Prazer, meu nome é morte

Na vida real ou na ficção, a satisfação mórbida no sofrimento do outro gera polêmica

Ana Carolina Wanderley, Daniel Varsano, Nathalia Watkins e Renata Machado

Desde Jack, o Estripador, que aterrorizou Londres no século XIX ao matar sete prostitutas, os *serial killers* ganharam os noticiários e foram retratados diversas vezes no cinema. Perversos, inteligentes e difíceis de serem identificados, eles matam por prazer. "Em geral, são pessoas acima de qualquer suspeita, que sabem como é o comportamento de alguém normal e constroem uma personalidade para fins sociais", diz a pesquisadora Ilana Casoy, autora dos livros *Serial killer: louco ou cruel?* e *Serial killers: made in Brazil*.

Na telona, uma das cenas mais marcantes e conhecidas em todo o mundo é a passagem em que Norman Bates ataca, com uma enorme faca, uma garota num boxe de banheiro. O clássico *Psicose*, de 1960, do diretor Alfred Hitchcock, foi inspirado em Ed Gein, suspeito de ter matado 15 pessoas nos Estados Unidos, na década de 1950.

O Brasil tem um assassinato a cada doze minutos

Serial killers são assassinos que cometem uma série de homicídios com algum intervalo de tempo entre eles. Começam a agir entre os 20 e os 30 anos e escolhem suas vítimas ao acaso. Selecionam, no entanto, as mais fracas dentro do estereótipo que elegem. Elas têm o mesmo perfil, a mesma faixa etária e são mortas sem razão aparente. O fato de não serem considerados normais não significa que os *serial killers* não tenham consciência do que fazem.

"Esses criminosos não conhecem sua vítima e levam uma lembrança ou troféu de cada assassinato cometido. Para eles, a vítima é apenas objeto de sua fantasia. Sentem-se superiores aos outros, acreditam ser muito espertos, têm autoconfiança e muitas vezes jogam com a polícia. Têm motivo psicológico para matar e necessidade de controle e dominação. Infelizmente, só param de matar quando presos ou mortos", explica a pesquisadora.

Estudos sobre assassinos em série constataram que a maioria é portadora do Transtorno de Personalidade Anti-social – sinônimo de psicopata. Suas atitudes explicam-se pelo fato de estarem sempre em busca do seu próprio prazer. Solitário, o psicopata costuma agir como se tudo fosse permitido. Ao matar, humilha a vítima, para reafirmar seu poder e realizar sua auto-estima. Para que haja prazer é realizado um circuito energético interno do psiquismo, da libido. Chega a parecer hollywoodiano, mas a maioria dos fatos reais é muito mais violenta. E não existem apenas no exterior. Por estas terras também passeiam muitas mentes agressoras.

O famoso caso do *motoboy* Francisco de Assis Pereira, conhecido como o Maníaco do Parque, está longe de ser esquecido. Em São Paulo, o *serial killer*-brasileiro atraía jovens morenas, com a promessa de torná-las modelos, e as levava para o Parque do Estado. No meio do mato, estuprava e torturava suas vítimas antes de estrangulá-las.

"O *serial killer* precisa repetir esse rito, que tem a ver com a sua história de vida. A característica comum entre eles é que se sentem 'um nada', a não ser na hora em que estão matando. O crime só gera

prazer se for feito nesse ritual" – explica a psicanalista Leila Sahlit.

"Tinha facilidade em convencer as mulheres", disse o *motoboy* ao ser interrogado pela polícia. Em seu depoimento, revelou que a memória dos crimes o perseguia à noite. Ele afirmou que acordava suado e, com o passar do tempo, era seduzido pela memória do que havia acontecido e sentia prazer com a lembrança do que fizera.

Rapaz comum, nada em sua aparência indicava as barbaridades que cometeu. A psicanalista conta que Pereira relatou ter morado perto de um matadouro na infância e que ver a matança lhe causava sofrimento.

"Houve uma inversão de papéis. É como se fechasse um ciclo ao inverter alguns aspectos da situação dramática. Antes, ele se identificava com o animal acuado. Depois era ele quem dominava, e isso gera libido", observa Leila.

O Maníaco do Parque confessou ter matado 11 mulheres, entre 1997 e 1998 e foi condenado a 271 anos de prisão.

