

5 Conclusão

Uma das razões porque escrevo é para descobrir como termina a história.

José Eduardo Agualusa.

Escrever é fácil: você começa com uma letra maiúscula e termina com um ponto final. No meio você coloca idéias.

Pablo Neruda

Minha única musa é o prazo de entrega.

Luis Fernando Verissimo

Chegamos ao final, ao ponto em que se avalia se a jornada valeu a pena. Passamos pelos resultados teóricos e sua aplicação, em certa medida, nas pesquisas de campo realizadas. Diante do nosso problema-mãe, o baixo desempenho dos alunos na leitura, buscamos testar nossas hipóteses para ter uma noção das possibilidades e limitações do RPG para contribuir para a solução dessa grave problemática nacional. De forma dialógica, os resultados foram, ao mesmo tempo em que não foram, animadores.

Confirmou-se que dividir a turma de alunos em grupos menores, cada um com um mestre, é uma boa estratégia para a TNI. Os mestres de grupo são então coordenados e apoiados por um mestre-coordenador e mestres-auxiliares. Esse método permite uma maior participação de todos os interatores, reforçando o lúdico ao mesmo tempo em que facilita a assimilação de conteúdos. O grande senão é, justamente, a necessidade de mestres-auxiliares para que essa estratégia possa ser implementada. Porém, quando há um grupo de alunos dispostos a exercerem o papel de mestres-auxiliares, a atividade torna-se muito rica, mobilizando criações e leituras de diversos alunos, numa vivência de dinamismo criativo muito interessante. Conforme foi colocado por Robin Law, quando as sessões de RPG funcionam bem, elas são realmente ótimas!

A importância da atuação dos mestres de jogo ficou evidente nos casos do Colégio Vicente Januzzi e do INES. No segundo caso, a barreira de linguagem não conseguiu ser efetivamente contornada pelas interpretações devido à ausência de um mestre de jogo fluente em Libras. No Colégio Vicente Januzzi, os alunos-

¹ Frases retiradas do livro “O livro entre aspas” da Editora Casa da palavra.

mestres mais inseguros tiveram alunos-jogadores mais relutantes e que faltavam com mais frequência. Sua produção de metajogo grupal foi mais baixa. Conforme foram adquirindo confiança e habilidade, seus jogadores participaram mais.

A preparação do Mestre de Jogo é vital para o sucesso da atividade, o que demanda o esforço para pesquisar e descrever “técnicas para uma boa *mestragem*”, como as descritas por Robin Law em seu livro. Este é um capítulo importante de qualquer livro básico de regras de RPG e mais ainda numa proposta didática. Os três mestres de jogo com qualificação alta obtiveram uma ótima produção de seus grupos “normais” e uma produção acima do esperado do grupo de “alunos problemáticos”. Mesmo o mestre de jogo mediano conseguiu uma produção boa de seu grupo. Este quesito pareceu influenciar menos na produção individual obrigatória, pois mesmos alunos que participaram como jogadores de grupos com mestres mais despreparados, com menos metajogo, conseguiram produzir um material excelente para os parâmetros definidos.

Foi curioso observar que o público feminino, normalmente pouco presente no universo do RPG, não somente assimilou bem a proposta como em sua maioria produziu bastante e com entusiasmo. Observa-se então a importância da apresentação e das comunidades de leitores. Uma forma narrativa com a qual elas não se relacionavam em seu ambiente normal, foi abraçada com entusiasmo no ambiente escolar.

Seria possível facilitar o trabalho dos mestres de jogo? Diante das dificuldades iniciais dos alunos-mestres com os alunos-jogadores, creio ser interessante a utilização de um livro-jogo antes das sessões de RPG, distribuído aos alunos para leitura em sala de aula ou em casa, para que os alunos-jogadores tenham um contato prévio com as histórias interativas antes de chegar ao RPG, tornando o trabalho dos mestres de grupo menos difícil. A alternativa do livro-jogo também pode facilitar a implantação de TNI quando o número de mestres de RPG é limitado diante do número de alunos da turma, com uma parte dos alunos vivenciando a TNI enquanto a outra lê o livro-jogo. Numa situação limite em que não há mestres de RPG disponíveis, os livros-jogos podem ser uma forma de apresentar um nível de interação mais explícita entre leitor e livro para os alunos, mesmo que ainda abaixo da interatividade presente na TNI.

