

# **A jornada do herói na dramaturgia juvenil: um olhar para a obra *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, de Abel Fragoso**

*The hero's journey in the youth drama: focusing on the book *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, from Abel Fragoso*

Cristiano Oldoni

UPF

Fabiano Tadeu Grazioli

URI

Rosemar Eurico Coenga

UNIRONDON

**Resumo:** Contemplar aspectos relevantes da jornada do herói e analisar seu surgimento e construção na materialidade literária são tarefas que requerem a mobilização de conhecimentos específicos. Na tentativa de resgatar elementos pontuais da trajetória, empreendida pelo protagonista do texto dramático *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, de autoria de Abel Fragoso, movimentamos, neste estudo, as contribuições de Joseph Campbell (2002). Nossa proposta de interface objetiva, de modo geral, analisar quais elementos, ocorrências ou fases da aventura do herói o autor da obra citada utiliza em sua construção, bem como perceber se os aspectos levantados sobre o herói servem para caracterizar o protagonista do texto do *corpus*, procurando responder se, ao colocar o personagem na trilha do herói, o autor obteve êxito em construí-lo com os diversos aspectos que envolvem a sua caracterização. Nossa análise apresenta abordagem qualitativa e é de natureza aplicada, com pesquisa bibliográfica e documental que aponta para a importância de associações conceituais na produção de sólidos conhecimentos.

**Palavras-chave:** Herói. Jornada do herói. Texto dramático.

**Abstract:** *Contemplating relevant aspects of the hero's journey and analyzing its appearance and construction of the literary materiality are tasks that require specific knowledge. Trying to rescue the specific elements of the trajectory undertaken by the protagonist of the drama text, *A última cerejeira (uma fábula zen budista)* written by Abel Fragoso. Thus, it is possible to verify in this study, the contributions of Joseph Campbell (2002). Our objective interface in general, it is to analyze which elements, occurrences or phases of the hero's adventure the author of the mentioned work, uses in*

*his construction as well as how to realize if the aspects of the hero can be used to characterize the protagonist of the text from the corpus. Attempting to answer if the author succeeded putting the character in the hero's role and if the author succeeded building the character with different aspects related to his characterization. Our analysis has a qualitative approach and applied nature. It is a documentary bibliographical research that points to the importance of the conceptual associations when it comes to the production of solid knowledge.*

**Keywords:** *Hero. The hero's journey. Drama text.*

## 1. Introdução: o herói, a jornada e a nossa proposta de análise

A jornada ou trajetória do herói, ou conceito de monomito criado por Joseph Campbell, é o resultado de suas pesquisas sobre mitologias e religiões ocidentais e orientais. Na obra *O herói de mil faces*, publicada inicialmente em 1949, ao analisar os personagens mitológicos de diversas culturas, Campbell percebeu que o protagonista de cada narrativa percorria um conjunto semelhante de passos. A passagem exitosa por esse percurso transforma um personagem ordinário em um herói. Segundo Campbell, em *O poder do mito*, obra originalmente publicada em 1988, o herói é aquele que “descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. [...] é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (CAMPBELL, 2009, p. 131).

Compilando informações de diversas partes da obra *O herói de mil faces* (2002), podemos afirmar que o herói percorre uma sequência de ações em todas as narrativas, as quais podem ser observadas na história de todas as culturas, como se existisse um único gesto realizado por pessoas diferentes. Além disso, Campbell observa que o herói é aquele que desempenhou algo extraordinário, que extrapola o âmbito comum da existência, ele fez algo maior ou diferente dele mesmo. Duas proezas características são observadas pelo teórico na construção do herói: a da ação física e da ação espiritual. O personagem se torna herói porque vence as batalhas pela força que nelas investe, ou seja, vence fisicamente os obstáculos e inimigos de sua jornada; e também porque se transforma, se modifica no plano de sua espiritualidade.

A dinâmica percebida por Campbell (2002, p. 36) nas narrativas representa um circuito de ida e volta: “o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação – iniciação – retorno, que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito”. Outro denominador comum a que Campbell

chega quando compara as narrativas mitológicas é a referida fórmula – unidade nuclear da jornada – que sintetiza o percurso dos heróis nas histórias. Uma ampliação do conteúdo desta fórmula é assim apresentada pelo autor:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2002, p. 36)

A jornada do herói existia nas narrativas de todos os povos antes de Campbell ter teorizado sobre ela. Depois de seus estudos, com a sistematização e a extensa exemplificação de cada passo que compõe a partida, a iniciação e o retorno, tal percurso passou a inspirar produções de diversas áreas, como a cinematográfica, a televisiva, e, claro, a literária. E passou também a inspirar estudos em que os autores verificam a aproximação das produções artísticas com as teorias de Campbell. O presente trabalho é sobre a presença de elementos do monomito em uma obra literária. O que o particulariza, a nosso ver, é que a obra literária escolhida é um texto dramático juvenil.

Abel Fragoso, em 2008, venceu o Concurso de Dramaturgia do Centro Brasileiro de Teatro para a Infância e a Juventude (CBTIJ), na categoria juvenil, com o texto *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*. Na Revista CBTIJ de Teatro de 2009, Fragoso teve seu texto publicado, acompanhado de uma breve resenha de autoria de Márcia Frederico, que compunha a equipe de jurados. Na resenha é feita menção a Joseph Campbell e à jornada do herói. Frederico destaca que o texto mostrou-se denso, repleto de símbolos, fábulas e parábolas. Aponta ela uma das qualidades do texto:

O personagem principal, Go, enfrenta um típico rito de passagem, ao sair do espaço protegido de sua casa, no caso, o palácio do imperador, seu pai, e ir ao encontro da natureza selvagem, simbolizada pela floresta, para encontrar uma outra cerejeira, salvando o reino de entrar em um inverno sem fim. (FREDERICO, 2009, p. 22)

Para o jovem leitor, é significativo o fato de entrar em contato com um texto dramático que focaliza um rito de passagem bem conduzido, isso porque ele, o próprio leitor, pode estar vivendo na vida real um rito de passagem: da infância para a juventude, ou da juventude para a vida adulta.

Objetivamos, com o presente estudo, analisar quais elementos, ocorrências ou fases da aventura do herói o autor de *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, Abel Fragoso, utiliza na construção de sua obra dramaturgica, tão apropriada para a leitura de um jovem leitor. Para isso, apresentamos os aspectos da jornada do herói que encontram correspondência com a peça, expondo, numa atitude comparativa, o enredo e demais elementos dramaturgicos. Também faz parte de nossa proposta perceber se os aspectos levantados na abertura do trabalho sobre o herói servem para caracterizar Go, o protagonista do texto dramático em questão, procurando responder se, ao colocar o personagem na trilha do herói, o autor soube também construí-lo com os diversos aspectos que envolvem a sua caracterização como tal. Dessa forma, as análises aqui apresentadas têm abordagem qualitativa, sendo de natureza aplicada. Quanto ao objetivo proposto, o tipo enquadra-se como exploratório-descritivo e o procedimento técnico envolve pesquisa bibliográfica e documental, partindo de conhecimentos já produzidos e explorando, em interface e paulatinamente, material que não recebeu tratamento analítico, o *corpus* deste estudo: o texto dramático *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*.

