

11

ANGELA (1951) COMO APROPRIAÇÃO ANTROPOFÁGICA DE HOFFMANN NO CINEMA BRASILEIRO¹

Cynthia Beatrice Costa

*Recebido em 14 mar 2022.**Aprovado em 16 mai 2022.***Cynthia Beatrice Costa**

Pós-doutoranda em Letras Modernas, com pesquisa em adaptação cinematográfica de literatura clássica, pela Universidade de São Paulo.

Doutora em Estudos da Tradução, pela Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

Professora da Universidade Federal de Uberlândia.

Líder do grupo Estudos em Expertise e pesquisadora do grupo Narrativa e Insólito (ambos da UFU).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4559061442633545>

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-3063-0121>

Email: cynthiacos@gmail.com

Resumo: O filme brasileiro *Angela* (1951), produzido pela Companhia Cinematográfica Vera Cruz, é baseado no conto “*Spielerglück*” (1820), de E. T. A. Hoffmann. Contudo, ainda que recrie a personagem Angela e o melodrama central de sorte no jogo/azar no amor, o longa-metragem, dirigido por Abílio Pereira de Almeida e Tom Payne, promove significativas mudanças na narrativa ao transportá-la não apenas para outro meio (o cinema), como para o contexto brasileiro de meados do século XX, modificando,

¹ Título em língua estrangeira: “*Angela* (1951) as na anthropophagic appropriation of Hoffmann in brazilian cinema”.

portanto, toda a ambientação geográfica e sócio-histórica. Inspirado pela sobreposição do bicentenário da morte de Hoffmann e do centenário da Semana de Arte Moderna brasileira, o presente artigo analisa o aspecto da brasilianização de uma obra do multiartista alemão, no cinema brasileiro, pelo viés da antropofagia, entendida como assimilação crítica do que vem de fora. Para tanto, apoia-se em reflexões sobre a apropriação antropofágica nas artes e em considerações teóricas dos estudos da adaptação.

Palavras-chave: Hoffmann; Adaptação cinematográfica; Antropofagia; Cinema brasileiro; *Angela* (1951).

Abstract: The Brazilian film *Angela* (1951), produced by Companhia Cinematográfica Vera Cruz, is based on the short story “Spielerglück” (1820), by E. T. A. Hoffmann. Although it recreates the character Angela and the central melodrama of lucky at cards/unlucky in love, however, the film directed by Abílio Pereira de Almeida and Tom Payne promotes significant changes in the narrative by transporting it not only to another medium (cinema), but for the Brazilian context of the mid-20th century, thus modifying the entire geographical and socio-historical setting. Inspired by the overlap between the bicentennial of Hoffmann’s death and the centenary of the Brazilian Modern Art Week, this article analyzes the Brazilianization aspect in a work by the German multiartist in Brazilian cinema through the perspective of anthropophagy, understood as a critical assimilation of what comes from the outside. The discussion is supported by reflections on anthropophagic appropriation in the arts and by theoretical considerations developed in adaptation studies.

Keywords: Hoffmann; Film adaptation; Anthropophagy; Brazilian cinema; *Angela* (1951).

A rica dimensão imagética de E. T. A. Hoffmann (1776-1822) tem sido adaptada para diferentes meios, a começar pelos célebres

balés *O quebra-nozes* e *Coppélia*.² No cinema e na televisão, Hoffmann costuma ter seu universo fantástico explorado. Uma exceção relativamente pouco conhecida é o longa-metragem brasileiro *Angela*, uma adaptação do conto “*Spielerglück*” (algo como “Sorte de jogador”), publicado pela primeira vez em 1820 em Leipzig e inserido na coletânea *Die Serapions-Brüder*.

