

Bichos da cidade

Heitor Ferraz Mello

Ilustrações Beá Meira

Temas abordados Vida urbana / Zoomorfismo maquinal / Fantasia



GUIA DE LEITURA PARA O PROFESSOR



2ª edição
36 páginas

O AUTOR Heitor Ferraz Mello nasceu na França. É poeta e mora há muito tempo em São Paulo, onde trabalha como professor, jornalista e editor. Quando era criança, descobriu o primeiro bicho da cidade, a girafa de ferro, que enxergou no pescoço do guindaste lá no meio das nuvens. Hoje, sempre que sai na rua, fica procurando algum bicho escondido na paisagem da grande selva de pedra.

A ILUSTRADORA Beá Meira nasceu em São Paulo e mora no Rio de Janeiro há alguns anos. É arquiteta e artista plástica. Muito observadora e criativa, ela sabe descobrir a forma das coisas. Quando sai de casa, leva a tiracolo um caderno de anotações, onde desenha tudo o que enxerga.

PARA QUE POESIA? POESIA PARA QUEM?

Em um mundo acelerado pela informação, a poesia para crianças, sem deixar de divertir, constitui valioso caminho de conhecimento e autoexpressão.

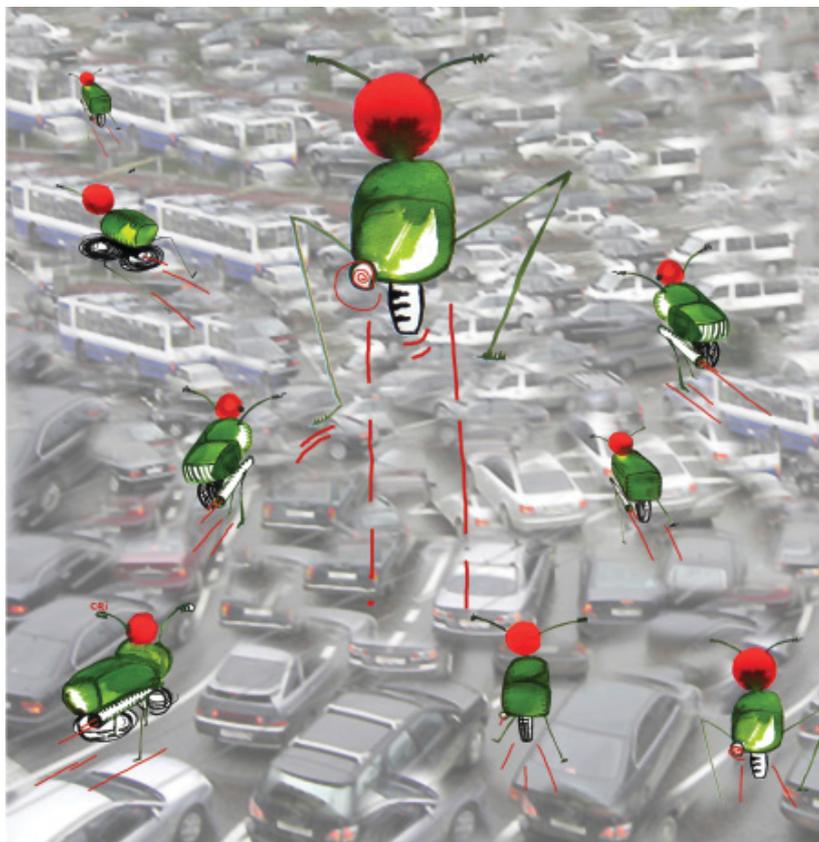
A descoberta dos recursos expressivos da linguagem é uma conquista importantíssima no processo de aquisição e desenvolvimento das capacidades verbais da criança. Ao longo desse processo, o contato com o texto poético constitui marco importante, na medida em que fornece ao leitor meios para decodificar as diferentes estratégias discursivas que povoam, desde sempre, seu mundo em expansão.

O papel desempenhado pelo texto poético em sala de aula liga-se ao fato de ele pôr a própria linguagem em questão, libertando-a dos automatismos. Por essa razão, uma poesia “para crianças” não cumprirá seu papel enquanto subestimar a inteligência do

leitor, recorrendo a noções simplistas, a banalizações de forma e conteúdo, a diminutivos pueris. Concorrendo com a velocidade do desenho animado, do vídeo e da internet, a poesia deve ser capaz de recuperar o sabor dos jogos e das brincadeiras, atentar para temas, experiências e sentimentos que compõem o universo cada vez mais heterogêneo do leitor mirim, estimulando-o a indagar, a criar e a refletir.

