



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**MARIETA ANOITECEU: UM ROTEIRO DE CURTA-METRAGEM**

Raquel Gollner Bonfante

Rio de Janeiro/RJ  
2021

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**MARIETA ANOITECEU: UM ROTEIRO DE CURTA-METRAGEM**

Raquel Gollner Bonfante

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Rádio & TV.

Orientador: Prof. Dra. Katia Augusta Maciel

Rio de Janeiro/RJ  
2021

## MARIETA ANOITECEU: UM ROTEIRO DE CURTA-METRAGEM

Raquel Gollner Bonfante

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Rádio & TV.

Aprovado por

---

Prof. Dr<sup>a</sup>. Katia Augusta Maciel - orientador(a)

---

Prof. Dr<sup>a</sup>. Chalini Torquato

---

Prof. Dr. Hermano Callou

Aprovada em:

Grau:

Rio de Janeiro/RJ  
2021

BONFANTE, Raquel Gollner.

Marieta Anositeceu: Um Roteiro de Curta-Metragem / Raquel Gollner Bonfante – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2021.

76 f.

Projeto (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2021.

Orientação: Katia Augusta Maciel

1. Fantasia. 2. Roteiro. 3. Vampiro. I. MACIEL, Katia Augusta II. ECO/UFRJ III. Rádio & TV IV. Marieta Anositeceu

Dedico este projeto para todos aqueles que, assim como eu, só conseguem sobreviver neste mundo insano com um pouco de fantasia.

## AGRADECIMENTO

Em primeiro lugar agradeço a minha melhor amiga, professora, metamorfomaga e, principalmente, mãe, Simone. Obrigada por estar comigo a cada passo do caminho.

Ao meu irmão, Filipe, por todos os anos de companheirismo, diversão e amor. Você é o melhor irmão mais velho que eu poderia querer.

Aos meus avós maternos, Lindaura e Helvécio, por me darem uma infância mágica.

Aos meus avós paternos, Rosely e Ricardo e ao meu pai, Luís Fernando, por sempre me apoiarem, inclusive financeiramente.

Aos meus amigos da escola e de ambas as faculdades, que sempre acreditaram em mim até mesmo quando eu não tinha forças para tal.

À minha orientadora, Katia Augusta Maciel, pelo seu carinho, sua sinceridade, seus conselhos e sua infinita paciência. Obrigada por embarcar neste projeto e por compartilhar sua sabedoria comigo.

À UFRJ por me dar toda a estrutura teórica e prática necessárias para a realização deste projeto.

Aos meus professores da UFRJ e da FACHA, em especial Chalini Torquato e Hermano Callou por, tão gentilmente, agregarem seus conhecimentos e aceitarem participar da banca.

Por fim, mas não menos importante, à pequena Raquel da infância. Se não fosse a sua obsessão com Harry Potter, Star Wars, Crepúsculo e toda e qualquer obra literária e audiovisual que envolvesse fantasia, eu não teria chegado até aqui e, por isso, sou grata.

BONFANTE, Raquel Gollner. **Marieta Anositeceu**: Um Roteiro de Curta-Metragem. Orientadora: Profa. Katia Augusta Maciel. Rio de Janeiro, 2021. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Habilitação Rádio & TV) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2021.

## RESUMO

O presente projeto tem por objetivo apresentar um roteiro de curta-metragem fantástico denominado Marieta Anositeceu, sobre uma adolescente que tem sua vida transformada após um evento sobrenatural. Ao mesmo tempo, visa discutir os conceitos da fantasia e sua estrutura, além de um panorama geral do cenário fantástico no Brasil. A primeira parte do relatório é sobre as características da fantasia como gênero cinematográfico independente, com o auxílio do teórico estruturalista Lévi-Strauss, seguido pelos tópicos e representações principais de tal gênero nas produções brasileiras. Depois, discorre-se acerca da figura do vampiro tanto no contexto em que é aplicado no projeto quanto em suas origens literárias e no audiovisual. Na segunda parte, o enfoque é na construção do roteiro e seu desenvolvimento. Com referências narrativas e estéticas como Tim Burton e José Mojica Martins, este relatório busca discutir o roteiro de fantasia à luz das questões sociais contemporâneas.

**Palavras-chaves:** fantasia; roteiro; vampiro; curta-metragem; narrativa.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
1.1 Objetivos Gerais e Específicos.....	12
1.2 Justificativa.....	13
1.3 Sinopse.....	14
1.4 Argumento.....	14
<b>2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO: O GÊNERO FANTASIA.....</b>	<b>17</b>
2.1 A Essência da Fantasia.....	17
2.2 O Cenário Fantástico no Brasil.....	18
2.3 A Figura do Vampiro e a sua Relevância na Narrativa.....	21
<b>3. MARIETA ANOITECEU.....</b>	<b>27</b>
3.1 A Construção do Roteiro e seu Enredo.....	27
3.2 Referências e Inspirações.....	33
3.3 A Obra e a Estética Expressionista.....	39
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>43</b>
<b>5. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	47
<b>6. APÊNDICES.....</b>	<b>49</b>
APÊNDICE A: O Roteiro.....	49
APÊNDICE B: Ficha de Personagens - Marieta.....	68
APÊNDICE C: Ficha de Personagens - Pastor Otto.....	70
APÊNDICE D: Ficha de Personagens - Nathã.....	72
APÊNDICE E: Ficha de Personagens - Heitor.....	75



## 1. INTRODUÇÃO

*Marieta Anositeceu*, para mim, representa um resumo das minhas origens e do estilo que gostaria de adotar como roteirista. É uma ideia antiga que surgiu quando entrei no ensino médio, em 2014, completamente inspirada por histórias fantásticas, contos, fábulas, filmes e livros de adolescentes. Como consumidora ativa de todo e qualquer material referente ao gênero fantasia e às criaturas mágicas, desde muito cedo me vi envolta neste universo, criando narrativas na minha cabeça que, posteriormente, culminaram em roteiros.

Tal ideia foi se solidificando, ganhando mais contorno e forma, principalmente quando entrei na faculdade e me aprofundi mais nos estudos acerca dos filmes de ficção, em especial do cinema fantástico e suas subdivisões no horror, na ficção científica e na fantasia. Ao ler cada vez mais sobre, eu, como cineasta em formação, sabia que queria fazer parte desta vertente do audiovisual, resultando no roteiro.

Para facilitar a leitura e a estética do trabalho, tomei a liberdade de dividi-lo em três capítulos segundo o tema que será abordado em cada um. Em primeiro lugar, a introdução, que é dividida em cinco subcapítulos de modo a priorizar a clareza das minhas razões mais objetivas com relação ao projeto e os aspectos de definição do roteiro, como a Sinopse e o Argumento.

Pela universalidade de alguns temas presentes no roteiro, uma visão mais plural se faz necessária. No segundo capítulo, Contextualização do Projeto: O gênero Fantasia, essa visão abrangente é abordada primeiro pela Essência da Fantasia, subcapítulo no qual eu discorro acerca do que considero como parte das características narrativas e estruturais da fantasia que a consolidam como gênero independente. Depois, falo sobre a linha audiovisual fantástica específica no Brasil em O Cenário Fantástico no Brasil. Seguindo o contexto do tema geral para o específico, A Figura do Vampiro e a sua Relevância na Narrativa é o último subcapítulo e um introdutório para o que virá a seguir, pois comento a escolha do vampiro como símbolo central do roteiro.

Ao dividir o terceiro e último capítulo, *Marieta Anositeceu*, como o próprio título já diz, pensei em estruturá-lo de maneira a discutir cada pequeno aspecto e detalhe que me fez escrever o roteiro e porque se desenvolveu para um determinado desfecho. Tudo isso no primeiro subcapítulo, A Construção do Roteiro e seu Enredo. Em seguida, o autoexplicativo Referências e Inspirações e, por fim, A Obra e a Estética Expressionista. O roteiro e as fichas de personagens se encontram nos Apêndices.

### 1.1 Objetivos Gerais e Específicos

Em um campo mais abrangente, o trabalho aqui apresentado visa o desenvolvimento de um roteiro para curta-metragem do gênero fantasia que debata acerca de temas complexos da sociedade contemporânea. A história de *Marieta Anositeceu* foi roteirizada com três objetivos gerais pré-estabelecidos e três objetivos específicos.

Em primeiro lugar no quesito geral está a criação de um roteiro de fantasia que exponha questões sociais como feminismo, preconceito, amadurecimento, fanatismo religioso, vingança, luto e família. Temas universais que possibilitam um diálogo maior entre obra e público, utilizando o caráter fantástico, da realidade associada ao sobrenatural, e aproveitando-se do hipnotismo causado pela fantasia para trazer à tona problemas reais.

É o que nos leva ao segundo objetivo geral: Comprovar a possibilidade de um roteiro de fantasia não ser necessariamente voltado para o público infantil. Não é negar as origens em contos voltados para as crianças, mas sim de perceber que não é restrito a esse público. Trata-se de reafirmar as diversas possibilidades de um roteiro de fantasia como limite entre o real e o irreal, criando uma ficção baseada em aspectos reais, ou até mesmo incrementando a realidade com uma analogia metafórica.

O terceiro objetivo geral é aumentar a quantidade de produções deste gênero cinematográfico no Brasil, exaltando o fantástico não somente como um gênero vindo da literatura e de uma cultura predominantemente estrangeira, mas agregar a esse fluxo de novas histórias fantásticas em um país que vem de fortes correntes de realidade na sua base audiovisual, como o Cinema Novo. É um resgate aos olhares mais sobrenaturais, como nos filmes do Zé do Caixão e uma continuação da crescente linha de criação de diretores brasileiros como Gabriela Amaral de Almeida, Juliana Rojas, Ricardo Ghiorzi, Marco Dutra, Rodrigo Aragão, Petrus de Bairros e Jorge Polo.

Em complemento, os objetivos específicos são os de compreender, defender e ilustrar o material. A compreensão e seus limites pelos temas abordados no roteiro, que são para além do que se sabe concretamente. É instigar e cutucar terrenos desconhecidos e sentimentos instintivos que nós, como seres humanos, temos diante da morte, do destino e do sobrenatural.

A defesa é da necessidade e da força de mais protagonistas femininas em histórias audiovisuais. Ao escolher no roteiro uma personagem principal mulher, o objetivo é aumentar as narrativas em que elas estejam em foco, de maneira a representar essa minoria com a importância devida para o cinema como um todo e para auxiliar nas constantes transformações da sociedade.

Por fim, a ilustração parte do ponto da opção de criatura fantástica deste roteiro, no caso, o vampiro. Além de uma escolha pessoal justamente por ser uma das criaturas da fantasia que mais me fascinam, o vampiro também parte do desconhecido que é a vida após a morte. Por vir do limiar entre o real humano e o fictício da vida eterna e jovem, o roteiro busca ilustrar a figura do vampiro como um dos monstros de maior relevância e profundidade no cenário fantasioso.

Em suma, *Marieta Anositeceu* visa consolidar a fantasia como um gênero de extrema importância para o cenário audiovisual, não só brasileiro como também internacional, em uma história que mistura aspectos atemporais sociais com o misticismo do sobrenatural.

## 1.2 Justificativa

O roteiro discute temas muito atuais na sociedade e que, mesclado com a temática sobrenatural, atraem tanto espectadores que gostam de temas mais dramáticos, ao agregar questões polêmicas típicas da contemporaneidade, quanto aqueles que se interessam pelo aspecto fantasioso da obra, como a figura do vampiro e o estilo de conto da narrativa.

Neste mesmo contexto, o roteiro passa a desempenhar um papel real, espelhado na sociedade. A avidez do espectador por informação, educação e entretenimento, permite a existência de ficções no estilo desta como uma fuga da realidade, mas que, ao mesmo tempo, discutem os problemas sociais presentes.

Superar a barreira do fantástico como restrito a um tipo de público apenas e atingir outros nichos é uma das justificativas para a realização deste projeto. A realidade misturada ao sobrenatural como a verdadeira metáfora é a base do hipnotismo que a fantasia causa em quem a descobre. Essa associação intrínseca atrai o espectador para esse cinema. Com os estudos acerca dos filmes e a relevância para o horror no audiovisual brasileiro é possível dizer que o roteiro se encaixa em uma vertente em expansão, capaz de fazer carreira em festivais e ser consumido por públicos além dos nichos, abrangendo mais espectadores.

Mercadologicamente, *Marieta Anositeceu* se encaixa no padrão de crescimento do gênero de fantasia no país; tem possibilidade de uma carreira em festivais de roteiros e até mesmo de ser produzido para um curta, possivelmente até se desenvolver melhor para um longa-metragem. A expectativa futura é a de atingir a maior visibilidade possível dentro do circuito de festivais, concorrer a premiações e ultrapassar as barreiras impostas ao tema.

Assim, atinjo meu intuito principal: expandir a visibilidade, a qualidade e a criatividade das produções brasileiras do cinema de fantasia, com um roteiro feito por uma

estudante universitária que ainda está se lançando como roteirista e que busca trazer um novo olhar sobre a estética fantástica.

Em uma mistura dos aspectos que me são mais queridos nas criaturas mágicas, na adolescência e nas discussões do mundo real, *Marieta Anoi-teceu* se justifica como um projeto ambicioso de uma estudante brasileira de cinema que deseja potencializar as suas fantasias como combustível para a própria potência que o cinema fantástico brasileiro ainda pode atingir.

### **1.3 Sinopse**

Na pacata cidade de Azaria, onde nada de ruim acontece, Marieta é exposta a uma condição sobrenatural que a transforma da noite para o dia. Com sua nova faceta, ela vai precisar lidar com as recentes tentações, com o passado de sua mãe e com aquele que a transformou se quiser sobreviver ao que Otto, pastor da Igreja da cidade, planejou para ela.

### **1.4 Argumento**

Luzes vermelhas piscando dentro da casa lotada de adolescentes enquanto a voz da narradora fala sobre Marieta, uma órfã de 17 anos que acabou de perder a mãe em um acidente de carro e mora com o padrasto, pastor da única igreja da pacata cidade de Azaria. A narradora para e Marieta aparece no corredor, caminhando atordoada por entre as pessoas, se apoiando nas paredes. Flashes dos acontecimentos da noite enquanto ela anda. Primeiro, Marieta subindo a escada com uma garrafa de cerveja na mão e andando pelo corredor do segundo andar em direção ao banheiro. Depois, um vulto passando no final do corredor e sumindo na mesma direção que ela. Os flashes param. Na parte debaixo da escada, Heitor, 18 anos e seu amigo de longa data, a chama. Marieta escuta e tenta andar, mas desmaia de tontura. Marieta abre os olhos em um quatinho nos fundos da Igreja. Ela está amarrada à cama e vê que ao seu lado têm uma bolsa de sangue e uma agulha inserida em sua veia. Pastor Otto, 54 anos, aparece no quarto e conversa com a enteada. Ele diz que Marieta se transformou em um vampiro e os flashes retornam. Ela jogada no chão da igreja observando Heitor caído ao lado de Pastor Otto, que fecha a porta. Marieta se arrasta até Heitor, mas Pastor Otto joga água benta em seus braços, que queimam. Antes de desmaiar de dor, Marieta consegue ver Pastor Otto arrastando o corpo de Heitor. Fim do Flashback. Pastor Otto diz para Marieta que Deus a puniu por ela sempre desobedecer aos ensinamentos da Bíblia. Marieta diz que essa história de vampirismo é mentira e, para comprovar, Pastor Otto faz um corte em seu dedão. Ele aproxima sua mão do rosto de Marieta, que tenta atacá-lo após sentir