Angela (1951) foi dirigido por Abílio Pereira de Almeida e Tom Payne e produzido pela Companhia Cinematográfica Vera Cruz, que realizou 22 filmes entre 1949 e 1954 e, apesar de sua precoce falência, teve impacto no desenvolvimento do cinema nacional, propiciando “o aparecimento de uma geração de cineastas importantes para o país” (JORGE, 2004, p. 55). Com roteiro de Nelly Dutra Ruschel, o filme anuncia sua relação com Hoffmann nos créditos iniciais: “Baseado no conto de Hoffmann ‘Sorte no jogo’” (0:31seg).³ Trata-se de um melodrama⁴ entrecortado por momentos de humor e números musicais.

Apesar da admissão dessa relação intertextual, o filme modifica substancialmente o enredo, as personagens e, sobretudo, o contexto geográfico e sócio-histórico do conto. A ação é recriada no Brasil da primeira metade do século XX – provavelmente, em fins da década de 1940, no Rio Grande do Sul. Permanece, além

2 *O quebra-nozes*, composto por Pyotr Ilyich Tchaikovsky e coreografado por Marius Petipa e Lev Ivanov para o balé Bolshoi em 1892, é baseado na adaptação infantojuvenil de Alexandre Dumas do conto de Hoffmann, “*Quebra-Nozes & Camundongo Rei*” (2011; tradução de “*Nussknacker und Mausekönig*”, 1816). Já *Coppélia*, com música de Léo Delibes e coreografia de Arthur Saint-Léon, é baseado no conto “*O homem de areia*” (2010; tradução de “*Der Sandmann*”, 1817) e estreou na Ópera de Paris em 1870.

3 A cópia do filme em que esta análise se baseia foi transmitida pela TV Cultura e está disponível no website YouTube no canal de João Carlos Rodrigues, que reúne filmes antigos.

4 Entendido aqui de forma não pejorativa, como uma forma de drama em que a carga emocional é realçada (BALDICK, 2001, p. 150). O termo será retomado adiante no artigo.

de parte da caracterização da personagem Angela, o vício em jogo como gerador de tragédias pessoais para os homens, *motif*⁵ de “Spielerglück”.

Este breve estudo tem por objetivo principal analisar aspectos de brasilianização na adaptação cinematográfica, partindo da hipótese de que o drama pungente construído por Hoffmann é recriado de maneira antropofágica no Brasil de meados do século XX, sem que o núcleo moral – os efeitos deletérios causados pela jogatina – seja alterado. Para tanto, o texto está dividido em duas partes principais: na primeira, com apoio em considerações teóricas dos estudos da adaptação, mostra-se como o conto é recriado em formato filme; na segunda, focada na brasilianização pela perspectiva da antropofagia, são elencados possíveis elementos de domesticação,⁶ entre clichês e realismos contundentes, como as relações de classe.

HOFFMANN EM FILME

O conto “Spielerglück”⁷ possui uma espécie de efeito “matriosca”: uma história dentro de outra história dentro de outra história. Passa-se na Europa Ocidental, movendo a ação entre diferentes localidades. Um jovem barão alemão demonstra incrível sorte no jogo. Um homem desconhecido, de aparência triste, passa a encará-lo à mesa de carteados; irritado, o barão o

5 Elemento comum a várias narrativas (BALDICK, 2001, p. 162).

6 Usado aqui no sentido adotado por Lawrence Venuti, que opõe a tradução “domesticadora”, que molda o texto de partida à sua cultura, à “estrangereizadora”, mais assimiladora do estrangeiro (VENUTI, 1995, p. 34).

7 A presente análise baseia-se no texto em alemão tal como disposto em *Die Serapions-Brüder*, disponível (em domínio público) no *websiteProjekt Gutenberg*, com apoio (para melhor compreensão) no texto em inglês traduzido por J. T. Bealby, também disponível em *The Project Gutenberg Ebook* (2010).

escorraça. Depois, porém, julga ter sido rude e procura-o para se desculpar. O desconhecido aceita as desculpas e põe-se a contar ao barão a história de um homem que, como ele, tinha também muita sorte no jogo. O tal homem, Chevalier Menars, tornara-se dono de uma mesa de faro.⁸ Um senhor de má fama, o napolitano Vertua, um dia perde tudo que tem no estabelecimento de Chevalier. É a vez de Vertua, então, contar a sua história a Chevalier, história essa que se repete na vida do próprio Chevalier. Este perde a própria mulher, Angela (filha de Vertua), no jogo de cartas. Ela morre. No fim, descobre-se que o desconhecido, agora morto, era na verdade Chevalier, e o jovem barão, atento à tragédia relatada, decide nunca mais jogar. Tem-se, assim, um enredo fabular, com forte lição de moral contrária à prática do jogo e à avareza e à ganância como um todo.