O crime no cenário urbano

No dia 3 de novembro de 1999, a mesma São Paulo testemunhou uma cena incomum, ainda que considerando os índices de violência da cidade. Em um *shopping* da Zona Sul, uma sala de cinema foi invadida por um jovem de 24 anos, que, com uma submetralhadora americana Cobray 9 mm, matou três pessoas e feriu outras quatro. O jovem era Mateus da Costa Meira, estudante de medicina.

Tido como problemático, Mateus era pessoa de poucos amigos e contava com um agravante: era viciado em cocaína. Fã de filmes violentos, chegou a ficar internado por nove dias em uma clínica destinada a usuários de drogas e pacientes psiquiátricos antes do episódio. Consumidor de medicamentos anti-depressivos, o jovem possui um distúrbio persecutório – quadro de esquizofrenia caracterizado por uma mania de perseguição –, que poderia ter se agravado com o uso de entorpecentes.

Traçado um perfil que foge aos limites da normalidade, discutiu-se, à época, se Mateus tinha consciência do que estava fazendo – e se tinha, por que o teria feito. Em sua sentença, no entanto, ele não é considerado doente mental. "Ele planejou o crime e queria matar em grande estilo", leu a juíza Maria Cecília Leone, após o julgamento que resultou em 120 anos e seis meses de pena para o estudante. Ainda que sob o efeito de cocaína, Mateus teria conhecimento de seus atos – e os teria praticado por prazer.

O caso, que ficou conhecido como o episódio do "atirador do *shopping*", é mais um expoente de uma grave crise que faz da violência um traço recorrente do cotidiano. Apesar de real, a trajetória de Meira poderia ter saído das páginas de um romance policial. Mais especificamente, de um dos mais de 20 livros publicados pelo mineiro Rubem Fonseca. Com obras adaptadas para o cinema e a televisão, Rubem trabalhou na polícia antes de se tornar escritor. Desde o primeiro livro, lançado em 1963, adotou um universo específico para amarrar sua narrativa: a violência.

Da Inglaterra, o maior *serial killer* da história

O caso do médico inglês Harold Shiper, considerado o maior *serial killer* da história, assusta. Seu método, infalível, não deixava marcas. Com altas doses de injeções de morfina, Shiper, de 56 anos, tirou a vida de 215 pessoas, sem, porém, assumir os crimes. Apesar das evidências, recolhidas por legistas, sua família – mulher e dois filhos, já adultos – permaneceu a seu lado, sem acreditar que um homem de aparência tão amena, sempre prestativo e educado, pudesse ser o mais tenebroso assassino de que se tem notícia.

O que motivou Shiper a cometer os crimes continua um mistério. O mais provável é que o médico o tenha feito simplesmente pelo prazer mórbido de ver suas vítimas perdendo, aos poucos, a vida. Em apenas um dos casos, tirou proveito pessoal, quando adulterou o testamento de uma senhora já idosa, para se beneficiar de sua herança.

Ana Carolina Wanderley

A professora Vera Lúcia Figueiredo: "o psicopata não existe para Rubem Fonseca"

Autora de *Os crimes do texto: Rubem Fonseca e a ficção contemporânea*, a professora Vera Lúcia Figueiredo destaca que o tratamento do tema feito pelo autor foge da literatura de horror, que utiliza a crueldade como chamariz para o leitor. "Na obra de Rubem, o prazer de matar nunca está presente pelo prazer de matar", ressalva. A questão da violência, então, aparece relacionada à relativização dos valores, em uma linha que chega até à relativização do próprio valor da vida.

"Se a verdade é relativa, não há um parâmetro fixo a partir do qual você possa julgar o que é bom e o que é mau. Assim, se o valor da vida também é relativo, dependendo da situação, do contexto, matar ou não matar vai depender desse valor que está sendo conferido à vida naquele momento determinado", avalia.

Segundo Vera, o psicopata não existe para Rubem, conseqüência do fato dele não fazer qualquer abordagem psicológica na construção de seus personagens. O prazer de matar, assim, entra na obra do autor por meio de duas vertentes: a filosófica e a social. Do lado das contradições sociais, a professora destaca o conto "Passeio Noturno", publicado no livro *Feliz Ano Novo*, de 1975.

