

SERAFIM PONTE GRANDE
OSWALD DE ANDRADE

“SERAFIM, UM GRANDE NÃO-LIVRO”
HAROLDO DE CAMPOS

Vilna Peçanha Palhano *

Resumo

O romance SERAFIM PONTE GRANDE, de OSWALD DE ANDRADE, (“escrito de 1.928 para trás” ou “terminado em 1.928”, como se lê no prefácio) questiona a tradição da obra literária e nos propõe um novo conceito de livros e leituras, funcionando como uma caixa-de-surpresa. É neste contexto que pretendemos fazer uma releitura de estrutura, onde o lúdico baila e embala a técnica cubista.

Abstract

The romance Serafim Ponte Grande, by Oswald de Andrade, (“written from 1928 backwards” or “ended in 1928”, as it’s read in the preface) questions the tradition of the literary composition and proposes us a new concept of books and readings, working like a jack-in-the box. It’s in this context that we learn how to read again the structure, where the ludic dances and rocks the Cubist technique.

Introdução

SERAFIM PONTE GRANDE se enquadra, provavelmente, numa projeção impulso lúdico como se visto pelas lentes distanciadas e ao revés. A aparente não seriedade joga e brinca com a arte onde há um CONTINUUM dramático.

O jogo da escritura se desenvolve, com regras novas, cujo denominador comum é uma sintaxe estrangulante e incisiva, e movimentada-se no mundo variado de formas “deformadas” que assim perdem a identidade. Tais formas veiculam personagens - máscaras - condensações que se colam a rostos de gente que se sufoca diante da vida vazia que se escoia balofa, cheia de perguntas e desmoronamentos.

I. Lúdico

SERAFIM PONTE GRANDE é um jogo desesperado, tenso, assim dizendo, é a vida metáfora desgastada, posta em questionamento na macroestrutura. Oswald amplia a questão, mas dá os primeiros passos para a ruptura-construção.

O texto de Oswald de Andrade é, conseqüentemente, “uma tensão de palavras-coisas no tempo-espaco = jogo”. Oswald vê a palavra em si

* Mestranda em Letras pela PUC/RJ. Docente da UNIPAR.

mesma - matéria de jogo, objeto dinâmico, célula viva.

1.1 Palavra: Jogo: Dinâmico: Tempo

O caráter especial lúdico oswaldino está em se superar constantemente. O jogo, por demais repetido e formalizado, se torna cansativo, inoperante, perde a característica de jogo. Novas formas e variantes têm que ser inventadas e, desde que o jogo não deixe de ser jogo, suas estruturas vêm a ser mudadas. É o que faz Oswald, em **SERAFIM PONTE GRANDE**, funcionando para a série lúdica desgastada como o verdadeiro “desmancha prazeres” de Huizinga, mas desmancha prazeres apenas pela ótica dos jogadores de rotina. Na verdade, quebrando regras e inventando formas, o que se vê em Oswald é um constante construir prazeres, inaugurador de um jogo novo e fecundo. A ludicidade como impulso criador permanece e o jogo é outro.

Os estudiosos de **SERAFIM PONTE GRANDE** não lhe negam este caráter de ludicidade abrangente. O romance - invenção, como quer Haroldo de Campos. O “novo do jogo” está no próprio fato de Oswald dizer que se trata de um livro “escrito de 1929 para trás”. Se o jogo isola e delimita o tempo, **SERAFIM PONTE GRANDE** opera uma inversão nesse tempo, numa forma elevada de jogo.

Haroldo de Campos deixa entrever a presença do impulso lúdico nas referências a um modo literário que poderia ser o que não é.

O livro faz a crítica do livro, como, de certo modo, o jogo condena o sem sentido e a brutalidade do real, com sua aparente falta de compromisso e inocência. Pode-se ainda aplicar-lhe a nomenclatura de Bakhtin e chamá-lo de “romance polifônico, de “estrutura carnavalesca”, onde a ludicidade ganha uma característica inconfundível: a do carnavalesco. Haroldo de Campos chega a afirmar: “O Serafim, por sua natureza e temática se presta à maravilha à exemplificação desse processo de carnavalização da literatura, popularesco e dessacralizador...”

Esta ludicidade carnavalesca se diferencia das outras,

principalmente nas origens, em que o caráter sagrado estava intimamente ligado ao jogo, dando-lhe dimensão ritualístico-religiosa. O jogo primitivo orgiástico, ritualístico, apontava, em sua religiosidade, para um Deus, origem das coisas. Jogo ritual teocêntrico, reinaugurador do processo primitivo de geração de coisas.

O jogo carnavalesco do **SERAFIM PONTE GRANDE** é antropocêntrico, voltado para o homem, escatológico quase sempre, mais racionalista, parecendo se preocupar em estabelecer ou restaurar uma ordem humana, depois do caos. E tudo “é conduzido em pauta paródica - é a paródia aqui desnuda” - o processo do real desgastado.

