagem *Twitter* e publicaram artigos em seus respectivos blogs, criticando a lei de Guarapari, em 7 de junho de 2009.

Narrativas Violentas

Estes sucessivos instrumentos jurídicos-políticos enfrentaram-se em uma arena (Turner, 1974), travando uma disputa em torno da compreensão dos impactos do RPG em uma juventude sempre retratada como *locus* necessário de intervenção da sociedade, para conter o crescimento contagioso da violência. Tais histórias de crimes e violências, bem como as histórias de seu combate e prevenção, enquadram-se como discursos contra a violência, tal como classificados por Rifiotis (1999). Porém, há que se ter em mente que estruturas narrativas dominantes são instrumentos de significado, mas também de poder. Exercer o poder de contar a história de alguém tem um forte componente político e performativo (Bruner, 1986, p. 19).

É preciso sublinhar que a medida da predominância de uma narrativa é o espaço alocado para ela em um discurso, e a análise das arenas midiáticas, mágico-religiosas e jurídico-políticas revela como narradores de versões alternativas – os réus do "caso Aline" e os jogadores de RPG - exercem um esforço árduo para se fazer presentes nesses espaços enunciativos (ou deles desistem diante da virtual impossibilidade de surtirem efeito), tendo mesmo seus discursos alternativos por vezes capturados pela estrutura narrativa dominante, apropriada também pela confissão dos acusados de Guarapari.

Bruner argumenta que a importância de narrativas dominantes é que elas se tornam os principais dispositivos interpretativos de geração de significado para organizar e comunicar experiência. A unidade de significados constituída na narrativa cria conexões entre passado e futuro, ao mesmo tempo em que interrompe o fluxo da experiência e cria momentos de reflexividade ao estabelecer um começo, meio e fim (Bruner, 1986, p. 18). O começo e o fim de uma nova versão, da atualização da narrativa em um discurso, são enquadrados pela narrativa dominante, ainda que haja margem para inovação (Bruner, 1986, p. 146). Estas narrativas dominantes só podem ser percebidas

[86] MARTINS, Alessandro. "Guarapari, no Espírito Santo, proíbe venda de livros de RPG". *Livros e Afins*. 07 de junho de 2009. Disponível em http://livroseafins.com/guarapari-no-espirito-santo-proibe-venda-de-livros-de-rpg/.

como construções sociais diante de algum tipo de deslocamento temporal ou social (Bruner, 1986, p. 18).

O julgamento e seu desfecho provocam algumas fissuras na narrativa dominante do "caso Aline", mas não a ponto de firmar uma nova narrativa na imprensa e no imaginário, dada a cristalização das representações que vinculam os jogos de RPG ao satanismo e à criminalidade, capazes de ensejar novos "casos Alines".

Ao criar representações estereotipadas ou inflamar a cultura do terror acerca dos jogos de RPG, os diferentes discursos contra a violência no "caso Aline" se tornam discursos violentos, estabelecendo maniqueísmos e alteridades estigmatizadas. Formas de saber são articuladas na produção de conhecimentos discriminatórios que, tal como o racismo e o sexismo, negam a possibilidade de entrar em um mundo ético e político no qual o respeito emerge de negociar diferenças culturais, por meio de um ingresso completo no conflito e contradição culturais que existem.

Homi Bhabha (1999) afirma que é a narrativa o reino preeminente do inter-ser humano e social. Em suas invenções, a narrativa investe a linguagem com o "direito" de explorar e resistir, sobreviver e saborear uma revisão completa na comunidade de significado e existência. Entendendo a narrativa como simultaneamente fala e ação, Bhabha afirma a primordialidade do direito de narrar. Com isso, Bhabha quer dizer todas as formas de comportamento criativo que permite representar as vidas que conduzimos, questiona as convenções e costumes que herdamos, disputa e propaga as idéias e ideais que nos vem mais naturalmente, e ousa acolher as esperanças e medos mais audaciosos para o futuro.

Ao mesmo tempo, cabe pensar como o cânone narrativo sobre criminalidade e justiça estabelece apenas dois desfechos possíveis: a punição e a impunidade. Parece, assim, haver um não-lugar para um desfecho de absolvição, que pode apenas ser entendido como a impunidade em um caso que resta "sem solução". É sobre as implicações dessa aporia que eu discorro no capítulo 4 desta dissertação.

Capítulo 4: O Vazio da Sentença e os Sentidos da Absolvição

Após examinar o "caso Aline" tal como ele se apresenta em suas diferentes arenas narrativas, resta uma questão-chave: a absolvição dos réus, apesar de toda a satanização e o reencantamento do mal. O que essa absolvição sinaliza? Algo mais do que a conclusão da impunidade? Afinal, o que podemos pensar a respeito de a maioria dos jurados não ter aderido ao discurso da acusação?

Este é o momento de retomar a reflexão acerca da divisão "nós" e "outros" que constitui "criminosos" dos quais é preciso que os não criminosos se diferenciem e os quais é preciso punir, uma divisão que favorece obscuridades epistemológicas e promove a cultura do terror (Taussig, 1987).

Linchamento moral

A imagem do "povo nas ruas" diante do Fórum de Ouro Preto, à espera da condenação dos réus trazia ecos de diferentes temporalidades. A congregação desse público para um ritual de justiça testemunhava o espetáculo de um encontro entre o poder, o saber e sujeitos muito diversos daqueles dos antigos suplícios, no qual o poder soberano era evocado para infligir no corpo do condenado às mil mortes que ali inscreveriam sua culpa perante o corpo do rei e do Estado. Afinal, ao longo dos últimos séculos os castigos físicos foram progressivamente suavizados e mesmo abolidos da maioria dos Códigos Penais, promovendo um deslocamento do ponto de aplicação da pena e originando um campo de saberes, técnicas, papéis, regimes de verdade e discursos "científicos" (Foucault, 1975, p. 22). Mas permanece um tipo de relação em que estão presentes a dor e a exposição pública em julgamentos de grande repercussão midiática, nos quais ocorre "comoção pública", como se costuma dizer. Esse tipo de relação pode não se tratar de uma ferramenta punitiva oficial do Poder Judiciário, mas pode ser por ele canalizada e mesmo incrementada.

Na primeira parte de "Vigiar e Punir", Michel Foucault avalia que nas antigas cerimônias de suplício o personagem principal era o povo, necessariamente presente para que o suplício fosse executado. O povo deveria sofrer o efeito do terror provocado pelo

espetáculo do poder sobre o corpo do acusado. Deveria também ser testemunha, saber e ver com seus próprios olhos e assim garantir a punição. Constatar o suplício e o supliciado era um direito do povo, que partilhava com o rei a vingança sobre seus inimigos. O povo podia participar do espetáculo, atacar os condenados obrigados a desfilarem e se exporem, pois o soberano tolerava por um instante tais violências, limitando-as em seguida para resguardar seu monopólio da violência legítima. Este povo, por vezes, também recusava o poder punitivo, revoltando-se e fazendo tumultos contra a sentença, tentando obter o perdão à força. Não obstante, mesmo diante da aquiescência do povo com a condenação, este encontrava um raro espaço de enunciação do questionamento do poder. O condenado, sem nada a perder, era livre para maldizer as leis, o poder e a religião. "Ao abrigo da morte que vai chegar, o criminoso pode dizer tudo, e os assistentes aclamá-lo" (Foucault, 1975, p. 51).

No julgamento do "caso Aline", as ladeiras de Ouro Preto ao mesmo tempo se pareciam e se distanciavam do caminho para o cadafalso. O povo não acompanharia um desfile dos réus em procissão até o Fórum, e sim o julgamento em ato, caso conseguissem uma brecha no plenário superlotado. A exposição pública dos réus fora iniciada oito anos antes, quando o "caso Aline" ganhou repercussão. De fato, em casos de grande repercussão midiática, a cobertura da imprensa atravessa o trabalho de investigação desde a fase do inquérito policial e invade as esferas do julgamento e da execução penal, promovendo muitas vezes o que é chamado de "linchamento moral" dos acusados. Um linchamento que não é produzido por uma turba furiosa nas ruas, mas por jornalistas e seus veículos de comunicação de massa.

Esta relação entre mídia e investigação foi por vezes discutida em termos de "denuncismo", sobretudo ao tratar de escândalos políticos fabricados e/ou potencializados pelos meios de comunicação. Um diagnóstico[87] aponta que, apesar do fortalecimento da poliarquia na política nacional, tendo como fator indispensável a maior publicidade da atuação dos Três Poderes promovida por uma mídia massificada consumida pelo eleitorado, o denuncismo seria uma perversão no controle democrático exercido pela mídia (Lattman-Weltman, 2002). A inserção da mídia no sistema de

[87] Esta discussão da mídia como um quarto Poder engendra todo um debate sobre a criação ou não de um marco regulatório para os meios de comunicação, tema que foge ao escopo desta pesquisa.

controle mútuo entre os poderes oficiais – Executivo, Legislativo e Judiciário – deveria contribuir para o melhor funcionamento do sistema, bem como para ajustar os poderes no contexto de suas disputas mútuas. Porém, ao também exercer poder na estruturação da "opinião pública", a mídia se fortalece como uma nova oligarquia, sem os freios de mecanismos institucionais de *accountability* horizontal (dos poderes entre si) que não apenas apurariam as denúncias, mas aumentariam os riscos de denunciar irresponsavelmente. Além disso, estabelece-se um comércio entre agentes "de dentro" (políticos, etc.) com a mídia, que a envolvem em conflitos internos e negociam a exposição de suas imagens para utilizá-la como arma de competição. Entende-se que denúncias apelativas e sem fundamentação por parte da mídia impedem uma apuração suficiente dos fatos, que conduza a uma condenação, uma absolvição ou a uma reparação nos marcos das garantias individuais e do devido processo legal. Em suma, não há "meios claros e eficientes, portanto, de se punir comportamentos fraudulentos ou o que poderíamos chamar de "choques especulativos" nesse mercado de discursos públicos" (Lattman-Weltman, 2002, p. 06). Estes "processos de caça às bruxas e de exploração sensacionalista da indignação popular", que promovem "cruzadas morais" compõem-se com as expectativas de justiça, quer elas se traduzam em punições exemplares, quer não. O Poder Judiciário, por sua vez, o menos suscetível a mecanismos de *accountability* vertical, seria o maior beneficiário da (des)regulação da imprensa, dada a sua prerrogativa de interpretar as leis e assim agir sobre a liberdade de imprensa, caso seus membros se sintam difamados de alguma forma.

Se o "denuncismo" no campo político institucional é atravessado por uma série de negociações entre agentes políticos e midiáticos na produção de "figuras públicas" ou na destruição de suas reputações; a correlação de forças torna-se muito mais desigual quando as denúncias recaem sobre cidadãos até então anônimos, cujas vidas relativamente comuns são iluminadas pelo poder, que ao capturá-las as expõem através de palavras e imagens (Foucault, 1977). Assim, é preciso refletir sobre os efeitos dessa superexposição de alguns crimes, eleitos como valor-notícia, para os sentidos de justiça, punição e absolvição que estão em jogo no imaginário social.

As notícias desses casos costumam dar grande peso à construção dos personagens dos acusados, com base em estereótipos de criminosos e, ao mesmo tempo, destacando-

os como personagens extraordinários e memoráveis que comporão um repertório ao qual se poderá recorrer quando for preciso mobilizar a indignação. Passada sua irrupção furiosa e ubíqua, esses "casos criminais" se transformam em citações breves, semi-recordadas, ao mesmo tempo potentes e fugazes.