No século XVIII, o filósofo iluminista francês Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) protestou contra a visão da criança como adulto em miniatura. A infância, então, passou a ser considerada uma etapa essencial do *desenvolvimento*, da qual dependia a emergência do cidadão apto a participar plenamente da vida coletiva.

No mundo contemporâneo, a sociedade da informação e do mercado impõe a *adultização* precoce de meninos e meninas. Nesse contexto a poesia representa um espaço protegido em que é possível recuperar o sentido *lúdico* da experiência com a palavra, bem como fomentar uma abordagem alternativa à sua *instrumentalização*. Fruto de grande liberdade criativa, a poesia incrementa a potência fabuladora da criança. Mergulhando-a no frescor da língua, ela ajuda a formar leitores ativos, mais habilitados a enfrentar a prosa do mundo.



FORMAS E TEMAS

Bichos da cidade traz quinze poemas curtos, sem forma fixa, sobre curiosos animais, fruto da combinação entre realidade e fantasia: há uma betoneira-elefante, um celular-sapo e até um ônibus-dragão. O ponto de partida dos poemas é sempre a observação de algum objeto cotidiano, seja ele da esfera pública ou privada, de uso coletivo ou individual. Há veículos (helicóptero, fusca, betoneira, guindaste, avião, motos, ônibus), um eletrodoméstico (aspirador de pó), objetos de uso pessoal (roupas, guarda-chuva, celular, mochila, brinquedo) e elementos arquitetônicos (a parede de casa, um bueiro). A observação de cada um deles expõe suas semelhanças com animais, dotando-os de vida: de objetos inanimados, passam a seres animados, com hábitos e comportamentos característicos. A mesma combinação entre realismo e imaginação está presente nas ilustrações de Beá Meira, cuja técnica mistura fotografia (mostrando os objetos) e desenhos ou pinturas (representando os bichos).

Vemos então que a principal figura de linguagem do livro é a metáfora, base do zoomorfismo de máquinas e objetos recolhidos pelo poeta. O resultado é uma coletânea que lembra, pelo tema, o princípio da classificação e descrição das espécies, muito conhecido da Zoologia e da Botânica. O livro de Heitor Ferraz Mello evoca também os bestiários, livros comuns na Idade Média, com descrições ilustradas de determinados bichos. Nesses livros, eram ressaltados aspectos físicos e também de comportamento e caráter das espécies, que serviam para representar os vícios e virtudes das pessoas. Os bestiários tinham, assim, função moralizante.

Porém os procedimentos empregados por Mello e sua forma de abordar o tema afastam-se tanto da atitude científica quanto do julgamento moral. A curiosidade que move os poemas, repletos de indagações, expressa sobretudo o espanto e a surpresa do olhar infantil. É como se, ao olhar para as máquinas da cidade, o poeta brincasse de descobrir formas nas nuvens, imitando a imaginação das crianças, criando funções inusitadas para objetos banais, dando vida às máquinas.

A linguagem dos poemas é também muito próxima daquela do universo infantil, mas sem concessões, respeitando sempre a capacidade de criação e raciocínio dos pequenos. Escrevendo de forma simples, bem-humorada e inteligente, o autor de *Bichos da cidade* utiliza diversos recursos formais, como assonância,

aliteração, rimas e a repetição de versos e vocábulos. Um bom exemplo deste último recurso pode ser encontrado no poema “O céu de lavar roupas” (p. 13). A repetição dos “animais-roupa” (passarinhos-cueca, passarinhos-meia, passarinhos-calcinha, passarinhos-camiseta) girando no “céu” da máquina de lavar, “de um lado para o outro”, mimetiza o próprio movimento descrito, como se estivessem a passar diante de nossos olhos. Já no poema “É coaxo do celular?” (p. 25), as perguntas repetidas imitam a insistência e o aborrecimento do celular tocando sem parar. Em “Dragônibus” (p. 33), todas as estrofes possuem a mesma estrutura em dísticos (estrofe de dois versos) anafóricos, isto é, iniciados sempre pelo mesmo sujeito (“O dragão”), seguido de algum atributo do veículo. A repetição, aqui, acentua o aspecto assustador da máquina que povoa as ruas. Mas, mesmo quando trata da brutalidade da cidade, o poeta não perde o bom humor: “O dragão tem escapamento/ – Pó, pó, pó – no lugar do fiofó”.