A comparação entre os resultados obtidos na pesquisa de campo realizada no ambiente escolar com a realizada com voluntários permitiu uma reflexão importante: o poder mobilizador para a escrita do RPG que pareceu funcionar tão bem no Colégio Vicente Januzzi mostrou-se limitado diante do grupo de voluntários para as atividades fora do ambiente educacional. Em um dos grupos os jogadores experientes apresentaram produção nula de metajogo, em outro a experiência ou in experiência com o RPG não fez diferença. No caso da pesquisa com o *Brasil Barroco*, os jogadores que tinham maior interesse pela história e cultura do Brasil apresentaram uma produção de metajogo bem maior que os demais, independentemente de relação prévia ou não com o RPG. Isto parece indicar que o poder mobilizador de escrita do RPG expresso metajogo tem sérias limitações.

No caso do Colégio Vicente Januzzi a mobilização de escrita trazida pela atividade de RPG foi maior, como indicado pela produção de metajogo realizada do que entre os grupos voluntários. Por que? A in experiência com RPG da grande maioria dos alunos teria feito com que eles se motivassem simplesmente pela novidade da experiência? Eu não creio a menos que isso se some a uma suposta “empolgação da juventude”, pois no caso do Brasil Barroco esse fator não teve peso. Uma resposta pode ser a de que o cenário, *Capitães da Areia*, tenha tido maior proximidade com o imaginário dos alunos-jogadores em geral, facilitando sua compreensão, intervenções e atraindo seu interesse. Uma ambientação em que foi possível para eles realizar algumas de suas “fantasias pré-existentes”. Um clássico que “funcionou” para eles como tal, estabelecendo uma relação pessoal com a leitura feita, mesmo que via RPG, segundo o pensamento de Ítalo Calvino. O mesmo não se teria dado com a maioria dos jogadores de Brasil Barroco, visto que aqueles que se apaixonaram mais pela ambientação produziram um metajogo mais rico. O poder motivador da TNI teria então um alcance limitado diante de ambientações as quais os alunos sejam indiferentes.

As diversas interações de uma sessão de RPG podem transformar os jogadores numa comunidade em que certas práticas de leitura são valorizadas e ganham um uso social, mas, para que isso aconteça, elas *têm que ser valorizadas* pelos membros do grupo. A capacitação dos mestres e os interesses dos jogadores pela ambientação escolhida, portanto, tornam-se muito importantes. Assim, apesar da oportunidade apresentada pela interatividade, uma esfera individual estética

tem de se somar às esferas tecnológica, social e mercadológica, para que o indivíduo opte pela co-criação, “interativizando” sua relação com a narrativa apresentada.

Por outro lado, a produção individual obrigatória foi de nível alto ou médio mesmo quando o metajogo do grupo do qual o aluno participou foi baixo. Este fato parece indicar que o poder facilitador de escrita do RPG dialoga com, mas tem força independente do poder mobilizador. O poder de mimese do RPG de tornar “real” uma ambientação, similar a propriedade de *mimesis* da literatura postulada por Barthes, aparentemente facilita a apreensão das questões e contexto da obra, dos eventos transcorridos nas situações-chave de enredo, estimula a criatividade e auxilia na articulação das leituras necessárias para a escrita. Pode então facilitar uma crítica, uma escrita *a partir de*, mas não reforça o poder mobilizador de uma produção voluntária.

Essas ponderações têm efeito direto sobre o método TNI, principalmente em sua fase de pré-sessão, pois indicam que o educador não deve esperar que o RPG em si torne uma determinada obra (ambientação) atraente para seus alunos, despertando automaticamente seu prazer de leitura e mobilizando-os para o metajogo. O poder mimético facilitador pode auxiliar muito se o cenário escolhido for um com o qual os alunos possam estabelecer uma relação de gosto e interesse e viabilizar uma produção escrita. Mas, não necessariamente levará a um prazer de leitura e/ou uma produção escrita voluntária.