o cheiro do sangue. Pastor Otto diz que a punição da enteada foi uma benção para ele e que irá purificá-la. Marieta pergunta o que ele quis dizer e, para desviar do assunto, Pastor Otto revela que Marieta matou Heitor. Em sua raiva, Marieta dá uma cabeçada no padrasto, que cai desacordado, e arrebenta as cordas com sua força. Ela pega as bolsas de sangue na mochila em cima da mesinha e foge. Correndo pela floresta, Marieta se lembra dos acontecimentos. Ela sendo mordida por um vampiro antes de abrir a porta do banheiro e deixando a garrafa de cerveja quebrar no chão. Heitor a levantando do chão, brincando sobre ela ter bebido muito. Os dois saem da casa e Heitor oferece levá-la de carro, mas Marieta nega. Eles andam pelo bosque atrás da casa de Marieta. Ela treme e Heitor tira sua camisa de manga comprida e a entrega. Heitor deixa Marieta na porta da Igreja de seu padrasto e a abraça. Com o rosto direto no pescoço de Heitor, Marieta não resiste e morde o amigo. Pastor Otto abre a porta e vê a cena. Ele puxa Marieta para dentro da igreja e Heitor cai no chão. Fim do flashback. Marieta despeja o sangue das bolsas no lago. Nathã, 150 anos, com aparência de 50, aparece e pergunta se ela quer curar a cidade toda com seu sangue. Os dois conversam e Marieta o culpa pela morte de Heitor após Nathã revelar que ele a mordeu. Nathã diz que era para ela ter ido de carro porque assim daria tempo dela se alimentar do sangue de Otto. Marieta diz que não entra em carros depois do acidente da mãe. Nathã revela que não foi um acidente e que eles teriam sido uma família se Otto não a tivesse matado. Nathã oferece cuidar de Marieta e ela aceita. Um ano se passa e Marieta retorna para a cidade para se vingar do padrasto pela morte da mãe, contra a vontade de Nathã. Marieta chega escondida à Igreja e vê Otto recebendo dinheiro de uma senhora e lhe entregando um frasco de sangue. Marieta entra escondido pela janela do quarto dos fundos e Heitor segura seu pé. Desesperada por encontrar Heitor definhando como vampiro, Marieta lhe dá um pouco de seu próprio sangue para fortalecê-lo. Pastor Otto abre a porta do quarto e Marieta o acusa de ter mentido sobre Heitor e pela morte da mãe, alegando que o padrasto a matou por ela ter libertado Nathã do mesmo quarto e se apaixonado por ele, ameaçando as vendas da igreja e a reputação de Otto. Pastor Otto nega e Marieta insiste que ele vende o sangue de vampiro para os fiéis mesmo sabendo que é uma cura falsa pois, apesar do sangue de vampiro poder curar toda doença e ferida interna e externa, é um efeito temporário. Heitor intervém e Marieta diz que vai tirá-lo dali. Otto puxa uma arma com balas mergulhadas em água benta e atira, pegando no ombro de Marieta. Pastor Otto é jogado para fora do quarto por Nathã e se arrasta no chão da igreja, derrubando candelabros e incendiando as cortinas. Nathã e Otto brigam no chão enquanto a igreja pega fogo e desmorona. Marieta chama por Nathã, mas ele a manda ir embora. Otto acerta Nathã com água benta e derruba dois castiçais do altar, pegando fogo em ambos. Marieta grita ao ver

o vampiro queimando e Heitor a arrasta para fora da igreja, com as portas se fechando sozinhas. Marieta e Heitor roubam o carro do Pastor Otto. Antes de fugir, Marieta olha para as escadas chorando. Ela retira a bala do ombro, joga na porta, esboça um sorriso e entra no carro. A narradora fala sobre morte e renascimento, enquanto Marieta abaixa o zíper da jaqueta e mostra para Heitor a blusa que ele lhe emprestou na noite da transformação. Os dois sorriem um para o outro. O carro passa o limite da cidade e, ao lado da placa de Azaria está a narradora com uma capa vermelha. Ela tira a bala de prata do bolso e anda pela rua, com a Igreja pegando fogo ao fundo e o carro se afastando cada vez mais da cidade.

## 2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO: O GÊNERO FANTASIA

### 2.1 A Essência da Fantasia

A fantasia ao longo dos anos passou da oralidade para a literatura, cinema e demais meios midiáticos. No caso do audiovisual, na maioria das vezes, esteve atrelada ao meio literário e oral, como os mitos, os contos e as fábulas. Além disso, a associação com tudo que diz respeito ao universo infantil, auxiliou na transição da imaginação para a magia da tela, algo que costumo chamar de passagem do inconsciente para o consciente.

Tal base juvenil já possui temas de extrema complexidade psicológica, como amizade, amor, o bem e o mau, o certo e o errado e qual o lugar da criança e do adolescente no mundo. A origem infantil somada às representações místicas destas histórias nos meios literários e cinematográficos, expõem uma das características principais do gênero: transcender a barreira da realidade.

Eu não pretendo divagar a respeito da origem e ou da linha temporal da fantasia, pois o que de fato me interessa são suas características e como sua narrativa se estrutura de tal maneira que a transforma em um gênero formador do Cinema Fantástico como um todo, junto com o terror e a ficção científica. Para a construção de *Marieta Anositeceu* e, posteriormente, sua classificação em um gênero cinematográfico, eu precisei delinear os traços da fantasia, sua estética, seus tipos de narrativa e o modo como o sobrenatural se comporta e permeia a história.

Os gêneros do Cinema Fantástico tem diferentes maneiras de aplicar o sobrenatural em suas histórias. O terror é para assustar, para chocar e incomodar o espectador de alguma forma, a ficção científica é para a experiência dos limites tecnológicos, até onde podemos chegar como humanidade em um vasto universo. Já a fantasia é o sobrenatural puro, ela o usa e existe nele ao mesmo tempo, não há um objetivo por detrás do uso, é uma realidade rompida com a realidade conhecida.

Os demais gêneros podem se desenvolver sem o sobrenatural, existindo filmes de horror e terror que fazem parte da categoria *slash*, sem qualquer componente fantástico, por exemplo. Porém a fantasia não, ela é o próprio sobrenatural em seu formato bruto, aqui compreendendo o bruto como a transposição para um mundo ou acontecimento mágico, esse elemento fora do real que afeta tanto o personagem, quanto o público.

Para construir um conjunto de características que definem o que é fantasioso com maior liberdade foi preciso discorrer acerca dos estudos do estruturalista Lévi-Strauss (1997) que beneficia o misticismo das funções fantasiosas e seu aumento de diversidade que resulta

da transformação de uma função em outra. Ele afirma que a narrativa só existe vinda de um contexto social, cultural e histórico dentro da morfologia, até mesmo a fantasia, na qual o sobrenatural parte de um ponto comum no imaginário. Segundo uma análise comparativa de seus estudos em *A Morfologia do Conto Maravilhoso* de Vladimir Propp (2001):

(...) Em princípio, Lévi-Strauss considera o aspecto narrativo (segundo a coordenada horizontal), mas, na prática, concentra toda a sua atenção nos "feixes de relações" e sua significação simbólica e lógica (PROPP, 2001, p.97).

Lévi-Strauss se interessa, basicamente, pela "lógica" mítica, e assim, partindo do mito, liga as funções apenas verticalmente e tenta extrair uma paradigmática de confronto de variantes do mito. O modelo estrutural de Lévi-Strauss não é linear. Para ele, a distinção histórica entre mito e conto maravilhoso não é fundamental, não possui o caráter de princípio. Sua fórmula de mediação guarda certa relação com a análise do enredo, na medida em que procura captar a "inversão" da situação no final, e o "espiralado" do desenvolvimento (...) Lévi-Strauss propõe descobrir uma constância maior na diversidade relativa das funções, apresentando algumas funções como resultado da transformação de outras (...) (PROPP, 2001, p.98).

Como pode-se observar, a construção da fantasia no cinema consiste na natureza impulsiva das adaptações, na ambiguidade, na transformação, na distração da ilusão dos efeitos especiais e o uso dos mesmos efeitos para discutir em seu âmago as questões sociais. Basicamente, na transformação de uma função narrativa em outra em um contexto sobrenatural que tem por base uma realidade.

Em meu roteiro, tentei interligar os pontos que Strauss afirma em sua teoria. Primeiro, tive como base a figura do vampiro, uma inspiração direta de obras literárias, remetendo às raízes do gênero fantasia. Embora a minha personagem já seja uma adolescente no início de sua história, a origem do infantil está presente em sua jornada de amadurecimento em que ela sai do lugar comum e cai em um mundo sobrenatural ao se transformar em vampira. Além disso, a interação com temas sociais, morais e universais, gera uma empatia com o leitor do script.

Não é uma fórmula, é um esqueleto, uma maneira de montar as histórias em filmes da mesma categoria. O gênero é definido por um conjunto de características similares e é isso que a fantasia apresenta em sua estrutura, ela constantemente mescla as leis da natureza com as leis do sobrenatural, transporta o espectador para uma nova realidade, não somente para uma nova história como os outros gêneros.

## 2.2 Cenário Fantástico no Brasil



Enquanto a linha temporal do cinema de fantasia ao redor do mundo se iniciou com os *Trick Films* de Georges Méliès e ganhou força uns anos depois com as vanguardas como o expressionismo e o surrealismo. Nos anos 30 e 40, ganharam destaque as adaptações de contos de fadas e quadrinhos, bem como as animações de mesmo tema. A ficção científica começou nos anos 50, mas sua maior época de destaque foi com a onda de blockbusters hollywoodianos dos anos 70 até 90. A fantasia já estava híbrida dentro dos filmes deste período, porém somente nos anos 2000, com a estreia das franquias adaptadas do universo literário, *Senhor dos Anéis* (2002-2004) e *Harry Potter* (2001-2011), que recebeu visibilidade como gênero independente.

No Brasil era um pouco diferente. Nosso cinema, principalmente no período em que filmes de blockbusters fizeram sucesso na década de 70, era mais politizado e fomentava uma forte corrente anti-hollywoodiana, como bem escrito no livro de Fernando Mascarello (2015), *História do Cinema Mundial*. Era uma visão muito homogênea, de repulsa ao mainstream e de culto ao Cinema Novo, que apostava no realismo social e no cinema como instrumento político. Pelo fato de muitos cineastas e até mesmo a academia da época acreditarem na superficialidade das produções de Hollywood, o país acabou atrasado no estudo das características do cinema fantástico e explorou tardiamente, por exemplo, o seu próprio e rico folclore para produzir fantasia.

Entretanto, como um filho rebelde do Cinema Novo, os marginalizados dos anos 60 e 70 que eram adeptos às narrativas fantásticas criaram sua própria vertente. Eles receberam muitas denominações das Vanguardas da época: Cinema Maldito, Underground, Independente, Visionário...mas o que popularizou mesmo foi o nome Cinema Marginal.

Ele surge, como a própria definição diz, à margem do então Cinema Novo. O Marginal vive em oposição a tudo que se legitima no mundo do trabalho e político que o Novo se propunha a realizar. É um mundo do prazer, é identificação com o povo, o favelado, é a sensação que proporciona ao indivíduo em sua singularidade.

A tal chamada ‘curtição’ como fonte de choque da moral burguesa e o quadro ideológico da crítica social audiovisual da época era o embate entre ambos. Assuntos não considerados pelo politizado Novo eram os temas do Marginal. As drogas, o sexo livre, o não-trabalho, a falta de um objetivo na ação, os personagens vazios, deslocados e perdidos nas situações que se encontram, perspectiva de tortura, corpos dilacerados servindo como instrumentos de uma performance, antropofagismo cultural, tropicalismo, a sujeira, a ruindade, o lixo, o cafajeste, o humor irônico e debochado, o avacalho e a vontade de fazer o melhor com a baixa renda são as principais características do Cinema Marginal.

É neste contexto que surge José Mojica Marins, um dos mais famosos nomes do movimento e precursor do cinema fantástico no Brasil. Artista, cineasta, roteirista, ator e diretor, ele é um homem de muitas facetas.

Imprevisível, tal qual o tempo que habita, e um marco no terror trash do Cinema Marginal experimental de sua época, Mojica ainda inspira legiões de fãs do seu trabalho. Com filmes de horror bem feitos e de baixo orçamento, uma grande surpresa diante dos gastos altíssimos deste tipo de gênero em Hollywood, e temas que sempre fugiam à curva dos demais diretores da época, Mojica tinha um olhar muito pessoal e uma imaginação muito fértil. Disposto a elevar os patamares dos temas tabus que o Cinema Marginal tanto explorava, ele brincava com o sentimento mais puro, instantâneo, involuntário e irracional do ser humano: O medo. Suas obras, aparentemente apelativas ao explícito visual, são na verdade recheadas de subjetividade.

Formador de opiniões dúbias entre os espectadores, Mojica é um artista controverso. Alguns o consideram um gênio incontestável, capaz de transformar o nojento e grotesco, aquilo que nunca seria considerado cinema de qualidade, em uma narrativa complexa e recheada de significados e referências ocultas. Outros o chamam de louco, perturbado e incapaz de compreender o que é cinema.

Embora algumas críticas ao seu trabalho tenham relação com o ideal conservador e elitista de que cinema só pode ser considerado como tal se seguir uma linha de raciocínio e certas regras, Mojica provou seu valor com sua larga carreira. Ávido por liberdade, inspirava uma espécie de anarquia do status e agia tal qual um bicho solto pela primeira vez em seu habitat natural. Ele nasceu para ser artista, embora ser um artista padrão não era suficiente, era necessário transgredir. Animalesco, antropofágico, explícito, trash, terror caipira e suburbano, tortura alusivas aos tempos de ditadura e bases fortes do expressionismo alemão são algumas das expressões associadas à sua filmografia, especialmente nos anos de Cinema Marginal.

Ele surpreendeu ao recriar no Brasil e com baixo orçamento, os efeitos especiais semelhantes às grandes produções hollywoodianas. Mais do que isso, foi imortalizado na figura do Zé do Caixão e seu personagem ganhou vida nas mãos de outros criadores. Quase semelhante a um fenômeno da natureza, o arrebatador que assombrava o inconsciente e o consciente do espectador, desejosos por mais conteúdo, era o mesmo que os assustava com performances fortes.

A filosofia impregnada por Zé do Caixão: a loucura, o desprezo, o deboche, a intolerância, a violência, o delírio, o divino, o diabólico e o sobrenatural ainda ecoa na contemporaneidade, no encantamento que o universo surreal produz no cinema. De fato,

Mojica deixou claro através de seus filmes, que a loucura que existe em cada um de nós é a verdadeira chave para o autodescobrimento, e a maneira encontrada por ele de refletir tal informação para o mundo foi chamar a atenção aos desejos mais obscuros da mente humana.

Para uma vertente que buscava sua própria identidade e uma maior inovação, Mojica foi um suspiro de liberdade e, ao mesmo tempo, um mergulho no submundo obscuro do cinema de horror, até então pouco explorado no Brasil. Sua criatividade compensava suas dificuldades com baixo orçamento, o transformando em um exemplo digno de ser citado na história do Cinema Marginal.

Mais do que um simples diretor, ele deixa como legado o ensinamento de que a arte surge de onde menos se espera. Sem sombra de dúvidas o grande nome do horror nacional, José Mojica Marins serve como base, referência e inspiração para qualquer artista sucessor que deseja prosseguir no Cinema Fantástico e seus três gêneros: Ficção Científica, Horror e Fantasia.

Atualmente os blockbusters de Hollywood tem bastante espaço nas salas de cinema brasileiras. Em relação às produções nacionais dos temas fantasiosos, existe uma corrente de novos realizadores que trabalha com o hibridismo de gêneros do cinema fantástico. Nomes como Gabriela Amaral de Almeida, Juliana Rojas, Ricardo Ghiorzi, Marco Dutra, Rodrigo Aragão, Petrus de Bairros e Jorge Polo. Muitos mesclam aspectos do terror com o sobrenatural puro da fantasia, servindo inclusive de inspiração para *Marieta Anositeceu*. Entretanto, nenhum deles tratou tanto da criatura vampiresca como Mojica.

### **2.3 A Figura do Vampiro e a sua Relevância na Narrativa**

A literatura e o cinema são uma representação da própria humanidade e de todas as suas questões, se modificando junto com ela. As histórias que nascem com o passar dos anos têm influência direta de um contexto histórico, social e econômico que o mundo esteja vivendo no período. Com o vampiro, não seria diferente. Ele sai de um lugar de mito contado por povos ao redor do globo para diversas representações escritas, encenadas e gravadas, principalmente nos séculos XVII e XVIII, em que a ciência não possuía uma explicação concreta para doenças contagiosas e decomposição de cadáveres.

É difícil dizer de forma precisa quando surgiu o primeiro vampiro ou as primeiras lendas deste ser. Várias culturas já falavam sobre criaturas mortas-vivas que bebiam o sangue de humanos e aterrorizavam vilarejos. Os egípcios acreditavam que eram demônios, já os chineses, que eram espíritos maléficos que sugavam a energia vital dos humanos.

Foi na Idade Média que houve um marco no mito vampírico. Conde Vlad Tepes III, nascido na Transilvânia, situada na região da Romênia. Visto no Oriente como um herói, um guerreiro cristão, suas práticas de empalação aos adversários e até mesmo beber seu sangue em uma prática antiga de obter a força do inimigo, não eram bem aceitas no Ocidente, ganhando fama de Vlad, O Empalador.

Os anos passaram e outras crônicas e contos foram desenvolvidos no folclore desta figura sobrenatural. O aspecto assustador, com garras gigantescas e aparência monstruosa, deu lugar para uma figura mais semelhante aos humanos, porém um nato e maléfico sedutor da aristocracia. Os olhos hipnotizantes, força sobre humana, só anda de noite e atrai mulheres inocentes para beber seu sangue foram as primeiras características. Depois veio a ideia de que vampiros poderiam estar vivendo entre os humanos sem que ninguém percebesse, mas andavam somente à noite, pois dormiam em caixões durante o dia. Não comiam e nem bebiam com os humanos, escondendo suas presas quando necessário.