MAIS DE PERTO

ZOOMORFISMO E ANIMISMO

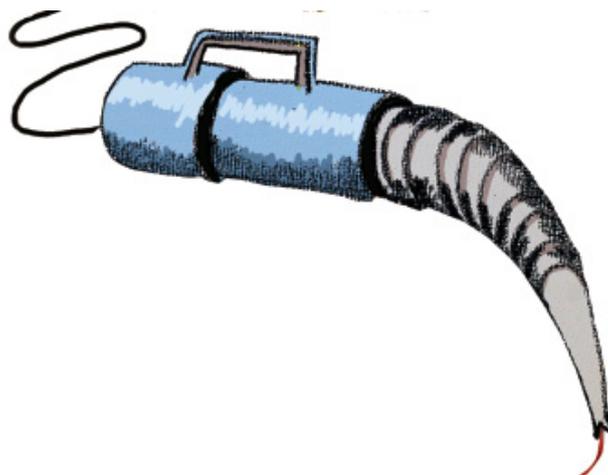
O principal aspecto temático do livro de Heitor Ferraz Mello e Beá Meira é, como vimos, o zoomorfismo dos objetos. O procedimento evoca o animismo, a crença de que entidades não humanas possuem alma, são povoadas por espíritos. O termo animismo vem de *anima* (alma ou vida, em latim) e foi consagrado pelo antropólogo inglês Sir Edward Burnett Tylor (1832-1917). Ele argumentava que o animismo seria a forma mais primitiva de religião. Sua concepção seria posteriormente considerada etnocêntrica, mas o termo continua a ser utilizado por estudiosos. De modo geral, a crença, que pode ser encontrada em diversas culturas e povos, refere-se sobretudo a animais, fenômenos e objetos do mundo natural, como pedras, plantas, vento etc. O animismo pode ser verificado também no modo como certas culturas atribuem vida a objetos manufaturados, de uso cotidiano ou cerimonial.

No campo da filosofia, o animismo é a visão de que todas as partes da matéria contêm algum tipo de consciência ou, ainda, a noção de que o mundo é em si mesmo um organismo animado, portador de razão, emoção e alma. A concepção do mundo como organismo complexo, frágil como qualquer ser vivo, ressoa atualmente no discurso ecológico e na luta dos ambientalistas.

Num sentido mais amplo, enfim, o animismo poderia ser identificado com a tendência universal do homem para projetar-se nas coisas, no mundo. Em sua *História natural da religião*, o filósofo escocês David Hume (1711-1776) afirma: “Existe uma tendência universal entre os homens de conceber todos os seres como eles próprios, e de transferir para cada objeto as qualidades que lhe são familiares, e das quais são intimamente conscientes”.

AS MÁQUINAS DA CIDADE

A maior parte dos objetos zoomorfizados no livro são máquinas. Um tipo semelhante de animismo pode ser visto no livro *Macunaíma* (Rio de Janeiro: Agir, 2008), de Mário de Andrade (1893-1945). Quando chega à cidade grande (São Paulo), o “filho da mata virgem” dá vida às máquinas barulhentas e assustadoras, enxergando-as como bichos: “A inteligência do herói estava muito perturbada. Acordou com os berros da bicharia lá em baixo nas ruas, disparando entre as malocas temíveis. E aquele diacho de sagui-açu que o carregara pro alto do tapiri tamanho em que dormira... Que mundo de bichos! [...] As cunhãs rindo tinham ensinado pra ele que o sagui-açu não era saguim não, chamava elevador e era uma máquina. De-manhãzinha ensinaram que todos aqueles piados berros cuquiadas sopros roncros esturros não eram nada disso não. Eram mas cláxons campainhas apitos buzinas e tudo era máquina”. As mulheres ainda explicam a Macunaíma que a máquina não é uma divindade como na visão de mundo indígena: “as três cunhãs deram muitas risadas e falaram que isso de deuses era gorda mentira antiga, que não tinha deus não e que com a máquina ninguém não brinca porque ela mata. A máquina não era deus não, nem possuía os distintivos femininos de que o herói gostava tanto. Era feita pelos homens. Se mexia com eletricidade com fogo com água com vento com fumo, os homens aproveitando as forças da natureza”.