A história recente do Brasil conheceu alguns desses casos, como o paradigmático "Caso da Escola Base" em 1994, cujos sócios foram acusados de promover a exploração sexual de seus alunos e tiveram a empresa e a vida pessoal completamente arrasadas por uma cobertura midiática voraz e pouco afeita ao princípio jurídico do *in dubio pro reu*. Frequentemente, a cobertura midiática pouco se atém ao resultado final das investigações e do processo, tal é seu investimento narrativo sobre o caso, tornando-a relativamente independente do processo legal. O que muitas vezes parece se configurar é um cenário em que cabe à justiça estatal apenas averiguar o que a mídia já "descobriu". Em casos recentes, porém, julgamentos foram apropriados pela grande mídia como o ápice de suas sequências de reportagens, tendo havido ocasiões em que julgamentos foram didaticamente narrados e veiculados. É o que se deu nos julgamentos de Suzanne von Richtoffen (realizado entre 17 e 22 de julho de 2006), condenada pelo assassinato de seus pais; e do casal Nardoni, condenado pelo assassinato da filha dele e enteada dela, com então cinco anos de idade (realizado entre 22 e 27 de março de 2010). Ambos os julgamentos, realizados em São Paulo, tiveram cobertura ininterrupta da imprensa e grande participação popular, com populares acompanhando todos os lances da sessão do Júri da porta do Fórum, recriando versões do caso e torcendo por algum desfecho, em geral pela condenação.

Do mesmo modo, o julgamento do "caso Aline" transbordava pelas grandes janelas e sacadas do salão do Júri, alcançando a esquina e as ruas de paralelepípedos isoladas pela polícia. Nos momentos em que os telejornais eram exibidos, luzes e equipamentos sonoros ecoavam para dentro do salão, enquanto jornalistas faziam a cobertura ao vivo dos eventos. Entre os muitos efeitos que isto causava no Júri, inseria-se o comentário da espetacularização da justiça talvez demasiada, e que despertava na assistência alguns questionamentos sobre o papel da imprensa em geral e no "caso Aline", em particular. Quem ficou de fora do Fórum, transeuntes e jornalistas, tornou-se a assistência da assistência, pois sua perspectiva englobava tudo e todos. Conforme a

cobertura jornalística entrava no ar “ao vivo” ou em matérias veiculadas em reportagens veiculadas por rádios, televisões e portais da internet, uma assistência virtual também se formava, com maior ou menor imersão nos acontecimentos. Para além das paredes do salão do Júri em Ouro Preto, jornalistas mesclavam suas captações audiovisuais com suas próprias narrativas (em *off* ou ditas no cenário dos estúdios) sintetizando os acontecimentos para a audiência externa, que acompanhava o caso homeopaticamente ao lado das outras notícias do dia.

Figura 37 - Entrada ao vivo de jornalista da Rede Globo, do lado de fora do plenário

Cabe notar que o julgamento do “caso Aline” não teve uma cobertura tão extensiva quanto outros que foram mais marcantes para a imprensa brasileira, para além

do âmbito estadual. Por exemplo, durante a cobertura do julgamento do "caso Isabella Nardoni" em 2010[88], a todo momento os canais de televisão abordavam o assunto, veiculando, além das notícias, também outras matérias, como a entrevista com o autor da maquete da cena do crime que seria utilizada pela acusação em plenário. Embora sem o mesmo interesse conferido ao "caso Nardoni", ou ao julgamento televisionado do astro esportivo O J Simpson, realizado em 1995 nos EUA, a cobertura midiática do "caso Aline" potencializou a extensão do julgamento para além da morte de Aline e conferiu-lhe traços de melodrama novelístico (Schechner, 2002, p. 178) e de "festa do julgamento".

A "festa do julgamento" ainda guarda algumas semelhanças com a "melancólica festa da punição", cujo ocaso na Europa ocorreu entre os séculos XVII e XIX foi descrito por Foucault como o suplício dando lugar a uma "certa discrição na arte de fazer sofrer". Desapareceu o corpo publicamente supliciado, antes o principal alvo da repressão penal, e o espetáculo punitivo foi suprimido, tornando a pena apenas um procedimento administrativo. Diz Foucault, remetendo-se a Beccaria, que o espetáculo do suplício vai adquirindo sinais negativos, e passa a ser percebido como uma fornalha capaz de acender a violência.

> A justiça não mais assume publicamente a parte de violência que está ligada a seu exercício. (...). Desde então, o escândalo e a luz serão partilhados de outra forma; é a própria condenação que marcará o delinqüente com sinal negativo e unívoco: publicidade, portanto, dos debates e da sentença; quanto à execução, ela é como uma vergonha suplementar que a justiça tem vergonha de impor ao condenado; ela guarda distância, tendendo sempre a confiá-la a outros e sob a marca do sigilo (Foucault, 1975, p. 12).

Excluindo-se do castigo a encenação da dor, teríamos entrado na época da sobriedade punitiva. A tortura era antes a combinação de investigação e punição, o mecanismo regulado de uma prova física na qual o sofrimento era calculado para revelar a culpa, mas se tornaria também a marca de expiação dos inocentes. Os aparatos modernos de punição, por sua vez, mantém a equação entre verdade e castigo, mas retiram a imposição do sofrimento da esfera pública e ganham uma dimensão pedagógica

[88] Em 29 de março de 2009, Isabella Nardoni, de 5 anos, foi arremessada da janela do apartamento de seu pai em São Paulo, SP. O pai e a madrasta foram acusados do crime e condenados por júri popular em 22 de março de 2010. O caso foi exaustivamente abordado pela imprensa brasileira desde a noite do crime e o julgamento se tornou um evento de grandes proporções no Fórum de Santana. Uma narrativa do julgamento do casal Nardoni está em CASOY, Ilana. *A Prova é a Testemunha*, Larousse, 2010.

a partir de idéias de prevenção geral negativa, que busca produzir efeitos sobre todos que (ainda) não cometeram delitos (Avelar, 2011, p. 44). Foucault, porém, reconhece não ser esse um movimento unívoco, salientando que mesmo o cadafalso com a guilhotina, que substituíra as mil mortes por apenas uma morte padronizada, que excluía o indivíduo de seu direito de existir, foi revestido de um rito teatral, exigindo uma série de medidas de ocultamento "para que a execução deixasse de ser um espetáculo e permanecesse um estranho segredo entre a justiça e o condenado" (Foucault, 1975, p. 16-7).

Chama a atenção essa observação de Foucault sobre a publicidade dos debates e da sentença, combinada com uma discrição da execução. Por certo, esta nova execução que se quer sigilosa e impessoal, é aquela que cabe ao Poder Judiciário, mas é preciso considerar que a publicidade dos debates e da sentença continuam a ser, de modo acentuado em casos de repercussão midiática, também uma forma de supliciar. E ela se dá a partir de uma condenação prévia, feita por esse poder midiático, capaz de julgar sumariamente e promover o "linchamento moral" de vários acusados. Isto tudo reemerge em meio a concepções cada vez mais conservadoras de punição, ao endurecimento das penas e ao retorno da defesa da tortura e da prisão como instrumentos eficazes para confinar marginalizados. Há um discurso não desprezível em termos de adesões de vários setores sociais, que elege como inimigos justamente os direitos humanos, que passam a ser vistos como "direitos de bandidos". Reportando-se a uma pesquisa realizada pelo Núcleo de Estudos da Violência da Universidade de São Paulo, Marcos Alvarez enumera elementos de um quadro desalentador:

> violência disseminada na sociedade, sentimento generalizado de insegurança e impunidade, falta de transparência das instituições públicas, superpopulação nas prisões e as rotineiras rebeliões daí decorrentes, corrupção dos agentes públicos, facções criminosas controlando as prisões e realizando ataques espetaculares contra autoridades etc. (Alvarez, 2008).

Há sem dúvida um papel de destaque para o povo, seja nos linchamentos físicos, seja nos linchamentos morais. Cabe, contudo, discernir os dois fenômenos.

José de Souza Martins (1995) define linchamento como um comportamento coletivo que resulta da decisão quase sempre repentina, impensada, de motivação súbita e imprevisível. Seguindo a definição de Martins, os linchamentos se constituem de dois impulsos de ritmos diferentes: 1) a constatação e interpretação da violação de uma norma

social essencial, uma fase de julgamento popular do delito, segundo critérios de gravidade que não correspondem aos do Código Penal; 2) a aplicação da pena, ou o linchamento propriamente dito, de execução normalmente mais rápida do que a primeira fase (1995, p. 301). A decisão pelo linchamento não é feita de modo solitário, mas decorre de um sentido de pertencimento que permite aos indivíduos romperem constrangimentos que solitariamente os impediriam de praticar atos de violência direta.

Os linchamentos no Brasil, para o autor, tem um caráter marcadamente punitivo, buscando atingir a própria vítima: "o objetivo não é o de prevenir o crime por meio da aterrorização, mas o de puni-lo com redobrada crueldade em relação ao delito que o motiva. Aqui, o linchamento é claramente vingativo." (Martins, 1995, p. 298). Nesse sentido, Martins considera que os elementos da execução violenta dos linchamentos seriam indicadores de ritos sacrificiais, presentes no imaginário arcaico da população.

> O tema do linchamento é um desses temas reveladores da realidade mais profunda de uma sociedade, de seus nexos mais ocultos e ativos. Nos linchamentos se faz presente a dimensão mais oculta do nosso imaginário, sobretudo nas formas elaboradas e cruéis de execução das vítimas. A centralidade do corpo nesse imaginário explode nas ações de linchamento (Martins, 1995, p. 310).

Martins busca analisar em que medida o linchamento é um ato de justiça popular antijudiciário e em que medida é uma forma de contestação das instituições policiais baseado em um comunitarismo em parte real, em parte fictício, fundado numa sociabilidade entre vizinhos e moradores, altamente instável, gestada pelo medo. Assim, o linchamento toma a forma de um rito de vingança, uma segunda violência ante ao ato violento que o despertou, tornando o linchamento um reconhecimento pela comunidade de um direito preferencial de quem foi violentamente privado de um membro da família. Os linchadores buscam não apenas matar a vítima, ou castigá-la e exibi-la publicamente. Buscam eliminá-la simbolicamente como pessoa, razão pela qual por vezes os mortos também são linchados. É um processo de desfiguração (1996, p. 19-20).

Em seu levantamento dos linchamentos no Brasil por meio de notícias de jornal, Martins (1996) identifica que a maioria deles é praticada por "agrupamentos de pessoas que se unem para linchar por motivos e relacionamentos de tipo tradicional, comunitário e autodefensivo, grupos com alguma estabilidade e continuidade. Isso contraria o principal pressuposto de que os linchamentos expressam a típica violência da multidão

urbana e anônima, que se dispersa em seguida" (1996, p. 17-18). Seus participantes se escondem no anonimato por conta da caracterização do linchamento como modalidade de delito, e é difícil para o trabalho investigativo colher testemunhos que identifiquem seus participantes.