Entretanto, o retorno da história de Vlad e sua associação ao vampirismo veio apenas em 1897, com o vampiro mais famoso da literatura e do cinema: Drácula, criado por Bram Stoker. Foi a primeira vez que o vampiro ganhou a conotação de um demônio imortal em temporalidade, porém que poderia ser morto quando exposto a objetos católicos, como crucifixos. Além disso, a relação profunda entre caçador e presa, o fato de que um vampiro precisa ser convidado pelo dono da casa para conseguir entrar, a transformação em morcego e a falta de reflexo em espelhos são alguns traços que Stoker atribuiu à criatura, que serviram de base para todas as versões posteriores.

No cinema existem os mais diversos tipos de representações. O primeiro filme sobre o tema que se tem registro é *Os Vampiros* (1915), de Louis Feuillade. Apesar do nome, tratava-se de uma sucessão de eventos fantásticos em um retrato moderno de um grupo de ladrões e da astúcia e, por vezes, maldade feminina. Pouco se relaciona com a figura vampiresca, tanto que o marco maior deste tipo de cinema foi com o movimento Surrealista alemão, mais especificamente com *Nosferatu, uma sinfonia do horror* (1922), de F.W. Murnau.

No filme, um corretor de imóveis vivido por Gustav von Wangenheim, precisa vender o castelo do Conde Orlock (Max Schreck), que acaba se interessando pela esposa do corretor (Greta Schroeder). A obra se inspira fortemente na história principal do livro de Drácula, mas faz algumas adaptações e torna a trama mais simples ao esquecer personagens secundários. O Conde Orlok era desfigurado, careca, com orelhas e unhas enormes, olhos assustadores,

presas afiadas e andava como se ainda estivesse preso em um caixão, uma figura muito mais parecida com o que era descrito no passado.

Agora tratando-se de uma adaptação envolvente do terror gótico de Bram Stoker, *Drácula* (1931). Dirigido por Tod Browning e estrelado por Bela Lugosi, o estilo fantasmagórico, sobrenatural, exótico e pessimista permaneceu na figura de Drácula criada por Lugosi, uma versão mais próxima do livro e que serviu de base para as demais versões do Conde de Christopher Lee, em seus sete filmes entre 1958 e 1970, e Gary Oldman em 1992. Este último, porém, se afasta dos dois primeiros por apresentar uma versão mais sedutora e hipnotizante, diferente das representações monstruosas e caricatas de Lugosi e Lee.

*M, O Vampiro de Dusseldorf* (1931) de Fritz Lang, também é outro filme que tenta ver o outro lado da criatura. O longa-metragem conta a história de histeria de uma cidade, a qual tem um serial killer à solta, sequestrando e matando crianças locais. Ele é um ponto de virada no sentido de que recebe o nome de vampiro, mas não é um. A escolha reflete a percepção de que, talvez, os vampiros não sejam os monstros separados dos seres humanos, nós mesmos podemos ser nossos próprios monstros.

Outro marco literário que reforçou a faceta de humanidade e até mesmo a beleza melancólica dessas criaturas foi *Entrevista com o Vampiro* (1976), de Anne Rice, que resultou em uma adaptação cinematográfica em 1994. Na história, um jornalista entrevista um vampiro, que conta como foi sua vida desde a época em que foi transformado por Lestat, um vampiro sanguinário, até o presente momento. A obra aproxima o vampiro de seu lado mais humano, ele possui questões de ética e negação e aceitação de sua própria natureza e problemas que a imortalidade pode gerar. Em suma, o vampiro é o herói e o anti-herói de sua própria narrativa, pois apresenta emoções e comportamentos humanos ao mesmo tempo que gera a repulsa por ter que matar outros para sobreviver.

Esse olhar do vampiro como protagonista de sua própria história, sem ser o vilão monstruoso, mas o herói com quem é possível se identificar, se alastrou na cultura pop em variantes mais modernas e com diferentes características do vampiro original, em obras como *Crepúsculo* (2009), *Anjos da Noite* (2003), *True Blood* (2008-2014) e *The Vampire Diaries* (2009-2017).

Novamente, o que me interessa neste relatório não é discorrer acerca de toda a trajetória da linha temporal dos vampiros até o presente momento. Eu busco as informações necessárias para que a minha interpretação destas criaturas seja compreendida na leitura do roteiro. É sobre justificar certas opções narrativas e a origem delas, muito mais do que um olhar completo das histórias vampíricas.

Em primeiro lugar a escolha. O vampiro é uma criatura que sempre me interessou. O funcionamento do folclore, suas origens e até sempre foram muitos chamativos na minha infância e adolescência. O medo da morte, do seu fator desconhecido e até da forma com que pode ocorrer é um tema constante na mente de uma pessoa, ainda que por breves segundos. O homem teme aquilo que não conhece, logo, uma criatura que consegue fugir desta condição e ainda possuir alguns superpoderes, acaba ganhando a atenção de uma garotinha fascinada pelo sobrenatural.

O contexto também influenciou muito. Eu comecei a desenvolver melhor o projeto no auge da pandemia do Coronavírus, assim como os mitos dos vampiros se espalharam pela Europa no mesmo momento que a Peste Negra assolava o continente europeu. O assunto retornou no Expressionismo, durante o período mortal da Segunda Guerra Mundial. Com Anne Rice foi a mesma coisa, que escreveu o livro em homenagem a sua filha, que morreu de leucemia ainda criança. O cenário no qual eu e todo o mundo se encontrava, me fez refletir cada vez mais acerca da nossa própria mortalidade.

No quesito roteiro, há uma aceitação velada das premissas da fantasia contanto que as tais sejam críveis dentro das leis criadas para aquele mundo. Não se contesta as características dos vampiros, por exemplo, pois é de conhecimento cultural as bases de existência desta criatura no imaginário popular. Somos capazes de aceitar diferentes adaptações para as telas, contanto que faça o mínimo sentido na narrativa.

Houve um padrão estabelecido por Stoker que tem origem em crenças antigas das mais diversas regiões. Vampiros bebem sangue, são congelados no tempo, mas podem ser mortos se for feito da maneira correta, e possuem alguns poderes sobre humanos que variam de história para história. A partir daí, o cenário foi se expandindo.

Para construir meu vampiro eu bebi de várias fontes até criar aquele que se encaixava na minha narrativa. Minhas raízes, assim como todos os vampiros do audiovisual são de Drácula. Eles bebem sangue e são imortais, mas não se transformam em morcegos e seus reflexos permanecem intactos.

Também veio dele o artefato religioso como forma de combate. Eu não poderia colocar uma estaca ou um crucifixo como morte, pois Pastor Otto tinha interesse no sangue dos vampiros, então seria um desperdício neste sentido. A água benta foi a substituta por ser visualmente mais interessante que a Igreja queimasse em decorrência do vampiro pegar fogo em contato com a água, como uma simbologia ao que era considerado religioso e sagrado se tornar uma espécie de porta para o inferno, justamente por ter se corrompido pela linha tênue entre o humano e o monstro.

De Anne Rice retirei a ideia da beleza fora do comum, algo que fascina e atrai suas presas. Também os coloquei vivendo entre os humanos e outro fator fundamental: com os mesmos tormentos e emoções da espécie humana. São capazes de se apaixonarem, por exemplo.

Ainda discorrendo um pouco mais sobre a aparência, os olhos vermelhos. Muitas histórias de vampiros os colocam com essa característica específica, contudo, minha fonte principal foi *Crepúsculo*. As cores dos olhos indicam um fator de alimentação fundamental na história de Stephenie Meyer, quem tem olhos vermelhos bebe sangue humano e quem tem os olhos mais dourados só ingerem sangue de animais. Eu sabia que não queria interferir no conceito de ataque aos humanos, pois isso gera um dos conflitos principais do meu roteiro, quando Marieta morde Heitor por não saber resistir à fome.

Encaixei a mudança de cor dos olhos na transformação. O veneno do vampiro deixa a íris bem avermelhada e vai ficando laranja se o vampiro está fraco e mal alimentado. Por isso, Marieta é capaz de identificar que Heitor agora é um deles.

E por falar em transformação, eu precisava que ela fosse lenta e não totalmente paralisante, como é o caso de algumas obras literárias, pois Marieta só vira vampira por completo quando está na porta da Igreja com Heitor, tanto que o morde. A mudança acontece lentamente com o veneno da mordida contaminando o sangue que sobrou no corpo, já que Nathã não queria matá-la, e deixando a pessoa em um estado meio de transe, semelhante à estar embriagado. Assim, faz mais sentido Heitor levá-la para a casa achando que Marieta está deste jeito após uma noite de bebedeira do que para o hospital.

Quanto aos poderes sobrenaturais, eles se mantiveram parecidos com os originais, como a superforça e a supervelocidade. O maior poder, o sangue curativo, é um plot inspirado diretamente pela série de televisão adaptada dos livros de L. J. Smith, *The Vampire Diaries* (1991). Na série, quando um humano ingere o sangue de um vampiro, pode se curar de qualquer doença interna ou externa. O problema é que, se essa pessoa morre com o sangue de vampiro dentro do seu organismo, ela acorda no processo para virar um, só faltando se alimentar de um humano. Como em meu roteiro eu não optei por representar a transformação desta maneira, o que foi utilizado foi o sangue com poderes curativos, porém com limitações de tempo, o que faz com que Pastor Otto enxergue uma oportunidade de comércio vitalício com a população local.

A narrativa de *Marieta Anoitceu* mistura elementos naturais do vampiro ao longo dos anos, mesclando referências para criar uma imagem própria. Este é o tipo de vampiro de Azaria, ele possui olhos vermelhos e pele gelada e pálida, ele tem uma força e uma velocidade

superiores às de um humano, principalmente quando suas emoções estão afloradas. Seu sangue tem poderes curativos que não funcionam a longo prazo quando ingeridos por humanos, apenas auxiliam na melhora rápida. Ele vive para sempre e precisa se alimentar de sangue humano para sobreviver, porém suas fraquezas são o fogo gerado por queimaduras de grandes quantidades de água benta. São características estabelecidas no roteiro que se tornam críveis uma vez inseridas no contexto fantástico da história.

Os temas e adaptações da figura do vampiro são inesgotáveis. São criaturas do imaginário popular e mitológico que, mesmo inexistentes, são imortais nas histórias literárias e cinematográficas. O roteiro é mais uma interpretação para perpetuar os temas vampirescos para as novas gerações. Ao ceder às tentações, ao demonstrar a dualidade de personalidade e as adaptações às questões sociais, o vampiro moderno acaba sendo a mais humana das criaturas.



### 3. MARIETA ANOITECEU

#### 3.1 A Contextualização do Roteiro e seu Enredo

*Marieta Anoiteceu* surgiu de uma ideia que combinasse a estrutura narrativa e estética do cinema de fantasia com as críticas sociais pertinentes de uma sociedade contemporânea. Em um contexto geral, o roteiro utiliza do principal aspecto da fantasia, o sobrenatural, para tratar de feminismo, preconceito, amadurecimento, fanatismo religioso e moralidade.

Todos esses aspectos fizeram parte da minha vida em algum momento e alguns ainda fazem até hoje. Como uma criança que estudou em colégio católico durante grande parte da minha jornada escolar, o fanatismo religioso sempre esteve muito próximo, mesmo que eu não desse muita atenção a isso na infância. Eu achava graça da fixação dos funcionários do colégio com a religião, porém não me aprofundava na raiz do problema.

Quando se é criança você acaba por adentrar em seu próprio mundo, você se aproveita da imaginação fértil como uma ferramenta para escapar de alguma realidade ou enfrentá-la em um contexto mais favorável. Foi o que fiz. Eu criava histórias em minha cabeça sobre freiras fantasmas que andavam pelos corredores da escola durante a noite, sobre homens que se tornavam padres após a morte repentina de um grande amor, inventava até mesmo que os reitores do colégio sobreviviam sugando a alma dos alunos pouco a pouco com a desculpa de salvá-las da tão comentada danação eterna.

Agora, refletindo sobre a minha infância, vejo que sempre fui uma criança peculiar com fortes tendências ao macabro e a tudo que fosse mágico e considerado fora da curva. À medida que fui crescendo, tais tendências foram se solidificando e, muitas vezes, fluíam na forma de contos, crônicas e fanfics.

A adolescência é um processo conturbado para qualquer pessoa, uma fase de extremas mudanças, não só físicas como também mentais, comportamentais e sociais. Nessa época, amadurecer e seus desafios formaram um tema que se instalou em meu ser e que eu nunca esqueci por completo, sempre querendo discuti-lo quando posso, afinal, estamos sempre em constante mudança e evolução.

O adolescente é aquele que, apesar da beleza da jovialidade, está sempre meio desengonçado, impulsivo e imaturo, meio perdido em um mundo de novidades e que passa por fases de obsessões. No meu caso, foram as sagas épicas como *Harry Potter* (1997) e *Star Wars* (1977), mas às vezes são os quadrinhos, alguma série de televisão, uma banda, o celular ou alguma moda das redes sociais. Não importa o que seja o objeto da fixação, é fato que o

adolescente passa por períodos de foco extremo em um determinado assunto, exatamente por estar moldando sua personalidade. É quase a transformação em uma nova criatura que, dependendo do olhar alheio, poderia ser aceita ou não na sociedade. É daí que vem a figura do vampiro e seu frenesi por sangue. É uma metáfora para as obsessões que temos neste período e o fato de pensarmos que seremos jovens para sempre.

Foi na adolescência que, como a maioria das mulheres em uma sociedade machista, fui forçada a amadurecer antes dos meus colegas do sexo masculino. Era algo que incomodava, essa desigualdade entre gêneros, os diferentes tipos de cobranças e expectativas que colocavam sobre nós. Me aproximei do feminismo quando entrei na faculdade e percebi que a mulher no audiovisual como um todo enfrenta dificuldade de inserção no mercado de trabalho, tem sua capacidade questionada por outros quando está em posições de poder e falta de uma representatividade dentro e fora das telas, não somente como apoio para o protagonista homem.

Em relação à moralidade, que existe em toda e qualquer decisão ou atitude tomada pelo ser humano, eu acredito na ambiguidade e nas diferentes perspectivas. Como definir o que é moral em uma sociedade e em outra não? Devido às minhas raízes e meus gostos, em geral me atraio pela dualidade do ser e esse é um ponto que procuro discutir em minhas obras. Enquanto um homem de fé ajuda fiéis em sua Igreja, ele também escraviza uma pessoa para isso. Ou um vampiro, uma criatura aparentemente sem escrúpulos, mas que ajuda a filha da mulher humana por quem se apaixonou. São as oscilações que transformam a moralidade em um aspecto tão atrativo para um roteiro.

Quanto ao preconceito, ele vem de um lugar do cinema fantástico que se espelha na realidade. Mais especificamente, como tudo que é diferente do normal e do real que conhecemos sofre com a rejeição. São criaturas mágicas como vampiros, lobisomens, bruxas e fadas que são vistas como monstruosidades somente porque não se encaixam no padrão pré-estabelecido. A fantasia é recheada destas figuras e, não há como criar um roteiro fantástico que se sustente sem abordar a intolerância e a discriminação.

Diante desta combinação entre meu amor por fantasia e dos aspectos sociais presentes ao meu redor, decidi optar pela construção de um roteiro que explicitasse não só todas estas questões de extrema relevância em minha vida, mas também o meu olhar cinematográfico como roteirista, diretora e atriz.

A pandemia de fato atrapalhou a ideia inicial do projeto de realização de um curta, mas não foi o único fator. Houve também, além das questões orçamentárias e os efeitos especiais, a necessidade de retorno às minhas origens. Eu sempre escrevi o que quer que

fosse, sempre coloquei tudo que pensava no papel desde pequena, independente se estivesse bom ou não. Para um trabalho que serve como conclusão da minha jornada estudantil rumo à uma nova etapa em minha vida, não haveria como apresentar algo que não fosse um roteiro.

Apresentadas as razões de contextualização, vamos para o enredo. Em primeiro lugar, o título. Quando escrevo um roteiro, aprecio os pequenos detalhes, até mesmo a escolha dos nomes. Cada nome possui um significado que revela um pouco da personalidade desses personagens.

No centro temos *Marieta*, diminutivo de Maria, mãe de Deus e nome de alcance universal. Todos conhecemos alguma Maria. o acréscimo da “eta” vem para reduzir o peso de mulher e transformá-la em jovem em crescimento, pois trata-se de uma adolescente descobrindo seu lugar no mundo. Marieta significa pura e valiosa, senhora soberana, o que faz muito sentido quando pensamos que na história ela sai da condição de humana para a condição de vampira. Deixa de ser uma figura normal e aceita para uma criatura rejeitada e, por fim, dona de sua própria vida.

*Anoiteceu* complementa o título antecipando o estado em que Marieta vai terminar na história: em uma noite eterna, um eufemismo para a transformação em vampira. O verbo aqui sem a vírgula foi proposital para o entendimento do leitor de que foi a própria Marieta que, tal qual um astro, anoiteceu.