ANIMISMO INFANTIL

A visão dos objetos como seres animados pode ser observada especialmente na primeira infância. A distinção entre seres animados e coisas inanimadas é uma abstração a ser construída à medida que a criança cresce. De acordo com a teoria do desenvolvimento cognitivo elaborada pelo psicólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), entre dois e quatro anos de idade predomina o pensamento intuitivo e mágico. A criança ainda não é capaz de pensar lógica e dedutivamente. Ela raciocina por meio de imagens e símbolos, que desenvolvem a linguagem, a imaginação e a memória. Nessa fase, são comuns as brincadeiras de faz de conta e o animismo: a criança acredita que objetos inanimados são capazes de ações e possuem sentimentos e qualidades semelhantes aos seres vivos. Além disso, crianças muito pequenas misturam realidade interna e externa, confundindo seu ponto de vista com o das outras pessoas. Sua percepção do mundo e das coisas é essencialmente egocêntrica. Assim, quando brinca, a criança é capaz de dar vida a qualquer objeto, transferindo a ele as próprias experiências e qualidades.

Eis uma das características que Mello captura em seus poemas. Em “Girafa de obra” (p. 17), lemos: “Minha girafa,/ minha girafa do espaço,/ trabalha no ar/ e se chama guindaste”. Na apropriação do olhar infantil, estabelece-se grande intimidade entre o sujeito e os objetos que ele observa e recria. Em “Minha preguiça” (p. 31), o estado psicofísico se encarna em um objeto, a mochila, cujo peso expressa o cansaço da escola, das atividades diárias. Em “Cavalo corintiano” (p. 35), a descrição da zebra (possivelmente um brinquedo; talvez um bicho no zoológico) como um cavalo de pijama, muito familiar por lembrar o tio corintiano, contraria a afirmação da mãe. Ela diz a verdade: não se trata de um cavalo, mas de uma zebra. Mas a criança interpreta o bicho novo à luz de seu repertório (bichos e coisas que ela já conhece, como o cavalo e o pijama) e de suas preferências (o time do coração). O bicho inventado presta-se, assim, à expressão de seus desejos: “Será que também não posso,/ como a zebra,/ ao sair da cama/ passar o dia brincando/ de pijama?”.

NATUREZA E TÉCNICA

Muitos dos bichos-objeto do livro estão ligados a aspectos negativos da vida urbana, ao universo do ruído e do desconforto. O besouro-helicóptero zune e entontece, a betoneira-elefante gira e ronca, o celular-sapo-boi incomoda por toda parte, a boca de

lobo engole todo tipo de lixo, os motogrilos fazem um “cri-cri contínuo” com buzina e algazarra, o dragônibus assusta as pessoas com rangidos, buzinas e freadas bruscas.

Contudo, o animismo ou zoomorfismo das máquinas parece suavizar essa carga negativa, tornando a cidade menos brutal, menos adversa. É como se, ao dotar as máquinas de “alma”, o sujeito poético as tornasse mais próximas, menos inimigas. É um modo de decifrá-las, de compreendê-las, elaborando sua existência por meio do lirismo e do humor. As máquinas afastam-se então de sua conotação negativa, cujas raízes encontram-se no próprio surgimento do termo “máquina”. A palavra vem do grego *mechané*, que aparece na *Ilíada* (cerca do século VIII a. C.) significando “astúcia”, “engano”, “artifício”. A mecânica – ao contrário da física, que se ocupa dos fenômenos naturais – será considerada, ao longo da Antiguidade, antinatureza, uma vez que se apropria da natureza para mudar seu sentido em benefício das pessoas.