## 2. A partida

A partida marca o início da jornada do herói. Trata-se da revelação de um novo mundo em que o sujeito – no caso o protagonista da narrativa – entra em uma espécie de jogo com determinadas potencialidades não totalmente compreendidas e que o levarão à jornada de construção do herói em si. Mas, antes de compreender as circunstâncias da partida de Go, vamos conhecer a conjuntura em que ele vive e quais suas características principais no início da história. O príncipe é o típico jovem cuja ocupação principal é receber lições para constituir-se sábio e assumir o lugar de seu pai no reino. Ele assiste às lições do mestre Kame, um jardineiro dotado de muita sabedoria, a quem o imperador confiou a educação do filho. Contudo, Go é tão imaturo que sequer reconhece a sabedoria de seu mentor. O imperador não manifesta muito entusiasmo pelo crescimento e pelo futuro reinado do filho. Sua grande esperança, para o inverno que assola o reino todos os anos, é outra:

### **Imperador**

Mais da metade de tudo que é plantado simplesmente não suporta o frio, as pessoas não conseguem sair de suas casas por causa das nevascas e o lago se congela de tal forma que se torna impossível conseguir algum alimento. Minha

esperança é que meu tesouro maior consiga resolver tudo...

**Kame**

Por acaso você está falando do príncipe Go, seu único filho?

**Imperador**

Lógico que não! Estou falando da cerejeira, ora! Go até hoje só me deu uma alegria: ter nascido homem e durante as festividades de abertura deste jardim...

**Kame**

São duas alegrias...

**Imperador**

Que só contam como uma, já que foram no mesmo dia [...]. (FRAGOSO, 2009, p. 38, grifo do autor)

No início do texto de Fragoso, Go está atrasado para mais uma lição com o mestre Kame, pois esteve envolvido em uma traquinagem. As lições do dia iniciam e passam por diversos temas, com exemplificações com parábolas e histórias, até chegar a hora do chá e os dois se dirigirem à mesa. Kame continua contando as parábolas e retirando delas seus ensinamentos, enquanto serve o chá ao príncipe. Mais histórias são contadas e Kame volta a servir o chá na xícara de Go. O chá começa a transbordar, derramando no manto do príncipe, que reclama muito:

**Go**

Kame, você derramou chá no meu manto! Tudo bem que ele já era velho, de três dias atrás, mas deste eu gostava. Como é que eu vou limpar agora? E o pior... O que é que eu vou dizer pro meu imperador?

**Kame**

Diga a verdade... Que você só sujou seu manto porque sua xícara já estava cheia de chá velho, não tendo espaço para o chá novo. Como pode você desfrutar do chá mais novo sem antes retirar de sua xícara todo o chá velho que lá está?

**Go**

E como você acha que eu vou poder desfrutar do chá novo se você não me deu nem tempo de tomar o chá velho? Aliás, o chá nem era tão velho assim já que tinha sido servido por você pouco tempo antes.

**Kame**

Se você falasse menos e ouvisse mais, teria tempo suficiente para esvaziar sua xícara, mesmo que fosse jogando fora o chá velho.

**Go**

Mas ele não estava velho! Você tinha acabado de colocar, ele ainda soltava fumaça. Não deu tempo de ficar velho!

**Kame**

Go, o fato de o chá estar quente não significa que ele não esteja velho. O primeiro chá foi feito com folhas já usadas, e servia apenas para você se acostumar ao seu gosto. O chá servido depois era o chá realmente importante, pois era feito com folhas novas, deixando o gosto forte e o ambiente perfumado com seu aroma. Infelizmente, este chá foi desperdiçado, e mesmo que façamos um novo chá com as mesmas folhas, este já será um chá velho. Veja isto como um ensinamento a mais do dia de hoje. Agora eu preciso cuidar dos meus outros afazeres nestes jardins, Go. Que você tenha um bom retorno

ao seu palácio. (Kame vai se afastando de Go até sair de cena). (FRAGOSO, 2009, p. 42-43, grifo do autor)

Go não compreende o ensinamento que está inserido no exemplo-demonstração do chá. Mas ele será de fundamental importância no desenvolvimento de sua jornada. Seu entendimento será um ponto chave para o protagonista constituir-se herói, com os predicativos que essa função exige, conforme demonstraremos no decorrer deste estudo.

Segundo Campbell (2002, p. 60), o erro é um dos meios pelos quais a aventura do herói pode começar, sendo capaz, inclusive, de equivaler-se à ação de início de uma saga. O erro de Go é uma simples ação, na sua visão, destituída de importância. Kame tinha acabado de sair do Jardim, Go se encontrava sozinho. Ainda irritado com o último acontecimento, o príncipe dá um destino ao chá que estava na sua xícara:

**Go**

Vou esvaziar a minha xícara. Mas este chá está tão quente que é capaz de queimar minha boca... Humm, Espere um pouquinho aí... Acho que já sei quem pode, ou melhor, o que pode me ajudar a esvaziar esta xícara...

(Go se aproxima da cerejeira)

**Go**

Seu jardineiro me molha com chá, eu te molho com chá...

(Go joga chá na planta e ela começa a morrer). (FRAGOSO, 2009, p. 43-44, grifo do autor)

A atitude de Go revela o quanto está envolvido numa atmosfera de vaidade. Kame havia molhado o manto de Go com chá, usando o exemplo para mais um de seus ensinamentos. O príncipe não gostou da demonstração e, com o mesmo chá, numa atitude que parece de rebeldia, acercando-se da cerejeira, grande joia do jardineiro e do próprio reino, molha suas raízes com a bebida quente. Dá, assim, os primeiros passos em um mundo ignorado, e começa a compreender o que de fato significa o seu ato:

**Go**

O que foi que eu fiz...

**Voz de ator**

Nada menos do que era esperado de você.

**Go**

Q-Quem disse isso? É v-você, Kame? O-Olha, s-se isto é uma b-brincadeira, saiba q-que não tem graça nenhuma... A-Aparece logo ou então...

**Voz de ator**

Ou então o quê? Vai contar tudo pro seu pai? O que você acha que ele vai fazer quando souber que o filho dele condenou todo o Império ao inverno eterno por matar a última cerejeira? Celebrar uma festa?

**Go**

Como é que é? Quem está aí? Apareça logo!

**Voz de ator**

“Por favor” ainda se usa neste lugar, sabia?

**Go**

Apareça logo, porrrrr favorrrrr!

**Voz de ator / Tartaruga**

Eu não preciso aparecer. Você é que precisa me notar.

**Go**

Uma tartaruga!? Eu estou falando com uma tartaruga! Era só o que me faltava...

**Tartaruga**

Sim, eu sou uma tartaruga. E ao que me consta, você estava falando sozinho ainda agora, se perguntando o que tinha feito com a última cerejeira. Pois bem, eu sei o que você fez e posso garantir que não é nada bom...

**Go**

Mas afinal de contas, quem é você?