É válido destacar também o estilo narrativo. A ideia de um conto, fechado em sua plenitude, uma fábula redonda, com um narrador, com a política de lei do retorno e com uma lição moral no final, sempre me fascinou. Este conceito tão atemporal que quis introduzir para a cidade inventada de Azaria e sua população tem raízes no conto, pois podem ocorrer em qualquer momento e em qualquer lugar, o tempo não é um fator definitivo e tampouco tem interferência para o desenrolar da história. Claro que existem elementos que podem, de certa maneira, entregar alguma linha temporal, a exemplo do carro usado pelos personagens no roteiro. Porém, em momento algum me preocupo em deixar claro o ano dos acontecimentos, para não perder a natureza mística e atemporal do fantástico nos contos.

Eu juntei esta referência literária e adaptei para a linguagem cinematográfica, misturando técnicas narrativas próprias do cinema, como cenas fora de uma ordem cronológica. Para aliar as técnicas audiovisuais de escrita com a história em minha mente, eu recorri a alguns estudiosos, tanto da parte estrutural quanto da narrativa. O primeiro sendo Robert McKee (1997), grande roteirista e estudioso dos métodos de escrita cinematográfica. Em seu livro, *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*, ele diz:

Embora as variações de concepção de eventos sejam inúmeras, elas não são ilimitadas. Os cantos mais remotos da arte criam um triângulo de possibilidades formais que mapeia o universo das histórias (...) No topo do triângulo das histórias estão os princípios que constituem o design clássico (MCKEE, 1997, p.44, tradução nossa).

Design Clássico significa uma história construída em torno de um protagonista ativo que luta contra forças, principalmente externas, de antagonismo para perseguir o seu desejo, através de um tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e conexa causalmente para um fim fechado de mudança absoluta e irreversível (MCKEE, 1997, p.45, tradução nossa).

Um roteiro se constrói com base em uma estrutura pré estabelecida dos acontecimentos em sequência da vida dos personagens. Trata-se, não de uma fórmula pronta, mas de um esqueleto chamado por McKee de Triângulo de Possibilidades, utilizado em qualquer gênero cinematográfico. No topo, o *Archplot*, específico para o protagonista e tema central. Na ponta esquerda com enfoque nas questões internas e nas variantes do protagonismo e do final está o *Miniplot*. Completando o triângulo do lado direito fica o *Antipplot*, com o intuito de subverter as ideias do *Archplot* e surpreender com a narrativa.

Neste esquema, adiciono o fator sobrenatural ao triângulo. O gênero fantasia, que é o gênero do roteiro em questão, precisa de uma base bem estruturada para que suas próprias leis de realidade sejam críveis dentro do universo da história que, no fundo, é sobre arquétipos, sobre a universalidade humana em uma cultura específica. É diferente de estereótipos, que caminha na direção contrária ao pegar um comportamento específico para generalizar uma cultura.

Meu intuito foi subverter os arquétipos para que o monstro fosse o herói e o considerado herói, o verdadeiro monstro. Então, a imagem do vampiro passava a permear todos os papéis geralmente reservados para o lado heróico, como o mentor, a protagonista e, posteriormente, o coadjuvante. Já o único humano relevante é Otto, pastor respeitado e adorado por toda a cidade. É este personagem que, a princípio, representa a normalidade e a bondade, mas é tóxico e egoísta ao explorar os outros em benefício próprio. Ele possui um tom de parecido com os vilões dos filmes de Alfred Hitchcock. Eles são sempre figuras respeitáveis perante a sociedade, nunca se suspeitaria deles em razão de sua aparente normalidade.

Otto se revela o verdadeiro vilão na história de Marieta. E sempre foi, antes mesmo dos acontecimentos do roteiro. Já existia uma relação conturbada entre os dois por causa da mãe e das questões religiosas. Entretanto, não ficaria crível ele ser um vilão apenas por ser.

Há um raciocínio por baixo de suas maldades. Otto de fato é um seguidor fiel dos dizeres bíblicos, acredita em castigos divinos e que estes são aplicados à enteada como maneira de punição pelos pecados, mas também de retribuição de sua fé.

Para ele, não há problema em torturar uma criatura que já foi um humano e se transformou em outra espécie sem ter pedido por isso. Otto vende o sangue dos vampiros como remédio para fiéis doentes e, ao fazer isso, acredita estar purificando os vampiros e salvando vidas. Mesmo que suas atitudes sejam nobres por um certo ponto de vista, também há o interesse financeiro e político nesta ação, fazendo de Otto um vilão de fato.

Há também uma outra figura paterna na vida de Marieta, desta vez, menos nociva emocionalmente, mas ainda arriscada. Trata-se de Nathã, o vampiro. Ele é um contraponto ao que Otto representa para a menina, ela recebe do vampiro o amor paterno que nunca teve do padrasto. Na estrutura narrativa, Nathã é apresentado como o suposto vilão, que transformou Marieta em um monstro. Ao longo da história descobrimos que na realidade ele se torna um mentor não só como pai, mas também criador da nova vida de Marieta.

Eu também quis colocar os opostos e os pontos em comum entre Nathã e Otto. Apesar da natureza vampírica de Nathã, ele é mais humano que o pastor. Seu lado monstruoso não o define, tanto que foi capaz de se apaixonar por uma humana. Contudo, Nathã transforma Marieta e há um egoísmo dele nesta parte que o aproxima de Otto, pois não se preocupa em como a consequência deste ato irá afetar Marieta. Ele parte do pressuposto que ela aceitará a condição tal qual a mãe dela. Nathã causa o problema original do roteiro que desencadeia todo o plot, mas ele se redime quando se sacrifica para que ela possa salvar o amigo e ser feliz ao lado dele. Ele vê em Marieta e Heitor, a mesma situação que passou com a mãe da menina e escolhe para um final feliz para os dois, derrotando o homem que lhe tirou seu amor.

No mesmo caminho da estruturação amorosa da trama está Heitor, a âncora de Marieta diante da morte da mãe e da relação conturbada com o padrasto. Quando ela mesma destrói essa âncora, ela se perde de si e foge. Heitor, assim como Marieta, tem suas escolhas retiradas por alguém que supostamente se importa com ele, porém, diferente dela, o rapaz não possui um mentor e nem um arco de autoconhecimento, é levado pelas consequências de atitudes de terceiros e tenta sobreviver.

Como roteirista coloquei Heitor para representar a normalidade, a pureza humana que é interrompida bruscamente em uma sucessão de eventos infortúnios que nada tinham com relação a ele. Heitor representa que a vida nem sempre é justa, é o aspecto negativo do acaso, de se estar no lugar errado na hora errada. A narrativa inverte o papel de donzela indefesa que

tanto foi perpetuado pela literatura fantástica clássica e o atribui a Heitor, coadjuvante e interesse amoroso, o mocinho que precisa de resgate da heroína.

Porque é disso que toda a história de fantasia trata: da jornada do herói em uma estrutura sobrenatural. Marieta é a protagonista e acompanhamos a sua jornada de saída do lugar comum até o encontro com seu destino. Ela parte do mesmo local de normalidade de Heitor para a instabilidade dos acontecimentos. De sequestrada para aprendiz e, por fim, para aquela que salva seu amor e foge. É o ciclo estudado por Joseph Campbell (2014), como ele bem diz em seu livro, *The Hero with a Thousand Faces*:

Como se pode fazer isto? O povo, as tribos, os grupos e os clãs do mundo mantêm vivos os mitos heróicos - mantêm vivas histórias importantes para a alma - contando-lhes e depois tentando viver de alguma forma que nos leva a ter mais sabedoria e experiência do que tínhamos antes. O mesmo nos é dado a fazer em nossas viagens de vida também - procurar e seguir o mito da vida pessoal (CAMPBELL, 2014, p.50, tradução nossa).

(...) uma pessoa começa a ver que a busca mítica é a viagem da alma. É aquela que tem o seu yin e o seu yang, é duro e macio, fácil e desafiante, durável e delicados - todos os atributos, defeitos, e muito mais, retratados por pessoas e criaturas míticas em contos desde o início dos tempos (CAMPBELL, 2014, p.61, tradução nossa).

O autor deixa claro que a Jornada do Herói é um processo para desvendar a sua verdadeira personalidade e seu lugar no mundo. É uma herança, pois o amor de sua mãe por Nathã desencadeou a própria jornada de autodescobrimento de Marieta, mas também um novo caminho, uma vez que Marieta deixa a cidade de Azaria com seu amor. O passado ecoa e tende a se repetir, mas cabe a cada um encontrar o fim da sua própria jornada da melhor maneira que conseguir.

Meu objetivo com a Marieta, principalmente ao escolher uma protagonista associada a uma criatura mística, foi o fato dela não ser somente uma vítima que se torna uma heroína em sua mais pura forma. Marieta tem esse lado impulsivo e até mesmo maléfico, tanto que só retorna a cidade em busca de vingança por não conseguir esquecer o que Pastor Otto fez com sua mãe. Ela não tem um motivo nobre como se espera de um herói ou o perfil clássico, ainda sim toma as decisões certas quando é chegada a hora, por mais difíceis que tais decisões sejam. Suas questões internas e suas ações imperfeitas são o que a faz ser tão identificável para o público.

Novamente a dualidade permeia todos os aspectos do roteiro. A maior representante é a narradora. Em minha cabeça, ela representa a morte, sempre à espreita, acompanhando cada passo dos vivos com um interesse genuíno e, por vezes, injusta. É a maior espectadora do

destino. Mas deixo em aberto para interpretação ao descrevê-la com uma aparência semelhante à de Marieta. Talvez muitos a encarem como o espírito da mãe que quis reunir sua filha com seu amor e, honestamente, a ambiguidade do significado enriquece o texto.

É um enredo sobre transformação, sobre amadurecimento e sobre o desconhecido. *Marieta Anositeceu* é uma de junção das estruturas de um roteiro de fantasia com as indagações humanas que permeiam a nossa sociedade de maneira a fazer refletir tais como os contos. As histórias são vidas reais congeladas no tempo que transportam o espectador para outras realidades em uma jornada de autoconhecimento guiado pelos personagens. Na fantasia, é a construção de uma nova realidade para além do que se apresenta como sobrenatural.

### 3.2 Referências e Inspirações

Após definir os conceitos que queria trabalhar em meu roteiro e o estilo fantasioso da narrativa, busquei obras audiovisuais e literárias que me auxiliassem no desenvolvimento do projeto. Além dos irmãos Grimm e seus contos de fadas, da autora de romances góticos sobrenaturais Anne Rice, do autor do fantástico Neil Gaiman, dos filmes *O Homem Elefante* (1980), *O Corcunda de Notre Dame* (1939 e 1996) e *O Canto dos Ossos* (2020) e da série *Zona de Separação* (2020), meu critério foi escolher pela criatividade dos realizadores, nacionais e internacionais, em lidar com o sobrenatural e como suas decisões se assemelhavam às que eu gostaria de tomar em meu roteiro. Sendo assim, Tim Burton, Ana Lily Amirpour, José Mojica Martins, Gabriela Amaral de Almeida, Juliana Rojas, Marco Dutra, Ricardo Ghiorzi e Rodrigo Aragão são alguns dos nomes principais para o surgimento de *Marieta Anositeceu*.

A maior inspiração foi o filme baseado em um curta de terror de Ana Lily Amirpour, *Garota Sombria Caminha Pela Noite* (2014). Uma produção feita por imigrantes iranianos nos Estados Unidos que conta com um estilo mesclado entre o horror, a fantasia, o faroeste e o Noir. Com uma trilha sonora pautada no rock iraniano e no indie, a obra caminha em uma linha distante e mórbida, defendendo um discurso vampiresco e feminista nas telas em preto e branco.

A narrativa fala sobre a vida de Arash (Arash Marandi), um jovem com um pai doente e que precisa lidar com as ameaças constantes do traficante para quem deve dinheiro. Em paralelo, uma vampira, vivida pela atriz Sheila Vand, vaga pelas ruas desertas de uma metrópole à noite amedrontando suas vítimas masculinas (uma espécie de inversão nas supostas relações de poder entre os gêneros). Neste contexto, os dois se encontram na rua

depois que Arash, sob o efeito de drogas e fantasiado de Drácula, voltava de uma festa. Ambos vão para a casa da moça e, lá, um interesse amoroso começa a florescer.

Uma trama simples e com personagens blasées, a figura mais substancial acaba por ser a própria cidade sem endereço. A fictícia *Bad City*, na tradução literal “Cidade do Mal”, explicita um espaço urbano, sem uma localização precisa, rodeado de indústrias no horizonte, tráfico de drogas, prostituição e até mesmo um valão em que os corpos são depositados e ficam ali, expostos para os cidadãos (e nenhum deles se importa com este fato).

Com sua banalidade, expressa pelas ruas vazias a falta de comércio e os prédios e casas simplistas, a cidade dá o tom impessoal para abordar o tempo e o espaço em sua própria ausência. Trata-se de um local desolador e ameaçador, mas, ao mesmo tempo, anônimo, como a própria vampira sem nome.

*Bad City* acoberta os crimes da vampira, seduz para o vazio e influencia as ações de seus habitantes, que lutam pela sobrevivência em uma terra sem lei. O que fica evidente na cena em que uma prostituta exige seu pagamento e o rapaz a arrasta para fora do carro. Um faroeste comunal, sem grandes ligações pessoais e cada um por si, despertando o lado selvagem dos personagens, reprimindo-os neste paradoxo sutil de anonimato com comportamentos em ponto de ebulição. Era o espelho e o reflexo de seus habitantes.

*Garota Sombria Caminha pela Noite* é uma obra que se distingue de um produto puramente comercial, pois o que se busca ter na imagem explica-se pelo que se deixa de fora. O filme aborda a fragilidade das relações sociais em uma singela fábula vampiresca, discutindo o atual com uma pitada do fantástico. Sua singularidade, como obra fílmica, habita na estranheza do comum.

Não é a toa que foi a obra que mais recorri durante meu processo criativo. Azaria foi criada nos moldes de *Bad City*, com a originalidade de que ela representaria o domínio da narradora diante da morte e da ressurreição constante presente no lugar, mais do que acobertar crimes. Sob um olhar fantasioso, Azaria é pacata se olharmos superficialmente e corrompida e complexa ao aprofundarmos, como a própria Marieta e é isto que a faz tão fascinante. A atmosfera do filme de Amirpour e a temática de seus personagens me atraíram de tal maneira que eu precisei criar minha própria fábula em formato de roteiro.

Na construção de *Marieta Anoteceu*, outro diretor e roteirista se fez bastante presente. Tim Burton representa tanto uma inspiração de escrita como uma referência estética. Suas obras, na maioria dos casos, sempre pautadas pelo imaginário peculiar, auxiliaram no reforço da dualidade e dos personagens fora do padrão, muito presentes no meu enredo. Foram várias as obras de Burton que me acompanharam na infância e na adolescência até a criação do meu



próprio roteiro. *Beetlejuice: Os Fantasmas se Divertem* (1987), *Edward Mãos de Tesoura* (1990), *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999), *Peixe Grande* (2003), *A Noiva Cadáver* (2005) e *Sweeney Todd* (2007) foram os que mais me inspiraram.

Para seguir com o mesmo pensamento que tive ao escolher o filme de Amirpour, não só pela temática feminista e vampírica como também pela ideia da cidade fictícia onipresente, vou sair da ordem de lançamento dos filmes de Burton para falar de *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça*. A cidade na qual a história se passa, acaba por exercer a mesma função que *Bad City* tem e que Azaria recria. A vila da história do cavaleiro, *Sleepy Hollow*, ganha uma interpretação expressionista natural que interliga a narrativa gótica, macabra e fria da floresta com a culpa da sociedade colonial e cria uma versão dicotômica entre o onírico e a racionalidade, que permeia a atmosfera da cidade e, conseqüentemente, do filme.

Já *Peixe Grande*, pega as proporções de impacto de uma atmosfera criada em uma cidade e a joga na narrativa como um todo. A história é aumentada e fantasiada tal qual uma fábula, não para escapar de um determinado lugar, mas para fugir da monotonia de uma vida considerada normal. É a dimensão de lenda dos acontecimentos, que Edward, o contador de histórias, amplia para encaixar no modelo do herói clássico de Campbell. A aceitação de Marieta sobre sua realidade para uma nova, transforma o sentido de um roteiro que é sobre amadurecimento para a fase adulta em uma fantasia com uma mudança de espécie. Sem o fator sobrenatural, a história não toma as mesmas proporções épicas.

Para *Marieta Anoiteceu*, os filmes *Beetlejuice: Os Fantasmas se Divertem*, *Edward Mãos de Tesoura* e *A Noiva Cadáver* possuem o mesmo tipo de referência: O monstro é sempre o protagonista que sofre preconceito do mundo comum. O primeiro, *Beetlejuice*, flerta com a atmosfera da comédia e do absurdo. É um filme que recria na nostalgia de Tim Burton a fantasia do infantil com o terror expressionista e a sátira social para formar uma melancolia que, se tirarmos todo o olhar fantástico, encontramos a base da mitologia, o herói incompreendido. Os fantasmas são os protagonistas e é a história deles que o público acompanha, os vilões são os vivos que querem a casa. Os sentimentos dos personagens são o motor da trama, assim como o paternalismo, o amor, a vingança e a impulsividade são os combustíveis de *Marieta Anoiteceu*.