Considerando o linchamento como uma prática antijudiciária, Martins o analisa como uma tentativa de impor uma punição exemplar a partir de uma motivação conservadora (1996, p. 13). Os linchamentos são a expressão do confronto entre o sistema de valores da moral popular e os "valores racionais da lei e da justiça", em que o primeiro julga os últimos. Antes de ser uma desordem, o linchamento seria um questionamento da desordem de valores na atuação racional-legal das instituições de justiça. Em outro artigo, contudo, Martins chama a atenção para o fato de que esta forma de crime coletivo sugere um quadro de mudanças sociais que podem ser definidas como patológicas, por se tratarem de julgamentos súbitos, governados pela emoção e sem possibilidade de apelação (1996, p. 12). Martins enfatiza que os linchamentos não podem ser compreendidos como uma reação a uma possível omissão ou conivência policial com o crime, tampouco como uma forma de vigilantismo para reprimir o crime. Como comportamento coletivo, o linchamento é expressão de que "o contrato social não se recompõe e se rompe mais ainda do que na ruptura provocada pela violência primeira que lhe deu origem" (1996, p. 15).

Se o linchamento físico é uma prática antijudiciária de justiçagem, o linchamento moral deve ser visto como uma prática parajudiciária, pois o denuncismo midiático é continuamente entremeado por falas de agentes do Poder Judiciário, operadores do direito (entre outros) que circulam informações e se tornam fontes de dados e de investimentos publicitários estratégicos. Isto se dá seja em nome de uma *accountability* que busca satisfazer anseios de justiça da população, seja na promoção de uma pessoa ou de uma agenda político-jurídica (como discutido no capítulo 3). E o linchamento moral midiático é regido por uma lógica narrativa que obriga os que a acompanham a aceitar uma sequência integral do crime, do ato delituoso à punição, ainda que os conteúdos dessa sequência sejam lacunosos.

Julgamentos e execuções sumárias, sem possibilidade de apelação, punições exemplares, eliminações simbólicas e desfigurações estão presentes em ambas as formas

de linchamento e as duas catalisam tensões para uma resolução unificada. Contudo, uma diferença marcante entre as duas formas de linchamento me parece ser a posição dos agentes perpetradores. Em um linchamento físico, predomina o sentimento comunitarista, ainda que não aja um vínculo concreto entre linchadores e vítima da primeira violência. O linchamento moral no "caso Aline", ainda que se considere legítima a acusação feita ao delegado de se autopromover, foi antes motivado pelo valor-notícia oferecido pelo caso, distinguindo-o de outros assassinatos que diariamente ocorrem, como eu argumentei no capítulo 2.

Isto permite entender o caráter contingencial da eleição dos elementos que foram execrados na mídia durante a cobertura do caso Aline, sejam eles os réus do processo criminal, sejam o coletivo dos estudantes de Ouro Preto, a Festa do Doze, as drogas, as sexualidades, os satanistas ou os jogos de RPG.Permite pensar estes alvos de linchamento moral menos por suas características individuais, ainda que estas tenham sido discursivamente mobilizadas para comporem os signos de criminosos, e mais pela posição estrutural que ocuparam, possibilitando que se tornassem as vítimas sacrificiais em uma tentativa de contenção de uma violência que parecia poder se proliferar.

Alteridade e desfiguração

No capítulo 2, apresentei uma leitura da obra de René Girard (1972), que considera que a vítima sacrificial é uma vítima alternativa para a qual a violência é desviada, de modo a impedir a explosão de conflitos. Esta vítima não se presta à expiação de uma culpa, nem tampouco é selecionada em termos de inocência ou culpa. Sua escolha se deve ao fato de ser ao mesmo tempo semelhante ao que substitui e apresentar um vínculo frágil que a torna relativamente indiferente à comunidade, podendo produzir um consenso social para seu sacrifício sem realimentar o ciclo de vinganças, pois se configura como vítima sacrificiável com a qual a sociedade como um todo pode estabelecer uma relação de alteridade.

Girard afirma que "o sacrifício polariza sobre a vítima os germens de desavença espalhados por toda parte, dissipando-os ao propor-lhes uma saciação parcial"(Girard, 1972, p. 21). Entre os quatro acusados, três eram estudantes e poderiam assim incorporar a tensão presente em Ouro Preto entre os chamados "moradores" e "estudantes". Ao

mesmo tempo, eram estudantes de cursos pouco prestigiados e moradores de uma República recém fundada, sem os vínculos de ancestralidade das Repúblicas Federais que os teria inserido em um amplo círculo de solidariedade e defesa e legitimado mais intensamente ante a comunidade acadêmica. Tal solidariedade e legitimação se fizeram presentes, ainda que de modo tênue ante a intensidade da força contrária de sua eleição como criminosos, revelando que o consenso buscado pelo sacrifício não foi atingido. Eram estudantes sacrificiáveis. Camila, por sua vez, era o ponto de dobradiça das rusgas entre sua família paterna e materna. Atribuir-lhe culpa permitia radicalizar as tensões rumo a uma cisma, sem que se tivesse que examinar as demais responsabilidades sobre as rusgas em si ou sobre a morte de Aline.

A construção dessa alteridade é constantemente reforçada pela desfiguração dos acusados do "caso Aline", na tentativa de circunscrever-lhes o espaço enunciativo e cristalizá-los em estereótipos. A preocupação em identificar a responsabilidade dos agentes acusados nos atos tipificados como crime de homicídio cede lugar ao esforço de torná-los semelhantes à leitura do crime, em um jogo de mimese e alteridade (Taussig, 1993). Este esforço por torná-los condenáveis exigia uma narrativa que tornasse suas características e acontecimentos - por cotidianos e triviais que fossem - elementos singulares, capazes de causar distanciamento e de inscrever na memória a galeria de infames. (Foucault, 1969, p. 215).

Os jogos de RPG, seu fluxo entre ficção e realidade e sua apropriação liminóide (Turner, 2002) de elementos culturais das mais diversas fontes para a construção narrativa coletiva tornaram-se um signo especialmente flexível para a construção da "realidade" do crime como extraordinário e grotesco (Taussig, 1987, p. 113-6). Fazia aflorar um repertório de violências afinado com as tendências de reencantamento do mal, produzindo até mesmo encenações desse imaginário, como as páginas de jornal que mimetizam um livro de RPG para noticiar casos reais de assassinato. Os jogos de RPG prestaram-se assim à germinação de uma cultura do terror que se espraiou por diferentes esferas, no escalonamento dos conflitos do drama social do "caso Aline", por meio da obscuridade epistemológica que dá

> contornos e voz à forma informe da realidade, na qual uma atuação recíproca da verdade e da ilusão torna-se uma força social fantasmagórica. Todas as sociedades vivem através de ficções tomadas como algo real. O que distingue

> as culturas do terror é que o problema epistemológico e ontológico da representação, além de outros problemas filosóficos – a realidade e a ilusão, a certeza e a dúvida -, torna-se algo infinitamente maior do que um "mero" problema filosófico de epistemologia, hermenêutica e desconstrução. Torna-se uma meio de dominação altamente revestido de poder. (Taussig, 1987, p. 126-7)

Estes diferentes elementos, tornados exóticos para espelhar o imaginário de terror, contribuem para a aritmética penal, somando-se como provas de culpa, enquanto se julgam valores, comportamentos e representações (Schrizmeyer, 2002). No linchamento moral promovido no "caso Aline", a inscrição da culpa ainda se dá no corpo dos acusados, sob a forma de sua representação como bárbaros aptos a incorporar a criminalidade. No Tribunal do Júri é possível

> pensar em cada réu como uma verdadeira 'encarnação da criminalidade', mesmo que o desfecho do julgamento seja absolutório. Sem seu corpo presente em plenário, sem o juiz a interrogá-lo e sem promotor e defensor a contextualizarem a criminalidade através das estórias narradas, ela nada mais seria que um conjunto difuso de sentimentos e de representações sem coerência. Seja quando o réu confessa sua culpa ou a nega, seja quando promotor e defensor fazem seus argumentos convergirem ou divergirem, o que está em jogo e que sustenta o jogo é o fato de esses personagens substantivarem o sistema de Justiça Criminal e a noção de criminalidade" (Schritizmeyer, 2002, p. 45)

A narrativa do crime se recobre de realismo fantástico, por meio da incerteza ante ao horizonte de verossimilhança que abarca as explicações (Taussig, 1987. Pina Cabral, 2003) e a vida dos personagens traduzida em lenda de homens infames ganha um aspecto fabuloso em que não se decide entre o falso e o verdadeiro. Na maioria absoluta das narrativas midiáticas, bem como nas narrativas que se confrontam nas arenas religiosas ou legislativas, apesar de toda a exploração dos nomes e imagens dos acusados pelo "caso Aline", conta-se muito pouco, tornam-se elementos que existem por aquilo de que são acusados (violência, assassinatos, corrupção, excesso). A descrição do terror da morte de Aline opera em uma "íntima dependência mútua entre a verdade e a ilusão, e entre o mito e a realidade" (Taussig, 1987, p. 87).

Porém, nas arenas narrativas do "caso Aline", e especialmente no Tribunal do Júri, o esforço do contraditório em produzir e eleger uma narrativa única equivalente à realidade do crime fissurava-se em brechas de equívoco, possibilidade e obscuridade, criando uma imaginação social do caso na qual as pessoas poderiam manter opiniões

alternativas simultaneamente, tornando nômades os papéis de culpado, vítima, testemunha, investigador, juiz.

Vítimas sacrificiais, vitimização e opinião pública

Girard afirma que

> A violência tem extraordinários efeitos *miméticos*, tanto diretos e positivos quanto indiretos e negativos. Quanto mais os homens tentam controlá-la, mais fornecem-lhe alimentos; a violência transforma em meios de ação todos os obstáculos que se acredita colocar contra ela (Girard, 1972, p. 45).

Tendo a violência uma natureza contagiosa, Girard considera que o papel do sacrifício é contê-la, impedir que a violência continue e se alastre pela comunidade. A diferença entre violência sacrificial e não-sacrifical não é absoluta e pode desaparecer. Assim, a crise sacrificial é uma crise das diferenças e, por conseguinte, da ordem cultural em seu conjunto, entendida como um sistema organizado de diferenças.

> A *crise sacrificial*, ou seja, a perda do sacrifício, é a perda entre a violência impura e a violência purificadora. Quando se perde esta diferença, não há mais purificação possível e a violência impura, contagiosa, ou seja, recíproca, alastra-se pela comunidade (Girard, 1972, p. 68).

Girard afirma que sociedades como a nossa passam bem sem ritos propriamente sacrificiais. A violência intestina está presente, e o perigo de escalada, a multiplicação das represálias, ainda constitui uma ameaça. Mas em nossa sociedade é o sistema judiciário que afasta a ameaça da vingança. A represália torna-se uma represália única, cujo exercício é restrito a uma autoridade soberana e especializada. Girard considera que, no sistema penal, não há nenhum princípio de justiça realmente diferente do princípio de vingança. Em ambos os casos o que opera é a retribuição violenta. A ruptura ocorre porque a obrigatoriedade da intervenção de uma autoridade judiciária libera os homens do terrível dever da vingança. O sistema judiciário racionaliza a vingança, dominando-a e limitando-a, circunscrevendo-a em um monopólio absoluto.

> Tão logo passa a ser exclusivo, o sistema judiciário começa a ocultar suas funções. Da mesma forma que o sacrifício, ele dissimula, embora ao mesmo tempo revele, aquilo que o identifica à vingança, uma vingança semelhante a todas as outras, diferente somente por não se perpetuar, por não ser ela própria vingada (Girard, 1972, p. 34-35).