Continuando com a experiência de campo do Colégio Vicente Januzzi, que considero a principal por trabalhar com alunos do Ensino Médio, apesar do bom desempenho deles na produção escrita, os resultados não foram tão animadores com relação à leitura da obra *Capitães da Areia*. Pois, excetuando os mestres, os alunos em sua grande maioria não demonstraram interesse em ler o livro de Jorge Amado. Apesar de terem gostado da atividade e terem escrito a partir da narrativa vivenciada através de suas personagens, não foram ao livro *Capitães da Areia*. Por que? Creio que a resposta está na necessidade de leitura apontada por Andréa Pavão em sua palestra no I Simpósio de RPG & Educação. Os mestres leram a obra literária porque precisavam lê-la para se sair melhor no seu papel. Alguns deles comentavam comigo a leitura durante o curso e as sessões com os alunos, outros reclamaram que só havia dois exemplares disponíveis da obra na biblioteca

da escola. O professor João Baptista observou em entrevista que uma das alunas havia comentado com ele que, após o término das atividades de RPG, havia encontrado o livro na casa de uma pessoa e o tinha pegado emprestado para ler. Outra aluna comentou comigo informalmente durante as sessões de jogo que tinha começado a ler o livro na biblioteca do Januzzi porque “queria saber o destino de Dora”. Porém, os alunos-jogadores não precisavam ler o livro Capitães da Areia para interpretar suas personagens e vencer os desafios apresentados nas tramas costuradas pelos alunos-mestres. Para esses fins, bastaram-lhes as leituras que trouxeram de outras referências e as realizadas durante as sessões em si. Como não precisavam ler e não tiveram o desejo de ler o romance despertado durante as sessões de TNI, não a leram.

Sendo esse realmente o caso, se entre os objetivos da atividade de TNI estiver o estímulo a leitura da obra literária, este deve ser trabalhado de alguma outra forma. Um fator que parece ter pesado negativamente foi a indisponibilidade do livro, com poucos exemplares na biblioteca. Tentar deixar o livro mais disponível para os alunos talvez ajude.

Diante desse desapontamento com a capacidade da TNI de estimular a leitura literária, há também reflexões encorajadoras ao fim dessa jornada. Os resultados dos dados coletados nas pesquisas de campo parecem indicar a viabilidade da utilização do RPG através do método TNI para incrementar uma produção escrita por parte dos alunos. Os resultados nesse sentido no Colégio Vicente Januzzi foram ótimos, uma vez que a aprovação dos alunos da atividade e a produção escrita realizada foram ambas acima do esperado, mas esta é uma amostragem por demais pequena para permitir afirmações categóricas. Pode sim, levantar questões, técnicas e hipóteses para pesquisas de alcance mais amplo.

O RPG pôde ser utilizado como atividade obrigatória “para nota” com uma turma de trinta alunos em ambiente escolar, durante tempos de aula. E sob estas condições saiu-se melhor que a atividade de RPG voluntária em ambiente doméstico. Possivelmente pelos motivos de entrosamento dos jogadores com a ambientação vivenciada que foi maior no primeiro caso. Esse resultado parece corroborar os pressupostos do enfoque barthesiano para a pedagogia e a pesquisa, pois, em ambos os casos, o desejo dos participantes teve ser levado em consideração para que se chegue a um bom desempenho. Desejo esse que deve ser

balizado por um rigor metodológico, uma vontade de lucidez, para que tenhamos uma produção criativa crítica. A balança barthesiana entre desejo e lucidez pode ser um enfoque para trabalhar o *prazer pela leitura* com a necessária *capacitação para a leitura*, unindo dialógicamente o intransitivo e o transitivo do *ler* num jogo complexo que permite a entrada do RPG via TNI como atividade obrigatória para ser mais um recurso didático a disposição de educadores em nosso país, como uma possível interface para apresentar a literatura aos alunos na esperança que entre um clássico e um docente se construa uma história de amor.