O filme *Angela* apropria-se de traços gerais do enredo composto por Chevalier/Vertua/Angela, deslocando-o para o Brasil da primeira metade do século XX – pela direção de arte do filme, pode-se supor que se passa nos anos 1940. A ideia de “apropriação” é importante aqui porque o trabalho de Almeida e Payne (produtores e diretores) e Ruschel (roteirista) declara sua ligação com a obra de Hoffmann, como já foi mencionado, o que talvez nos levasse mais facilmente a considerá-lo uma adaptação, nos moldes do que argumenta Linda Hutcheon a respeito da relação autodeclarada entre adaptação e texto-fonte (HUTCHEON, 2013, p. 24). Porém, como obra autônoma, *Angela* parece estar mais de acordo com a noção de apropriação

⁸ Faro era um jogo de cartas disseminado entre a elite europeia do século XIX. Em *Guerra e paz*, de Tolstói, o Conde Rostov perde sua fortuna em um jogo de faro (PARLETT, 2018, s.p.).

proposta por Julie Sanders, que, ao contrapô-la com a adaptação, diz que “a apropriação frequentemente traça uma jornada mais decisivamente distante da informação-fonte, em um produto e domínio cultural totalmente novo”⁹ (SANDERS, 2006, p. 26).

Em outras palavras, dada a diferença entre seus títulos e a vasta distância cultural entre “*Spielerglück*” e *Angela*, a menos que seja um conhecedor de Hoffmann (levando-se em conta, ainda, que esse não está entre seus contos mais conhecidos), dificilmente um espectador reconheceria, por si mesmo, o filme como uma adaptação de um conto alemão de 1820 – o que não o impede de sê-lo considerado como tal, já que o termo “adaptação” é bastante flexível (LEITCH, 2012); para a presente discussão, contudo, apropriação parece mais pertinente.

É de se esperar que, na passagem do literário ao cinematográfico, o enredo seja o elemento mais “transferível”, embora se possa transferir outras características narrativas também (ELLESTRÖM, 2017, p. 518). No caso de *Angela*, a escolha foi pela transferência de parte do enredo e dos protagonistas.

Logo no início, o filme recorre a uma ferramenta comum em adaptações literárias no cinema, a do *voice-over*. Ouvimos a voz do narrador, vinda de fora da diegese, enquanto vemos algo diferente na tela (KOZLOFF, 1988, p. 2-3) – Dinarte (cujo nome ainda desconhecemos) está caminhando, armado, por uma alameda ladeada por árvores, enquanto ouvimos sua voz, vinda de outro tempo/espço, dizer: “Eu sou um jogador e não tenho outra saída. Faz quatro anos, e lembro-me como se fosse hoje” (3min17seg).

⁹ “Appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain”.

É a partir daí que voltamos no tempo, com um recurso de *flashback* de sobreposição da imagem presente e da passada, vendo agora Dinarte no carro com outro personagem. Em posse do enredo do conto de partida – lembrando-se que só é possível reconhecer uma adaptação como tal se houver conhecimento prévio do material fonte (HUTCHEON, 2013, p. 223) –, podemos perceber que a apropriação se dá de maneira enviesada: todo o prólogo (por assim dizer) do jovem barão é cortado, e aqui temos adaptados os dois personagens que só surgem mais tarde no conto de Hoffmann, Chevalier Menars e Francesco Vertua. Respectivamente, eles são recriados em forma de Dinarte (Alberto Ruschel) e Coronel Gervásio (Almeida, um dos diretores do filme).