A DESMESURA DOS INVENTORES

Essa visão negativa aparece, por exemplo, no mito grego de Dédalo e Ícaro. Dédalo era um habilidoso inventor, arquiteto e artesão, tendo construído o Labirinto de Creta a pedido do rei Minos. De acordo com a versão da lenda narrada por Ovídio (43 a. C. – 18 d. C.) em suas *Metamorfoses* (cerca de 8 d. C., século I.), Dédalo e seu filho Ícaro foram aprisionados por Minos para que não revelassem o segredo do labirinto, que encerrava o temido Minotauro. Para fugir com seu filho, Dédalo construiu dois pares de asas, feitos de penas, corda e cera. Antes de voarem, porém, Dédalo disse a Ícaro que guardasse distância do sol, para não derreter a cera, e do mar, para não ensopar as penas. Apesar da advertência, Ícaro não se conteve e voou muito alto. A cera então amoleceu e ele caiu no mar, onde se afogou. O mito representa o castigo pela desmesura, pela ambição sem limites. Tanto Dédalo, construindo as asas, como Ícaro, voando alto, foram punidos por sua arrogância.



Os objetos maravilhosos criados pela mecânica representariam, então, a derrota da natureza, subjugada pela astúcia humana. Além disso, a construção de novas máquinas envolvia sempre um elemento de imprevisibilidade; havia o cálculo e o projeto, mas a máquina deveria ser submetida também a testes para poder funcionar. O que fugia à previsão e ao domínio racional era, para os gregos antigos, uma obscuridade

algo demoníaca. Contribuía para isso, ainda, o fato de algumas máquinas, movendo-se sem força humana ou animal, serem vistas como brinquedos mágicos, mesmo quando tinham utilidade prática.

Mais tarde, na Idade Média europeia, a criação de autômatos, bonecos à corda ou com outro tipo de mecanismo, que pareciam mover-se sozinhos e não possuíam qualquer função prática (antes servindo à diversão, ao prazer lúdico ou estético), seria considerada uma atividade sacrílega. Numa cultura extremamente religiosa e austera, não era permitido ao homem entregar-se a prazeres “fúteis”, sem propósito edificante. Principalmente, pregava-se que o homem era criatura e somente Deus, criador. Assim, ao construir autômatos, o homem estaria rivalizando com Deus, incorrendo no pecado da soberba. Mais do que isso, a criação de máquinas prodigiosas tinha uma aura de magia, era considerada diabólica, desta vez no sentido propriamente religioso atribuído pela Igreja católica. Essa visão mudará na Idade Moderna (a partir do século XV), quando a dominação da natureza pelo homem será cada vez mais valorizada. Mas é só com a Revolução Industrial, no século XIX, que a relação do homem com a máquina transformou-se definitivamente. Um dos marcos dessa mudança foi a invenção da máquina a vapor, que permitiu o aumento vertiginoso na produção e no transporte de mercadorias. As fábricas substituíram a atividade artesanal e manual e consolidaram o chamado capitalismo industrial, transformando rápida e profundamente o modo de vida, a cultura e a mentalidade de milhões de pessoas. Com as crescentes inovações tecnológicas, entra-se na era da cultura de massas, das cidades urbanas e também da alienação. Assim, as máquinas significam, para milhares de trabalhadores, perda no controle do processo produtivo, violência e exploração: o trabalho industrial é desumano, repetitivo e perigoso. A máquina e o homem são colocados face a face, num confronto em que um deseja absorver as energias (a alma?) do outro. A máquina absorve qualidades humanas, de movimento e criação. O trabalhador absorve as qualidades brutas da máquina, torna-se um apêndice dela. Além disso, entra-se na era dos acidentes de trabalho. No início da história das indústrias, as condições de trabalho eram bastante insalubres e arriscadas, resultando em mutilação e morte de inúmeros operários. Com o tempo, os trabalhadores passaram a se organizar em sindicatos e foram pouco a pouco conquistando direitos, embora explo-

ração e más condições de trabalho persistam em muitos lugares ainda hoje. As máquinas continuam, também, provocando acidentes: de acordo com dados da Organização Internacional do Trabalho, ocorrem cerca de 317 milhões de acidentes de trabalho por ano em todo o mundo, segundo relatório divulgado em setembro de 2011.

Hoje em dia volta-se, de certa forma, a uma compreensão de que o homem não é senhor da natureza. Não mais por meio da visão religiosa (da existência de um deus com o qual o homem não pode competir), mas pela compreensão de que a natureza tem leis próprias e cobra seus direitos quando é agredida. Os desequilíbrios ambientais, como o aquecimento global, dariam prova disso, como resultado de anos de exploração desenfreada dos recursos naturais.