Para Girard, o sistema judiciário também se refere a uma transcendência, que deve ser efetivamente reconhecida por todos, independente das instituições que a concretizam, para garantir sua eficácia e a divisão entre uma violência legítima e uma violência que se torne alvo de recriminações e engendre o círculo vicioso da vingança.

A tentativa do sistema Judiciário (e da aliança entre Judiciário e Mídia) de racionalizar vingança como justiça faz com que ambos os termos surjam em diferentes discursos e narrativas do "caso Aline", ora como equivalentes, ora como necessariamente distintos. A matriz narrativa dominante para o processo penal é orientada pelo que Álvaro Pires denomina de "racionalidade penal moderna",

> um sistema de pensamento ligado a um conjunto de práticas institucionais jurídicas que se designa como 'justiça penal' ou 'criminal", constituído por uma rede de sentidos com unidade própria no plano do saber e que liga estreitamente fatos e valores, o que lhe confere um aspecto normativo (Pires, 2004, p. 38)

Este sistema de pensamento é gestado no interior da justiça penal, constituída como um subsistema do sistema jurídico. Na lei penal, a norma de comportamento é formulada em uma estrutura telescópica que justapõe uma norma de sanção a uma norma de comportamento, juntando dois níveis distintos de normas. Tal estrutura telescópica visibiliza especialmente três tipos de penas: a morte e/ou o castigo corporal, a prisão e a multa, e as chamadas penas aflitivas.

> A combinação entre a estrutura normativa telescópica e essa linha de pensamento que valoriza a pena aflitiva formam um todo inseparável, o que suscitará uma série de problemas e deslocamentos de sentido (Pires, 2004, p. 41)

Um desses deslocamentos é que o crime (norma de comportamento) passa a ser definido pela pena, em uma dogmatização da relação crime/pena (aflitiva). Isto leva legisladores e juízes a escolher a pena aflitiva como sanção-resposta evidente. Diante da ilusão de necessidade e identidade da relação pena/crime, passa-se a conceber a norma de sanção como tão imprescindível quanto a norma de comportamento. Além de tornar a norma de comportamento e a norma de sanção igualmente obrigatórias, este sistema atribui um caráter negativo a ambas, tornando a sanção concebida como um mal para apagar o primeiro mal ou para dissuadi-lo. "Essas teorias concebem a proteção da

sociedade ou a afirmação das normas de modo hostil, abstrato, negativo e atomista" (Pires, 2004, p. 43). Hostil porque representa o transgressor como um inimigo de todos e por estabelecer uma equivalência necessária entre o valor do bem ofendido e o grau de sofrimento que se deve afligir ao transgressor.

Tendo em vista o "caso Aline", eu acrescentaria que, diante da impossibilidade de se infligir o mesmo grau de sofrimento aos acusados que foi infligido à Aline e à sua família, forma-se a percepção no pólo acusatório de que nenhuma hostilidade seria desmedida ou mesmo suficiente. Assim torna-se possível ao assistente da promotora recomendar aos jurados que não temessem condenar os réus à pena máxima, pois se a cadeia é ruim, o cemitério era muito pior.

Pires identifica um movimento nos anos 80 no Canadá que propunha nos sistemas político e jurídico a expansão do direito penal, preocupando-se com a "opinião pública".

> o público começa a ser observado, descrito e percebido como um componente do sistema penal, o qual, a fim de integrá-lo, cria novos mecanismos jurídicos e teorias ou reativa mecanismos que estavam adormecidos. Trata-se de diversas formas de integração, que vão muito além do papel estrito e bem delimitado do Júri ou ainda do simples papel de suplícios públicos ou de rituais judiciários, de modo que o público deixa de ser um simples destinatário da norma jurídica ou mais um aspecto do ambiente do sistema penal para se tornar um critério na construção da justiça (Pires, 2004, p. 49)

O público, ao tornar-se um componente do sistema político, não é um público abstrato, ou o povo definido como o conjunto de indivíduos que habitam um mesmo território, mas um público particular que tem acesso a questões específicas e a canais de comunicação específicos. De modo semelhante, o sistema penal decide se e quando o público será integrado na construção de direito e justiça. Por um lado, há uma participação diferente do público no processo de criação de normas, com o crescimento da importância atribuída às normas de sanção, ancorada na demanda por penas mais severas. Por outro lado, este público "participa diretamente quando os tribunais se referem explicitamente ao clamor público, à opinião pública ou à midiatização de um caso a título de critério pertinente para tomar ou justificar uma decisão" (Pires, 2004, p. 51).

Na tradição da *common law* há uma teoria da pena construída no sentido da desaprovação pública de algo, cuja idéia central é de que o objetivo da pena não é tanto retribuir ou dissuadir, mas denunciar publicamente o comportamento em causa. Em

alguns desdobramentos e apropriações da "teoria da denunciação", equaciona-se a intensidade da denunciação e a da repressão, tornando as penas mais severas necessárias à contundência da denúncia e da reprovação à violação da norma de comportamento. Isto tem sido encampado nas demandas de movimentos sociais "sem teoria" que falham em distinguir a demanda de espaço para agir protegido contra qualquer ingerência e a demanda de um remédio específico para garantir esse espaço de ação, o que converte o pedido de proteção em um pedido por uma pena aflitiva.

> Para poder ver o *quantum* das penas aflitivas como elemento de 'proteção', temos de olhar a proteção com as lentes da racionalidade penal moderna (por exemplo, com a ajuda da teoria da dissuasão) e não mais com aquelas dos direitos humanos. Isso reforça a hipótese de que as demandas de maior repressão não são idênticas às demandas de maior proteção (negativa). (Pires, 2004, p. 56)

Clamor público, como vimos nos capítulos anteriores, tornou-se um dispositivo freqüente para justificar a prisão preventiva e buscar a condenação inexorável dos quatro acusados pela morte de Aline, bem como para justificar projetos de lei que visavam a proibição da comercialização e da prática dos jogos de RPG. Pires dá notícia de que

> em vários países o sistema penal já está criando novos canais de comunicação para acolher seu público e construindo a noção de público como um personagem jurídico anônimo e difuso. A vítima aparece também como um representante do público e recebe o papel de comunicar aos tribunais o seu sofrimento no momento da escolha da pena (Pires, 2004, p. 52)

Esta emergência discursiva de uma "sociedade de vítimas" passa a dominar a auto-representação de diversos movimentos sociais que se utilizam de diferentes canais para publicizar o tema e exigir uma solução predeterminada de natureza repressiva, em uma lógica de denunciação. Na "teoria da denunciação", a afirmação da reprobabilidade social de um comportamento, bem como o reconhecimento de que este comportamento socialmente reprovável ocorre, passa a ocorrer pela tipificação de tal comportamento como crime. Esta lógica se faz presente, por exemplo, na reivindicação atual pela criminalização da homofobia no Brasil (PL 122/06).

O "caso Aline" colocou em evidência uma série de comportamentos que determinados agentes queriam "denunciar", tornando o julgamento dos réus e seu veredicto uma forma tanto guarnecer iniciativas legislativas restritivas (os projetos de proibição dos jogos de RPG ou, no âmbito mais restrito da cidade de Ouro Preto, as

tentativas de regular a atividade das repúblicas estudantis e da Festa do Doze) quanto de oficializar a reprobabilidade desses comportamentos (e dos agentes que os praticam).

Colocando em relevância o papel da vítima nesse processo entendemos também o poder enunciativo concedido à mãe de Aline, especialmente pela cobertura midiática, que a apresentava por vezes como a principal vítima do assassinato de Aline. E é no papel de vítima que o jornal *Estado de Minas* dá espaço para os réus do "caso Aline", após sua absolvição, representando "o preço da suspeita" que eles tiveram que pagar durante os oito anos do caso. Como vítimas de um poder estatal que os teria violentado ao tentar resolver a violência da morte de Aline, é aberta a possibilidade dos réus tornarem-se também acusadores. Assim, os advogados de defesa aventam a possibilidade de processar o Estado por danos morais.

O vazio da sentença e os sentidos da absolvição

Pires afirma que a racionalidade penal moderna fundamenta a punição como uma obrigação ou necessidade, deslocando o sentido da faculdade de punir para a obrigação de punir, uma obrigação ao mesmo tempo pragmática, política e moral. A idéia de direito penal como última instância, *ultima ratio*, deixa de significar a decisão de punir ou não o crime para significar a seleção daquilo que cabe punir (Pires, 2004). Um corolário dessa concepção, dessa identidade entre crime e pena e de punição como obrigação é que um crime não punido parece sugerir que o bem violado foi menosprezado, acessando a ideia de impunidade e de falha da justiça.

Ao se reduzir a noção de justiça à necessidade de uma pena aflitiva, na lógica de que "o mal se sana pelo mal" (Pires, 2004, p. 47), o cânone narrativo sobre criminalidade e justiça estabelece apenas dois desfechos possíveis: a punição e a impunidade. A 'justiça' praticada pelo Júri obscurece suas desigualdades intrínsecas, para que seja aceita e legitimada por seus participantes, criando a ilusão teatral de que promove, em nome de algo superior, uma luta maniqueísta entre 'bem' e 'mal', certo e errado, perdão e punição, compreensão e vingança" (Schrizmeyer, 2002, p. 119-120). O desfecho absolutório, embora previsto pelo sistema jurídico, encontra-se assim em uma aporia. A princípio, é visto como impunidade, injustiça e como o não reconhecimento da vítima e do seu direito violado. Mas talvez, a percepção fragmentária que se constrói do caso, indicando a falta

de uma totalidade que se possa produzir pelas narrativas, abre possibilidade de uma outra ordem, uma retomada do passado em uma relação de não-identidade consigo mesmo que é também uma abertura sobre o futuro, um inacabamento constitutivo.

O que pode significar esta sentença absolutória, após um esforço tão intenso e assimétrico de satanização dos elementos acusados? Se no Tribunal do Júri "é irrelevante a descoberta de se o acusado matou ou não a vítima, pois o que importa é por que ele é acusado de tê-la matado" (Schritzmeyer, 2002, p. 76), pode-se levantar a hipótese de que a lógica da divisão nós e outros, construída a partir da exibição de traços opostos de caráter sobre um eixo "cidadãos que se tornam vítimas" e "criminosos" tropeçou em seus próprios excessos e ambigüidades, na fricção do encontro de narrativas proporcionado pelo julgamento. O julgamento tornou-se um encontro de narrativas no qual os narradores se contradizem mutuamente, e cada opinião contradiz a si mesma

> em um excesso de imagens ambíguas – uma montagem de fragmentos e elementos de possibilidade, que colidem uns com os outros, [...] com seus fantasmas de vários contornos e disfarces, aproximando-se sorrateiramente um do outro no espaço de suas diferenças (Taussig, 1987, p. 102).