Como se pode supor com base no título *Angela*, a personagem feminina integra a trama desde o início, diferentemente do que ocorre no conto, no qual ela participa, aproximadamente, do último terço da narrativa. No conto, Angela é a filha angelical (daí o nome) de Vertua, cuja mulher morreu depois de dar à luz. No filme, Angela (interpretada por Eliane Lage) é enteada de Gervásio e perde a mãe já adulta, no começo do filme, e mora em um casarão rural com o padrasto jogador inveterado e a avó, além dos empregados. Ambas as Angelas, a do conto e a do filme, acabam se casando com os jogadores que iniciam a narrativa como ganhadores formidavelmente sortudos e a terminam irremediavelmente falidos.

A Angela literária é mais sofrida em sua maneira de falar e de se portar do que a Angela cinematográfica. Quando Chevalier vai tomar posse da casa de seu pai como pagamento de dívida, ela vocifera:

Oh, meu pai! Oh, meu pai! Eu ouvi, eu sei tudo! O senhor então perdeu tudo – tudo, realmente? Não tem sua Angela? Que necessidade temos de dinheiro e bens, será que Ângela não irá alimentá-lo, cuidar do senhor? Oh, pai, não se humilhe nem mais um momento diante desse desumano desprezível. Não somos *nós*, mas *ele*, que é pobre e miserável no meio de suas desprezíveis riquezas, pois ele está ali abandonado na terrível solidão desolada; não há um só coração amoroso em toda a terra que se aninhe ao seu peito, que se abrirá para ele quando ele se desesperar da vida, de si mesmo! Venha, meu pai, deixe esta casa comigo, venha, vamos nos apressar, para que o homem horrível não se banqueteie com seu lamento!¹⁰ (HOFFMANN, s.d., grifos do autor)

Percebe-se, assim, como Angela mostra sentimentos exacerbados e uma moral irrepreensível, confirmando a força de seu nome. No filme, Angela é também bondosa, mas está modernizada e menos dada a rompantes como esse. Quando Dinarte vem à sua casa, ela diz friamente: “Pensei que o senhor tivesse um pouco mais de consideração conosco, para não entrar aqui antes de nós termos saído. Afinal, o senhor ganhou a nossa casa no jogo” (14min).

Há outra diferença crucial entre os enredos, ainda relacionada à Angela: no conto, Chevalier fica como que enfeitiçado pela

10 Esta e outras traduções do conto são minhas (auxiliadas pela tradução para o inglês de J. T. Bealby). Trecho do conto disponível no *Projekt Gutenberg* (sem data de publicação on-line): “Omein Vater – mein Vater – ich hörte – Ich weiß alles – Habt Ihr denn alles verloren? alles? – Habt Ihr nicht Eure Angela? Was bedarf es Geld und Gut, wird Angela Euch nicht nähren, pflegen? – OVater, erniedriget Euch nicht länger vor diesem verächtlichen Unmenschen. – Nichtwirsind es, erist es, der arm und elend bleibt im vollen schnöden Reichtum, denn verlassen in grauenvoller trostloser Einsamkeit steht er da, kein liebend Herz gibt es auf der weiten Erde, das sich anschmiegt an seine Brust, das sich ihm aufschließt, wenn er verzweifeln will an dem Leben, an sich selbst! – Kommt mein Vater – verlaßt dies Haus mit mir, kommt, eilen wir hinweg, damit der entsetzliche Mensch sich nicht weide an Eurem Jammer!”.

moça e, de uma hora para outra, larga a vida de dono de mesa de jogo, passando a perambular pelas ruas de Paris; no filme, Dinarte corteja Angela abertamente, dizendo-lhe que pode ficar com o casarão onde mora (15min10seg) e indo visitá-la a partir daí. O desenrolar de sua relação é menos dramático e coloca Angela em uma posição mais passiva do que a da personagem correspondente no conto, que, como mulher idealizada, acolhe Chevalier e o salva do vício. Na versão audiovisual, Angela é mais um objeto da atenção devota de Dinarte, que decide parar de jogar assim que ela pede (38min08seg). Por outro lado, há cenas de amor no filme – o casal beija-se com frequência e chega a passar a lua-de-mel na praia – ausentes no conto, que descreve muito pouco a época feliz da vida a dois.