Em *Bichos da cidade*, ao ver as máquinas da cidade como bichos, o poeta tenta identificar natureza e máquina, elementos antagônicos, mas, ao mesmo tempo, indissociáveis em nossa cultura. O mecânico, ainda potencialmente violento, porém domesticado pela imaginação, não é mais o obscuro, o incompreensível, o demoníaco, e sim algo bastante familiar. As máquinas incomodam, mas o morador da cidade grande aprende a conviver com elas desde pequeno. Nesse sentido, a máquina é um elemento “natural” na paisagem urbana.

VERSO E REVERSO

1. O BESTIÁRIO DA CLASSE

Imitando o procedimento do livro, os alunos farão uma coletânea de bichos da cidade. O professor pode propor uma atividade de observação, em que os alunos recolham, num caderno de anotações, impressões e descrições sobre a cidade e suas máquinas, domésticas e/ou públicas. Essa primeira etapa do trabalho será realizada fora da classe, e os alunos devem ser estimulados a andar com seu caderninho (em passeios, no trajeto da escola para casa etc.), anotando o que veem. Num segundo momento, essas anotações serão trazidas à sala de aula, onde os alunos poderão compartilhá-las com os colegas e refletir sobre o material recolhido: por que escolheram determinado objeto? Que sentimentos possuem sobre ele? Com que animal, real ou imaginário, o objeto se parece? Após a discussão, os alunos escreverão poemas sobre seus animais-máquina. Cada aluno selecionará o seu texto preferido para ilustrá-lo. Aqui, a atividade contará com a participação do



professor de Artes; de novo, a exemplo do livro, pode-se trabalhar com técnicas mistas, como o uso da fotografia e da pintura. Finalmente, poemas e ilustrações podem ser expostos em um mural, compondo o bestiário urbano da classe.

2. CAOS E VIBRAÇÃO

A leitura mostra que muitos animais-máquina do livro denunciavam aspectos negativos da vida na cidade grande, como excesso de ruído, trânsito caótico, apropriação privada do espaço público, sujeira etc. Inspirados por esse lado crítico da obra, os alunos podem levantar para discussão outros aspectos negativos da cidade em que vivem. O que os incomoda em seu cotidiano? Que tipo de poluição sonora, visual ou ambiental eles percebem em seu entorno? Que providências poderiam ser tomadas para amenizar ou solucionar esses problemas? Ao lado das propostas, os alunos poderiam recolher exemplos de aspectos que considerem positivos na cidade em que vivem. Afinal, a cidade caótica pode ser também a cidade culturalmente vibrante ou, no meio da rotina turbulenta, podem-se encontrar também espaços de calma.

3. EM PELE DE BICHO

Todos os poemas do livro são escritos do ponto de vista de um morador da cidade que observa, escuta ou interage com os bichos-máquina. Nesta proposta, os alunos farão o exercício de adotar o ponto de vista de um dos bichos. Como se sentem os passarinhos-roupa na máquina de lavar ou a parede-cobra trocando de pele? Será que o dragônibus, tão assustador, também não tem seus medos? O que pensa, se é que pensa, a girafa-guin-daste, com a cabeça nos céus? E a boca de lobo, que recebe todo o lixo das ruas? Se pudessem escrever a própria história e expressar sua visão da cidade e das pessoas, o que diriam esses bichos? Os alunos escolherão então um dos bichos do livro para produzir um texto em prosa, que pode ser uma narrativa em primeira pessoa, envolvendo outros personagens, ou uma página do diário ou *blog* imaginário do bicho escolhido.