Do mesmo modo que a morte de Aline não foi negada ou legitimada, a absolvição dos réus tampouco legitimou sua morte social, promovida por anos de inscrição em suas imagens e seus nomes da autoria dos assassinatos e da barbárie ali subjacente. Seus corpos, portanto, foram tornados objeto de uma economia de poder que buscou inscrever uma mitologia para a dominação (Taussig, 1987, p. 45-48). Narrando as vidas dos réus desde o crime, posto que seu tempo de vida é reconstruído e reelaborado "a partir da constatação de se houve ou não repetição de comportamentos social e legalmente recriminâveis" (Schritzmeyer, 2002, p. 103), a defesa evidenciou o peso que as acusações lhes trouxeram, o quanto lhes foi impossível defender-se até o julgamento. Talvez convencido pela defesa, coube ao Conselho de Sentença, face ao princípio do *in dúbio pro reu* e agenciando o conceito de *ultima ratio* para a autolimitação do poder punitivo estatal, encerrar o movimento de produção de vítimas sacrificais no âmbito judicial, ainda que o linchamento moral não pudesse ser de todo represado. O Júri afinal não é entendido apenas como um lugar de sujeição, por envolver poder e arenas de luta, mas um ritual lúdico e agonístico, que "permite a construção de subjetividades e a redefinição de experiências sociais" (Schritzmeyer, 2002, p. 08).

A última fase de um drama social (Turner, 1973, 1982) é a de *reintegração* ou *cisma*; clímax, solução ou resultado temporário. É a fase que nos permite fazer um balanço analisando o *continuum* sincronicamente, podendo comparar o antes e o depois. Percebendo que "reparação e prevenção são objetivos evocados, direta ou indiretamente, pelos oradores do Júri" (Schritzmeyer, 2002, p. 123), cabe-nos refletir a respeito dos ruídos e tensões que permanecem não-resolvidos e não-reparados mesmo com a conclusão do caso e a absolvição dos réus.

Conclusão

Quando escolhi como título desta dissertação de mestrado, às vésperas do depósito, *Contando histórias de morte: Etnografia do Júri e arenas narrativas do "caso Aline"*, a maior parte dos meus interlocutores das redes sociais – colegas da antropologia ou do RPG – aprovou, considerando este um "título forte". Contudo, minha orientadora perguntou, demonstrando estranhamento: "mas por que *histórias de morte*? Ao apresentar tantas narrativas sobre jogos, sobre sexo, violência, sobre os estudantes e seu modo de vida, não é de vida que se está falando?"

Sem dúvida!

Durante a análise, consideramos (a profa. Ana Lúcia Pastore Schritzmeyer e eu) o Júri como um espaço lúdico, que engendra um processo no qual os seus participantes estruturam valores e motivações não tanto para julgar as mortes ocorridas, mas o andamento de suas próprias vidas, tomando a morte em questão como metáfora dos dramas de suas próprias vidas. Isto envolve a criação de uma percepção do universo social como uma totalidade ao mesmo tempo em que evidenciam a realidade fragmentada e conflituosa da aplicação cotidiana das normas ideais da sociedade, apontando "exceções" e dando-lhes sentido (Schritzmeyer, 2002, p. 108).

Ainda assim, é possível pensar em inúmeros fatores, dentro e fora da análise e do texto da dissertação, que me levaram a escolher um título que falasse em "histórias de morte". Talvez o principal seja a pergunta, enunciada desde o projeto de pesquisa, sobre o que ocorre quando a percepção dessa totalidade é estilhaçada no mesmo processo que a deveria constituir? "O que dizer dos 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). Se a sentença absolutória produziu uma forte sensação de que o crime não fora resolvido, de que a justiça se encontrou em uma aporia, de que a pergunta "quem matou Aline?" se perpetuaria em impunidade; a própria morte de Aline me parece também impossível de ser abraçada em um sentido, pela ausência de um compromisso social com o trabalho de *luto*, a meu ver mais indispensável do que a sanha retributiva do Direito Penal.

Se a atividade do julgamento tem em parte uma dimensão alegórica com o mundo social, diante da perda de sentido deste mundo a alegoria aponta para a descontextualização e a arbitrariedade do significado ou de qualquer empreendimento hermenêutico, o que por outro lado também tem um forte caráter polissêmico. A desarrumação de contextos semânticos é espaço de criação por associações surpreendentes e inéditas (Dawsey, 2009, p. 12). Na "busca incessante e irrisória da significação" das narrativas que se encontram no tribunal do Júri, sobrevêm uma tensão dialética entre a simbolização da descoberta da verdade na unidade do ser [do crime] e da palavra, e a alegoria que

> insiste na sua não-identidade essencial, porque a linguagem sempre diz outra coisa.[...] A linguagem alegórica extrai sua profusão de duas fontes que se juntam num mesmo rio de imagens: da tristeza, do *luto* provocado pela ausência de um referente último; da liberdade lúdica, do *jogo* que tal ausência acarreta para quem ousa inventar novas leis transitórias e novos sentidos efêmeros (Gagnebin, 2007, p. 38).

Narrar os eventos de um crime é a princípio organizá-los temporária e limitadamente em uma elaboração tensa, regrada e linear, suspendendo-os da realidade confusa. A partir desta organização acusação e defesa desenvolvem argumentos e provas, os quais culminam numa sentença, também aparentemente perfeita, acabada e coerente (Schritzmeyer, 2002, p. 35). Trata-se de uma montagem social de narrativas "tanto das formas, que restam 'filtradas' e registradas nos processos, quanto das informais, que se pode acompanhar em audiências" que "orienta-se bastante para a sacralização do monopólio do sistema de justiça estatal enquanto legítimo regulador de comportamentos" (Schritzmeyer, 2002, p. 117).

Diante de certas experiências vividas pelos indivíduos que seriam inenarráveis e intoleráveis, como experiências tidas como violentas, os esquemas repetidos a cada sessão do Júri orientam percepções e atitudes individuais dos participantes, permitindo-lhes "objetivar estados subjetivos, formular impressões informuláveis e integrar experiências inarticuladas" (Lévi-Strauss, 1949, *apud* Schritzmeyer, 2002, p. 45) e revigoram a experiência do próprio Júri, atribuindo-lhe sentido.

Contudo, esta tendência de reconciliação e totalização traz o risco de suprimir ruídos, que no "caso Aline" eram por demais ensurdecedores. Além disso, Dawsey chama a atenção para o fato de que, ao contrário de um estudo focado na competência

(numa acepção chomskyana) que estaria interessado na gramática das manifestações culturais, "Estudos de performance demonstram um interesse marcante por elementos estruturalmente arredios: resíduos, rasuras, interrupções, tropeços e elementos liminares. Ruídos" (Dawsey, 2007, p. 528).

Dawsey tem como premissa que estudos de performance espelham a própria experiência do mundo contemporâneo, em sua fragmentação das relações, no inacabamento das coisas, na dificuldade de significar o mundo. E questiona-se se a antropologia da performance – à qual a presente pesquisa também se filia, ainda que com alguma relutância - não seria a expressão de uma busca pelo significado.

Uma categoria que permite pensar estas "sismologias da performance" é a de ritual. Dawsey considera que:

> Turner, particularmente, provoca uma espécie de desvio metodológico. Para se conhecer uma estrutura social, é preciso suscitar um deslocamento do lugar olhado das coisas. Em momentos de interrupção de papéis, ou de antiestrutura, sociedades produzem efeitos de estranhamento em relação a si mesmas. Elas brincam com o perigo. Sob o signo da subjuntividade, fricciona-se a experiência do real explorando suas dimensões de ficção. Abrem-se fendas em superfícies endurecidas. Manifestam-se elementos não resolvidos. Ctônicos. Vulcânicos. No espelho mágico dos rituais, sociedades se recriam, transformando elementos do caos em universos sociais e simbólicos. (Dawsey, 2007, p. 534)

Dawsey, porém, identifica em Turner uma desconfiança "em relação aos desfechos harmonizantes e às manifestações efusivas de *communitas* na experiência contemporânea. Tais desfechos, com seus efeitos de esquecimento, não correriam o risco de suprimir os ruídos?" (Dawsey, 2007, p. 538).

Michael Taussig (1987, p. 413) por sua vez critica o fato de que a antropologia tradicionalmente amarrou o conceito de ritual ao imaginário da ordem, uma ordem que é identificada ao sagrado, relegando a desordem às profundezas do mal. As sessões de cura com o uso do yagé, descritas por Taussig, desafiam o ritual de explicação do ritual, pois engendram a montagem e as justaposições violentas, que não se encerram no conceito totalizante de símbolo e podem incorporar ativamente uma apresentação e uma contra-representação do tempo histórico.

Para Turner, na leitura proposta por Dawsey, o espelho mágico dos rituais se estilhaçou nos fenômenos liminóides em uma multiplicidade de fragmentos com efeitos

caleidoscópicos, produzindo imagens que já não aspiram à uma totalidade perdida, mas em suas variações e inquietudes podem provocar "um duplo estranhamento – em relação ao cotidiano e ao extraordinário também. Acima de tudo, com muito barulho, produz-se um efeito de despertar" (Dawsey, 2007, p. 539).

O não acabamento do "caso Aline" teria também efeitos de despertar? As perguntas que restaram, o choque da sentença com as narrativas hiperbólicas reiteradamente apresentada, não poderiam ser também uma forma de "estilhaçar o imaginário da ordem natural, através da qual, em nome do real, o poder exerce sua dominação"? É possível por suas fissuras entender o ser social dos regimes de verdade do caso Aline, entender a política de sua interpretação e representação? É possível mobilizar o terror das narrativas do "caso Aline" a fim de subverter seus modos de representação da violência, fazendo com que o poder se enrede sem sua própria desordem? (Taussig, 1987, p. 15)

Creio que o julgamento do "caso Aline" se mostrou um inusitado ritual de cura ante o espaço de representação do criminoso e da violência, estes significantes capazes de engendrar regimes de verdade e processos de subjetivação que escalonaram os conflitos para além da morte de Aline. Porém, é no espaço da morte de Aline que a montagem social de narrativas, a partir de seu encontro sísmico na lógica jurídica do contraditório, criou "uma espécie de espaço lúdico e de um espaço para testes, a fim de que se possa comparar as alucinações com o campo social do qual elas emanam. Então o próprio espaço de representação é esquadrinhado" (Taussig, 1987, p. 412). Esta montagem operou por alterações, brechas, deslocamentos e guinadas. Evocou quadros oscilantes em um espaço discursivo polifônico que conectaram e romperam conexões entre dessemelhantes, rompendo com as principais tentativas de ordenamento narrativo e sensacionalismo, em uma "desordem ordenada" pelo ritual. Traçando um paralelo com as considerações de Taussig sobre xamanismo, percebi nas diferenças criadas pelo encontro de narrativas uma atuação recíproca de alteridade, que junta o ser e o imaginar em uma miscelânea de discursos que se alternam. "É um momento privilegiado no arranjo da realidade do mundo, no seu fazer e desfazer. Aqui está o poder" (Taussig, 1987, p. 428)

*****

No começo da conferência sobre direito e justiça publicada em *A Força da Lei*, Jacques Derrida chama atenção para a dupla acepção de "justo", que pode ter o sentido de justeza, adequação; ou o sentido jurídico-ético-político de justiça. Creio que uma narrativa que justa do "caso Aline" é aquela em que, benjaminianamente, a verdade não seja uma questão da exposição que destrói o segredo, mais de revelação que lhe faz justiça, a partir de uma forma justa e adequada de narrar, capaz de preservar seus ruídos.

Bibliografia

AVELAR, Idelber. *Figuras da Violência – Ensaios sobre narrativa, ética e música popular*. Belo Horizonte, EdUFMG, 2011.