Uma parte do enredo mantida é a do amor de Angela por um vizinho (Duvernet no conto e Jango no filme). Em meio à crise no casamento devido à sua volta às mesas de jogo, Dinarte comenta em *voice-over*: “Compreendi agora que eu a havia perdido. Angela criara refúgio na sua amizade de infância” (1h03min08seg). A partir desse ponto, o filme fica aos poucos mais decisivamente melodramático, o que é realçado pela trilha sonora instrumental. A atmosfera aproxima-se da de Hoffmann, com o cerco se fechando em torno do agora endividado Dinarte.

Depois de muitas reviravoltas, pois os diferentes jogadores (o barão, Chevalier e Vertua) abandonam e readquirem o vício em jogo várias vezes ao longo da narrativa, o clímax do conto de Hoffmann se dá quando Chevalier perde a própria mulher, Angela, no jogo. Na versão audiovisual, a sequência final em que Angela desespera-se diante da deslealdade do marido

é acompanhada por uma ária na trilha sonora e pelos sons e imagens de uma roleta de cassino. Mas o fim, altamente melodramático, é redentor.

Convém salientar que o melodrama do filme de Almeida e Payne não é entendido neste estudo de forma pejorativa – ou seja, como um exagero descabido. Como gênero popular que o cinema herdou do teatro do século XIX (XAVIER, 2017), o objetivo do melodrama é, principalmente, comover o público (MARKX, 2016, p. 36). Nesse sentido, toda a sequência que finaliza o drama de Dinarte e Angela está de acordo com um apelo às emoções do público do cinema brasileiro do início da década de 1950.

HOFFMANN À MODA BRASILEIRA

O Modernismo brasileiro, cujo ano-marco (1922) coincide com o centenário da morte de Hoffmann, cultivou entre seus princípios artísticos o da antropofagia. Chamando-a de “desconstrucionismo brutalista”, Haroldo de Campos a define como “a devoração crítica do legado cultural universal, levada a efeito não a partir da perspectiva submissa e reconciliada do ‘bom selvagem’, mas segundo o ponto de vista rebuscado do ‘mau selvagem’, devorador de brancos, antropófago” (CAMPOS, 2013, p. 200).

A noção tal qual apresentada por Campos está em consonância com o filme *Angela* à medida que este não tenta reproduzir Hoffmann acriticamente, pelo contrário: apropria-se de parte da estrutura do enredo e da caracterização de alguns dos protagonistas para que estes possam habitar em outro contexto, salvaguardando a mensagem moral do conto – que, afinal, é seu elemento-chave. Glauber Rocha afirma que, até

Angela, o projeto cinematográfico da Vera Cruz era de uma “temática brasileira” (ROCHA, 2003, p. 80), o que confirma seu desejo de brasilianização, mesmo ao se basear em material estrangeiro, longínquo no tempo e no espaço. Passado no Brasil, falado em português brasileiro (com frequência, pontuado por regionalismos), povoado por elementos da cultura nacional, *Angela* não possui traço europeu perceptível, exceto pelo fato (declarado) de ser baseado em Hoffmann e pela presença cômica de um personagem que se comunica em italiano macarrônico – possivelmente, uma apropriação “torta” de uma faceta do napolitano Vertua do conto.