**Tartaruga**

Meu nome não importa. Saiba apenas que, por não pensar nas consequências de seus atos, você colocou a todos em perigo. Esta planta que começa a desfolhar é a última de sua espécie, a última Cerejeira do Tempo. Esta planta é responsável pelo controle das estações do ano. No passado elas existiam espalhadas por todas as terras governadas por seu pai, mas hoje, após anos de progresso irracional, só restou esta, a quem você selou o destino jogando água quente em suas raízes. Agora todo o Império está condenado a viver num inverno sem fim. (FRAGOSO, 2009, p. 44, grifo do autor)

É assim que Go entra numa relação com forças das quais não tem plena compreensão e toma conhecimento de que seu erro tem proporções catastróficas para o reino. E ao que tudo indica, o erro cometido pode equivaler ao ato inicial de uma nova etapa de sua vida, da qual ele pode sagrar-se herói.

Ainda sobre os acontecimentos que envolvem a partida do herói, Campbell afirma:

Como manifestação preliminar dos poderes que estão entrando em jogo, o sapo [personagem do conto *O Rei da rã*, dos Irmãos Grimm, que o autor usa como exemplo], que surgiu como por milagre, pode ser considerado o "arauto"; a crise do seu aparecimento é o "chamado da aventura". (2002, p. 60, grifo do autor)

No texto *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, é a personagem Tartaruga que cumpre a função do arauto. A ocorrência de um animal neste papel é visualizada por Campbell ao citar o sapo do conto dos Grimm e ao elencar os animais no conjunto de diferentes personagens que podem desempenhar tal incumbência (2002, p. 60). Na peça, o seu aparecimento se dá de modo inesperado e inexplicável, “um milagre”, como vimos, e desencadeia na trajetória de Go o “chamado da aventura”:

**Go**

O que devo fazer? O que devo fazer?

**Tartaruga**

Por favor, fique calmo, pois nem tudo está perdido. Existe uma chance para mudar a situação, mas é muito pequena e muito perigosa. Você acha que consegue?

**Go**

Agora não importa o que eu ache, Tartaruga, eu tenho que conseguir. E rápido.

**Tartaruga**

Pois bem. Eu soube que em algum lugar destas terras existe uma outra cerejeira. Se você conseguir encontrar e trazer esta cerejeira para cá, talvez possamos salvar a sua pele. O que você me diz? (FRAGOSO, 2009, p. 44, grifo do autor)

A aventura que o protagonista está predestinado a viver foi anunciada e, depois de ouvir qual seria, ele declina, desconfiando de sua capacidade:

**Go**

Eu não sei... Sempre me disseram que eu não sabia fazer nada direito, que eu tinha preguiça de fazer as coisas, e quando fazia não era capaz de completar nem uma tarefa sequer. E agora eu me vejo como a única esperança para o Império não sucumbir ao frio. Eu não sei se tenho as qualidades necessárias. Aliás, no momento eu não sei nem se eu tenho alguma qualidade... Realmente não sei o que fazer. (FRAGOSO, 2009, p. 44, grifo do autor)

Parece-nos natural que um jovem mais preocupado com imitações e brincadeiras e acostumado a ouvir os outros comentarem sobre sua incapacidade de realizar as tarefas recue quando o chamado apareça. Mas não se trata de um caso de chamado que não obtém resposta, uma ocorrência visualizada por Campbell em alguns casos:

Com frequência, [...] encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela "cultura", o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido. (2002, p. 66-67)

A aparente recusa de Go é mais uma reflexão sobre suas verdades antes de encarar, de fato, a jornada. Um lamento, um desabafo que faz à Tartaruga, em que expõe as dúvidas e os conflitos que o dominam.

Ainda em relação à simbologia do arauto, Campbell declara que sua mensagem pode estar vinculada ao viver ou mesmo ao morrer, “pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa.

Conforme entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de ‘o despertar do eu’”. (2002, p. 60).

No caso de Go, já adiantamos, a mensagem do arauto será por viver depois da trajetória cumprida. Tendo em vista que se trata do salvamento do seu reino, podemos afirmar que o chamado se deu para um grande empreendimento histórico, que se desencadeia a partir do despertar do herói, que, embora Go não o saiba, se tornará. Jovem, inexperiente e desacreditado por si mesmo: é nessas condições que o príncipe recebe o chamado, e terá sua vida profundamente modificada:

[...] pequeno ou grande, e pouco importando o estágio ou grau da vida, o chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração – um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais já não são adequados. (CAMPBELL, 2002, p. 61)

As forças que ainda não domina colocarão Go em estado de transfiguração, o que servirá de premissa para profundas modificações em sua essência: ele viverá um ritual com força suficiente para ser considerado uma morte, a do Go que se apresenta do início da obra dramaturgica, seguida do nascimento de um Go herói, a quem os velhos conceitos e padrões emocionais já não são adequados, aceitáveis, pertinentes.

No último estágio da partida, Campbell (2002, p. 74) trata do “auxílio sobrenatural”: “Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora [...] que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se”. Mesmo a jornada de Go não tendo iniciado, é possível localizar o auxílio sobrenatural a que se refere o teórico. Em *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, o auxílio sobrenatural vem da personagem Tartaruga. A saga de Go ainda não está iniciada, então, mesmo não podendo considerar este o primeiro encontro da jornada, a Tartaruga oferece ao herói objetos que serão de grande valor na trajetória e ainda os conselhos de que vai precisar:

#### **Tartaruga**

Basta seguir o que seu coração mandar e ser você mesmo. O resto vai acontecer naturalmente. [...] A dificuldade não está em saber o que fazer, mas em conseguir fazer o que é preciso. Mais uma coisa: existe um enigma que pode te dar algumas pistas sobre o que você precisa fazer para encontrar a outra cerejeira. É o seguinte: apenas a sinceridade a reconhecerá, somente a

sagacidade irá trazê-la com vida, a piedade dará o instrumento, mas será a coragem que vencerá o inverno.

**Go**

Sinceridade... coragem... O que isto significa?

**Tartaruga**

Não sei! Cabe a você descobrir. Agora eu aconselho que você vá logo, pois a cada momento que passa o inverno está mais próximo. Tome... Leve estas coisas com você. Se você souber usá-las, serão muito úteis.

**Go**

Como assim, usar? Aqui só tem um punhado de frutas silvestres, uma vara oca de bambu e um pedaço de tofu velho. O que eu posso fazer com isto?

**Tartaruga**

Já disse que cabe a você descobrir. Siga seu coração e seja você mesmo.

**Go**

Está tudo certo, mas por onde eu começo?

**Tartaruga**

Que tal dando o primeiro passo? Toda a busca, seja ela grande ou pequena, sempre começa com o primeiro passo. (FRAGOSO, 2009, p. 44-45, grifo do autor)

Assim, a Tartaruga acumula duas funções na obra dramaturgica em questão: desencadeia, primeiramente, o chamado da aventura, marcando o despertar do herói; depois o prepara para a aventura, oferecendo-lhe objetos que o ajudarão na trajetória e conselhos de grande valor. A escolha de Frágoso pela Tartaruga chama atenção quando recorremos à interpretação dos símbolos, em que ela é o animal considerado a representação da longa vida. (BIEDERMANN, 1993, p. 137). Tendo em vista a simbologia descrita, a escolha de Frágoso é coerente, pois a Tartaruga teria acumulado experiência suficiente para oferecer ao herói os conselhos que precisará durante a jornada.