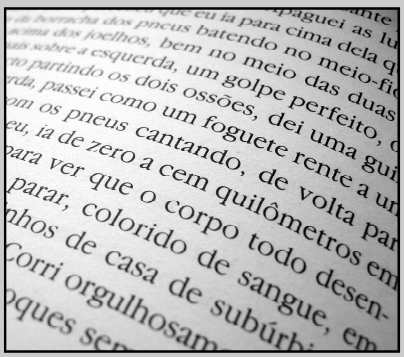
Nele, um empresário da classe média-alta carioca encontra no prazer de matar uma fuga da rotina. Ao voltar do trabalho, vive um ambiente familiar completamente sem afeto, em que o grande valor é o dinheiro. A partir daí, desenha-se o raciocínio de que, se o valor da sociedade é o dinheiro, e tudo gira em torno dele, ser lúdico em relação à vida humana não é problema, já que ela não tem o menor peso. Nesta dinâmica, o empresário faz do ato de matar um esporte.

"Isso está ligado à questão social, a um capitalismo que desumaniza, a uma sociedade em que o afeto não faz parte das relações humanas. Esse homem espelha essa sociedade em que a vida do outro, a vida do pobre, passa a não ter nenhum valor, porque esse pobre, sendo pobre, não tem a posse do dinheiro, que é o que valorizaria a vida dele", explica Vera.

"Passeio Noturno": frieza e crueldade como fuga da rotina

"Enfiei a chave na ignição, era um motor poderoso que gerava a sua força em silêncio, escondido no capô aerodinâmico. Saí, como sempre sem saber para onde ir, tinha que ser uma rua deserta, nesta cidade que tem mais gente do que moscas. Na avenida Brasil, ali não podia ser, muito movimento. Cheguei numa rua mal iluminada, cheia de árvores escuras, o lugar ideal. Homem ou mulher? Realmente não fazia grande diferença, mas não aparecia ninguém em condições, comecei a ficar tenso, isso sempre acontecia, eu até gostava, o alívio era maior. Então vi a mulher, podia ser ela, ainda que mulher fosse menos emocionante, por ser mais fácil".

Trecho do conto "Passeio Noturno" (In: FONSECA, Rubem. Feliz Ano Novo. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 62)



Trecho do conto "Passeio Noturno": matar como esporte

Com oito milhões de armas de fogo em circulação, o Brasil tem um assassinato a cada doze minutos. De acordo com a Organização Mundial de Saúde, o país é, ainda, campeão mundial de homicídios em números absolutos. Se for considerada a taxa por 100 mil habitantes, ocupa o terceiro lugar no mundo – perdendo apenas para a Colômbia, devastada pela guerrilha há 30 anos, e para El Salvador, que amargou uma guerra civil.

O que mais assusta nas estatísticas, porém, é que metade dos assassinatos é cometida por cidadãos sem antecedentes. Gente que, se não tivesse uma arma na mão, talvez não matasse. A maioria desses crimes tem como cenário os grandes centros urbanos, como Rio de Janeiro, São Paulo e Recife.

Foi subindo o morro, em uma dessas cidades, que o cineasta João Moreira Salles expôs, junto com Kátia Lund, a realidade de uma guerra civil. O premiado documentário *Notícias de uma guerra particular*, de 1999, chegou às telas com a intenção de dar voz aos dois lados do conflito no morro Santa Marta, no Rio de Janeiro. Em 57 minutos, o filme discute a nova configuração da violência urbana, sem o pretexto, segundo Salles, de retratar o tráfico como território de "seres patológicos, monstros".

"O drama maior do problema da violência no Rio de Janeiro é que cada vez mais pessoas que não são monstros patológicos escolhem o crime como uma maneira de estar no mundo. Isso é que é realmente dramático", lamenta.

Apesar do cuidado, é inevitável constatar a presença do prazer em eliminar o inimigo – traço presente no discurso dos envolvidos. E, nesse ponto, o sentimento parte tanto dos bandidos, como dos policiais. Salles destaca que a sua preocupação não está na constatação do prazer em matar – o que, de acordo com ele, seria algo reconhecidamente patológico, circunscrito a um número reduzido de pessoas –, mas na ausência de qualquer sentimento ao fazê-lo.

"O prazer em ferir, em matar, sem dúvida existe. Mas o que me parece mais espantoso é a ausência de qualquer sentimento no momento da morte. Tornou-se uma coisa tão banal, tão fácil, tão destituída de qualquer valor, que não há mais o sentimento do pecado, do erro. Mata-se como se esmaga um formiga que está passando. Matar é fácil", reflete.