Como obra cinematográfica, *Angela* não se mostra revolucionária; não quebra com convenções – estamos ainda em uma era pré-Cinema Novo. Mas, pratica a antropofagia no sentido de devorar Hoffmann por meio de seu roteiro; digere-o para obter seu potencial melodramático e sua força moralista e regurgita-o em novo formato e contexto, dirigido a outro público. Como lembra Marcel Alvaro de Amorim, era para adquirir a força do outro que alguns povos devoravam pessoas, como os Tupinambás – “[a antropofagia] constitui-se como um movimento de incorporação, admiração e vingança do/contra o outro” (AMORIM, 2018, p. 22-23). Do ponto de vista cultural, essa vingança se dá como uma apropriação consciente e deliberada de algo que foi originalmente imposto – no caso, a cultura europeia sobre a brasileira. Essa “adaptação cultural [considera] os elementos do texto de partida, mas, ao mesmo tempo, os utiliza criativamente, renovando-os, destruindo-os, reconstituindo-os ferozmente”, descreve Amorim (2018, p. 24).

Há momentos de descarada brasilidade no filme de Almeida e Payne, reunindo uma espécie de *pot-pourri* de clichês culturais. Uma vez apaixonado por Angela, Dinarte balança-se lânguido em uma rede tocando violão e entoando “Gaúcho eu sou, nasci feliz...”.¹¹ Sua amante, Vaju (personagem ausente no conto de partida, interpretada por Inezita Barroso), aproxima-se:

Figura 1- Apaixonado, Dinarte toca violão na rede



Fonte: Captura de tela (16min18seg) do filme ANGELA (1951).

Toda a cena é carregada de símbolos nacionais: Vaju está vestida com um tomara-que-caia e usando um colar e pulseiras de contas, à moda de Carmen Miranda. Sentindo-se rejeitada, roga a praga de que “a maré a de secar”, ou seja, longe dela, Dinarte deixará de ter “sorte no jogo” – as três palavras são então repetidas por uma arara em um poleiro (17min33seg). No fim da sequência, uma empregada doméstica negra, Divina (interpretada por Ruth de Souza), chega para questionar o que

11 Canção de José Cláudio Machado (1948-2011).

está acontecendo; ela é uma entre vários empregados negros que aparecem ao longo do filme, inclusive garotos de recados, o que denuncia – propositalmente ou não – o sistema racial e de classes vigente no país.

Outro traço classista curioso, marcadamente brasileiro, é o uso de “Dr.” Dinarte por parte de Angela e de sua avó assim que ele começa a frequentar o casarão (o qual, não fosse sua paixão por Angela, teria tomado delas sem dó). O tratamento não tem relação aparente com uma profissão (ele é um jogador), mas com uma posição de poder: “No Brasil, o termo ‘doutor’, além de designar o médico, é título de prestígio, dado a qualquer um a que se queira atribuir (merecidamente ou não) autoridade” (REICHMANN; VASCONCELOS, 2009, p. 146).

Entremeando-se no drama do filme, como forma de equilibrar o peso da seriedade e das apreensões constantes de Angela, há um tom semicômico nas cenas que envolvem dinheiro, em discordância com a sobriedade (e dramaticidade) adotada do início ao fim no conto de Hoffmann. Parte da comicidade é devida à maneira como Vaju revolta-se com o ex-amante e procura maneiras de obter ganho financeiro com apoio do vigarista italiano. Somam-se a isso as cenas em que Gervásio “enrola” a mãe com sua lábia, tentando esconder suas perdas no jogo – nos dois casos, pode-se notar a representação estereotipada de uma suposta moral “maleável” do brasileiro, que não distinguiria claramente certo de errado, em oposição à divisória muito mais nítida no conto de Hoffmann, em que os jogadores são com frequência julgados como maus (“Saiba que esse Vertua, Napolitano de nascimento, em Paris por quinze

anos, é o mais baixo, mais sujo avarento e agiota que pode existir”¹²), contrastando fortemente com a bondade de Angela.

Entre outras modificações culturais, pode-se elencar, ainda, a inserção de apostas em corridas de cavalos e rinhas de galo, além da participação em um bingo para ganhar uma vitrola. Os vários números musicais, sempre com voz/violão, marcam fortemente um desejo de expressar a brasilidade por meio de uma arte muito popular no país, isto é, a música feita de improviso, como expressão de sentimento ou exercício de confraternização. Inezita Barroso, cantora de sucesso, canta algumas vezes durante a narrativa.