A Tartaruga pode ser considerada uma versão animal do sábio Kame, nome que em japonês significa Tartaruga. O jardineiro, que não está mais em cena, tem a sabedoria correspondente à do animal-símbolo da longevidade. Contudo, lhe faltam os poderes que a Tartaruga, nas funções que lhe são atribuídas na obra dramática, tem. Compreende-se assim a alternância da personagem e o entusiasmo do autor em manter seu texto em diálogo com os referidos elementos da jornada do herói conhecida como partida.

### 3. A iniciação

A segunda parte da jornada do herói prevista por Campbell é chamada de “A iniciação” e sua primeira fase é *O caminho de aventuras*:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou talvez aqui ele descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2002, p. 102)

Fragoso se beneficiou da exploração do mito-aventura na peça que construiu. Grande parte do enredo é a sucessão de provas a que o protagonista é submetido para cumprir sua missão e iniciar seu “renascimento”, com o auxílio, de forma paulatina, das demais personagens que, por meio de suas ações e estímulos à reflexão, vêm ao encontro da construção do herói. Em *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, não temos um limiar a ser cruzado. Go parte e a estação muda, chega o outono. É a segunda cena da peça. O narrador assim fala sobre as aventuras do personagem:

#### **Narrador**

Sem olhar para trás, e na esperança de conseguir encontrar uma nova cerejeira, o príncipe percorre quase todos os lugares existentes no reino de seu pai. Da cidade mais rica ao vilarejo mais pobre, das localidades mais próximas até as mais distantes, sempre sem sucesso. Sem coragem para pedir ajuda, o príncipe continua solitário em sua busca até que surge uma pequena luz de esperança. Na floresta mais distante do reino, onde vivem os últimos animais selvagens, rumores falam de um aroma de cerejas, vindo da floresta trazido pelo vento. Cansado e perdido, o príncipe chega ao coração da floresta, enquanto o outono vai chegando ao seu final... (FRAGOSO, 2009, p. 45, grifo do autor)

Importante notar que durante grande parte do outono as investidas de Go para o encontro de uma nova cerejeira não tiveram sucesso. Suas aventuras, portanto, não lhe renderam vitórias. São somente as aventuras que viram ação dramática que lhe trarão resultados positivos. Sobre as batalhas e as conquistas da iniciação, Campbell (2002, p. 110) afirma:

A provação é um aprofundamento do problema do primeiro limiar [...]. A partida original para a terra das provas representou tão somente o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas.

Fragoso potencializou em seu texto as palavras de Campbell, colocando o protagonista na vivência de diversas aventuras com o transcorrer da cena dois, nas quais ele vai obtendo as conquistas da iniciação. Go ultrapassa surpreendentes barreiras, repetidas vezes, sendo protagonista de pequenas vitórias. Tais aventuras são vividas com animais, que além de apresentarem ao protagonista a prova, a situação de risco pela qual ele tem que passar, complementam o seu aprendizado contando-lhe pequenas parábolas e histórias. Nossa intenção, nas próximas páginas, é sintetizar as aventuras que o protagonista vive, trazendo ao texto uma noção geral do motivo pelo qual afirmamos tratar-se da exploração do mito-aventura.

O Macaco é o primeiro desses personagens com quem Go se encontra. O diálogo que desenvolvem é recheado de ensinamentos que o Macaco repassa ao jovem aventureiro. Importante notar que o animal reconhece no menino a qualidade da sinceridade: “Gostei da sua sinceridade. Que você seja retribuído o mais rápido possível” (FRAGOSO, 2008, p. 47). Além do diálogo entre os dois, surgem informações e acontecimentos fundamentais para a progressão da ação dramática. O Macaco confirma que naquela região existe mesmo uma cerejeira, e ensina o caminho a Go: “Seguindo esta trilha, você vai chegar num rio. Dizem que na outra margem existe uma cerejeira. Eu sei, porque é de lá que vem o cheiro de cerejas, e eu não gosto de cerejas” (FRAGOSO, 2008, p. 47). Um fato que se sucede entre esses personagens terá um grande sentido no desenrolar da história: o Macaco sente fome e pede comida ao filho do imperador, que prontamente lhe entrega um punhado de frutas, dentre elas uma cereja:

**Macaco**

Eu já não falei que eu não gosto de cereja?  
(o Macaco entrega uma cereja para Go)

**Go**

Uma cereja... Com semente e tudo...

**Macaco**

Sim, uma cereja...

**Go**

Uma cereja com semente e tudo! Uma cereja com semente e tudo!

**Macaco**

Quer parar com isso? É claro que é... uma cereja... Com semente e tudo!  
(Os dois comemoram até que Go para)

**Go**

Mas será que esta cereja vem do tipo de cerejeira que eu quero? E mesmo assim, vai demorar muito para ela crescer até virar uma cerejeira! E agora?

**Macaco**

Por que você está preocupado? A resposta é tão simples que está bem diante de você.

**Go**

Como assim? Qual é a resposta?

**Macaco**

Ora, guarde a semente desta cereja e continue procurando a cerejeira. Quando você a encontrar, você terá duas cerejeiras: uma já crescida que você encontrou e outra que é esta que você vai plantar. O mais importante é que você, de certa forma, você já encontrou uma cerejeira e isto é mais do que motivo para ficarmos felizes. É isso aí! (Os dois voltam a comemorar até que o Macaco começa a farejar o ar novamente). (FRAGOSO, 2008, p. 47-48, grifo do autor)

Na sequência, o Macaco sente cheiro de fumaça e percebe o início de um incêndio. Assustado, Go se prontifica a ajudá-lo e o Macaco pede um favor muito importante: insiste que, seguindo a trilha indicada, Go encontre o Louva-a-Deus que está sobre uma flor-de-lótus e o conduza até a outra margem do rio. E, assim, Go parte para mais uma aventura, desta vez com o personagem Louva-a-Deus. O protagonista procura pela floresta até que encontra a flor-de-lótus e, com ela, o inseto indicado pelo Macaco. O Louva-a-Deus pede para não ser interrompido, pois se encontrava em meditação, que só se encerraria no próximo nascer do sol. Go, então, informa sobre o fogo na floresta e o inseto quer saber se o incêndio já se alastrou muito. Go confirma a hipótese. O Louva-a-Deus, assim, exclama: “Então está tudo consumado e não há nada que possamos fazer!” (FRAGOSO, 2008, p. 49). E volta a meditar. O protagonista insiste e o inseto conta uma parábola que objetiva ensinar a Go que se deve aproveitar cada momento, esperando o destino chegar. Frente ao perigo, Go reage ao ensinamento: “Nada disto. Não vou esperar meu destino chegar aproveitando ao máximo cada momento como se fosse único. E o senhor vem comigo, querendo ou não!” (FRAGOSO, 2008, p. 49). Assim, o filho do imperador pega a flor-de-lótus com o Louva-a-Deus e começa a correr pela floresta, chegando ao rio. Go, sem saber nadar, utiliza a vara de bambu recebida de Kame para respirar embaixo d’água e, amarrando a vara à flor-de-lótus, atravessa o rio levando consigo o Louva-a-Deus. Cabe ressaltar que, durante toda a aventura, o inseto não colabora com Go, desafiando-o e contrariando-o. Ao chegar do outro lado do rio, o seguinte diálogo se desenrola:

**Go**

Conseguimos! Atravessamos o rio! Nossa, nem acredito que fizemos isso!