E por falar em vingança, a versão cinematográfica do diretor do musical de Stephen Sondheim, *Sweeney Todd*, encaixa na narrativa da minha protagonista por se tratar de uma obsessão com a vingança e até onde ela pode ser prejudicial para aqueles ao seu redor. Assim como o barbeiro Benjamin Barker que se transforma em Sweeney Todd após ser preso injustamente por um juiz que desejava sua esposa, Marieta se transforma em vampira como

consequência da ação do padrasto, que impede o vampiro que posteriormente a mordeu de ser feliz com a mulher que amava. E, igual ao final trágico de Sweeney Todd no qual o barbeiro perde a única pessoa que amou, o fato de Marieta não ter superado a morte da mãe pelas mãos do Pastor Otto, resulta na morte de sua figura paterna.

Por isso que *Edward Mãos de Tesoura* e *A Noiva Cadáver* são referências fortes para o meu projeto. Existe uma sensação melancólica de um final agridoce por parte do roteiro. O público acompanha com Edward a fase da adolescência em que não há uma conexão real com as demais pessoas, é o senso do vazio e da solidão, de se sentir incompreendido. Apesar de ser o monstro, Edward demonstra tanta compaixão que nos faz refletir se o estranho não pode ser algo positivo. Marieta e Nathã são os monstros, mas Marieta protege Heitor e Nathã se sacrifica para que os dois fujam. Os laços amorosos se sobressaem mesmo diante da anormalidade.

O mesmo pode ser dito de *A Noiva Cadáver*. Apesar do gênero fantasia, o filme é extremamente romântico e até mesmo realista, com a mensagem de que o amor deve ser livre e sempre em uma via de mão dupla. Emily abre mão de seu amor por Victor, pois sabe que ele não a ama o suficiente, então não vale a pena partir o coração de sua noiva, Victoria, apenas por um capricho. No fundo, Emily, o cadáver que deveria ser visto como um monstro, tem a atitude mais humana de todos os personagens.

Quasímodo é o maior exemplo do monstro com atos de humanidade além de John Merrick em *O Homem Elefante*. Em ambas as versões de *O Corcunda de Notre Dame*, em 1939 e em 1996, ele é descrito por todos como um monstro, mas o que se enxerga para além de sua aparência é a doçura, a bondade e a inocência. Apesar da diferença de finais entre o filme de William Dieterle, que é mais fiel a história de Victor Hugo, e da animação feita pela Disney, uma versão mais infantil, musical e com um final feliz, a referência maior que quis utilizar em meu roteiro ainda permanece em ambos: a suposta moralidade imposta por homens que se dizem representantes de Deus na Terra.

Assim como o diácono Claude Frollo, Pastor Otto usa de sua posição de poder na cidade para impor sua visão de vida sob os demais e manipulá-los em benefício próprio com a desculpa de ter sido o escolhido de Deus. Foi uma inspiração direta na criação do padrasto, essa ideia de utilizar a religião como opressão, especialmente para o monstro, e poder se aproveitar de alguma forma da condição fragilizada que o protagonista se encontra.

E, ao pensar na fragilidade dos personagens e o fato de que todos eles possuem um passado sombrio, me inspirei na série espanhola da Netflix chamada *Zona de Separação*. A história se passa em uma Espanha distópica no ano de 2045, em que a falta de recursos e um

vírus letal transforma os governos em ditaduras e o país é dividido entre ricos e pobres. Mas o que fez a diferença no roteiro foi o plot das crianças sequestradas pelo governo, que as utilizavam como experimentos científicos.

Pastor Otto não usa Marieta como cobaia, ele usou Nathã para descobrir as propriedades curativas do sangue de vampiro. Com a enteada a exploração era mais precisa, Otto já sabia o que tinha que fazer. Logo, ao ver a série eu consegui identificar em meu roteiro os mesmos padrões de comportamento que o governo espanhol teve com as crianças.

Em questão de histórias com temas fantásticos e que envolvam o infantil e o toque de fábula, não se pode esquecer de Guillermo Del Toro. Para meu roteiro eu foquei em duas obras específicas, a que ele atuou como diretor, *O Labirinto do Fauno* (2006) e como produtor, *Histórias Assustadoras para Contar no Escuro* (2019).

No primeiro, a fuga da menina Ofélia para o mundo mágico é uma tentativa de escapar de sua realidade terrível com o novo marido de sua mãe, o Capitão Vidal. Com a figura do Fauno como mentor e ao mesmo tempo juiz das atitudes da protagonista. A Ofélia é imposta a responsabilidade de um novo mundo do qual agora faz parte, enquanto tenta lidar com as circunstâncias do mundo em que vive. Em *Marieta Anositeceu*, a personagem título tem uma relação ruim com o padrasto até que uma condição sobrenatural é forçada a ela por um mentor, ao mesmo tempo em que se aproveita deste fator fantástico como a única saída para o real.

No segundo filme o fator que mais pesou são os protagonistas adolescentes passando por acontecimentos exóticos sem qualquer conhecimento por parte dos adultos. Como um filme que surge a partir de lendas urbanas e folclóricas em que o espírito de uma moça escrevia histórias assustadoras em um livro quando ainda era viva. Tal livro é achado por um grupo de jovens e o fantasma passa a assombrar a cidade quando seus contos se tornam realidade. O aspecto do figurativo que ganha uma personificação de monstro, ainda que, no meu caso seja um monstro considerado herói, faz com que Del Toro se mantenha na minha lista de diretores preferidos.

Por fim, mas não menos importante, estão minhas referências brasileiras. O filme *Canto dos Ossos* de Jorge Polo e Petrus de Bairros. A narrativa acompanha duas vampiras que se separam e vão para caminhos opostos. Enquanto uma tenta levar a pós-vida da maneira mais normal e próxima da humanidade possível, ao virar professora do ensino médio de uma pequena cidade litorânea, a outra cede aos prazeres do vampirismo e sobrevive de caças noturnas. A situação se complica quando assassinatos começam a acontecer entre os jovens do local.

O filme possui essa atmosfera mística mesmo se tratando de locais conhecidos, como a praia de Búzios, RJ. Os adolescentes são pessoas comuns, aparentemente, mas é na escuridão da noite que o desejo pelo sangue e pela carnificina desperta. Os núcleos são bem definidos, assim como suas relações entre eles mesmos, os outros e a cidade. Assim como em *Azaria*, os vampiros surgem em um ambiente em que não são considerados a principal ameaça.

No roteiro, Pastor Otto representa este papel, enquanto no filme, cabe ao grupo de empresários querer destruir as paisagens naturais para a construção de hotéis, ainda sim há a presença de uma figura mística que parece estar no controle da narrativa, tal qual a Narradora em *Marieta Anositeceu*. O tom enigmático e sobrenatural de *O Canto dos Ossos*, inserido em uma cidade comum com pessoas comuns, transformou o filme na maior referência brasileira que tive.

Outros diretores do cenário de horror e fantasia no Brasil também tiveram a sua parcela de participação como inspirações para meu roteiro. Gabriela Amaral de Almeida, roteirista e diretora dos filmes *Animal Cordial* (2017) e *A Sombra do Pai* (2019), tem o estilo de vincular o terror com a descoberta. Ela costuma trabalhar com personagens multifacetados que descobrem suas diferentes personalidades quando expostos a situações extremas, uma prática que utilizei ao colocar Marieta de encontro com o vampirismo.

Juliana Rojas e Marco Dutra foram a dupla criadora do filme *As Boas Maneiras* (2018), que conta a história de uma grávida que contrata uma babá para seu filho que ainda não nasceu. Na noite de lua cheia, a mulher dá à luz a um lobisomem que precisa ser protegido do restante do mundo. Especialistas em fábulas do horror, me inspirei na forma com que a criatura é abordada e mostrada em cena, adaptando do lobisomem para o meu tipo de vampiro.

Ricardo Ghiorzi já se assemelha ao mesmo gosto por contos que eu tenho, uma vez que é o organizador do projeto *Histórias Estranhas* (2019), que reúne oito diretores na construção visual de narrativas corriqueiras de terror. Muito visual, seus monstros sempre possuem uma aparência mais pesada e assustadora, devido a sua especialidade em maquiagem. Assim como Del Toro, o que me atrai nele é o fator combinação entre conto, horror, fantasia e adolescência, mesmo que Ghiorzi tenha uma visão mais horripilante da criatura.

Rodrigo Aragão completa as referências com seu filme *As Fábulas Negras* (2014). Uma ode ao folclore brasileiro em que um grupo de meninos conta histórias de lobisomens,

fadas e bruxas no meio de uma mata. Novamente, a ideia da juventude como a chave para a abertura do mundo fantástico.

Existe uma linha tênue entre o horror e a fantasia, e, pelo fato do meu roteiro ter sido escrito pensando no gênero fantasia, minhas referências e inspirações foram maiores em alguns diretores do que em outros. O horror me apoiou na construção do vampiro mas, é pelo fator sobrenatural pelo próprio sobrenatural que *Marieta Anositeceu* caminha e isso é a característica base da fantasia.

### **3.3 A Obra e a Estética Expressionista**

Com três tratamentos, dezenove páginas e muito mais descrições do que diálogos, *Marieta Anositeceu* nasceu com uma estética muito bem definida em minha cabeça. Eu sabia como queria que o roteiro soasse para quem lê e como ele deveria se apresentar para complementar a narrativa.

Como roteirista, é comum o enfoque na narrativa mais do que em qualquer outra parte do projeto. Entretanto, para um roteiro de fantasia seria preciso uma perspectiva mais elaborada na composição do mundo fantástico e como seus aspectos técnicos e estéticos poderiam funcionar de tal maneira que enaltescessem o tom de fábula que quis transmitir. Fui além da escrita e pensei na direção, na direção de fotografia e na direção de arte de *Marieta Anositeceu*, até mesmo para auxiliar na visualização da história.

Assim, além das inspirações e referências, fui pensando em movimentos que mais representariam o conceito da escrita e de uma possível filmagem e cheguei ao Expressionismo Alemão. É importante reforçar que não desejo simplificar o movimento ou diminuir sua importância, mas sim analisar as características que se encaixam com a visão estética e narrativa do meu roteiro.

A vanguarda no cinema foi marcada por sua intensa relação com a pintura da época. Era sempre uma dicotomia nas relações: filmes e artes gráficas, ator e representação, imagem e narrativa. Como o próprio historiador Roger Cardinal (2015) define, o signo expressionista convida o espectador a um contato direto com o sentimento gerador da obra e, por este motivo, as relações de ação e reação são de extrema importância no entendimento das obras.

As raízes do audiovisual expressionista surgem das artes, como Caspar David Friedrich e Edvard Munch, que me inspiraram nos aspectos mais melancólicos e na criação das criaturas; dos autores literários como Wolfgang von Goethe e Frank Wedekind, principalmente na parte da adolescência de Marieta e Heitor, do despertar juvenil e do autoconhecimento, e filósofos como Nietzsche, quando me refiro às questões de maior

profundidade psicológica, como a luta interna entre moralidade e vontade. Um exemplo disso no próprio roteiro é a cena 14, em que Marieta desiste de sua vingança contra Otto para tirar Heitor da igreja.

Na expressão "*Sturm und Drang*" (Tempestade e ímpeto), a ideia expressionista veio do pré-romantismo. Exaltavam a passionalidade e o confronto com o mistério na arte romântica alemã e tudo era uma expressão direta dos sentimentos da vida dos autores, sem qualquer racionalidade direta e em um aspecto profundo, imperceptível e divino das coisas.

Mais do que isso, o movimento passou pela transformação da Guerra. No momento pré, era misturado com as demais vanguardas em uma linguagem expressiva e em uma tendência abstracionista. Durante a guerra, foi se tornando mais politicamente engajado e nacionalista. Já no pós, após a derrota da Alemanha e o forçado isolamento político e cultural, a arte no país se aproximou do estilo gótico medieval, estilo esse que me atrai muito quando penso na estética do roteiro.

Seguindo a mesma linha de raciocínio em uma busca do diferente e do incomum, acharam no Simbolismo francês, nas artes primitivas, nas esculturas tribais, nas xilogravuras medievais e nos desenhos infantis, a estética que se seguiu para o fantástico e para as paisagens sobrenaturais e místicas. A figura do vampiro, que entra aqui como uma representação indireta do medo do desconhecido que o envelhecimento e a morte trazem ao ser humano. Um simbolismo para um sentimento irracional, porém verdadeiro.

Na pintura, o uso extático da cor e a distorção emotiva da forma, projetando as experiências interiores do artista no espectador. Na escrita, existe o confronto individual do artista com a realidade. As imagens literárias devem corresponder à atmosfera emocional e não à descrição realista do mundo, em uma espécie de véu disfarçado para entendermos os problemas sociais.

Dentre as principais características estão sua tendência atemporal mundial, tanto que influenciou com grande força o cinema independente de terror trash brasileiro, alinhamento da criatividade com os impulsos emocionais e instintivos do ser humano e o compromisso com o primado da verdade individual, a subjetividade como comprovação daquilo que é real.

No caso do cinema expressionista, a subjetivação que projetava a realidade essencial de uma consciência, trata-se de arquétipos de visões apocalípticas ou utópicas. Ou de diferentes universos, os arquétipos dos mitos. Sofreu grande influência do cinema escandinavo e troca de artistas dinamarqueses em ligações com o gótico, efeitos dramáticos de sombra e luz, expressividade dos cenários, tratamento quase mágico da luz na morbidez dos temas e vilões com poderes sobrenaturais. Sobretudo, o fascínio com o fantástico surgiu

muito não só pela cultura específica de um país, mas também com o avanço das tecnologias e trucagens cinematográficas, tentando usá-las e aprimorá-las a qualquer custo, inclusive elaborando narrativas mais irrealis.

A estética expressionista está presente em cada cena de *Marieta Anositeceu*, principalmente na identidade visual planejada para o roteiro. Os diálogos existem e são neles que descobrimos o passado, o presente e o futuro dos personagens, mas é nas descrições das cenas que a cidade de Azaria e seus habitantes ganham vida. Na fantasia a ação parece dizer mais do que a fala, então me concentrei em expressar por meio de atos o sentimento de cada personagem. Já para a cidade pensei sempre no jogo de luz e sombra, cenários pontiagudos como a Igreja e uma atmosfera sombria pairando pela cidade envolta em uma floresta, afinal, nos contos mais tradicionais a floresta é o palco da parte central da trama.

As cores mais pálidas e contrastantes, assim como a iluminação, com exceção da cena inicial em que Marieta caminha no corredor após ser mordida. A luz vermelha piscando da festa representa o feminino, o sangue e a mudança brusca na vida preta e branca da protagonista, com as cores se definindo cada vez mais após a transformação em vampira. É a ideia de um local atemporal, perdido em um determinado espaço, que ganha vida quando o fator sobrenatural que representa a morte, chega. O conceito de vida após a morte ser uma opção mais atraente do que uma vida repetitiva e pacata.

Também considerei os aspectos técnicos do roteiro. Em primeiro lugar a ordem não cronológica das cenas. É mais o meu estilo de escrita optar por uma linguagem não linear, uma vez que desperta curiosidade instantânea do espectador ao revelar uma informação importante, mas que ao mesmo tempo pode ser uma armadilha, auxiliando no choque do plot twist. O desenrolar dos acontecimentos até o público desembaralhar a linha do tempo é mais um recurso narrativo que prende a atenção, principalmente pela única guia disponível entre as situações, a Narradora Morte. Ao invés de construir o tom aos poucos, busco a ruptura, pois assim como a transformação de Marieta foi sem nenhum aviso prévio, o público também não espera que um ataque de vampiro seja a primeira coisa que verão após a introdução da narradora em uma festa adolescente.

Quanto à câmera, a maior referência é o mestre do suspense, o diretor Alfred Hitchcock. Claro que, como um projeto de roteiro, não de um curta gravado, minha extensão de sugestões com a decupagem foram limitadas, porém como cineasta eu não posso deixar de mencionar aqui a minha visão diante de uma possibilidade de execução do roteiro para o cinema.

Em geral, os temas dos filmes do diretor sempre chegavam a um meio termo entre o herói e suas divagações psicológicas. Há uma reconexão do corpo pecador com a alma original na qual as zonas cinzentas dão lugar há uma luz de aceitação para o próximo passo da existência. É o que Marieta faz ao se aceitar como vampira. Primeiro ao fugir com Nathã, depois com Heitor. Ela repete o comportamento de seu mentor e se redime ao tornar-se a mentora daquele que mordeu. Nathã mordeu Marieta e cuidou dela como se fosse sua filha. Marieta mordeu Heitor e, um ano depois, o salvou. O ciclo se repete e a protagonista se encontra em seu eu antigo em sua nova versão.