Há, além disso, a questão da superstição, que é mencionada no conto de Hoffmann como aliada dos jogadores: “Como se sabe, há mais superstições de mau gosto entre os jogadores do que em qualquer outro lugar”.¹³ Em *Angela*, a superstição é traduzida em variadas cores locais, como quando Divina afirma que “A sorte não mente. Eu vi tudo no baralho” (57min07seg). Todo o diálogo entre Vaju e Divina, por sinal, é marcado por expressões caracteristicamente brasileiras:

[Divina] Acontece cada coisa nesse mundo... Cada coisa...

[Vaju] Anda, diz logo...

[Divina] Diz o quê? Sua voz tá boa, hã?

[Vaju] Sua [inaudível]. Ande, conte logo, vamos.

[Divina] **Oxente**, conte o quê?

[Vaju] A novidade.

[Divina] A sorte não mente. Eu vi tudo no baralho.

[Vaju] Se **ocê não desembucha** logo...

[Divina] O Dinarte. [...] Ganhou um dinheirão.

12 “Erfahrt, daßdieserVertua, Neapolitaner von Geburt, seit funfzehn Jahren in Paris, der niedrigste, schmutzigste, böseartigste Geizhals und Wucherer ist, den es geben mag”.

13 “Man weiß, daßnirgendsmehrabgeschmackterAberglaubeherrschtsunter den Spielern”.

[Vaju] E você, **sua borocoxô**, que diz que sabe ler a sorte?

[Divina] Que é que há com o meu baralho, hein?

[...]

[Vaju] Olhe aí, **você pensa que me engambela?**

Olhe aí! [mostrando anotações]

[Divina] Veja aí se não está escrito que depois de sete vezes, sete luas, que ele vai perder e depois volta para você.

[Vaju] **Qual sete luas, qual nada!**

(ANGELA, 1951, 56min50seg –57min50seg; grifos nossos)

Como se vê pelos grifos, as falas muito coloquiais e espontâneas das personagens são marcadas por regionalismos e expressões idiomáticas. Ademais, nota-se aqui um outro tipo de apropriação operado pelo filme, ao deslocar o uso do jogo de cartas para outra função relacionada à “sorte” (a de ler o futuro). Vaju e Divina são personagens criadas no roteiro do filme, sem correspondentes no conto, mas que, na nova narrativa, desempenham papéis importantes do ponto de vista da comicidade e do acréscimo de uma camada de sentido no que diz respeito à manipulação ou aceitação da sorte, já que Vaju não aceita o término do relacionamento com Dinarte.

Por último, é relevante pontuar que, no que concerne ao aspecto espiritual, bastante trabalhado no conto de Hoffmann na forma da dúvida entre sorte e Providência (*die Macht*) na vida dos jogadores, é relevante observar que, no filme, há um resgate de referências espirituais, embora de forma menos profunda, passando por um processo de adaptação às crenças e aos costumes locais. Angela conversa com a estátua de um Santo

Antônio, que ela nomeia como “padroeiro dos ladrões”, refletindo se o agora marido é um “anjo ou demônio” (43min50seg). Ao final, Dinarte prova-se “demônio” ao retirar a estátua de um santo do lugar para roubar da própria mulher (1h20min58seg), mas depois é redimido pela bondade dela (o anjo). A dicotomia está também presente no conto, aparecendo nas formas de Anjo de Deus (*Engel Gottes*), como Angela é vista por Chevalier, e Satã (*Satan*), como influência maligna sobre ele.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este breve estudo, inspirado pelo bicentenário da morte de E. T. A. Hoffmann e pelo centenário da Semana de Arte Moderna no Brasil, teve por objetivo central analisar elementos de brasilianização no filme *Angela*, de 1951, pela perspectiva da antropofagia, entendendo-a como um movimento de devoração do estrangeiro que assimila sua força em favor da arte e cultura locais.