**Louva-a-Deus**

Lógico que você acredita sim. Aliás, você acreditou desde o início, ao contrário deste Louva-a-Deus aqui que duvidou que sua ideia pudesse dar certo. Sua sagacidade nos livrou da morte certa. Estou muito impressionado com tudo que aconteceu, principalmente com minhas reações e minhas atitudes, e é por isso mesmo que preciso meditar sobre isto.

**Go**

Então é aqui que nos separamos. Vou deixar você meditando em paz enquanto

eu continuo a minha busca... (FRAGOSO, 2008, p. 47-48, grifos do autor)

Go anda, encontra uma queda d'água, e começa a se refrescar. Quando termina, fica de frente com um Urso, e se assusta. Mas o Urso é mais um personagem da jornada do protagonista e não fará mal algum ao jovem imperador. Com este personagem, Go não vive nenhuma aventura, mas os diálogos que estabelecem fazem com que o personagem entenda algumas questões fundamentais para seu crescimento interior, pois o herói precisa passar por experiências de aprendizagem advindas de reflexões que seres mais sábios lhe propõem. O Urso, que também é pai, ensina a Go, depois de uma longa conversa, a importância que o imperador tem para ele. Afirma o Urso que para ser um bom pai

Você não precisa ser igual ao seu pai. Se você fizer com seu filhote todas as coisas que você considera como boas e que seu pai tenha feito com você, ou que você gostaria que ele tivesse feito, com certeza você vai ser um pai diferente. E saiba que o seu pai terá muito orgulho de você. (FRAGOSO, 2008, p. 51)

Em outra ocasião, conversando sobre as ocorrências da natureza, o Urso diz ao jovem imperador: “Se você realmente quer alcançar o seu objetivo, aconselho [...] a não julgar o conhecimento dos outros pelo conhecimento que você tem. Esteja sempre disposto a aprender” (FRAGOSO, 2008, p. 51). E, por fim, o Urso indica o mesmo caminho que o Macaco indicara ao protagonista: “Cerejeira? Bem, seguindo este rio você chegará num vale. O vento que vem daquela direção traz um forte aroma de cerejas para a floresta. Talvez esteja lá o que você está procurando...” (FRAGOSO, 2008, p. 51).

Go volta a andar e chega ao grande vale, onde encontra uma Águia, com quem tem uma discussão sobre o desperdício de alimento, pois ele joga fora uma fruta que estava um pouco amassada. A discussão se prolonga e resulta em um interessante aprendizado para o protagonista:

#### **Águia**

Você precisa aprender uma coisa: a vida é feita de pequenos momentos e alguns deles envolvem pequenas escolhas, mas nenhuma delas tem pequenas consequências. Quem desperdiça uma chance desperdiça uma vida inteira. O mais interessante é que você é do único tipo de bicho que precisa aprender o que qualquer outro bicho sabe...

#### **Go**

E que coisa é esta que todo bicho sabe menos eu?

#### **Águia**

Que tudo tem utilidade se não for desperdiçado. O mais interessante é que alguns de vocês já sabem disto, e os que não sabem precisam, às vezes, passar

por situações constrangedoras para poder aprender. (FRAGOSO, 2008, p. 53, grifo do autor)

Acatados os ensinamentos da Águia pelo protagonista, ele aproveita para perguntar à ave de rapina se por aquela região existe alguma cerejeira. Go é informado que não, e que o cheiro não vem do vale, ele somente passa pelo vale, ele vem mesmo é de uma montanha que fica no fim do vale. O protagonista coloca a Águia a par da problemática que está vivendo, afinal o outono já findou, e o inverno já está despontando. A Águia oferece uma carona ao jovem e o deixa aos pés da montanha, pois os ventos daquela região, em que o inverno já chegou, são insuportáveis.

A cena três já se passa no inverno, que “chega tão cruel e devastador como nunca tivera sido antes” (FRAGOSO, 2008, p. 55), conforme nos informa o narrador. As aventuras do protagonista continuam. Go aparece em cena com um casaco feito pelos animais que não resistiram ao frio, cai em um buraco e fica imóvel de frio. Uma Toupeira aparece, morde o jovem para ver se ele reage. Assim, se estabelece um longo diálogo entre eles, por vezes com trocadilhos engraçados feitos com nomes como burro, idiota e o próprio nome que designa a espécie toupeira. Para a sorte de Go, a Toupeira conhece a localização de tudo o que existe naquela montanha, tanto por dentro quanto por fora. Depois de contar a Go uma história sobre a função bem definida que cada um deve ter (a conhecida história do quebrador de pedras), a Toupeira informa que tal história foi contada por um de seus poucos amigos, que mora no alto da montanha, perto de uma cerejeira.

O amigo da Toupeira é a Tartaruga, e a cerejeira, como o leitor já supõe, neste ponto do texto, é a aquela do jardim do palácio do imperador. Mas Go está tão entusiasmado com a ideia que não deixa a Toupeira se explicar: “Não importa onde fica a cerejeira! O que eu preciso é chegar ao local onde ela está para levá-la até o império de meu pai. Só então eu vou poder fazer a primavera voltar e salvar a todos do inverno sem fim. Você pode me ajudar?” (FRAGOSO, 2008, p. 59). A Toupeira, que a essa altura do texto revela seu nome, Magú, promete levar o protagonista até a cerejeira. O trajeto que combinam é andar até o Blém-blém (casa do Ferreiro) e depois seguir subindo pelo rio de pedra. Não existe um buraco propriamente para se chegar até o destino desejado, a ideia de Magú é ir ligando alguns buracos. Durante a trajetória, Magú fala do medo de entrar nos buracos errados, onde ficam os homens que “matam os bichos sem precisar comer ou fazem uma pele para eles com a pele de outros bichos” (FRAGOSO, 2008, p. 60).

Segue-se então uma longa reflexão dos dois personagens sobre a predação do homem na natureza. Nos diálogos, Go se reconhece como uma pessoa que, por sua trajetória, teve sua consciência modificada, um sinal de que o herói que está seguindo sua jornada já não tem a consciência do início da peça. A fala de Go que fecha o diálogo nos dá a dimensão de sua mudança: “Tudo bem. A verdade é que durante muito tempo eu fiz coisas que você teria razão em me chamar desta forma [idiota], mas depois de tudo o que eu vi, depois de tudo o que passei, posso dizer que sou uma pessoa diferente” (FRAGOSO, 2008, p. 60).