Assim, o papel da câmera neste contexto cíclico é justamente repetir os enquadramentos e posicionamento dos atores em várias cenas para remeter a ideia de retorno. Hitchcock faz muito isso ao brincar com a ilusão da sensação de *déjà vu*. Uma cena acontece de uma determinada maneira e, algum tempo depois, outra cena que remete a antiga ocorre e é filmada de forma muito semelhante. A câmera movimentada em cenas de ação com grandes planos sequência; planos gerais que se aproximam ao longo dos cortes para ampliar a ideia de perigo iminente e a impressão de que a cidade observa cada passo, assim como a narradora. Além disso, o suspense presente no intimismo aumenta o teor místico da história.



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O roteiro e o relatório de *Marieta Anositeceu* buscam o mesmo: homenagear o gênero fantasia em uma mistura de todas as características que o compõe. Em todos os filmes e livros dos mais variados países, o sobrenatural ligado ao misticismo sempre persistiu, sendo possível afirmar que este é o traço maior de sua base criativa e o que comprova sua independência.

Mais além, tais características têm importância não só no aspecto cinematográfico, mas como identificação de traços de personalidades. Sob a perspectiva da narrativa, a fantasia tende a se manifestar de maneira cíclica e com personagens bem definidos. Ao se deparar com personagens de uma história, é normal do ser humano buscar um nicho no qual se identifique, com um conjunto de qualidades e defeitos semelhantes aos seus. Para meu roteiro é o que mais importa, humanizar a criatura para que assim, ela seja compreendida como a verdadeira protagonista.

Sensorial e subjetivo no emaranhado da narrativa, *Marieta Anositeceu* flerta com o fantástico por meio da própria realidade. Com uma livre inspiração dos contos e fábulas, o roteiro vai além de uma história de vampiro para ser mais sobre um processo de aceitação de suas vontades em sua jornada pelo amadurecimento.

Neste despertar, a protagonista busca compreender suas mudanças internas ao mesmo tempo em que passa por transformações externas. Com o uso da fantasia, uma abordagem religiosa e quase sagrada toma conta da narrativa. O nome derivado de um outro nome com significado santo: Marieta que vem de Maria, Virgem e Mãe de Deus. É a imaculada tocada por um dom sobrenatural que, em um primeiro momento, achamos que a corrompe, mas é justamente o pecado que a amadurece e a faz enxergar a realidade. O fruto proibido e desejado torna-se o sangue, pois cura e envenena ao mesmo tempo.

O certo e o errado no seio familiar e a menina cheia de falhas que tenta sobreviver às coisas mundanas enquanto ela se transfigura em um ser místico. A realidade de Marieta só passa a fazer sentido quando introduzida na fantasia. Ela descobre peças perdidas de seu passado que a atormentavam, como a morte da mãe, e finalmente consegue se ver livre do padrasto. Aqui, o vampirismo é a maldição e a bênção.

O que me fez escrever um subcapítulo apenas para explicar o vampiro em si e a transformação deste fenômeno da fantasia com o passar do tempo foi a importância que esta figura teve em meu roteiro. A história intocada do conceito geral de um vampiro está enraizada na visão dos espectadores independente do filme ou do livro. O vampiro surge no cinema então, com diversas releituras e, mesmo assim, o público ainda possui aquele

elemento comum do fora de quadro que ecoa no popular da sociedade: Vampiros bebem sangue. A mesma fonte de alimentação dessas criaturas é o que dá vida à humanidade.

Mesmo assim, o ponto de vista muda. Antes monstros e vilões, depois figuras usadas em comédias de horror, passaram para seres sensuais e ambíguos, com angústias e desejos e, por fim, atualmente são vistos como mocinhos e justiceiros. Os vampiros foram de um extremo ao outro na linha temporal do audiovisual e da literatura.

Neste mesmo raciocínio de extremos, há uma dicotomia de ambiência por todo o filme, que se divide em criatura e criador *versus* humano, somada à inversão de valores que surpreende neste tipo de temática em que aquilo que é monstruoso, também é bom. O maior tema é o amadurecimento desta dicotomia. Nathã se apresenta como uma figura digna do amor e do ódio de Marieta, tanto por ser a única coisa concreta que existe em seu novo mundo quanto por transformá-la sem seu consentimento, resultando na mordida em Heitor como efeito colateral. Quando Marieta amadurecer por completo em sua nova versão, as duas figuras paternas em sua vida dão lugar à figura do companheiro e ela passa a ser a mentora.

Algumas pistas sutis são dadas para o público acerca da verdade do vampirismo e das atividades de Pastor Otto na base dos acontecimentos, embora os personagens revelem sua dramaticidade de maneira lenta e gradativa após o choque inicial do roteiro já começar com a mudança de Marieta. Para tal, mantive os diálogos sempre atrelados às ações drásticas dos personagens, como a mordida em Marieta depois em Heitor, a retirada do sangue de vampiro e a Igreja pegando fogo, com os sentimentos entre eles possuindo uma maior carga sugestiva.

Após dissecar a construção do roteiro e sua história, pensei na estética. Os artifícios utilizados para dar esta atmosfera misteriosa e dúbia que envolve a narrativa estão muito presentes nas referências que escolhi. Temáticas sobrenaturais e sombrias, o uso da luz e sua frequente ausência, e as influências do Expressionismo são alguns dos aspectos presentes que representam bem todo o estilo gótico e as minhas fontes de inspiração. As sugestões de posição de câmera, descrições das ações e, principalmente, a composição estética de cada cena, misturam imaginação e realidade em uma espécie de fábula fantástica de terror.

Uma das minhas maiores preocupações era a imersão na história por parte do público no aspecto de identificação com a história. Com a ajuda de outras obras, os espectadores mergulham no universo inventado e sobrenatural de Azaria e o aceitam como crível, mas também acompanham o retorno da realidade seca de exploração, preconceito e maldade que desmascara o que havia sido construído na narrativa. Otto representa esse retorno e, principalmente, o uso distorcido e interesseiro da fantasia que o cerca, uma apologia à

sociedade opressora que por vezes abafa os sonhos idealizados em prol de uma normalização dos seus integrantes.

Há uma identificação com a personagem principal, mesmo que distorcida. A adolescência é uma fase da vida repleta de imaginação e cenários com mundos próprios em suas cabeças, fruto deste frescor juvenil. O espectador conhece este momento, então é fácil compreender quando este mundo sai do campo imagético e se torna a própria realidade.

Ao traçar um caminho da fantasia, explorei a construção do gênero e em que momento do cinema brasileiro ele nasceu e se encontra atualmente. Esse estudo introdutório tornou possível a criação do meu roteiro, com todas as suas ambições concretas e seus sonhos para o futuro.

*Marieta Anoteceu* é recheada de metáforas e misticismo. O tema forte é diluído nas camadas, misturando sexualidade, morte, loucura e existência do divino em um projeto que busca o transcendental da fantasia carregado de simbolismo social. Mais do que um simples projeto, este roteiro foi formado por anos de ideias de uma infância mágica que finalmente se realizou e que serviu, assim espero, como uma exemplificação e uma defesa de tudo que o cinema de fantasia representa.

## REFERÊNCIAS

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. New Jersey: Princeton University Press, Commemorative Edition, 2004.
- FLORESCU, R.; MACNELLY, R. **Vampirism: Old World Folklore**. In: GARZA, Thomas J. (org), *The Vampire in Slavic Cultures*. San Diego, CA: Cognella, 2010,
- KATHERINE, Fowkes A. **The Fantasy Film**. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2010.
- KELLNER, Douglas. **Media and Cultural Studies**. United Kingdom: Blackwell Publishing Ltd, Revised Edition, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Media Spectacle**. Londres: Routledge, 2003.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural dois**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997.
- MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP: Papyrus, 7ª edição, 2015.
- MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting**. Nova York: Harper – Collins Publishers, Inc, 1ª edition, 1997.
- MCNALLY, Raymond T.; FLORESCU, Radu. **Em busca de Drácula e outros vampiros**. São Paulo: Mercuryo Ltda, 1995.
- MELTON, G. J. **O livro dos vampiros – A enciclopédia dos mortos vivos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2003.
- MEYER, Stephenie. **Crepúsculo**. Tradução de Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.
- RAMOS, Fernão Pessoa. **Cinema Marginal (1968-73), a representação em seu limite**. SP: BRASILIENSE, 1986.
- RICE, Anne. **Entrevista com o Vampiro**. Tradução de Clarice Lispector. 10. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- STOKER, Bram. **Drácula**. Tradução Marcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2018.
- WALTERS, James. **Fantasy Film**. English ed. Berg, 1ª edition, 2011.
- WOOD, Paul A. **O Estranho Mundo de Tim Burton**. São Paulo: Leya, 2015.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do Subdesenvolvimento: Cinema Novo, Cinema Marginal**. SP. Editora Saraiva, 2012

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

ALMEIDA, Gabriela Amaral de. **O Animal Cordial**. Vitrine Filmes, 2018.

\_\_\_\_\_. **A Sombra do Pai**. Pandora Pictures, RT Pictures, 2019.

AMIRPOUR, Ana Lily. **A Girl Walks Home Alone at Night**. Imovision, 2015.

ARAGÃO, Rodrigo. **As Fábulas Negras**. Fábulas Negras, 2015.

BAIROS, Petrus de. POLO, Jorge. **O Canto dos Ossos**, 2020.

BALL, Allan, BUCKNER, Brian, HUDIS, MARK. **True Blood**. HBO Studios, Universal Television, 2008-2014.

BROWNING, Tod. **Dracula**. Universal Pictures, 1931.

BURTON, Tim. **Beetlejuice**. Warner Bros. Pictures, 1987.

\_\_\_\_\_. **Big Fish**. Columbia Pictures, 2003.

\_\_\_\_\_. **Corpse Bride**. Warner Bros. Pictures, 2005.

\_\_\_\_\_. **Edward Scissorhands**. 20th Century Studios, 1990.

\_\_\_\_\_. **Sleepy Hollow**. Paramount Pictures, 1999.

\_\_\_\_\_. **Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street**. Warner Bros. Pictures, 2007.

COPPOLA, Francis Ford. **Bram Stoker's Dracula**. Columbia Pictures, 1992.

DIETERLE, William. **The Hunchback of Notre Dame**. RKO Radio Pictures, 1939.

DUTRA, Marco. ROJAS, Juliana. **As Boas Maneiras**. Dezenove Som e Imagem, Imovision, Globo Filmes, 2018.

ÉCIJA, Daniel. **Zona de Separação**. Netflix, 2020.

FEUILLADE, Louis. **Les Vampires**. Gaumont, 1915. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o7YRVh9bLsc>. Acesso em: 23 de Fevereiro de 2021.

GHIORZI, Ricardo. **Histórias Estranhas**. Elo Company, 2015.

HARDWICKE, Catherine. **Twilight**. Summit Entertainment, 2008.

JORDAN, Neil. **Interview with the Vampire**. Warner Bros. Pictures, 1994.

LANG, Fritz. **M, The Vampire of Dusseldorf**. Nero Films, 1931.

LYNCH, David. **The Elephant Man**. Paramount Pictures, 1980.

MÉLIÈS, George. **Le Voyage dans la Lune**. Star Film, 1902. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S5dG3Skdq6U>. Acesso em: 3 de Outubro de 2020.

MURNAU, F.W. **Nosferatu**. Prana-Film, 1922. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dCT1YUtNOA8>. Acesso em: 15 de Maio de 2021.

ØVREDAL, André. **Scary Stories to Tell in the Dark**. Lionsgate, 2019.

PLEC, Julie, WILLIAMSON, Kevin. **The Vampire Diaries**. CBS Studios, Warner Bros. Television, 2009-2017.

TORO, Guillermo Del. **El Laberinto del Fauno**. Warner Bros. Pictures, 2006.

TROUSDALE, Jonathan. WISE, Kirk. **The Hunchback of Notre Dame**. Walt Disney Pictures, 1996.

WISEMAN, Lena. **Underworld**. Lakeshore Entertainment, Subterranean Productions LLC, 2004.

## APÊNDICE A - O ROTEIRO

Marieta Anositeceu

Raquel Gollner Bonfante

Copyright Raquel Gollner

bonfanteraquel@gmail.com (21) 96960-0608

## CENA 1. INT. CORREDOR DA CASA. FESTA ADOLESCENTE - NOITE

Festa na casa de um dos estudantes da cidade de Azaria. Luzes piscando e apagando, alternando entre o vermelho e a escuridão total. Som alto da batida da música e conversas. Adolescentes encostados nas paredes do corredor: Um casal se beijando, uma menina mexendo no celular, dois amigos conversando e um grupo de meninas dançando.

NARRADORA (V.O)

Azaria. Fortaleza de Deus e colisão entre forças anormais em uma sequência de eventos fortuitos e caóticos. Uma cidadezinha pequena e pacata, perdida no mapa e congelada no tempo. Nada de ruim acontece em Azaria.

MARIETA, 17 anos, sai do canto escondido do corredor e caminha atordoada, segurando nas paredes. Ela esbarra no grupo de meninas, que reclamam.

MENINA 1

Olha por onde anda, sua bêbada!

As outras riem e voltam a dançar. MARIETA anda pelo resto do corredor em direção à escada.

NARRADORA (V.O)

Marieta. Menina-mulher. Nascida e criada em Azaria, como todos os jovens neste fim de mundo. Ela vive, ou melhor, sobrevive com seu padrasto. Um homem mais cruel do que o próprio Diabo, a quem ele tanto teme em seus sermões. Órfã de mãe faz dois meses, tem pavor da morte. Não que isso importe, pois não importa. Não que isso afete o destino, pois não afeta. Não há fuga quando é chegada a hora. E para Marieta?

Som de ponteiros de relógio contando.

Blackout.

## CENA 2. INT. ESCADA. FESTA - NOITE - FLASHBACK



MARIETA subindo as escadas com uma garrafa de cerveja na mão. Ela se vira no meio da escada para falar com alguém fora da câmara.

MARIETA

Já tô indo. Só vou no banheiro antes.

MARIETA passa por entre alguns adolescentes até o fim do corredor. Há um relógio pendurado na parte de cima da parede em que MARIETA vira para entrar no banheiro. A NARRADORA está parada lá, embaixo do relógio e encostada na parede, mas Marieta não a vê. Ela veste uma capa de veludo branca e um capuz. Da porta aberta oposta ao corredor escondido do banheiro, sai um VULTO na mesma direção de Marieta que passa e some, ficando apenas o relógio e a narradora em cena.

CENA 3. INT. ESCADA. FESTA - NOITE

Luzes vermelhas piscando. MARIETA segue tonta por entre o corredor até a escada. HEITOR, 18 anos, a chama no andar de baixo.

HEITOR (OFF)

(GRITANDO)

Marieta, tá pronta?

MARIETA se apoia no corrimão e tenta responder, mas cai no chão no topo da escada. Ela pisca os olhos castanhos algumas vezes, para despertar da tontura, porém seus olhos se fecham.

CENA 4. INT. QUARTO DOS FUNDOS. IGREJA - MADRUGADA

MARIETA abre os olhos, agora com a íris vermelha. Ela está atordoada e pisca algumas vezes, até se ajustar a luz branca e forte no meio do quarto.

MARIETA tenta se levantar, mas está amarrada à cama. Ela olha para baixo e em seu braço está uma agulha espetada, ligada à bolsa de sangue pendurada ao lado da cabeceira. MARIETA estica a mão para retirar a agulha, mas as cordas a impedem.

PASTOR OTTO (OFF)

Shiuuu. Quietinha aí.

MARIETA inclina a cabeça para baixo e vê PASTOR OTTO, 54 anos, sentado em uma cadeira aos pés da cama. Ele segura uma bolsa de sangue em uma das mãos. Ao seu lado está uma mesinha com

duas bolsas cheias de sangue em cima. MARIETA ainda meio zozona.

MARIETA

Otto? O que tá acontecendo?

Ela se contorce e OTTO se levanta rapidamente. Ele aperta as cordas na lateral da cama.

PASTOR OTTO

Eu disse pra ficar quieta, não tá vendo que eu tô ocupado?

PASTOR OTTO troca a bolsa de sangue cheia e coloca uma vazia no lugar.

MARIETA

O que você tá fazendo?

PASTOR OTTO

Não é óbvio?

PASTOR OTTO sorri e balança a bolsa de sangue. Ele coloca a bolsa junto com as demais dentro da mochila na mesinha e anda até Marieta. PASTOR OTTO se inclina para aproximar seu rosto do de Marieta.

PASTOR OTTO

É...sua íris já está bem vermelha. O sangue vai funcionar direitinho.

MARIETA

Como assim vermelha? Do que você tá falando?

PASTOR OTTO se afasta e anda até a cadeira.

PASTOR OTTO

(irônico)

Você não se lembra? Hum... engraçado...eu conheço bastante sobre os castigos divinos, mas não sabia que vampirismo incluía perda de memória.

MARIETA arregala os olhos.

MARIETA

Vampirismo?