O tratamento lúdico de Oswald de Andrade ressalta, a cada passo, a nomenclatura usada por Haroldo de Campos em seu ensaio introdutório ao **SERAFIM PONTE GRANDE**: apresentação do protagonista à maneira de uma rubrica teatral, estilo ingênuo-poético-malicioso, poemas-paródias, troças, contraponto humorístico, sátira e barbarismo.

Tal jogo caótico e aparentemente não sério ridiculariza o real vazio de uma literatura “sorriso da sociedade”. A tendência lúdica de Oswald se revela sobretudo na paródia. Haroldo de Campos supõe mesmo que Oswald tenha escrito artigos em “A Cigarra”, no estilo mundano-vazio, que ele próprio vai parodiar no **SERAFIM PONTE GRANDE**.

“Testamento de um legalista de fraque” comprova com ênfase a nova ludicidade em **SERAFIM PONTE GRANDE**. É aqui que ele provoca o “estranhamento” do gênero romance, como se, no jogo, efetuasse a distinção de um espaço “estranho”, diferente do real. Utilizam-se elementos novos condimentando a estrutura gasta do jogo romance. Humor, trocadilho e paráfrase pontilham tal testamento especial de um **SERAFIM PONTE GRANDE**, que se realiza no jogo estético por oposição ao jogo sem sentido da guerra - revolução de 1924.

“No Elemento Sedativo”, a história de Mariquinhas Navegadeira e das proezas de Pinto Calçudo a bordo é tratada à maneira das crônicas medievais e dos romances picarescos, com títulos

apropriados.

Para Haroldo de Campos, Oswald “por este meio remonta à literatura portuguesa de viagens dos séculos XV e XVI, que nos deu uma obra-prima, a Peregrinação, de Fernão Mendes Pinto, cuja estrutura autobiográfica é picaresca e cujo tom crítico e de cinismo é também pícaro”.... São freqüentes, neste relato, os recursos farsísticos, as rimas fáceis, a inversão sintática conduzindo a um clima de “pastiche”. A viagem especial de SERAFIM PONTE GRANDE é oposta à viagem-vida com suas regras desgastadas. O jogo-viagem é quebrado pela figura que Huizinga chama de “desmancha-prazeres”, o Pinto Calçudo, que se coloca contra as regras do jogo, perturbando-o.

No jogo comum esta figura deve ser afastada. No romance, o desmancha-prazeres é expulso num gesto inédito. As peripécias de Pinto Calçudo a bordo, sua cômica movimentação, levavam-no a funcionar mais como um elemento de construção de prazer do que a revestir-se das funções negativas de desmancha-prazeres. Fazia o papel do “bobo da corte” que, pela condição mesma de bobo, acabava revelando verdades que os reis não aceitariam, se fossem enunciadas por “gente séria”. Pinto Calçudo, personagem secundário, é expulso do romance por imposição do personagem principal, árbitro do jogo, não por ser um desmancha-prazeres, mas por querer o autor, aparentemente, conformar-se com as regras da hierarquia da vida real, quase sempre injustas e nunca discutidas.

Mas o que o autor faz mesmo é satirizar a um estado de coisas cristalizado, mais ou menos nesta fórmula: assim como na vida uma pessoa de condição hierárquica inferior não pode ocupar a função de uma pessoa de condição hierárquica superior, também, por extensão um personagem secundário de um livro não pode assenhorar-se das funções do personagem principal. A expulsão de Pinto Calçudo não é um vexame. O recurso não é isolado e único. No fragmento “Propaganda”, na seqüência do livro, ele aparece: “Se Dona Lalá viesse agora de saias pelo joelho fazer as cenas indignas do começo do volume,

nosso herói a fulminaria”...

A face eminentemente lúdica de SERAFIM PONTE GRANDE talvez esteja em “Cérebro, Coração e Pavio”, título que constitui uma paráfrase picante ao “Cabeça, Coração e Estômago” de Camilo. A abertura desse capítulo segue a mesma linha lúdica das demais epígrafes de Oswald, quase sempre “com um propósito jocoso, por sofrerem uma *deliberação* de contexto, que lhes reverte a função, de séria para cômica, de edificante para burlesca e facciosa”, segundo Haroldo de Campos.

A linha de ludicidade prossegue em “O Meridiano de Greenwich”, em que o subtítulo “Romance de Capa e Pistola” é uma contrafacção de “Romance de Capa e Espada” em que se pode descartar da gratuidade trocadilhesca, uma vez que, após a intervenção de contra-notas burlescas, o capítulo finaliza com um entrevero tragicômico em que não falta uma fuzilaria fálica e um linchamento humorístico.