Andando e conversando, os personagens se aproximam do Blém-blém, onde escutam vozes, uma das quais Magú prontamente reconhece: é sua amiga Tartaruga em apuros. É o momento de reconhecer as coincidências. A amiga da Toupeira é a Tartaruga que fica no jardim do palácio do imperador e que instruiu Go no início de sua jornada. Gritando por socorro, a personagem desperta no protagonista o instinto de justiça. Magú se despede dele pedindo que salve sua amiga. Hatsuo, filho do ferreiro, que era soldado do imperador, está prestes a matar a Tartaruga para se alimentar. O frio destruiu toda a lavoura e, sem ter alimento, se prepara para sacrificar a Tartaruga. Go, que ainda não foi reconhecido por Hatsuo, intercede pela amiga, e o soldado lhe conta tudo o que vem acontecendo no reino, até dar a ele notícias do imperador:

**Hatsuo**

Por acaso você esteve dormindo dentro de uma caverna? O imperador está doente, e não parece ter muito tempo de vida.

**Go**

Como é que é? Mas desde quando?

**Hatsuo**

Desde que o filho dele sumiu. A tristeza dele foi tão grande que fez até as árvores murcharem. Ele enviou uma mensagem a todas as aldeias oferecendo uma recompensa para quem encontrasse o príncipe. Muitas pessoas se organizaram para procurar o garoto, mas ninguém encontrou nem uma pista de onde ele estava. Durante este tempo eu ficava no palácio e quanto mais passava o tempo, mais eu via que o imperador só se importava com o filho, deixando de providenciar o necessário para a chegada do inverno. Bem, o inverno chegou e aí começou a faltar comida. Eu vendi a única coisa de valor que eu tinha para mandar meu pai, minha esposa e meus filhos para fora do reino, para que eles não morressem de fome. Depois de algum tempo com o imperador se lamentando no meu ouvido e esta tartaruga ficar andando tranquilamente no palácio enquanto eu mal consigo ficar em pé, eu resolvi que, entre ela e eu, que seja eu a viver mais um pouco. E agora me dá licença que eu já falei demais: eu vou acabar com a vida desta tartaruga e é já! (FRAGOSO, 2009, p. 62, grifo do autor)

Imediatamente o soldado levanta sua espada e mira a Tartaruga. Go corre na direção

deles e fica entre o animal e o soldado. Pede que espere, afirmando que tem a solução: Go oferece, em troca da Tartaruga, um pedaço de tofu velho, recebido da amiga quando de sua partida, do qual Hatsuo se admira, por tratar-se de um “acaba-fome”, ou seja, um tofu mágico, do qual um simples pedaço pode alimentar uma pessoa por semanas, sem nunca ficar estragado. Admirado também com a revelação, Go pede que ele reparta o tofu com quantas pessoas ele puder, a fim de acabar com a fome delas também. O soldado oferece sua espada ao protagonista: “[...] por piedade a um simples animal, você me oferece um presente sem pedir nada em troca. Aceite então minha espada, pois a partir de hoje eu não matarei uma só criatura, seja por fome ou por raiva” (FRAGOSO, 2008, p. 63).

Salva, a Tartaruga volta a cumprir a sua função de “auxiliar sobrenatural”, observando que Go quase solucionou todo o enigma:

**Tartaruga**

Veja como são as coisas... Eu nunca poderia imaginar que eu faria parte da solução do enigma...

**Go**

Enigma? Que enigma?

**Tartaruga**

Você já se esqueceu, Go? O enigma para encontrar a cerejeira: apenas a sinceridade a reconhecerá, somente a sagacidade irá trazê-la com vida, a piedade dará o instrumento, mas será a coragem que vencerá o inverno.

**Go**

É mesmo! Eu dividi as frutas silvestres com o Macaco, e em troca ele me deu a cereja que estava entre as frutas.

**Tartaruga**

Sinceridade...

**Go**

Quando eu salvei o Louva-a-Deus do incêndio na floresta eu fui esperto o bastante para usar a vara oca de bambu para respirar debaixo d'água e atravessar o rio...

**Tartaruga**

Sagacidade...

**Go**

E agora eu troquei a sua vida por um pedaço de tofu velho, que na verdade era um tofu mágico que acaba com qualquer fome.

**Tartaruga**

Piedade...

**Go**

Mas e agora? O que eu preciso fazer de corajoso para vencer o inverno? Você teria alguma outra dica, Tartaruga?

**Tartaruga**

Desculpe, mas a única coisa que eu sei é que se existe uma dica, ela já foi dita a você. Continue a sua caminhada e você encontrará as respostas... (FRAGOSO, 2009, p. 63, grifo do autor)

Embora Go esteja retornando, há uma parte do enigma que ainda não foi resolvida pelo protagonista, e que ele vai ter que descobrir para poder salvar o reino. Go confirma com a Tartaruga que a cerejeira que ele está procurando no alto da montanha é a mesma que fica no jardim do seu pai, e ela lembra ao jovem que ele tem uma cerejeira pronta para ser plantada no seu bolso. Assim, Go, que já está perto do jardim, parte para tentar consertar tudo o que foi quebrado.

#### 4. O retorno

Afirma Campbell (2002, p. 195) sobre o retorno do herói: “Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com seu troféu transmutador da vida”. Em *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, não temos um retorno como o previsto nos estudos de Campbell. Go, o protagonista, retorna transformado, mas ainda não cumpriu a totalidade de sua jornada, pois ainda não salvou o reino do inverno, encontrando uma nova cerejeira, passo fundamental para que a primavera entrasse novamente no ciclo das estações.

Fragoso não observou os passos previstos por Campbell em seus estudos para o retorno do herói. Tal retorno, na peça, é o fechamento de toda a história, pois conforme observamos na análise das aventuras vividas pelo príncipe, só falta um detalhe, um ponto chave na narrativa para que Go devolva ao reino a regularidade das estações e, portanto, reestabeleça à vida a ordem que lhe é peculiar.

No jardim do palácio, o imperador, desesperançado, lamenta o fim que parece iminente: “Não tem mais jeito... Fiz tudo o que podia para reverter esta situação, mas de nada adiantou: meu filho não está aqui e o inverno destruiu todo o império... É o fim de uma era... Uma pena terminar desta forma...” (FRAGOSO, 2008, p. 68). É o momento em que Go, para a surpresa de seu pai, retorna, explicando que estivera fora procurando uma nova cerejeira, já que havia matado a única que existia por aquelas regiões. O imperador acolhe de braços abertos o filho, entendendo a imaturidade de outrora, mas o recebe numa perspectiva desanimadora, já que o reino está condenado a viver um inverno sem fim. É então que Go apresenta a novidade:

**Go**

Mas pai, não precisamos acabar deste jeito. Eu achei outra cerejeira!

**Imperador**

Achou? E onde ela está? Vamos, me mostre!

(Go tira da bolsa a cereja dada pelo Macaco)

**Imperador**

Mas é só uma semente!