Angela constitui-se como uma dupla apropriação do conto “*Spielerglück*”, de Hoffmann, pois o transfere para outro meio – o cinema – ao mesmo tempo em que o transfere para outra realidade, a do Brasil de meados do século XX. Uma análise do filme mostra como é mantida a mensagem moral central de forma melodramática, ainda que se recriando somente parte do enredo e dos protagonistas e promovendo muitas mudanças significativas, como acréscimo de personagens e inserção de diversos elementos da cultura local.

Infelizmente, o acesso a mais detalhes a respeito do processo de produção da Companhia Cinematográfica Vera Cruz é dificultoso; seria proveitoso saber, por exemplo, como se deu a

construção do roteiro com base no conto. Futuros estudos podem investigar esses aspectos, além de expandir a busca pela presença de Hoffmann no cinema nacional.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, Marcel Alvaro de. *Shakespeare e antropofagia*: adaptações de Hamlet no cinema brasileiro. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2018.
- ANGELA. Direção: Tom Payne e Abílio Pereira de Almeida. Produção: Companhia Cinematográfica Vera Cruz. Brasil: 1951. Plataforma Digital (90min). Som, preto e branco. *YouTube*, canal de João Carlos Rodrigues. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=leNx49mtzRY>. Acesso em: 12 fev. 2022.
- BALDICK, Chris. *Oxford Concise Dictionary of Literary Terms*. New York: Oxford University Press, 2001.
- CAMPOS, Haroldo de. *Transcrição*. Marcelo Tápia e Thelma Médici Nóbrega (Org.). São Paulo: Perspectiva, 2013.
- ELLESTRÖM, Lars. Adaptation and Intermediality. In: LEITCH, Thomas (Ed.). *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press, p. 509-526, 2017.
- HOFFMANN, E. T. A. *Spielerglück*. In: HOFFMANN, E.T.A. Die Serapions-Brüder: Gesammelte Erzählungen und Märchen Herausgegeben von E.T.A. Hoffmann. Dritter Band. Verfügbar in: <https://www.projekt-gutenberg.org/etahoff/serapion/serap621.html>. Zugang in: 12 fev. 2022.
- HOFFMANN, E. T. A. Gambler's Luck. In: HOFFMANN, E.T.A. *Weird Tales*, Vol. II – A new translation from the German with a biographical memoir by J. T. Bealby, B. A. New York: Charles Scribner's Sons, 1885. The Project Gutenberg Ebook, 2010. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/31439/>. Accessed on: 12 fev. 2022.
- HOFFMANN, E. T. A. *O homem de areia*. Tradução de Ary Quintella. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- HOFFMANN, E. T. A. *Quebra-Nozes & Camundongo Rei*. Tradução de Bruno Berlendis de Carvalho. Ilustrações de Nelson Provazi. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2011.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

JORGE, Wanda. Vera Cruz 1949/1954: um sonho do cinema brasileiro. *Ciência e Cultura*. São Paulo: v. 56, n. 3, p. 54-55, julho/setembro, 2004.

LEITCH, Thomas. Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter. In: CARTMELL, Deborah (Ed.). *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*. Chichester (UK): Wiley-Blackwell, p. 87-104, 2012.

MARKX, Francien. E. T. A. *Hoffmann, Cosmopolitanism, and the Struggle for German Opera*. Leiden: Koninklijke Brill, 2016.

PARLETT, David. Faro. *Encyclopedia Britannica*, 10 ago. 2018. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/faro-card-game>. Acesso em: 10 fev. de 2022.

REICHMANN, Tinka; VASCONCELOS, Beatriz Avila. "Seu dotô" / Herr Doktor: aspectos históricos e linguísticos. *Pandaemonium Germanicum*: v. 13, p. 146-170, 2009.

ROCHA, Glauber. *Revisão crítica do cinema brasileiro*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation*. Londres/Nova York: Routledge, 2006.

VENUTI, Lawrence. *The Translator's Invisibility: a history of translation*. Londres: Routledge, 1995.

XAVIER, Ismail. *O idealismo estético e o cinema*. São Paulo: Edições SESC, 2017.