Dentro de sua proposta de viabilizar uma produção escrita dos alunos do Ensino Médio de um colégio público, articulando leituras a partir de uma obra literária, a pesquisa foi bem sucedida e a TNI mostrou-se, pelo menos no caso em questão, um método confiável para auxiliar no desenvolvimento da capacidade de leitura. Capacitação essa que é vital para o exercício da cidadania, para o “empoderamento” dos cidadãos diante das elites que usam leitura e escrita como forma de dominação. Lembremos que a leitura mais refinada também mobiliza a tolerância ao trabalhar a relação com outras leituras, conforma destaca Eliana Yunes. O desenvolvimento da tolerância nos alunos é vital para a cidadania em nosso Estado democrático onde o respeito à pluralidade, seja ela política, religiosa, de opção sexual, dentre outras, é condição *sine qua non*. Por fim, a capacitação para a leitura se torna ainda mais crucial ainda se aceitarmos que se os limites de nosso mundo são os limites de nossa linguagem, ler é mais do que ampliar esses limites – é poder saborear os saberes que amealhamos em nossos mundos.

E o prazer de ler? Curiosa a insistência nesse ponto: por que não se fala tanto em despertar o prazer para a matemática ou a física? Será o prazer de ler considerado inato à humanidade, bastando o encontro certo? No sentido amplo de leitura até agora utilizado, creio ser praticamente impossível que alguém não tenha “prazer de ler”. Os alunos, jogadores e mestres, liam histórias em quadrinhos e romances, liam também, nesse sentido, filmes e videogames, pelas escritas que produziram nota-se que também faziam leituras da cidade em que vivem.

Mas, se o sentido de ler aqui é o de ler a obra literária, a coisa muda de figura. A grande maioria dos alunos declarou ter gostado de “ler” *Capitães da Areia* pela narrativa do RPG. É uma adaptação talvez com controvérsias similares a das adaptações de livros para filmes ou mini-séries de televisão. Se o objetivo é demonstrar para os alunos o tema da obra, suas principais questões, eventos e personagens, a adaptação desta para o RPG mostrou-se uma alternativa de bons resultados. É uma forma da escola apresentar os clássicos, que devem estar disponibilizados na biblioteca, para os alunos para que eles possam se interessar por lê-los e descobrir o seu. Se a escola tem a obrigação de fazê-los ler obras canônicas de sua tradição cultural como parte integrante de sua formação e educação, o RPG pode ser um elemento facilitador para sua assimilação em sessões anteriores ou posteriores à leitura. Mas, se a meta é que pelo RPG o aluno “descubra o prazer de ler os clássicos” essa me parece ser uma responsabilidade pesada demais para a TNI. Esta pode ajudar a desmistificar livros grandes, ajudar a lidar com textos antigos, compartilhar o prazer do educador que lê, mas, lembrando de Daniel Pennac, não se pode forçar a amar ou a ler.

Desdobramentos da pesquisa

Antevejo dois possíveis desdobramentos desta pesquisa. O primeiro já começou: a qualificação de professores de Ensino Médio da rede pública no método TNI. O segundo é realizar novas pesquisas com os alunos para trabalhos transdisciplinares tendo a TNI como método e uma obra literária como linha mestra.

No primeiro desdobramento, lembremos que novos paradigmas de interatividade estão se formando e requerendo novas perspectivas educacionais. Pois, não é suficiente introduzir as novas tecnologias em sala de aula sem que o professor se prepare para usá-las dentro de uma lógica interativa. Caso contrário, as novas mídias simplesmente reproduzirão as práticas tradicionais de outro modo, “passando a limpo” sua atuação de uma mídia para outra. Um outro “modo de pensar” se faz preciso. É neste ambiente que a TNI oferece a sua contribuição para auxiliar os educadores a fazer a passagem de um paradigma analógico para um digital, de um modelo pedagógico diretivo para um relacional, para que as interfaces interativas das novas tecnologias digitais possam ser utilizadas em todo seu potencial.