BHABHA, Homi. "On Writing Rights". In GIBNEY, Matthew. *Globalizing Rights.* Oxford Amnesty Lectures, 1999.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política.* Obras Escolhidas Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Rua de Mão Única*. Obras Escolhidas Vol. 2. São Paulo, Brasiliense, 1987.

BENTES, Ivana. "House MD: O monitoramento da vida, do crime e da doença na era da sua visualidade técnica". Trabalho apresentado no NP Audiovisual no IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2009.

BRUNER, Edward M. "Experience and its Expressions" e "Ethnography as Narrative" In TURNER, Victor W; BRUNER, Edward M (orgs.). *The Anthropology of Experience*. Chicago: University of Illinois Press, 1986.

BRUNER, Jerome. *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

_____. (1996). "A Interpretação Narrativa da Realidade" in *A Cultura da Educação* Trad. Marcos Domingues. Porto Alegre: Artmed, 2001.

_____. *Making Stories. Law, literature, life*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2002.

CALLOIS, Roger. (1958). *Os Jogos e os Homens – a máscara e a vertigem*. Ensaio. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CLIFFORD, James. 1994. *A Experiência Etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Organizado por José Reginaldo Santos Gonçalves. Rio de Janeiro, Ed UFRJ, 2008. 3ª. edição.

DA MATTA, Roberto. *Carnavais, Malandros e Heróis*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

DAS, Veena. "Fronteiras, Violência e o Trabalho do Tempo: alguns temas wittgensteinianos ". Revista Brasileira de Ciências Sociais. Vol. 14 no 40 junho/1999.

DAWSEY, John. Cowart. "Victor Turner e antropologia da experiência". *Cadernos de Campo* (USP), São Paulo, v. 13, p. 163-176, 2005.

_____. “Turner, Benjamin e antropologia da performance: o lugar olhado - e ouvido - das coisas”. *Campos (*UFPR), v. 7, p. 17-25, 2006.

_____. “O teatro em Aparecida: a santa e a lobisomem”. *Mana* (UFRJ. Impresso), Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, p. 135-150, 2006.

_____. Sismologia da performance: ritual, drama e play na teoria antropológica. *Revista de Antropologia* São Paulo, v. 50, p. 527-570, 2007.

_____. “Piscadelas de caveiras: escatologia do Jardim das Flores”. *Tempo Social. Revista de Sociologia da USP*, v. 19, p. 179-202, 2007b.

_____. “Por uma antropologia benjaminiana: repensando paradigmas do teatro dramático”. *Mana* (UFRJ. Impresso), v. 15, p. 349-376, 2009.

DURKHEIM, Émile. (1895). “As Regras do Método Sociológico”. In *Os Pensadores – Durkheim*. São Paulo: Abril, 1978.

FAIRCHILD, Thomas Massao. *O discurso de escolarização do RPG*. Dissertação (Mestrado) Curso de Educação, USP, São Paulo, 2004.

_____. *Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular.* Tese (Doutorado) Curso de Educação, USP, São Paulo, 2007.

FOUCAULT, Michel. (1969) *Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense, 2008. 7 ª edição.

_____. (1975) *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 2006. 31ª edição.

_____. (1977) A vida dos homens infames. In: *Estratégia, poder-saber. Ditos e escritos IV*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *História e narração em Walter Benjamin***.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

GEERTZ, Clifford.(1973) *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. “Local Knowledge: Fact and Law in Comparative Perspective” pp.167-234. In *Local Knowledge – Further Essays in Interpretative Anthropology*. New York: Basic Books, 1983.

_____. *O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. Tradução de Vera Mello Joscelyne. Petrópolis, Vozes, 1997

GINZBURG, Carlo. (1986) “Feitiçaria e piedade popular: Notas sobre um processo modenense de 1519”; “Sinais – Raízes de um Paradigma Indiciário”. In: *Mitos, Emblemas e Sinais*. Tradução de Federico Carotti. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

_____. (1989). *História Noturna – decifrando o Sabá*. Tradução de Nilson Moulin Louzada. São Paulo: Cia das Letras, 2012.

GIRARD, René. (1972). *A Violência e o Sagrado*. São Paulo: Paz e Terra/EdUNESP, 1990.

GIUMBELLI, Emerson. “Crucifixos invisíveis: polêmicas recentes no Brasil sobre símbolos religiosos em recintos estatais”. Anuário Antropológico/2010-I, 2011: 77-105.

HUIZINGA, Johann. (1939). *Homo Ludens.* São Paulo: Perspectiva, 1993. 4ª edição.

GLIN, Tony (nome fictício). *R.P.G. Rolyplaying Games – uma diversão perigosa que pode envolver demônios, assassinos e todo o reino das trevas.* Belo Horizonte: Editora Grei, 2005.

GOFFMAN, Erving. (1959) *A Representação do Eu na vida cotidiana*. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1985. 11ª ed.

HUIZINGA, Johan. (1939). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993. 4ª edição.

INGOLD, Tim. *The Perception of the Environment*. London: Routledge, 2000.

KANT DE LIMA, Roberto. “Éticas e Identidades Profissionais em uma Perspectiva Comparada”. In VÍCTORA, Ceres; OLIVEN, Ruben George; MACIEL, Maria Eunice e ORO, Ari Pedro (orgs.). *Antropologia e Ética. O Debate Atual no Brasil*. Niterói: EdUFF, 2004.

LATTMAN-WELTMAN, Fernando. “Mídia e poliarquia: denuncismo e oligarquia”. In: XI Encontro da COMPÓS, Rio de Janeiro, 2002.

LÉVI-STRAUSS, Claude. (1949). “O Feiticeiro e sua Magia” e “A Eficácia Simbólica”. In: *Antropologia Estrutural I.* Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993.

MAGNANI, Jose Guilherme Cantor. (1996). “Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole”. In: José Guilherme Cantor Magnani; Lilian de Lucca Torres. (Org.). *Na Metrópole: Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo: Edusp - FAPESP, p. 15-53, 3ª edição, 2008

MAGNANI, Jose Guilherme Cantor; MANTESE, Bruna (Org.). *Jovens na Metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade*. 1. ed. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

MARCUS, George E. "O intercâmbio entre arte e antropologia: como a pesquisa de campo em artes cênicas pode informar a reinvenção da pesquisa de campo em antropologia". *Revista de Antropologia*, São Paulo, USP, 2004. v. 47, no. 1.

MARIZ, Cecília Loreto. "O Demônio e os Pentecostais no Brasil". In: BIRMAN, Patrícia; NOVAES, Regina e CRESPO, Samira. (orgs.) *O mal à brasileira*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1997.

MARTINS, José de Souza. "As condições do estudo sociológico dos linchamentos no Brasil". *Estudos Avançados*. USP, São Paulo, 9 (25), 1995.

_____. "Linchamento, o lado sombrio da mente conservadora". *Tempo Social; Revista de Sociologia*. USP, São Paulo, 8(2): 11-26, outubro de 1996.

PINA CABRAL, João de. "Semelhança e Verossimilhança: Horizontes da narrativa etnográfica". In *Mana* 9(1):109-122, 2003.

PIRES, Álvaro. "A Racionalidade Penal Moderna, o Público e os Direitos Humanos". *Novos Estudos CEBRAP*. São Paulo, no. 68, março de 2004.

PLETSCH, Natalie Ribeiro. *Formação da prova no jogo processual penal: o atuar dos sujeitos e a construção da sentença*. São Paulo: IBCCRIM, 2007.

PRICE, Richard. "Mediação em Torno dos Usos da Narrativa na Antropologia Contemporânea". *Horizontes Antropológicos*. UFRGS, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 293-312, 2004.

RICOEUR, Paul. (1993) *Tempo e Narrativa*. Volume 1. Tradução de Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papirus, 1994.

_____. (2000) "Da Memória e da Reminiscência". In *A Memória, A História e o Esquecimento*. Tradução de Alain François et al. Campinas: EdUNICAMP, 2007.

RIFIOTIS, Theophilos. "Nos Campos da Violência: Diferença e Positividade". Antropologia em Primeira Mão, Florianópolis, v. 19, p. 1-19, 1997.

_____. "Violência policial e imprensa: o caso da Favela Naval". São Paulo em Perspectiva. vol.13 no.4 São Paulo Oct./Dec. 1999.

ROSALDO, Renato. “Hongot Hunting as Story and Experience”. In TURNER, Victor W; BRUNER, Edward M. *The Anthropology of Experience*. Chicago: University of Illinois Press, 1986.

SALOMÃO, Mozahir. “A Narrativa como Valor-Notícia”. Observatório da Imprensa, ano 04, no. 289, 2004. Acessado em 17 de abril de 2012. Disponível online em (http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/a_narrativa_como_valornoticia).

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” in *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia: University of Pennnsylvania, 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) Curso de Antropologia Social, USP, São Paulo, 2002.

_____. Afetos em jogo nos Tribunais do Júri. In *São Paulo em Perspectiva*, São Paulo, Fundação Seade, v. 21, n. 2, p. 70-79, jul./dez. 2007.

SZONDI, Peter. (1956) *Teoria do drama moderno [1880-1950]*. Trad. Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac &Naify, 2001.

TAUSSIG, Michael. (1980). *O Diabo e o fetichismo da mercadoria na América do Sul*. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

_____. (1987). *Xamanismo, Colonialismo e o homem selvagem*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

TODOROV, Tzvetan. (1970) *Introdução à Literatura Fantástica*: Teoria da Literatura. Debates. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

TURNER, Victor W. (1973). *Dramas, Campos e Metáforas – ação simbólica na sociedade humana*. Tradução de Fabiano de Morais. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.

_____. *From Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications, 1982.

VAN GENNEP, Arnold. 1909. *Os Ritos de Passagem*, Petrópolis, R.J. Vozes, 1978.

VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar*. Dissertação (Mestrado). Curso de Educação, UNESP/Araraquara, 2008.

ZALUAR, Alba. "O crime e a não-cidadania: os males do Brasil são". In: BIRMAN, Patrícia; NOVAES, Regina e CRESPO, Samira. (orgs.) *O mal à brasileira*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1997.

ZANINI, Maria do Carmo (org.). *Anais do I Simpósio RPG e Educação*. São Paulo: Devir. 2004.