**Go**

Vamos plantar esta semente, pai, e logo ela vai se tornar uma nova cerejeira.

Precisamos acreditar!

**Imperador**

Sim, filho, precisamos acreditar! Plantemos esta semente e logo uma nova cerejeira vai nascer...

(Go e o imperador plantam a cereja junto da cerejeira, mas nada acontece).

(FRAGOSO, 2008, p. 64, grifo do autor)

Nada acontece e as expectativas do imperador e de seu filho estão a um passo de se frustrarem. As lamentações do protagonista não são poucas, afinal ele passou por todas as experiências que a Tartaruga, em sua função de auxiliar sobrenatural, previu, passou pelas provas, sofreu transformações internas e no momento de a narrativa se fechar com o nascimento da nova cerejeira, ele não acontece:

**Go**

Eu não entendo... Depois de tudo o que passei, tudo o que vivi, deveria funcionar... deveria funcionar!

**Imperador**

Tudo bem, meu filho... Tudo bem... Eu continuo tendo muito orgulho de você, pois a criança mimada e irresponsável que saiu deste palácio deu lugar a um jovem com tantas qualidades que é digno de ser chamado de filho do imperador. O que for que aconteça no futuro... Eu já estou muito feliz por ver o quanto você cresceu...

**Go**

Não, eu não desperdicei tanto tempo para nada! E tudo o que eu aprendi? E as histórias que eu ouvi? Foi tudo à toa? Foi tudo em vão? Não... Eu não posso acreditar, eu não vou acreditar... Eu retirei de mim todos os preconceitos, todas as falsas verdades... Eu me esvaziei dos conceitos antigos... Eu me esvaziei...

**Imperador**

Vamos embora, filho... Não vale a pena... (FRAGOSO, 2008, p. 64, grifo do autor)

O imperador reconhece o crescimento do filho, que abandonou o palácio mimado e retornou um jovem com diversas qualidades, um sinal de que Go, na sua jornada, se entregou às aventuras a ponto de modificar seu modo de pensar e agir. O jovem também reconhece, no fragmento transcrito, o crescimento que nele se operou: dá-se conta do processo de transformação vivido. Ou seja, Go, depois das aventuras vividas, não é mais o mesmo.

Cumprindo a jornada do herói, ele se transforma, se modifica. Refletindo sobre suas falas, Go compreende a situação vivida:

**Go**

Espere um pouco... Esvaziar-se das coisas antigas... Retirar o antigo... Retirar o velho... Esvaziar o velho...

**Imperador**

Vamos logo, Go! Logo vai começar a nevar e ficaremos presos aqui.

**Go**

Preso... Velho... Entendi!!! Entendi!!!

**Imperador**

Entendeu o que, meu filho?

**Go**

Esvaziar o chá velho para desfrutar do chá novo! Era isto que Kame queria me dizer! Finalmente entendi! A Tartaruga tinha razão! A dica já tinha sido dada! Jogar fora o chá velho para poder saborear o chá novo!

**Imperador**

Chá? Que estória de chá é esta? Você quer tomar chá agora?

**Go:**

Não, pai, eu quero consertar tudo isto de uma vez por todas!

(Go pega a espada e se dirige para a cerejeira)

**Imperador**

Não faça, filho! Esta cerejeira, mesmo estando quase morta, é a única coisa que temos! Sem ela... (FRAGOSO, 2008, p. 65, grifo do autor)

E, assim, Go recupera um ensinamento do jardineiro Kame: o protagonista reconheceu como deveria aplicar o ensinamento do sábio, pois quer cortar a cerejeira antiga, quase morta pela sua atitude inconsequente. Frente ao desejo do filho, o imperador se impõe, e é neste momento que temos a dimensão da grandeza do crescimento de Go e de sua certeza quanto ao que deve ser feito:

**Go**

Pai, eu viajei por todo o seu império. Aprendi muito, conheci histórias fantásticas e vivi outras tantas até chegar aqui, e acredite: eu sei exatamente o que fazer para trazer a primavera de volta. Eu procurei as respostas para isto desde o primeiro passo que dei. Eu realmente quero consertar as coisas erradas que fiz. É a minha natureza fazer meu próprio destino. Além disto, este é o meio que a primavera encontrou para voltar, por mais incrível que isto possa parecer. Eu não vou desperdiçar esta chance, principalmente porque seria como desperdiçar o resto de minha vida. E eu não sou nenhum idiota para fazer este tipo de coisa, pelo contrário, eu sei exatamente o que eu sou.

**Imperador**

E o que você é, meu filho?

**Go**

Eu sou aquele que, diante das coisas antigas, traz um jeito diferente de ver e fazer coisas novas. Agora eu te pergunto, pai: você confia em mim para salvar o

seu reino? Olhe dentro dos meus olhos e responda com sinceridade: Você confia em mim?

**Imperador**

Sempre confiei, meu filho. Você é o meu maior tesouro, sempre foi e eu nunca enxerguei. Faça o que deve ser feito! Salve o nosso povo!

(Go se aproxima da cerejeira e levanta a espada)

**Go**

Que o velho dê lugar ao novo! (Go dá um golpe preciso que corta a cerejeira velha. Logo surge a cerejeira nova e logo depois diversas outras cerejeiras. Go corre para abraçar o imperador). (FRAGOSO, 2008, p. 65, grifo do autor)

Nesse momento, a jornada de Go se finda, e só então surge o herói, cuja trajetória conhecemos no decorrer do texto, e que retomamos no decorrer desta análise. Tomamos ciência, no último fragmento transcrito, da totalidade de sua índole, de seu caráter, e presenciamos a sua ação heroica. Cortando a cerejeira velha, as novas cerejeiras brotam e, com isso, o inverno acaba: a primavera se instaura no reino, sua jornada se completa e, de protagonista da história, o jovem príncipe passa a herói.

No reino do imperador, tal data ficou conhecida como Festa das Cerejeiras, e ficou decretado que, daquele dia em diante, nenhuma árvore daquela espécie poderia ser cortada em nome do progresso ou por qualquer outro motivo. A história se encerra com a fala do narrador, que traz um fechamento para a narrativa dramática, apontando o futuro dos personagens. Essa fala aponta também a forma como a trajetória de Go e a cultura que envolve as personagens e os acontecimentos da narrativa chegaram (ou teriam chegado) até os leitores da atualidade:

**Narrador**

Pouco tempo depois ele [Go] se tornou o novo imperador, e seu Império ficou conhecido como o que mais respeitava as plantas e animais. Com o tempo, ele teve filhos e netos, e a todos ele contava as histórias que aprendeu em suas viagens. Falava com carinho do Macaco, do Louva-a-Deus, do Urso, da Águia e da Toupeira. Sobre a Tartaruga ele não só falava como a mostrava também durante o tempo em que ela esteve com eles. Com o tempo, alguns se transformaram em símbolos de sabedoria, força ou inteligência. Outros serviram de inspiração para estilos de luta ou passos de dança, e outros ainda inspiraram personagens para outras histórias, seja pelo nome que tinham ou pelas suas características. Quanto a Kame e Hatsuo, coisas boas também estavam esperando por eles durante o tempo que viveram junto de Go. Kame se tornou o mestre de seus filhos e dos primeiros netos até finalmente fazer parte do jardim imperial, e Hatsuo foi o guardião particular do imperador Go, e durante este tempo nunca precisou matar nenhum bicho ou pessoa, nem por fome ou por raiva.