A TNI propõe um nível mais evidente de interatividade na relação do leitor com a obra, despertando a competência e o gosto pela leitura e escrita como um processo que se dá sobre diferentes suportes. No processo de formação de uma leitura e escrita críticas, o professor questiona o modelo pedagógico no qual trabalha. O suporte impresso é familiar ao educador, com forte presença no paradigma analógico, ao trazer um nível mais evidente de interatividade para este suporte, prepara-se o caminho para a mudança para um paradigma digital e um modelo pedagógico atualizado.

Procurarei enfatizar a idéia de interatividade como uma relação dialógica entre sujeitos que pressupõe autonomia, imprevisibilidade e criatividade de respostas, gerando um ambiente propício para o questionamento e a refiguração da realidade e, por conseguinte, para a responsabilidade autoral e ética.

A qualificação de professores voluntários do Colégio Estadual Vicente Januzzi já começou em março de 2008 com aulas teóricas que serão seguidas de aulas práticas e acompanhamento dos projetos desenvolvidos pelos professores para suas turmas individualmente ou em grupo, de formas disciplinar, interdisciplinar ou transdisciplinar. Este projeto conta com o apoio da FAPERJ.

Maiores detalhes sobre o esquema de aulas previsto podem ser encontrados no Anexo 6 desta tese.

Em relação ao segundo desdobramento, no capítulo 3 eu propus a literatura como um ambiente, um espaço fecundo para propostas transdisciplinares dentro da epistemologia da complexidade, trazendo consigo as forças da *mathesis*, *mímesis*, construção consensual e leitura crítica. A TNI pode associar à literatura a interatividade, harmônica com o pensamento complexo, facilitando a realização de propostas de trabalho inter e transdisciplinares. Isso implicaria um trabalho mais elaborado na fase pré-sessão, com professores de diferentes disciplinas, mas a qualidade de *mathesis* da literatura postulado por Barthes faz com que ela seja uma ótima linha mestra para integrar as diferentes matérias em questão. Uma vez que a TNI parece se valer de um poder mimético similar a *mímesis* na sua instância facilitadora de produção, parece ser provável que também possa compartilhar seu poder de *mathesis*, dependendo apenas de boa vontade e de um trabalho mais elaborado a partir do horizonte teórico postulado nessa tese.

Um passo importante para um trabalho transdisciplinar envolvendo TNI é buscar extrair princípios úteis da prática de RPG que permite uma atuação cooperativa na criação de uma história com vários protagonistas – uma harmonia conflituosa:

- Atenção ao outro: abrir os olhos e ver os desejos e motivações dos outros e buscar harmonizá-los com os seus.

- Respeito às regras do jogo: regras de simulação de ação, regras de sociabilidade e cortesia, regras éticas.

- Princípio cooperativo: criar uma história em que todos se divirtam, em que as personagens alcancem seus objetivos e avancem.

- 70% do sucesso está diretamente ligado ao empenho, preparação e atitude dos envolvidos, principalmente do Mestre.

Como já observei anteriormente, em seu livro “Ciência com Consciência”, Edgar Morin destaca que há conflitos ideológicos e pessoas entre cientistas e paradigmas não científicos por trás da ciência, mas o conhecimento científico progride porque: há respeito às regras do jogo: método científico, verificação e falseamento de teorias, rigor na verificação de dados; grande atividade crítica mútua; princípio cooperativo: consenso fundamental, progresso do conhecimento, avanço da ciência.

A democracia para Morin seria um sistema que não tem verdade, porque esta é a regra do jogo, como na ciência. A natureza da democracia seria uma aceitação de um conjunto de regras que permite aos conflitos de idéias serem produtivos. Seriam respeito às regras do jogo eleitoral, a atividade crítica mútua entre imprensa e governo e o princípio cooperativo do nacionalismo elementos fundamentais do vigor da democracia americana, apesar de seus conflitos e problemas de corrupção. O que faltaria a nossa?