4. A INTERNET DAS COISAS

Hoje em dia, a quantidade de objetos conectados no planeta ultrapassa a população mundial. Esses objetos vão de computadores e celulares a carros e eletrodomésticos. Engenheiros e cientistas desenvolvem a chamada “internet das coisas”, que pretende etiquetar todos os objetos, de modo que possam transmitir dados por radiofrequência. Esses dados avisariam sobre as “necessidades” dos

objetos ou das pessoas. Já existem etiquetas que, afixadas em plantas, avisam ao dono se precisam de água. Ou eletrodomésticos que avisam quando terminaram suas tarefas. Há até um hotel no Japão em que a televisão fica muda se o telefone toca. Os entusiastas da tecnologia afirmam que ela é necessária porque eliminará custos, gastos e o trabalho humano, que seria menos preciso que o das máquinas. De acordo com eles, os computadores é que deveriam gerir as coisas, não as pessoas, as quais teriam então tempo para se ocupar de assuntos mais importantes. A tecnologia já começa a ser aplicada em hospitais e promete ser a solução para idosos que vivem sozinhos. Assim, se o idoso começa a passar muito tempo deitado, a cama pode avisar o médico. Porém o entusiasmo com a nova tecnologia não leva em conta seus aspectos negativos. Afinal, a ausência de intermediação humana no uso dos objetos pode significar um cotidiano ainda mais alienado, ou solitário. Um velho solitário pode de certo beneficiar-se dos recursos tecnológicos, mas isso não elimina sua necessidade de companhia e interação humana. Esses são apenas alguns dados para que o professor inicie um debate sobre o tema. É importante que, previamente, os alunos pesquisem sobre o assunto, para discuti-lo em sala de aula. Como a internet das coisas pode afetar nossa vida? Em que ela pode ser boa ou ruim? Até que ponto deve ser utilizada? A atividade pode ser conduzida dividindo a sala em dois grupos; cada um seria responsável pela defesa de um projeto de lei: um proibindo ou impondo limites à internet das coisas; outro, propondo sua implementação obrigatória. Numa etapa posterior, os alunos podem escrever uma redação levando a tecnologia ao extremo, imaginando um cotidiano dominado pelos objetos “falantes” e “pensantes”.



OUTRAS VIAGENS

PARA O ALUNO

LIVRO

- HOUDART, Emmanuelle. *Monstros doentes*. São Paulo: Edições SM, 2014.
Um divertido manual de tratamento de monstros que recria com muito humor os textos dos antigos bestiários.

FILMES

- *Tempos modernos* (EUA, 1936). No filme mudo, escrito, estrelado e dirigido por Charles Chaplin, seu *alter ego*, conhecido como Vagabundo (The Tramp), luta para sobreviver na sociedade do capitalismo industrial, na era das máquinas. Aqui vemos a famosa cena em que o Vagabundo aperta parafusos em uma linha de montagem e acaba ficando preso na máquina. Depois disso, o personagem será ainda mandado para um hospício e preso, entre outros infortúnios. Apesar de cômico, o filme mostra o estresse e o abuso a que estavam submetidos os operários e como o domínio das máquinas afeta a vida mental das pessoas.
- *Wall-E* (EUA, 2008). No longa-metragem de animação, acompanhamos a história de Wall-E, um robô lixeiro que trabalha recolhendo e compactando lixo na Terra. O planeta não abriga mais nenhuma forma de vida, nem plantas, nem animais, nem pessoas; apenas lixo, consequência de anos de consumo desenfreado e degradação ambiental. Os humanos sobreviventes vivem em uma nave espacial, tendo abandonado a Terra séculos antes. O filme é uma fábula sobre os desmandos das pessoas sobre a natureza e sobre a possibilidade de esperança e reconstrução. Essa será desencadeada, contudo, pelos robôs, mais sensíveis e responsáveis, aqui, do que a maioria dos homens.

PARA O PROFESSOR

LIVRO

- LOSANO, Mario G. *História de autômatos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

Nesse livro, recheado de rico material iconográfico, o pesquisador italiano investiga a história dos autômatos, máquinas que reproduziam o movimento e o som de pessoas e animais, dando a impressão de movimentarem-se sozinhas, como seres vivos. Losano mostra como a “máquina que traz em si o princípio de seu próprio movimento” será durante muito tempo considerada fruto da magia ou da impostura. Nem objetos hoje obsoletos e desprezíveis, nem antecipações da robótica moderna, os autômatos são vistos por Losano como as raízes de nossa cultura técnica.



ELABORAÇÃO DO GUIA CHANTAL CASTELLI, DOUTORA EM TEORIA LITERÁRIA E LITERATURA COMPARADA PELA FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (FFLCH-USP); PREPARAÇÃO FABIO WEINTRAUB; REVISÃO CARLA MELLO MOREIRA.