Anexo: Lista cronológica de notícias

1. GOMES, Telma. Mistério em Ouro Preto. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 16/10/2001. P. 26.
2. PORTELA, Marcelo e CUNHA, Newton. Morte de estudante já tem um suspeito. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 17/10/2001. P. 23.
3. PORTELA, Marcelo. Festa do Doze é condenada. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 17/10/2001. P. 24.
4. WERNECK, Lourival. Crime causa revolta em Manhumirim. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 17/10/2001. P. 24.
5. Jogo de morte. *Jornal da Globo*. 17/10/2001. Telenoticiário. O texto da matéria está disponível em <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL904584-16021,00-JOGO+DE +MORTE.html>.
6. PORTELA, Marcelo. Jogo pode estar por trás de morte. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 18/10/2001. P. 26.
7. Marcada para morrer. *Jornal da Globo*. 18/10/2001. Telenoticiário. O texto da matéria está disponível em <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL904568-16021,00-MARCADA+PARA+MORRER.html>.
8. HEMERSON, Landercy. Anjo da morte é principal suspeito. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 19/10/2001. P. 25.
9. A morte imita o jogo. *Jornal da Globo*. 19/10/2001. Telenoticiário. O texto da matéria está disponível em <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL904547-16021,00-A+MORTE +IMITA+O+JOGO.html>.
10. Realidade Induzida. *Jornal da Globo*. 19/10/2001. Telenoticiário. O texto da matéria está disponível em <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL904551-16021,00-REALIDADE+INDUZIDA.html>.
11. GOMES, Telma. Polícia fecha cerco a jogadores. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 20/10/2001. P. 22.
12. WERNECK, Lourival. Prima da estudante nega envolvimento no crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 21/10/2001. P. 17.
13. CUNHA, Newton. Estudante rejeita crítica e defende as repúblicas. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 22/10/2001. P. 19.
14. CUNHA, Newton. Três estudantes são suspeitos. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 23/10/2001. P. 20.
15. GOMES, Telma. Amiga da estudante descarta RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 24/10/2001. P. 24.
16. WERNECK, Lourival. Estudantes usaram droga com hippies em república. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 26/10/2001. P. 20.
17. GOMES, Telma. Número reforça tese de ritual. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 27/10/2001. P. 17.
18. WERNECK, Lourival. Prima de vítima contesta delegado. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 27/10/2001. P. 17.
19. Polícia de Minas não esclarece homicídios. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 30/10/2001. P. 01.

20. GOMES, Telma. Polícia não esclarece crimes. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 30/10/2001. P. 19.
21. HEMERSON, Landercy. Procurador quer limitar RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 30/10/2001. P. 19.
22. HEMERSON, Landercy. Estudante sofreu violência sexual. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 31/10/2001. P. 25.
23. GOMES, Telma. Cemitério deverá ficar fechado por dois anos. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 31/10/2001. P. 25.
24. Sexo, drogas e morte. *Jornal da Globo*. 01/11/2001. Telenoticiário. O texto da matéria está disponível em: http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL904418-16021,00-SEXO +DROGAS+E+MORTE.html.
25. GOMES, Telma. Suspeitos enfrentarão acareação. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 01/11/2001. P. 19.
26. GOMES, Telma. Acareação vai ser definida segunda-feira. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 02/11/2001. P. 23.
27. BOLONHA, Daniele. Vila Velha pode proibir venda de jogos RPG. Jornal *A Gazeta* / ES, 03/11/2001. Republicado no website de conteúdo evangélico *Revelação* http://www.geocities.ws/classiartes/doc0000018.html em 10/07/2004. Acessado em 30 de março de 2011.
28. GOMES, Telma. Repúblicas querem esquecer o trauma. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 05/11/2001. P. 18.
29. GOMES, Telma. Juiz rejeita antecipação de provas. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 06/11/2001. P. 20.
30. GOMES, Telma. Procurador busca pistas de RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 07/11/2001. P. 26.
31. GOMES, Telma. "Vampiro" estimulou assassinato. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 08/11/2001. P. 24.
32. GOMES, Telma. Adeptos do RPG temem proibição da brincadeira. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 09/11/2001. P. 25.
33. GOMES, Telma. Ação contra "Vampiro" e "Demônio" *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 13/11/2001. P. 25.
34. GOMES, Telma. Crime completa um mês sem esclarecimento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/11/2001. P. 24.
35. WERNECK, Lourival. Irmão de Aline quebra silêncio e faz acusação. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 16/11/2001. P. 20.
36. GOMES, Telma. Estudante se defende. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 16/11/2001. P. 20.
37. GOUVEIA, Antonia Maria Claret de. Medo em Ouro Preto. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 21/11/2001. P. 07.
38. GOMES, Telma. Polícia de Ouro Preto tem nova pista. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 21/11/2001. P. 25.
39. HEMERSON, Landercy. Ação tenta proibir RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 21/11/2001. P. 25.
40. WERNECK, Lourival. Manhumirim exige punição. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 24/11/2001. P. 17.

41. GOMES, Telma. Cidade histórica pede socorro. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 10/12/2001. P. 19.
42. que são os jogos chamados RPG? Superinteressante. Janeiro de 2002. Disponível em <http://super.abril.com.br/superarquivo/2002/conteudo_219233.shtml>.
43. Delegado vai requerer prisão de estudante. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 08/01/2002. P. 01.
44. CUNHA, Newton. Estudante terá prisão preventiva. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 08/01/2002. P. 17.
45. GOMES, Telma. Família de estudante se diz alvo de injustiça. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 08/01/2002. P. 22.
46. Delegado pede a prisão de cinco estudantes. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 17/01/2002. P. 01.
47. GOMES, Telma. Cinco pessoas indiciadas pela morte de estudante. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 17/01/2002. P. 19.
48. GOMES, Telma. Jogo tramado no Espírito Santo. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 18/01/2002. P. 23.
49. WERNECK, Lourival. Advogado descarta prisão preventiva. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 18/01/2002. P. 23.
50. GOMES, Telma. Polícia prende três envolvidos no crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 03/02/2002. P. 23.
51. GOMES, Telma. Acusados vão para a cadeia. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 04/02/2002. P. 21.
52. Polícia caça estudantes. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 05/02/2002. P. 22.
53. BEZERRA, Joni. Estudantes suspeitos podem ficar livres hoje. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 06/02/2002. P. 23.
54. WERNECK, Gustavo e GOMES, Telma. Polícia tem nova testemunha. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 16/02/2002. P. 17.
55. Motivo Fútil. *Jornal da Globo*. 17/02/2002. O texto da matéria está disponível em: http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL903795-16021,00-MOTIVO+FUTIL.html.
56. Jogo de verdade. Jornal da Globo. 18/02/2002. O texto da matéria está disponível em: <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL903050-16021,00-JOGO+DE+VERDADE.html>.
57. GOMES, Telma. Polícia procura testemunha do crime em Manhumirim. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 22/02/2002. P. 22.
58. Ouro Preto. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 07/03/2002. P. 28.
59. HEMERSON, Landercy. Estudantes ameaçados por jogadores de RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 09/03/2002. P. 19.
60. GOMES, Telma. Inquérito sofre novo adiamento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 13/03/2002. P. 32.
61. GOMES, Telma. Novo suspeito nega participação em crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 11/04/2002. P. 24.
62. HEMERSON, Landercy. Justiça acata ação que limita RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 19/04/2002. P. 24.
63. ROCHA, Michelle. Jogos de RPG proibidos em Vila Velha. *Século Diário*, Vitória, ES. 22 de abril de 2002. Disponível online em

http://www.seculodiario.com/arquivo/2002/mes_04/22/noticiario/22_04_04.htm. Acessado em 30 de março de 2011.
64. WERNECK, Lourival. Delegado abandona apuração de crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 25/04/2002. P. 22.
65. Homicídio fica impune depois de sete meses. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/05/2002. P. 23.
66. HEMERSON, Landercy. Impunidade. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/07/2002. P. 24.
67. ROSE, Francis. Festa do Doze: esquema contra a desordem. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 02/10/2002. P. 23.
68. GOMES, Telma. Crime muda toda a história do 12. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 02/10/2002. P. 23.
69. ROSE, Francis. Segurança da Festa do Doze segue sem definição. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 03/10/2002. P. 22.
70. GOMES, Telma. Festa sem Dono. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 09/10/2002. P. 23.
71. GOMES, Telma. Mãe protesta hoje contra impunidade. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 10/10/2002. P. 26.
72. GOMES, Telma. Crime impune causa revolta em Ouro Preto. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 11/10/2002. P. 26.
73. RAMOS, Mariana. Reforço policial inibe visitantes e moradores. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 13/10/2002. P. 28.
74. RAMOS, Mariana. Protesto na igreja marca término da Festa do Doze. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/10/2002. P. 22.
75. LOPES, Carlos Herculano. O filho que não voltou. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/10/2002. P. 10.
76. Greve em Ouro Preto. Jornal da Globo. 15/10/2002. O texto da matéria está disponível em <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL901533-16021,00-GREVE+ EM+OURO+PRETO.html>.
77. PORTELA, Marcelo. Assassinato vai ter nova investigação. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 26/10/2002. P. 24.
78. RPG Vs. PSICOPATIA - O ABSURDO DA ESSENCIALMENTE FALHA JUSTIÇA. *Centro de Mídia Independente*, 06/11/2002. Disponível em http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2002/11/41199.shtml
79. Os crimes que abalaram BH: 2001, o assassinato do RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 08/12/2002. P. 27.
80. WERNECK, Lourival. Morte de estudante tem nova investigação. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/03/2003. P. 30.
81. diário de Aline. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 13/04/2003. P. 20.
82. PRATES, Maria Clara. Vida e Morte de Aline. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 13/04/2003. P. 20.
83. PRATES, Maria Clara. Polícia deve comparar duas agendas. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/04/2003. P. 24.
84. LOPES, Reinaldo José. Aprendizes de RPG. Folha de São Paulo. São Paulo, 04/06/2003. Disponível em

http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u471.shtml>. Acesso em17/04/2011.
85. LOPES, Reinaldo José. Violência, Jogo e Vida Real. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 04/06/2003. Disponível em http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u470.shtml>. Acesso em17/04/2011.
86. Saiba como é "O Resgate de Retirantes", um RPG educacional. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 04/06/2003. Disponível em http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u469.shtml.
87. RAMOS, Mariana. Desgaste leva Ufop a mudar Festa do Doze. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 12/10/2003. P. 29.
88. CAMPOS, Luis Fernando. Redução de público espelha decadência. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 13/10/2003. P. 16.
89. RAMOS, Mariana. Mãe de estudante quer reabrir caso. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/10/2004. P. 23.
90. GOMES, Telma. Reviravolta no caso Aline. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 23/11/2004. P. 23.
91. GOMES, Telma. Promotora promete apontar assassinos. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 24/11/2004. P. 24.
92. Nova prova reforça a investigação do crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 27/11/2004. P. 22.
93. Ao que tudo indica. *Jornal da Globo*. 20/12/2004. O texto da matéria está disponível em: <http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL894508-16021,00-AO+QUE +TUDO+INDICA.html>.
94. GOMES, Telma e PRATES, Maria Clara. Promotora acusa quatro pelo crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 21/12/2004. P. 22.
95. Advogado prepara defesa. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 25/12/2004. P. 17.
96. ALENCAR, Gislene. Polícia busca suspeitos. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 31/12/2004. P. 19.
97. Justiça decreta prisão preventiva dos acusados de assassinato em Ouro Preto. Assessoria de Comunicação Institucional do TJMG. 07/01/2005. Disponível em < http://www.tjmg.jus.br/anexos/nt/noticia.jsp?codigoNoticia=4547&intra=s>.
98. VIANNA, Cynthia Semíramis. "A ignorância continua, três anos depois". *Observatório da Imprensa*. 11/01/2005. Disponível em <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/a-ignorancia-continua-tres-anos-depois>.
99. GOMES, Telma e WERNECK, Lourival. Presa acusada de participar do crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/02/2005. P. 23.
100. GOMES, Telma. MP vê contradição em depoimento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 18/02/2005. P. 24.
101. Tribunal de Justiça nega habeas corpus. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 23/03/2005. P. 25.
102. GOMES, Telma. Mais um suspeito da morte é preso. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 31/03/2005. P. 24.