Após as reflexões realizadas sobre as práticas de RPG a partir de uma perspectiva do pensamento complexo, proponho aqui alguns princípios que talvez possam contribuir para a obtenção de uma malha de tolerância entre as disciplinas e a conseqüente criação de um ambiente educacional transdisciplinar: o respeito às regras do jogo; o princípio cooperativo; a atenção ao outro em suas esferas prosaica e poética; ênfase na preparação e atitude dos envolvidos.

Uma derradeira ponderação. No último simpósio “Histórias Abertas”, realizado na PUC-Rio em 2005, sobre histórias interativas, o simpósio iniciou-se com uma apresentação de contadoras de histórias que nos presentearam com um saber poético. Depois, foram apresentados artigos científicos. Mas, faltou uma reflexão conjunta dos dois tipos de saberes. Faltou uma trans-sapiência no que se propôs a ser um simpósio transdisciplinar.

Sugiro então dar um passo dialógico entre a religação dos saberes e a transdisciplinaridade, dialógico porque os termos “disciplina” e “poesia” ainda parecem ser antagônicos, propondo um diálogo entre os saberes poético e prosaico dentro de um novelo de princípios organizadores. Uma transdisciplinaridade que inclua saberes não disciplinares, uma “**trans-sapiência**”.

Concluindo, retorno a questão que abriu este capítulo. Valeu a pena a jornada? Não será a TNI um esforço muito grande, tanto teórico como prático, para no final obter um retorno baixo da parte dos alunos. Dependente em demasia de um recurso ainda escasso: mestres capazes. Problema esse que é agravado quando se divide uma turma de trinta ou quarenta alunos em grupos de cinco à oito jogadores, o que automaticamente aumenta a demanda por esses já escassos mestres? Não terá a experiência realizada no Colégio Vicente Januzzi contado com circunstâncias excepcionalmente favoráveis e que dificilmente se repetirão, tais como um razoável número de alunos-mestres dispostos a colaborar e a escolha de uma obra literária que agradou aos alunos-jogadores? Essas observações são pertinentes e merecem uma reflexão.

Em relação a um possível baixo retorno das atividades de TNI realizadas no Januzzi que poderia ter sido obtido com menor esforço por outras estratégias didáticas, creio que a procedência da crítica é bem discutível. Os resultados obtidos foram os desejados pelo professor e a instituição em questão: que os alunos produzissem um material escrito articulando idéias e leituras de forma criativa. Mesmo quem antes nada produzia, conseguiu escrever. Resultado esse que outras estratégias empregadas anteriormente parecem não ter sido capazes de obter. O retorno então correspondeu em grande parte às expectativas.

As dificuldades com relação a quantidade e qualidade dos mestres de TNI, bem como a necessidade de critério e estudo para escolher um enredo adequado

para as atividades são pertinentes. Porém, devo lembrar que a TNI é apresentada aqui como mais um recurso à disposição dos professores para ser usada na formação de leitores e não como a panacéia que resolverá a questão da leitura no Brasil. Um problema tão grave quanto o do baixo desempenho na leitura dos brasileiros tem causas complexas e pede estratégias igualmente complexas para ser solucionado, não admitindo propostas salvacionistas baseadas em uma única interface ou ferramenta didática.

É importante observar que as pesquisas aqui realizadas constituíram um piloto a partir do qual outras poderão ser feitas utilizando o horizonte teórico desenvolvido, ou outro, e levando em consideração as limitações encontradas para a aplicação do RPG à educação em termos da sua instância mobilizadora e da necessidade de mestres capazes, bem como as potencialidades quando os recursos necessários para a atividade podem ser reunidos.

Por fim, a tese buscou espelhar uma propriedade que reconhece presente na literatura, dentre outras, que é a da provocação! Propriedade essa que tanto incomoda regimes autoritários e práticas empedernidas quando novas leituras estimulam releituras de si e do mundo.