Quanto à história do pequeno Go, ela foi se transformando ao longo de muitas gerações em lenda, depois mito e finalmente fábula. Alguns dizem que muita coisa não aconteceu e outros chegam a dizer que esta história foi inventada por

alguém, mas a verdade é que até hoje existe a “Festa das Cerejeiras” em alguns lugares durante a chegada da primavera (FRAGOSO, 2008, p. 66, grifo do autor).

Go, o herói de *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, depois de cumprir sua jornada, voltar a palácio e salvar o reino, sagrando-se herói, tem condições de assumir o lugar do pai no Império e de administrá-lo de acordo com seus conhecimentos e experiências. O novo imperador é coerente com as aventuras que viveu ao se tornar chefe do Império conhecido como o que mais respeitava as plantas e os animais. A confiança depositada em Kame, seu mentor, fez com que o jardineiro fosse o mestre dos filhos de Go e Hatsuo seu guarda particular.

A história de Go teve força para se tornar lenda e depois fábula, conforme observamos no fragmento transcrito. No encerramento da narração, temos a revelação de um recurso inventivo utilizado por Fragoso:

#### **Narrador**

Durante esta festa, as cerejeiras mais velhas contam para as mais novas a estória de Go e seus amigos. Então, se você estiver perto de uma cerejeira, trate-a com muito carinho e preste muita atenção, pois você poderá escutar toda a estória, do jeitinho que aconteceu. Você duvida? Ora, quem você acha que está falando com você? (O narrador solta uma agradável gargalhada. Fim de espetáculo). (FRAGOSO, 2008, p. 66, grifo do autor)

A sugestão do autor para a narração do espetáculo é que ela aconteça por uma cerejeira, e que esse recurso seja revelado somente nos segundos finais do espetáculo. A narração, geralmente gravada anteriormente, pode ser um recurso enfadonho ou mesmo sem criatividade dentro da construção de um espetáculo teatral. Fragoso, na ideia que propõe em seu texto, não lida com a obviedade deste recurso, ao propor que toda a história seja narrada por uma cerejeira. Esse recurso, ao ser revelado no texto escrito, nos causa surpresa, e em uma possível montagem do texto certamente também causará.

## **5. Considerações finais: nossas concepções e a interface realizada**

A proposição de uma análise que vincule a esfera do discurso literário a uma teoria que o ilumine a partir de determinado enfoque não representa, necessariamente, novidade nos estudos da contemporaneidade. Entretanto, consideramos que colocar em interface um texto dramático atual dirigido ao público juvenil com os estudos desenvolvidos por Joseph Campbell

contribui de modo singular para o aprimoramento e a expansão de conhecimentos, uma vez que ratifica e consolida proposições já formalizadas e padronizadas.

Por meio do percurso realizado com este estudo – em que entremeamos considerações teóricas e materialidade literária – demonstramos quais são os principais elementos e fases da aventura do herói utilizadas na construção da peça dramática *A última cerejeira (uma fábula zen budista)*, de Abel Frago. Para tanto, foram apresentados aspectos da saga do herói que correspondem à construção da peça, através de uma atitude analógica e de paralelismos, envolvendo enredo e outras unidades dramatúrgicas.

Além disso, por meio das comparações e reflexões propostas, pudemos perceber que os aspectos e elementos previstos por Campbell (2002) para a construção do herói são pertinentemente aplicáveis ao personagem principal do texto escolhido para compor o *corpus* do estudo: colocando o protagonista na trilha do herói, o autor soube também construí-lo com os diversos aspectos que envolvem a sua caracterização e que, em última instância, tornam a obra tão apropriada para a leitura de um jovem leitor.

Go, protagonista da narrativa, abandona sua posição confortável de filho mimado do imperador e é levado, voluntariamente, ao limiar da aventura que o converte em herói. As forças desconhecidas e pequenas batalhas com que se defronta o fazem penetrar, de certa forma, em um mundo de novas possibilidades, que permitem o surgimento da coragem, da valentia, da notabilidade, com o auxílio de algumas ajudas mágicas, conforme previsto por Campbell (2002). O retorno e a recompensa acontecem como o coroar da aventura vivenciada, uma vez que as forças que atuaram durante a jornada assentiram para a expansão de sua consciência, para sua iluminação, transfiguração, libertação, características essas que são também transferidas para o novo mundo que surge com a primavera, advinda do nascimento da nova cerejeira.

A interface realizada demonstra que as contribuições compiladas em *O herói de mil faces* não se distanciam de uma concepção contemporânea: o sujeito, movido pela autodeterminação e pela busca de soluções, age e penetra em novos mundos em busca de respostas e explicações para uma realidade de não raros conflitos e questionamentos, envolvidos por um universo atemporal de símbolos e signos: qualquer que seja o campo de interesse das atividades do homem, processos de criação estão em permanente atitude de renovação para o mundo, como o que é representado pela saga do herói.

A análise da trajetória do herói em *A última cerejeira* nos auxilia a inferir a significância e o valor de variadas imagens e analogias relacionadas à vida contemporânea e, de certa forma, a peculiaridade do humano que vive em cada leitor no que tange, por um lado, aos seus desejos, anseios e conhecimentos e, por outro, às suas dúvidas, receios, inquietações e efemeridades. Trata-se de desvelar verdades para, por meio do texto dramático, inserir o leitor em um mundo de descobertas, reconstruções e emancipações.

## Referências

BIEDERMANN, Hans. *Dicionário ilustrado de símbolos*. Trad. Glória Paschoal de Camargo. São Paulo: Melhoramentos, 1993.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 2009.

\_\_\_\_\_. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 2002.

FRAGOSO, Abel, A última cerejeira (uma fábula zen budista). *Revista CBTIJ de Teatro*. Rio de Janeiro: Centro Brasileiro de Teatro para a Infância e Juventude (CBTIJ), p. 36-67, 2009.

## Cristiano Oldoni

---

Mestrando em Letras pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Especialista em Leitura, Análise, Produção e Reescritura Textual pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI). Professor da rede estadual de ensino do Rio Grande do Sul. cristianooldoni@gmail.com

## Fabiano Tadeu Grazioli

---

Mestre em Letras (Estudos Literários) pela PPGL da Universidade de Passo Fundo (UPF). Professor da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI), Campus de Erechim e da Faculdade Anglicana de Erechim (FAE). Coordenador editorial de Literatura Infantojuvenil da Habilis Press Editora. Diretor de Teatro. tadeugraz@yahoo.com.br

## Rosemar Eurico Coenga

---

Doutor em Teoria Literária e Literaturas pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Docente do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Cândido Rondon (UNIRONDON). rcoenga@gmail.com

*Recebido em 30 de janeiro de 2014.*

*Aceito em 30 de maio de 2014.*