PASTOR OTTO

Sim. O pecado, minha querida,  
como você sabe muito bem, tem  
consequências terríveis.

CENA 5. EXT. IGREJA - NOITE - FLASHBACK

MARIETA caída no chão da Igreja, com sangue escorrendo pelos cantos da boca. Ela olha para frente e vê PASTOR OTTO fechando a porta na cara da NARRADORA, que observa a cena de fora enrolada em uma capa preta com capuz. Do lado do Pastor está HEITOR, desmaiado.

MARIETA se arrasta até Heitor, mas PASTOR OTTO se vira antes que ela chegue mais perto. Ele se aproxima do recipiente de água benta acoplado à parede e joga a água em Marieta, que grita de dor.

MARIETA olha para seus braços. Neles aparecem marcas de queimaduras recém-formadas. Ela se contorce de dor e a última coisa que vê antes de desmaiar é PASTOR OTTO arrastando o corpo de Heitor pela Igreja.

CENA 6. INT. QUARTO DOS FUNDOS. IGREJA - MADRUGADA

Fim do Flashback. MARIETA presa na cama e PASTOR OTTO ainda sentado na cadeira aos pés da cama.

PASTOR OTTO

Eu te avisei tanto, mas  
tanto...que se você continuasse  
a me desobedecer, a fugir  
escondido para locais de  
profanação, a ignorar os  
dizeres da Bíblia, que o  
castigo divino viria.

MARIETA

Isso é mentira, é invenção sua.

PASTOR OTTO retira um canivete suíço do bolso detrás da calça. Ele puxa uma das lâminas e faz um corte em seu dedão. PASTOR OTTO levanta a mão e deixa o sangue fluir até pingar na ponta da cama.

MARIETA respira fundo e sente o cheiro de sangue. Seus olhos se arregalam, sua boca se abre em um rosnado, expondo as

presas, e ela tenta atacar, mas é impedida pelas cordas que a amarram.

PASTOR OTTO exhibe um sorriso malicioso. Ele retira um lenço do bolso da frente de sua camisa e limpa o dedo.

PASTOR OTTO

Você nunca me escutou antes  
Marieta. Mas também, como  
poderia? Você já nasceu do  
pecado. Se não fosse por mim  
você seria apenas uma  
bastardinha de mãe solteira. Eu  
salvei vocês da sarjeta, mas  
isso não é a mesma coisa que  
salvar almas impuras.

PASTOR OTTO se levanta, retira a bolsa de sangue e coloca uma nova no lugar.

PASTOR OTTO

Mas Deus recompensa os justos!  
Eu, que sempre fui temente a  
Ele e Ele transformou sua  
punição em uma benção para mim.

PASTOR OTTO retira a última bolsa de sangue.

PASTOR OTTO

Eu vou te purificar, Marieta.

MARIETA

Drenando todo o meu sangue?

PASTOR OTTO ignora a pergunta.

PASTOR OTTO

Você não acha que precisa de  
purificação? Depois do monstro  
que você se tornou? Depois do  
que você fez com aquele pobre  
garoto?

MARIETA olha para os lados, preocupada.

MARIETA

Quer dizer que ele tá...que  
eu...

PASTOR OTTO se inclina para bem perto do rosto de Marieta.

PASTOR OTTO

(sussurrando)

Assassina.

MARIETA grita e dá uma cabeçada no PASTOR OTTO, que cai desacordado ao lado da cama. MARIETA força seu corpo contra as cordas e elas arrebentam. MARIETA pega a mochila com as bolsas de sangue, abre a porta e foge.

CENA 7. EXT. BOSQUE - AMANHECER

MARIETA correndo pelo campo em direção à floresta. Atrás, a imagem da Igreja vai se distanciando e diminuindo. Ela passa por vultos de árvores em uma velocidade mais rápida do que o normal.

CENA 8. INT. CORREDOR DA CASA. FESTA - NOITE - FLASHBACK

MARIETA está prestes a abrir a porta do banheiro quando um vampiro a prensa contra a parede do corredor e morde seu pescoço.

MARIETA deixa cair a garrafa que estava segurando e ela espatifa no chão.

CENA 9. INT. ESCADA. FESTA - NOITE - FLASHBACK

MARIETA pisca os olhos lentamente, ainda no chão perto da escada. Ela escuta barulhos de passo até que vê dois pés passando na sua frente e dando a volta pelo seu corpo.

HEITOR

Mari?

MARIETA é levantada do chão por HEITOR. Ele a apoia pela cintura e coloca o braço dela em volta de seu pescoço.

HEITOR

Marieta, olha pra mim!

MARIETA consegue olhar para Heitor, mas seus olhos estão caídos e seu corpo, mole. Seus cabelos longos escondem a marca da mordida em seu pescoço.

HEITOR

O quanto você bebeu?

MARIETA sacode a cabeça, como se negasse algo. Heitor bufa, como se não acreditasse nela.

HEITOR

Do jeito que você tá, eu vou  
ter que te levar de carro.

Essa frase desperta MARIETA momentaneamente e ela se segura em Heitor, desesperada e negando com a cabeça.

HEITOR

Tudo bem...Tudo bem...sem  
carro.

HEITOR pega Marieta no colo e desce as escadas.

CENA 10. EXT. BOSQUE - AMANHECER

MARIETA para de correr e se ajoelha no chão, deixando a mochila ao seu lado. Ela aperta mais a blusa que veste contra seu corpo e fecha os olhos.

CENA 11. EXT. IGREJA - NOITE - FLASHBACK

HEITOR e MARIETA andam pelo gramado do terreno. HEITOR tem seus braços em volta de MARIETA, que caminha com dificuldade.

HEITOR

Eu não me lembro de você ter  
bebido tanto assim pra tá nesse  
estado.

MARIETA respira fundo. Ela tenta falar, mas não consegue. Heitor não percebe.

HEITOR

Será que alguém batizou a sua  
bebida?

MARIETA treme e se aproxima mais de Heitor. HEITOR percebe, tira sua blusa de manga comprida que estava desabotoada por cima da blusa de manga curta e a coloca em Marieta. Ele a abraça de novo e a ajuda a subir as escadas da Igreja.

HEITOR

Não...eu com certeza teria  
notado.

MARIETA

(sussurrando)

Heitor...

HEITOR não escuta. Os dois param em frente às portas da Igreja.

HEITOR

Pronto, tá entregue. Você quer ajuda pra subir? Eu tomo cuidado pro seu padrasto não me ver...

MARIETA nega com a cabeça. Ela começa a tirar a blusa de Heitor, mas ele a impede.

HEITOR

Pode ficar, depois você me entrega...

HEITOR se aproxima e a abraça. Por causa da diferença de altura, Marieta encosta o rosto no pescoço de Heitor. MARIETA fecha os olhos. Ela inspira e pressiona seu nariz contra Heitor. Ela coloca a mão na garganta rapidamente.

HEITOR

Marieta?

MARIETA abre os olhos e encara a veia de Heitor. Ela o agarra e morde seu pescoço. HEITOR grita.

As portas se abrem e PASTOR OTTO aparece. MARIETA continua bebendo o sangue. PASTOR OTTO vê a situação e puxa Marieta com força para longe de Heitor, que cai desmaiado dentro da Igreja.

MARIETA treme no chão com os olhos arregalados e em estado de transe. PASTOR OTTO a arrasta pelos cabelos para dentro da Igreja e fecha as portas.

CENA 12. EXT. BOSQUE - AMANHECER

MARIETA sentada na beira do lago. As bolsas de sangue vazias ao seu lado. Ela abre a última e despeja o conteúdo no rio.

Um par de coturnos pretos aparece ao seu lado.

NATHÃ (OFF)

Quer curar a cidade toda colocando seu sangue na água?

MARIETA se assusta e olha para cima. Ela vê NATHÃ, 50 anos, um homem alto de pele escura, que usa um casaco longo e preto, semelhante à uma capa, com a gola levantada.

MARIETA

Sai de perto! Eu não quero te machucar!

NATHÃ

No estado que você está é mais fácil você se machucar.

MARIETA olha novamente para Nathã. A expressão de NATHÃ é calma e quase paternal. Os olhos de Nathã são vermelhos como os dela.

MARIETA

Quem é você?

Pausa.

NATHÃ

Nathã. Seu criador.

MARIETA se levanta rapidamente. Ela encara Nathã e o reconhece da festa.

MARIETA

Foi você.

MARIETA rosna e ataca Nathã, que é mais rápido e desvia. MARIETA se vira e agora NATHÃ está na mesma posição que ela estava antes de atacá-lo.

MARIETA bate no peito de Nathã.

MARIETA

Por sua culpa eu matei ele!

NATHÃ segura os pulsos de Marieta.

NATHÃ

Se você tivesse ido de carro como eu esperava que acontecesse, a transformação teria ocorrido dentro da Igreja e você teria se alimentado do Otto, não do seu amigo!

MARIETA grita de raiva.

MARIETA

Eu não entro em um carro desde o acidente!



MARIETA cai de joelhos no chão e coloca as mãos no rosto, tremendo.

NATHÃ se ajoelha na frente de Marieta, retira as mãos dela do rosto e ergue o seu queixo, forçando Marieta a olhá-lo.

NATHÃ

Não foi um acidente. Ela ia fugir comigo.

MARIETA

O quê?

NATHÃ acaricia os cabelos de Marieta.

NATHÃ

(melancólico)

Nós tínhamos tantos planos...

MARIETA olha exausta para Nathã.

MARIETA

Quem é você?

NATHÃ se levanta.

NATHÃ

Eu não pude salvar sua mãe, mas eu ainda posso salvar você.

NATHÃ estende a mão para Marieta.

NATHÃ

Vem.

MARIETA olha para a mão de Nathã.

MARIETA

Se eu for...você me conta tudo?

NATHÃ estende mais a mão. MARIETA aceita. FADE OUT.

CENA 13. EXT. BOSQUE - NOITE - 1 ANO DEPOIS

MARIETA escondida por entre as árvores da parte frontal da Igreja. Suas roupas agora se assemelham às de Nathã e o vermelho de seus olhos está mais definido. Ela possui uma postura predadora.

MARIETA observa a senhora que bate na porta até que OTTO abre. MARIETA rosna baixinho ao ver o padrasto. A senhora entrega um bolo de dinheiro. OTTO aceita e retira do bolso um pequeno

frasco com sangue dentro. Ele entrega o frasco para a senhora, que sai. OTTO fecha a porta.

Confusa, MARIETA se esconde nas sombras das árvores novamente.

CENA 14. INT.QUARTO DOS FUNDOS DA IGREJA - NOITE.

Quarto escuro. Barulho vindo da parte externa. A tábua colocada na janela quebra e podemos ver MARIETA do lado de fora, retirando os restos de madeira que ela quebrou. Agora a luz da lua ilumina suavemente o trecho do quarto permitido ser visto pela janela.

MARIETA entra pela janela, sua expressão é focada. Ela caminha em direção à porta. É possível ver suas botas pisando lentamente no caminho de luz quando uma mão agarra seu pé.

MARIETA se assusta e olha para baixo. Com a mão e a cabeça posicionados no feixe de luz no chão está HEITOR, extremamente pálido e com os lábios rachados. MARIETA se agacha e toca o rosto de Heitor.

MARIETA

(em choque)

Heitor? Heitor!

MARIETA abraça Heitor e beija o topo da sua cabeça.

MARIETA

Você tá vivo!

MARIETA sorri e aperta Heitor contra seu peito. HEITOR geme de dor e ela afrouxa o abraço.

HEITOR

Sede...

MARIETA levanta o rosto de Heitor e vê que sua íris agora é laranja.

MARIETA

Eu sei...eu sei...

MARIETA morde o próprio braço e oferece para HEITOR, que aceita. HEITOR bebe o sangue de MARIETA.

MARIETA

Não vai te saciar, mas pelo menos vai te fortalecer daqui a um tempo.

HEITOR segue bebendo e a cor de sua íris muda de laranja para vermelha. MARIETA tira seu braço quando percebe a mudança nos olhos de Heitor. Ela limpa o sangue no canto da boca do amigo.

MARIETA

Heitor, foi ele, não foi? Foi ele quem fez isso com você?

PASTOR OTTO (OFF)

Foi você mesma, Marieta.

A luz do quarto acende e MARIETA se vira. PASTOR OTTO está parado na porta, com as mãos escondidas. MARIETA se levanta e encara Otto. HEITOR permanece sentado no chão, ainda fraco demais para se levantar.

MARIETA

Você me disse que ele tinha morrido.

PASTOR OTTO

E morreu.

MARIETA

Só não disse que ele tinha completado a transição.

PASTOR OTTO

Detalhes, minha querida, detalhes.

MARIETA dá um passo na direção de Otto, como se cercasse sua presa.

MARIETA

Um detalhe bem grande, não acha?

PASTOR OTTO

Como você ficou sabendo?

MARIETA

Eu não sabia. Eu teria vindo muito antes se soubesse.

PASTOR OTTO

Teria mesmo? Foi você quem o matou, eu achei que não faria muita diferença o que...

MARIETA o interrompe.

MARIETA  
Foi um acidente!

PASTOR OTTO  
Não existem acidentes!

MARIETA eleva a voz.

MARIETA  
E a minha mãe, Otto? Foi o que?

PASTOR OTTO  
Foi uma fatalidade.

MARIETA  
Fatalidade provocada por você.

PASTOR OTTO arregala os olhos, surpreso.

PASTOR OTTO  
Você está insinuando que eu...

MARIETA o interrompe.

MARIETA  
Eu sei que você matou a minha  
mãe.

Pausa.

PASTOR OTTO  
Você andou falando com ele, não  
foi? Ele que te contou essa  
mentira?

MARIETA ignora a pergunta. Pastor Otto insiste.

PASTOR OTTO  
Então é disso que se trata? Ele  
mandou você até aqui?

MARIETA  
O Nathã nem sabe que eu to  
aqui. Eu vim pela minha mãe.

PASTOR OTTO  
Que ELE matou!

MARIETA  
VOCÊ matou provocando o  
acidente!

PASTOR OTTO

Ela ia fugir com um vampiro!  
Deus a puniu de acordo, eu não  
tive nada com isso.

MARIETA

Você a matou porque ela ia  
tirar a sua fonte de milagres e  
a cidade toda iria descobrir  
que você é uma fraude!

PASTOR OTTO recua.

PASTOR OTTO

Fraude? Sabe quantas pessoas eu  
salvei fazendo o que eu faço?

MARIETA

Fazendo o que, hein? Prendendo  
o Heitor aqui? Tirando o sangue  
dele? Como você queria fazer  
comigo, como você fez com o  
Nathã?

PASTOR OTTO

É a minha missão divina. Eu  
purifico criaturas pecadoras  
para um bem maior.

MARIETA

Você mente e manipula pessoas  
doentes pra lucrar com um  
suposto remédio que elas nem  
sabem a origem.

PASTOR OTTO

Ninguém liga! Ninguém se  
importa de onde vem o remédio,  
desde que ele funcione.

MARIETA

Você não pode continuar dando  
sangue de vampiro para humanos.  
É uma solução temporária, não  
uma cura.

PASTOR OTTO

Pode até ser uma solução  
temporária, mas o meu poder  
nessa cidade não é.

HEITOR

Marieta...

HEITOR se levanta apoiando em Marieta, que o sustenta.

MARIETA

Vamos.

PASTOR OTTO revela uma arma tipo garrucha na mão que estava escondida atrás de suas costas. Ele aponta para Marieta que ri.

MARIETA

Você acha que isso aí vai me impedir?

PASTOR OTTO

Eu vou apostar nas minhas chances.

PASTOR OTTO destrava o gatilho.

HEITOR dá um passo para frente. PASTOR OTTO dispara. MARIETA se coloca entre os dois e o tiro pega seu ombro esquerdo, queimando a pele. Ela apoia em Heitor.

PASTOR OTTO vai atirar de novo quando é puxado para trás e jogado para longe no chão da Igreja.

CENA 15. INT.IGREJA - MADRUGADA - CONT`D

PASTOR OTTO se arrasta pelo chão da Igreja até o altar, NATHÃ andando um pouco mais atrás, rindo do esforço do pastor. Ele se levanta e apoia nas pilastras, mas não consegue ficar de pé e derruba dois candelabros no caminho, que incendeiam as cortinas da Igreja.

PASTOR OTTO se arrasta novamente. Sua cabeça sangra e ele está com a arma na mão. NATHÃ chuta a barriga de Otto, que cai no degrau próximo ao altar.

NATHÃ para na frente de Otto. MARIETA e HEITOR um pouco mais atrás, saindo da divisa da porta do corredor que dá para o quarto até a parte principal da Igreja. MARIETA com a bala ainda dentro do seu ombro. HEITOR já caminha melhor e coloca o braço direito de Marieta em volta dele, suportando seu peso. Os dois começam a tossir pela fumaça e chamas que se alastram. MARIETA grita.

MARIETA

Nathã!