Busquei provocar alunos-mestres a relerem o RPG como o conheciam, trazendo o pedagógico para a ludicidade e vislumbrando uma aplicação que desconheciam de suas competências como rpgistas. Da mesma forma, provoquei educadores a trazer o lúdico do RPG para suas práticas pedagógicas, para contemplarem mais um recurso para provocar seus alunos a sair de uma postura passiva e abraçar a criatividade. Os alunos-jogadores foram então provocados a rever seus preconceitos sobre RPG e tradicionalismo quanto a escola e a criarem, tanto espontaneamente quanto com objetividade.

Por fim, aos meus leitores fica a provocação de fazer da leitura mais do que um referendado, para que, concordando ou discordando, escrevam a *partir de*. Um convite à leitura, ao diálogo, à escritura.

- E morrer? Que é morrer? A Vida então acaba, como a gasolina do automóvel?
 - A vida muda-se de um ser para outro. Quando o ser já está muito velho escangalhado, a Vida acha que não vale mais a pena continuar lidando com ele e abandona-o. Vai movimentar um novo ser. A fada invisível diverte-se com isso.
- Pedrinho ficou muito impressionado. A fada invisível também morava dentro dele, e o empurrava para frente. Era quem o fazia ter fome e comer, ter sede e beber, ter sono e dormir, querer coisas e procurá-las. Mas um dia essa boa fada enjoar-se-ia dele. Por quê? Por que ele já estaria de cabelos brancos e sem os dentes naturais, e com reumatismo nas

juntas, e catacego e com a pele toda enrugada, e com o coração tão fraco que até subir a escadinha da varanda seria uma proeza. E então a fada torceria o nariz e enjoar-se-ia dele: - “Sabe que mais, Senhor Pedrinho? Você está um caco velho e eu não gosto disso. Vou procurar outro ente” – e abandona-lo-ia e ele então morreria.

Essa idéia entristeceu Pedrinho, porque a idéia que não entristece ninguém é bem outra: é a idéia de não morrer nunca, nunca...

Conversou a respeito com o saci.

- Ora, ora! – disse este – O que morre é o corpo só, a parte que em nós tem menos importância. A grande coisa que há em nós, e nos diferencia das pedras e dois paus podres, que é? A Vida. E essa não morre nunca – muda-se dum ser para outro. Tal qual a eletricidade. Quando a pequena bateria daquela lâmpada elétrica que você tem se descarrega, a bateria morre – mas morreu a eletricidade? Não. Apenas mudou-se. Saiu daquela bateria e foi para outra, ou foi para as nuvens, ou para onde quis. Assim como a eletricidade não morre, a Vida também não morre. A Vida é uma espécie de eletricidade.

- Mas eu não queria que fosse assim – lamentou Pedrinho – Tenho dó do meu corpo. Estas mãos, por exemplo, disse ele abrindo-as. Estou tão acostumado com elas...Desde pequenininho que estas mãos fazem tudo o que eu quero, e fico triste de lembrar que um dia vão ficar paradas, mortas...

- Pior do que perder as mãos é perder os olhos – disse o saci – Já reparou como é triste não ter olhos, ou tê-los e não ver nada? Feche os olhos bem fechados.

Pedrinho fechou-os bem fechados. O saci disse:

- Pois quando a fada invisível abandonar o seu corpo, Pedrinho, seus olhos vão ficar assim, cegos – como se não existissem. E nunca mais esses olhos, que hoje vêem tanta coisa, verão coisa nenhuma. Nunca mais, nunca mais...

Pedrinho sentiu uma tristeza tão grande que quase chorou – mas o saci deu uma grande risada.

- Bobo! O que nesses seus olhos enxerga, não são os olhos: é a fada invisível que há dentro de você. A fada é como o astrônomo no telescópio; e os olhos são como o telescópio do astrônomo. Qual é o mais importante: o telescópio ou o astrônomo?

- É o astrônomo – disse Pedrinho.

- Pois então alegre-se, porque o astrônomo não morre nunca. O telescópio é que se desarranja e quebra...

(O Saci – Monteiro Lobato)

E Deus limpará de seus olhos toda a lágrima; e não haverá mais morte, nem pranto, nem clamor, nem dor; porque já as primeiras coisas são passadas.

Apocalipse, 21:4