Ana Carolina Wanderley

A preocupação do cineasta João Moreira Salles está na facilidade com que se mata

O prazer de matar nos *games*

Além dos morros e da guerra civil urbana, um novo fator fez da ida ao colégio, ao cinema, do estudo ou do jogo de bola atividades secundárias para vários grupos de adolescentes: os *games*. Até mesmo adultos dividem suas responsabilidades com o prazer da diversão eletrônica.

Através deles, essas pessoas se expressam e, muitas vezes, vivem seus momentos mais intensos do dia. Os jogos, no entanto, estão ficando cada vez mais violentos. O campeão das chamadas *lan houses* (casas de jogos) há cinco anos consecutivos é o "Counter Strike" (mais conhecido como CS), que simula guerrilhas urbanas, freqüentemente entre traficantes e policiais, com direito a tiros e matança com toda sorte de armas.

A maior rede de *lan houses* do país, a paulista Monkey, confirma a liderança dos games violentos. Marcelo Bressiani, de 33 anos, testa e aprova a instalação de novos jogos nas cerca de 50 lojas da rede. Segundo o jogador, é difícil dizer que as *lans*, febres da juventude, possuem jogos violentos. Para ele, mesmo os jogos como o lendário "Pac Man", do "Atari", podem estimular uma aproximação com o mundo da morte.

"O Pac Man pulava em cima das tartarugas, comia pílulas e fantasmas. Generalizando, posso dizer que todos os *games* possuem alguma espécie de violência", diz Marcelo.

O "Counter Strike" simula conflitos urbanos e é o game *mais jogado nas* lan houses

A diferença é que os *games* ganharam vida com a tecnologia. Para os amigos Victor Freire, Eduardo Rosário e Felipe Albuquerque, todos de 14 anos, o jogo faz parte da rotina diária. E quanto mais aumenta a competição, mais divertido fica eliminar o inimigo das formas mais funestas possíveis. Os adolescentes passam cerca de quatro horas diárias, de segunda a sexta-feira, aprimorando a arte de eliminar o oponente com categoria e muito sangue. Nos fins de semana, o tempo em frente às telas pode dobrar.

"No 'CS', as armas são como as reais. O legal é matar o personagem do amigo e ver a reação dele na *lan*", diz Victor.

Mas a satisfação em ver a morte na tela não é apenas dos meninos. A estudante Alisia Esteves, de 19 anos, também tem no "CS" seu maior prazer.

"Acabamos entrando na onda pelos amigos. Vejo muitas meninas de 14 e 15 anos jogando CS. Também gostamos de nos sentir 'poderosas', explica a *gamer*, que joga cerca de cinco horas por dia.

O especialista Marcelo Bressiani acredita que a sensação seja de vitória, e não que os *games* estimulem a matança por raiva, ódio, rancor ou revolta. Mesmo assim, muitas mães culpam os *games* pelo comportamento agressivo dos filhos.

Foi o caso de Itamárcia Marçal, que teve o filho, de 16 anos, detido por ter atirado com uma arma de ar comprimido em vizinhos, em Copacabana. Ele e dois amigos atingiram três pessoas. Uma delas ficou com uma bala alojada no pescoço e precisou ser operada.

"Esses jogos são sim os culpados pelo comportamento dos adolescentes. Não podemos controlá-los 24 horas por dia, e eles passam muito tempo comandados pelos *games*. A vida não é um jogo", lamenta.

Os três elementos que conectam os crimes em série:

***MODUS OPERANDI*: assegura o sucesso do criminoso em sua empreitada, protege a sua identidade e garante a fuga. O modo de agir é dinâmico e vai se sofisticando conforme o aprendizado do criminoso e a experiência adquirida com os crimes anteriores.**

RITUAL: é o comportamento que excede o necessário para a execução do crime. Baseia-se nas necessidades psicossexuais e é crítico para a satisfação emocional do criminoso. Rituais são enraizados na fantasia e freqüentemente envolvem parafilias, como cativeiro, escravidão e posicionamento do corpo, entre outras. Pode ser constante ou não.

ASSINATURA: é uma combinação de comportamentos, identificada pelo *modus operandi* e pelo ritual. Não se trata apenas de comportamentos inusitados. Muitas vezes o assassino se expõe a um alto risco para satisfazer todos os seus desejos, permanecendo muito tempo no local do crime, por exemplo. Outras vezes, usa algum tipo de amarração específica ou um roteiro de ações executadas pela vítima, como no caso de estupradores em série. Ferimentos específicos também são formas de assinar um crime.