“Fim de Serafim”, sintagma lúdico, falso fim, joga com uma chave de ouro que abre, a seguir, uma “Errata” contígua aos discursos de homenagens póstumas, numa síntese opositiva:

1.2 Jogo: Comunidade: Vida: Gravidade.

O espírito lúdico está bem presente nesse fim que não é fim, pois que o fim de fato está em “Os Antropófagos”, mas sem fim-recomeço, na trilha significativa da atividade lúdica que não faz parar a vida, no sentido de que, terminado o jogo literário, a vida recomeça, a viagem prossegue.

1.3 Vida: Literatura: Jogo: Viagem

Oswald parece reconhecer o caráter irreversível dessa vida-viagem-permanente de que constrói os modelos lúdico-reduzidos em MEMÓRIAS SETIMENTAIS DE JOÃO MIRAMAR e SERAFIM PONTE GRANDE.

2. O não-livro: O desvio e a norma.

No plano da fabulação literária, em **SERAFIM PONTE GRANDE**, traçaremos um quadro comparativo, ressaltando o caráter de desvio que o jogo tem com relação à vida:

Desvio (livro)	Norma (realidade livro-série)
<ul style="list-style-type: none"> . Ambigüidade da seqüência temporal . Transgressão da ordem constituída. <ul style="list-style-type: none"> - roubo do dinheiro (filho). - assassinato do chefe da repartição. . Implicitação de fatos . Colocação de um pára-raios na cabeça . Confissão (presença autobiográfica de autor-narrador) . O inverossímil e o impossível . Infração à seqüência e à casualidade lógica . Introdução ex-abrupto de personagem. . Instauração da desordem. . Inconformismo. 	<ul style="list-style-type: none"> . Univocidade da seqüência . Respeito à ordem... <ul style="list-style-type: none"> - respeito pai (filho) - hierarquia chefe/subordinado. . Explicitação de fatos . Fulminado por raio . Ficção (comparecimento ficcional de uma personagem) . O verossímil e o possível. . Respeito à seqüência e à casualidade lógica . Introdução ordenada de personagem . Postulado da ordem . Conformismo

Passaremos, a seguir, ao levantamento num plano mais generalizado de série a ruptura, vigentes em **SERAFIM PONTE GRANDE**.

Série	Ruptura
01. Livro 02. Viagem séria 03. Herói 04. Dispersão 05. Misticismo, magia 06. Organização fechada e redundante 07. Desgaste da palavra 08. Discursivo 09. Recursos reiterados, fechados discursivos.	01. Não livro 02. Viagem não séria 03. Anti-herói 04. Concentração 05. Desmistificação, arrombamento 06. Organização aberta e inventiva 07. Renovação da palavra 08. Anti-discursivo 09. Recursos e soluções anti-discursivos que revolucionam a poética: <ul style="list-style-type: none"> a) Derivação b) Parêntese c) Apostrofação d) Neologismo e) Palavra isol. e jogo com outra de que faz parte. f) Enumeração caótica g) Polissemia
10. Organização tipográfica do livro: <ul style="list-style-type: none"> a) Indicação das obras do autor b) Direitos de Autoria reservados c) Errata em posição final d) Automatização 	10. Desordenação <ul style="list-style-type: none"> a) Obras renegadas b) Direito de ser traduzido, reproduzido e deformado em todas as línguas. c) Errata deslocada, autônoma funcionando como um capítulo. d) Quebra da automatização
11. Arquetizado com matéria homogênea 12. Pensamento "Civilizado"	11. Bricolage, montagem 12. "Pensée sauvage"/ poético.

Conclusão

Tentamos, assim, procurar em uma releitura a *ludicidade* em **SERAFIM PONTE GRANDE**, a qual é marcada por uma metáfora que se opõe à série literária desgastada.

Este jogo de Oswald não é gratuito nem apenas gratificante, pois que não falseia o real, procurando uma inexistente conciliação da realidade e do sujeito através de uma forma romanesca ilusoriamente ordenada e pacificada, mas é réplica à sua concreta problematicidade, envolvendo em igual medida a obra.

Sua funcionalidade é reconhecida por Haroldo de Campos: A anarco-forma do Serafim é o habitat natural da consciência dilacerada de seu autor que, no limiar de uma assunção crítica e de uma definida investidura ideológica, precisava de um brusco choque desalineador, para converter esse negatividade em positividade. (sic)

Bibliografia

1. ANDRADE, Oswald. **Serafim Ponte Grande**. Obras Completas, 2. ed. III.N.L., MEC. Rio: Civilização Brasileira, 1971.
2. ÁVILA, Affonso. **O Lúdico e as projeções do mundo barroco**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
3. BARTHES, Roland. **Litterature et dicontinu**. Paris: Seuil, 1964.
4. DERRIDA, Jacques. **L'écriture et la différence**. Paris: Seuil 1967.
5. HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
6. KRISTEVA, Julia. **Semeiotike**. Paris: Seuil, 1969.
7. SANTIAGO, Silviano. **Análise e interpretação**. (inédito) Rio de Janeiro: PUC, 1974.
8. TODOROV, Tzevetan. **Análise estrutural da narativa**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1972.