103. GOMES, Telma. Polícia interroga segundo acusado. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 01/04/2005. P. 24.
104. GOMES, Telma. Defesa pede pressa para o depoimento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 02/04/2005. P. 20.
105. Sangue e morte em agenda. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 05/04/2005. P. 28.
106. GOMES, Telma. Suspeito do crime é solto pela Justiça. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 09/04/2005. P. 23.
107. Acusado desmente depoimento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 12/04/2005. P. 24.
108. GOMES, Telma. Acusação vê contradições em novo depoimento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/04/2005. P. 30.
109. TJ nega habeas corpus. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/04/2005. P. 28.
110. GOMES, Telma. Acusação faz denúncias. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 26/04/2005. P. 26.
111. Caso Aline. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 03/05/2005. P. 24.
112. Justiça nega pedido de suspeita. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 04/05/2005. P. 25.
113. Jovens confessam execução de pai, mãe e filho em Guarapari. *A Tribuna*. Vitória, ES, 14/05/2005. pp 1-3.
114. Cinco horas de terror na casa. *A Tribuna*. Vitória, ES, 15/05/2005. P. 18.
115. ODILLA, Fernanda. Família foi morta em jogo macabro. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/05/2005. P. 26.
116. GOMES, Telma. Guarapari revive horror da chacina. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 18/05/2005. P. 26.
117. Polícia associa cultos satânicos a homicídios. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 29/05/2005. P. 01.
118. ODILLA, Fernanda, GOMES, Telma e PRATES, Maria Clara. Crimes macabros. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 29/05/2005. P. 21.
119. ODILLA, Fernanda, GOMES, Telma e PRATES, Maria Clara. Terras satânicas. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 29/05/2005. P. 22.
120. ODILLA, Fernanda, GOMES, Telma e PRATES, Maria Clara. Perfil exótico. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 29/05/2005. P. 23.
121. ODILLA, Fernanda e GOMES, Telma. Esforço pela punição. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 30/05/2005. P. 19.
122. ODILLA, Fernanda e GOMES, Telma. STJ decide destino de acusados. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 31/05/2005. P. 26.
123. MPF reitera pedido de proibição de jogo de RPG. Assessoria de Comunicação da Procuradoria da República em Minas Gerais. 31/05/2005. Disponível em http://www.prmg.mpf.gov.br/noticias/noti_result.php?id=210&dados=rpg>.
124. Tribunal mantém acusada na prisão. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 01/06/2005. P. 26.

125. DIÁRIO DO PODER LEGISLATIVO – VITÓRIA, ES, quarta-feira, 06/06/2005. pp. 2447-9. Disponível em http://www.al.es.gov.br/antigo_portal_ales/images/dpl/pdf/625.Pdf
126. GOMES, Telma. Suspeita presta depoimento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 15/06/2005. P. 28.
127. Mais um adiamento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 22/06/2005. P. 26.
128. MP quer proibir jogo. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 23/06/2005. P. 28
129. Estudante aguarda liberdade. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 03/07/2005. P. 30.
130. Suspeita ganha liberdade. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 05/07/2005. P. 26.
131. Audiência avalia proibição de livros de RPG em Ouro Preto. Assessoria de Comunicação de Câmara Municipal de Ouro Preto. 13/10/2005. Disponível em http://www.cmop.mg.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=444:audiencia-avalia-proibicao-de-livros-de-rpg-em-ouro-preto&catid=61:reunioes.
132. Ouro Preto quer restrição ao RPG. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/10/2005. P. 26.
133. Acusados vão a júri popular por homicídio. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 28/04/2006. P. 01.
134. PRATES, Maria Clara. Acusados vão a júri popular. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 28/04/2006. P. 23.
135. Acusados vão se apresentar. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 01/05/2006. P. 20.
136. Estudante vai à Justiça e é liberada. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 03/05/2006. P. 28.
137. LOBATO, Paulo Henrique. Recurso é julgado pelo STF. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 11/07/2006. P. 24.
138. Mãe apreensiva. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 05/09/2006. P. 24.
139. Acusados de matar estudante em jogo de RPG vão a júri. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 10/10/2006. Disponível em http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u126917.shtml
140. Suposta "criminalização de RPG" não passa de boato. Website da ONG Ludus Culturalis http://www.ludusculturalis.org.br/ver_noticia.php?id=0022&table=noticias. Acessado em 29/11/2006.
141. WEN, Éder. *Comissão de Segurança analisa méritos de projetos de lei*. http://www.cl.df.gov.br/portal/noticias/comissao-de-seguranca-analisa-meritos-de-projetos-de-lei/?searchterm=1947/2005. Coordenadoria de Comunicação Social. - 21/11/2006 13:04.
142. Mulher separada fica de fora. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 06/03/2007. P. 23.
143. Jovem é morto no cemitério. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 25/05/2008. P. 24.

144. SILVA, Andréa. Rapaz mata amigo em cemitério - Jovem teria assassinado menor supostamente em ritual macabro. Supernotícias. *O Tempo*. 25/05/2008. Disponível online em http://www.otempo.com.br/supernoticiasupernoticia/noticias/?IdNoticia=12315.
145. PAIXÃO, Flaviane. Homicídio em cemitério começa a ser apurado. *O Tempo*. /05/2008. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/noticias/?IdNoticia=80266.
146. LOBATO, Paulo Henrique. Júri adiado para março. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/10/2008. P. 25.
147. Júri para acusados de assassinar Aline. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 14/04/2009. P. 22.
148. FERREIRA, Pedro. Acusados vão a julgamento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 22/05/2009. P. 24.
149. Réus vão hoje a julgamento. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 25/05/2009. P. 22.
150. Crime macabro em Ouro Preto a um passo do capítulo final. *O Tempo*. Belo Horizonte, 25/05/2009. P.
151. Crime sem castigo gera revolta em Ouro Preto. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 26/05/2009. P. 01.
152. HERDY, Thiago. Impunidade e Revolta. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 26/05/2009. P. 19.
153. HERDY, Thiago. Réus cercados pela multidão. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 26/05/2009. P. 20.
154. HERDY, Thiago. MP prepara provas do crime. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 27/05/2009. P. 22.
155. PAIXÃO, Flaviane. A outra versão do "caso Aline". *O Tempo*. Belo Horizonte, 28/05/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/noticias/?IdNoticia=111829. Acesso em 29/03/2011.
156. VIANNA, Cynthia Semíramis. "Lei de Guarapari proíbe a venda de livros de RPG". *Cynthia Semíramis*. 07/06/2009. Disponível em http://cynthiasemiramis.org/2009/06/07/lei-de-guarapari-proibe-a-venda-de-livros-de-rpg/.
157. VIANNA, Túlio. "Guarapari tem lei que proíbe a venda de livros de RPG". *Túlio Vianna*. 07/06/2009. Disponível em http://tuliovianna.wordpress.com/2009/06/07/guarapari-tem-lei-que-proibe-a-venda-de-livros-de-rpg/.
158. MARTINS, Alessandro. "Guarapari, no Espírito Santo, proíbe venda de livros de RPG". *Livros e Afins*. 07/06/2009. Disponível em http://livroseafins.com/guarapari-no-espirito-santo-proibe-venda-de-livros-de-rpg/.
159. PAIXÃO, Flaviane. Nova tentativa de julgamento acontece hoje em Ouro Preto *O Tempo*. Belo Horizonte, 01/07/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1342&IdNoticia=114743
160. LOBATO, Paulo Henrique. Júri com Segurança Reforçada. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 01/07/2009. P. 24.

161. VALOTA, Reinaldo. Julgamento de acusados de matar estudante é iniciado em MG. *Estado de São Paulo*. São Paulo/SP. 02/07/2009. Disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/cidades,julgamento-de-acusados-de-matar-estudante-e-iniciado-em-mg,396455,0.htm>
162. PAIXÃO, Flaviane. Enfim, começa julgamento de acusados de crime macabro. *O Tempo*. Belo Horizonte, 02/07/2009.
163. LOBATO, Paulo Henrique. Acusados enfrentam júri. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 02/07/2009. P. 24.
164. SPIGLIATTI, Solange. Julgamento de acusados de matar estudante entra no 3º dia *Estado de São Paulo*. São Paulo/SP. 03/07/2009. Disponível em http://www.estadao.com.br/noticias/cidades,julgamento-de-acusados-de-matar-estudante-entra-no-3-dia,397378,0.htm
165. Defesa associa crime ao tráfico. *O Tempo*. Belo Horizonte, 03/07/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1344&IdNoticia=114899
166. LOBATO, Paulo Henrique. Defesa liga crime ao tráfico. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 03/07/2009. P. 24.
167. Acusados de matar jovem em jogo de RPG se dizem inocentes. *Folha de São Paulo*. São Paulo/SP. 04/07/2009.
168. Defesa alega falta de evidências. O *Tempo*. Belo Horizonte, 04/07/2009. Disponível emhttp://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1345&IdNoticia=115047
169. LOBATO, Paulo Henrique. À espera da sentença. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 04/07/2009. P. 24.
170. PAIXÃO, Eliane. Acusação insiste na tese do RPG. *O Tempo*. Belo Horizonte, 05/07/2009. Disponível em < http://www.otempo.com.br/otempo/noticias/?IdEdicao=1347&IdCanal=6&IdSubCanal=&IdNoticia=115131&IdTipoNoticia=1>. Acesso em 29/03/2011.
171. Justiça absolve acusados de matar estudante em Ouro Preto *Estado de São Paulo*. São Paulo/SP. 05/07/2009. Disponível em http://www.estadao.com.br/noticias/geral,justica-absolve-acusados-de-matar-estudante-em-ouro-preto,398189,0.htm
172. LOBATO, Paulo Henrique. Julgamento se estende até a madrugada. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 05/07/2009. P. 30.
173. Jovens são absolvidos da morte de estudante *Folha de São Paulo*. São Paulo/SP. 06/07/2009.
174. PAIXÃO, Flaviane. Crime sem solução. *O Tempo*. Belo Horizonte, 06/07/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1348&IdNoticia=115145
175. Quem matou Aline? *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 06/07/2009. P. 01.
176. HERDY, Thiago e FURTADO, Ingrid. Esforço contra a impunidade. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 07/07/2009. P. 19.
177. FURTADO, Ingrid. Júri em 60 horas de tensão. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 07/07/2009. P. 20.

178. PAIXÃO, Flaviane. Provas teriam sido encobertas. *O Tempo*. Belo Horizonte, 07/07/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1349&IdNoticia=115265
179. PAIXÃO, Flaviane. Promotora decide rumo do caso até sexta-feira. *O Tempo*. Belo Horizonte, 08/07/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1350&IdNoticia=115355
180. HERDY, Thiago. Acusação não crê em recurso. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 08/07/2009. P. 20.
181. HERDY, Thiago. Recurso é analisado. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 10/07/2009. P. 24.
182. PAIXÃO, Flaviane. Promotora recorre de decisão que inocentou réus *O Tempo*. Belo Horizonte, 11/07/2009. Disponível em http://www.otempo.com.br/otempo/acervo/?IdEdicao=1353&IdNoticia=115668
183. Promotora quer anular júri. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 11/07/2009. P. 22.
184. LOBATO, Paulo Henrique. O preço da suspeita *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 12/07/2009. P. 26.
185. Planos para o futuro. *Estado de Minas*, Belo Horizonte/MG, 12/07/2009. P. 27.
186. NUNES, Ana Flavia. TJMG mantém decisão sobre absolvição de réus. *O Tempo*. Belo Horizonte, 09/06/2010.