PASTOR OTTO se vira e vê Nathã na sua frente e Marieta e Heitor mais ao fundo. Ele pega a arma e mira em Marieta, mas NATHÃ pega a arma e a quebra no meio. NATHÃ se inclina e puxa a gola da camisa do PASTOR OTTO, os rostos a centímetros um do outro.

NATHÃ

(olhando para Pastor Otto)

Marieta, pega seu amigo e foge daqui.

MARIETA

Não sem você.

O fogo aumenta e uma cruz grande, pendurada em uma das paredes perto da porta de saída, cai no chão. Nathã olha para Marieta e sorri.

NATHÃ

Vai.

PASTOR OTTO aproveita a distração de Nathã e pega o pote de água benta em cima do altar. Ele joga a água em Nathã que tomba ao lado dele, com o rosto queimando.

PASTOR OTTO tenta se levantar para ir embora, mas NATHÃ o puxa pelo pé. Os dois se entrelaçam no chão em uma briga em cima da ponta da toalha do altar, que cede e derruba dois castiçais acesos em cima de Nathã e Pastor Otto. Os dois começam a pegar fogo.

MARIETA

Nathã, não!

Uma das vigas expostas no teto cai entre Marieta e Nathã, a impedindo de salvá-lo. MARIETA grita por Nathã e lhe oferece sua mão, em uma alusão ao que Nathã fez com ela no bosque um ano atrás, mas HEITOR a puxa para fora. Quando os dois saem, as portas da Igreja se fecham sozinhas.

CENA 16 - EXT.PORTA DA IGREJA - MADRUGADA

HEITOR puxa Marieta pelas escadas da Igreja, os dois correndo de mãos dadas. HEITOR para e olha para os lados. Ele vai até o carro do Pastor, estacionado na calçada e procura algo para quebrar o vidro. MARIETA quebra a janela com um soco, abrindo a porta por dentro.

HEITOR entra no carro logo em seguida e começa a mexer na fiação do volante, dando a partida no carro. MARIETA hesita do lado de fora. Ela olha para a Igreja em chamas e respira fundo, as lágrimas escorrendo pelo seu rosto. Marieta retira a bala de seu ombro, que já começa a cicatrizar, e joga na porta da Igreja. Marieta esboça um leve sorriso e entra no carro.

CENA 17 - EXT.ESTRADA - MADRUGADA

HEITOR e MARIETA dentro do carro. Marieta olha para trás, na direção da Igreja.

NARRADORA (OFF)

Morrer é renascer em outra vida.

HEITOR olha para Marieta.

NARRADORA (OFF)

Às vezes, morrer é renascer na mesma vida para vivê-la de outro jeito.

MARIETA olha para Heitor. Ela abaixa o zíper de sua jaqueta e por baixo está a blusa que Heitor a emprestou. Os dois sorriem um para o outro. Marieta estende a mão para Heitor, que a aceita.

NARRADORA (OFF)

É preciso deixar morrer para renascer. E renascer é morrer um pouco a cada dia.

O carro de MARIETA e HEITOR passa pela placa na estrada que indica a saída da cidade de Azaria, com uma seta para frente. Ao lado da placa está a NARRADORA, com uma capa vermelho sangue e o capuz para baixo. Podemos ver sua aparência pela primeira vez e ela se parece com Marieta.

NARRADORA (OFF)

É como eu disse...

A NARRADORA retira do bolso de sua capa a bala de prata que atingiu Marieta e a observa.

NARRADORA (OFF)

Nada de ruim acontece em Azaria.



A Narradora coloca o capuz e caminha pela estrada. A câmera se afasta e sobe. É possível ver de cima a Igreja pegando fogo, os carros de polícia e bombeiros chegando no local e o carro de Marieta e Heitor cada vez mais longe. Ao fundo, sirenes tocam.

FADE OUT.

## APÊNDICE B - FICHA DE PERSONAGEM - MARIETA

Nome: Marieta (significado: senhora soberana, valiosa, vidente e pura).

Idade: 17 anos

### Características Físicas:

- 1,56 de altura e 50 kg
- Pele clara (fica mais pálida e quase transparente após a transformação em vampira).
- Olhos castanhos escuros (ficam vermelhos após a transformação em vampira).
- Cabelos longos, ondulados e castanhos
- Dedos das mãos e dos pés finos e longos
- Usa calça jeans, tênis e suéter vermelho (depois usa roupas parecidas com as de Nathã).

### Características Gerais:

- Signo de Escorpião.
- Perdeu a mãe faz dois meses.
- Está no terceiro e último ano do Ensino Médio.
- Nunca teve um namorado, mas tem uma paixão secreta pelo seu melhor amigo.
- Poucos amigos, ela foi escondida de seu padrasto à festa por causa de Heitor.
- Ateu, mas frequenta a Igreja Evangélica por causa de seu padrasto.
- Vive sob muita rigidez com o seu padrasto, de quem sente raiva, pois não gostava do jeito que ele tratava sua mãe usando a religião de desculpa.
- Apesar de ser uma adolescente tranquila, ela gosta de desafiar o padrasto, tanto que vive fugindo escondida à noite para se encontrar com Heitor.
- Ela deseja ter qualquer profissão, desde que seja fora da cidadezinha.

### Características Psicológicas

- Reservada com aqueles que não conhece.
- Traumas existenciais.
- Vive com uma melancolia após a morte repentina da mãe em um acidente de carro.
- Tem uma raiva internalizada que aflora após a transformação em vampira.

### O que o personagem quer?

Antes da transformação era sair de Azaria e ficar longe de seu padrasto. Depois da transformação, ela deseja se vingar dele por causa da morte da mãe.

O que o impede de conseguir o que quer?

Legalmente ela precisa esperar fazer 18 anos e se formar para sair da cidade. Quanto à vingança, Nathã não deseja que ela retorne à Azaria para isto.

Ele tem inimigos? Quem?

Inicialmente o vampiro que a transformou. Depois que ele vira um aliado, seu foco volta para o ódio que sente pelo Pastor Otto, seu padrasto.

Qual o maior medo do personagem?

Não conseguir sair da cidade.

Como ele se vê e como é visto pelos outros?

Ela se vê como uma alma independente desesperada para sair da situação em que se encontra, ao mesmo tempo em que carrega um desejo de voltar à sua infância, quando tudo era mais fácil. Ela se vê como alguém forte, mas que está em seu pior momento agora. Os outros a classificam apenas como uma órfã reservada e esquisita, somente Heitor a enxerga como uma garota que passou por dificuldades, mas que tem um bom coração. Já Nathã a vê como uma jovem aprendiz e, até mesmo uma filha, com o passar do tempo.

Qual o objetivo do personagem na história?

Entender sua transformação em vampira e, posteriormente, se vingar do seu padrasto.

Quais os conflitos que ele irá encontrar e como lida com eles?

O maior conflito, que é sua transformação, acaba sendo a resposta para todos os seus problemas, inclusive para a relação difícil com Pastor Otto. Primeiro ela aceita sua mudança, depois lida com o padrasto utilizando suas novas habilidades.

Como o personagem se modifica durante a trama?

Ao se transformar em vampira, Marieta não só muda sua aparência física, como também passa por uma jornada de amadurecimento da adolescência para a vida adulta.

## APÊNDICE C - FICHA DE PERSONAGEM - PASTOR OTTO

Nome: Otto Cerqueira (significado: rico, opulento, suntuoso e próspero).

Idade: 54 anos

### Características Físicas:

- Cabelos loiros bem ralos devido à calvície.
- Olhos bem pequenos e azuis com uma sobrancelha grossa.
- Barriga grande, quase estourando os botões da blusa social azul clara que veste junto com a calça bege e os sapatos marrons.
- Usa um relógio de pulso de marca cara que conseguiu com o dinheiro dos fiéis.

### Características Gerais:

- Signo de Capricórnio.
- Tenta viver de acordo com o que a sociedade de Azaria espera dele.
- Muito organizado, principalmente com as finanças.
- Têm mania de limpeza constante, sempre carregando um lencinho de tecido no bolso da frente da camisa.
- Casou com a mãe de Marieta por conveniência social, já que pegava bem para seus fiéis que ele tivesse salvado uma mulher solteira com uma filha pequena. Passou a mandar nela e na enteada, e, quando descobriu que a esposa estava planejando fugir com o vampiro que ele tinha capturado para seus negócios, ele mexe nos fios do carro dela e a mãe de Marieta morre no “acidente”. Marieta sobrevive e ele é obrigado a ficar com a enteada.
- Devido às suas superstições, é raro deixar a Igreja, pois tem medo de criaturas sobrenaturais.

### Características Psicológicas

- Ambicioso
- Supersticioso
- Egoísta
- É extremamente religioso e prega sempre os valores da família.
- Dissimulado, sente prazer em enganar os outros para manter sua imagem de bonzinho e conseguir o que quer.

O que o personagem quer?

Vender o sangue de Marieta para curar os fiéis e, assim, aumentar seu poder na cidade.

O que o impede de conseguir o que quer?

A insubordinação e a fuga da enteada, sua fonte de exploração.

Ele tem inimigos? Quem?

Têm muitos. Alguns são mais recentes, como Marieta e os ateus de Azaria. O inimigo antigo é Nathã, o vampiro apaixonado pela mulher que ele matou.

Qual o maior medo do personagem?

Ser desmascarado sobre o acidente da mãe de Marieta e sobre como consegue o remédio "milagroso", perdendo sua influência em Azaria.

Como ele se vê e como é visto pelos outros?

Ele se vê como um sujeito mais esperto do que a maioria, que tem o poder de mandar em Azaria e na vida de todos. A cidade o enxerga como uma figura imponente e respeitável. Hector, Marieta e Nathã são os únicos capazes de verem para além das aparências e o consideram um verdadeiro vilão.

Qual o objetivo do personagem na história?

Aumentar seu poder na cidade com a venda de remédios curativos.

Quais os conflitos que ele irá encontrar e como lida com eles?

A enteada vira uma vampira, o que vai contra suas crenças. Para contornar isso ele decide purificá-la usando seu sangue para um bem maior e deseja lucrar com a venda. Ela foge e ele precisa de uma outra fonte deste sangue.

Como o personagem se modifica durante a trama?

Ao contrário do crescimento de Marieta, Pastor Otto revela sua verdadeira face e vai denegrindo cada vez mais ao longo da trama, até sair da postura de respeitável para um homem sem escrúpulos.

## APÊNDICE D - FICHA DE PERSONAGEM - NATHÃ

Nome: Nathã (significado: dádiva, presente, dom de Deus)

Idade: Aproximadamente 150 anos

### Características Físicas:

- Pele escura com barba e bigode por fazer.
- Olhos vermelhos.
- Alto e esguio.
- Usa um sobretudo masculino preto com uma blusa cinza, calça de alfaiataria preta e um coturno escuro.

### Características Gerais:

- Signo de Leão.
- Nasceu na Inglaterra e morou lá até virar vampiro. Depois, viajou o mundo todo em busca de pequenas cidadezinhas para se alimentar.
- Foi mordido por um vampiro aos 50 anos em 1920 enquanto voltava de um show de jazz. Nunca encontrou seu criador e teve que se adaptar à nova vida sozinho.
- Viajou, conheceu muitas culturas, aprendeu várias línguas e a como controlar a sede.
- Suas vítimas são sempre homens que ele considera como perigosos para a sociedade, geralmente procura em bairros com alta taxa de violência e em becos escuros.
- Quando veio para o Brasil ele escolheu a cidade de Azaria por ser uma cidade pacata.
- Escondido na floresta perto da Igreja, ele viu quando Pastor Otto deu um tapa na mãe de Marieta antes de começar o culto.
- Nathã observou os dois e se aproximou da mãe de Marieta. Eles se apaixonaram e Nathã planejava matar Otto. A esposa não queria que Nathã cometesse um crime por ela, então planejou fugir e levar a filha. Otto viu ambos em um encontro enquanto Nathã usava seu sangue para curar os hematomas deixados por Otto no corpo da mulher. Otto percebe do que se trata e captura Nathã. A esposa ajuda na fuga do vampiro, mas fica com Marieta, prometendo encontrá-lo depois. Otto escuta o planejamento dá fuga e mexe no capô do carro, sem que ninguém perceba. As duas entram no carro adulterado por Otto e o acidente ocorre. Quando Nathã chega ao local, Otto já havia levado Marieta embora e a polícia estava recolhendo o corpo de sua mãe.

- Nunca havia transformado ninguém antes de Marieta.
- Sabe que Otto teve relação com o acidente, mas prefere proteger Marieta do que ir em busca de vingança.

#### Características Psicológicas

- Passional e sedutor.
- Inteligente, devido aos anos de existência.
- Instinto paternal aflorado.
- Tenta ser justo, apesar de sua condição.

#### O que o personagem quer?

Transformar Marieta para honrar o combinado que fez com a mãe da menina.

#### O que o impede de conseguir o que quer?

Pastor Otto prende a enteada grande parte do tempo na Igreja. Quando ela sai, está sempre acompanhada de Heitor.

#### Ele tem inimigos? Quem?

Teve muitos ao longo de sua vida, mas agora seu maior inimigo é Pastor Otto.

#### Qual o maior medo do personagem?

Não poder salvar Marieta de Otto.

#### Como ele se vê e como é visto pelos outros?

Ele se vê como um protetor. Ele sabe que teve seu lado sombrio, mas tenta fazer o bem dentro do possível, como matar somente aqueles que oferecem perigo aos outros e salvar Marieta de Otto. Já os demais o enxergam como uma criatura assustadora e maléfica. Inicialmente, Marieta também pensou desta maneira, mas o vê como uma espécie de mentor agora.

#### Qual o objetivo do personagem na história?

Fugir com Marieta.

#### Quais os conflitos que ele irá encontrar e como lida com eles?

Seu maior conflito são os empecilhos criados por Pastor Otto, que ele consegue contornar ao encontrar Marieta sozinha. Depois, o próprio desejo de vingança de Marieta o assusta.

Como o personagem se modifica durante a trama?

Ele demonstra ser o mais humano, mesmo sendo o que se é considerado como monstro.



## APÊNDICE E - FICHA DE PERSONAGEM - HEITOR

Nome: Heitor Martins (significado: aquele que guarda, aquele que retém o inimigo)

Idade: 18 anos

### Características Físicas:

- Cabelos pretos na altura dos ombros.
- Pálido e de olhos castanhos-esverdeados.
- Alto e grande, pois joga no time de futebol da cidade.
- Nariz proeminente.
- Não possui feições consideradas como padrão de beleza inicialmente, mas é atraente da sua própria maneira.

### Características Gerais:

- Do signo de Peixes.
- Ele é popular na escola pelo fato de jogar como goleiro no time de futebol, mas na verdade é um rapaz bem tranquilo e gentil, que não se deixa levar pela fama.
- Gosta de estudar e ler quadrinhos.
- Não tem uma relação muito forte com seus pais, sente que eles não entendem seu desejo de conhecer o mundo.
- Depois da escola, gosta de ouvir bandas de rock no sótão da Igreja com Marieta.
- Sonha em sair da cidade junto com Marieta quando acabarem a escola.
- Os dois se conheceram aos cinco anos, quando Marieta se mudou para a cidade de Azaria. Foram vizinhos por seis anos, até a mãe de Marieta se casar com o Pastor Otto. Mesmo com a residência mais distante, estão sempre juntos.

### Características Psicológicas

- Calmo
- Divertido
- Gentil
- Tímido apesar de sociável.
- Sonhador.
- Muito indeciso, demora a pensar e tomar uma atitude.

- Não sabe expressar seus sentimentos e às vezes acaba falando o contrário do que pensa.
- Lerdo, demora a entender mensagens e sinais subliminares.

O que o personagem quer?

Ter coragem para contar à Marieta que gosta dela.

O que o impede de conseguir o que quer?

Tem medo de não ser correspondido.

Ele tem inimigos? Quem?

No início ele não possuía nenhum, mas ao ser transformado em vampiro, o Pastor Otto vira seu principal inimigo.

Qual o maior medo do personagem?

Ser recusado por Marieta e perder a amizade dela.

Como ele se vê e como é visto pelos outros?

Ele se vê como um rapaz esquisito, apesar de saber que é popular. Heitor se preocupa com a sua aparência e feições únicas, mas não percebe que grande parte do corpo feminino da escola de Azaria o enxerga com bons olhos. Também sente que nem todo mundo o entende completamente, Marieta é a única que o conhece para além do físico.

Qual o objetivo do personagem na história?

Falar sobre seus sentimentos por Marieta e, posteriormente, escapar da prisão criada por Otto.

Quais os conflitos que ele irá encontrar e como lida com eles?

Heitor acaba se afundando no conflito, justamente por não saber como sair dele e precisa ser resgatado.

Como o personagem se modifica durante a trama?

Ele sai de um garoto com problemas normais da adolescência para uma criatura sobrenatural trancafiada em uma Igreja e sendo explorado. Heitor é forçado a amadurecer mas, no fim, consegue a independência que deseja.