



# MORAR EM UMA CIDADE IMAGINÁRIA: OS PARADOXOS DE CORUSCANT (STAR WARS)

■ Alain Musset

## O REAL E O IMAGINÁRIO: UMA QUESTÃO DE MÉTODO

À primeira vista, pode parecer difícil utilizar o universo de *Star Wars* para abrir uma nova página no vasto campo dos estudos urbanos. O desafio é ainda mais audacioso uma vez que Coruscant,

capital da Antiga República e em seguida do Império Galáctico, é a grande ausente dos filmes da primeira trilogia. Ela só aparece pela primeira vez no cinema em 1997, na nova versão do *Retorno do Jedi*: no final do filme, alguns planos mostram a multidão comemorando a queda do Império nos terraços dos arranha-céus que cobrem o planeta. É somente no episódio 1, *A ameaça fantasma*, que a cidade serve finalmente como cenário de uma parte das aventuras do jovem Anakin Skywalker, o futuro Darth Vader. Todavia, livros e quadrinhos elaborados sobre a saga intergaláctica e amplamente divulgados no mundo todo mostram um retrato muitas vezes bem duro de uma megalópole que chegou a seu ponto de exaustão uma vez que a sua área urbanizada cobre a totalidade da superfície planetária.

*Enquanto vários estudos geográficos analisam a cidade real como um objeto quase virtual, medida apenas por dados estatísticos e mega-pixels, pode ser salutar tratar uma cidade imaginária como se fosse um objeto real, onde o espaço é ao mesmo tempo vivido e percebido por personagens de ficção. É o caso deste artigo, que estuda a cidade de Coruscant, capital da Antiga República e também do Império Galáctico, existente no universo de Star Wars. O autor parte do princípio que pouco importa que a cidade seja real ou imaginária, a partir do momento que se ofereçam ferramentas de análise e reflexões sobre as cidades contemporâneas. Mesmo que ela não exista, Coruscant é um laboratório magnífico para quem quer compreender processos sócio-políticos que estão em curso nas nossas cidades globalizadas.*

**Tradução: Paola Berenstein Jacques**  
**Revisão: Ana Fernandes e Adriana Caúla**

■ Professor da École des Hautes Études  
en Sciences Sociales em Paris  
musset@ehess.fr

Enquanto vários estudos geográficos analisam a cidade real como um objeto quase virtual, medida apenas por dados estatísticos e mega-pixels, pode ser salutar tratar uma cidade imaginária como se fosse um objeto real, onde o espaço é ao mesmo tempo vivido e percebido por personagens de ficção. Essa escolha metodológica permite repensar a questão do trabalho sobre as representações que deve ser realizado por qualquer pesquisador em ciências

sociais. Se o objetivo final de uma pesquisa científica é rebater as representações que modificam a imagem da realidade, trabalhar sobre uma cidade de ficção é aparentemente uma escroqueria. Já que a cidade estudada não existe, nenhuma ferramenta poderá eliminar a distância estabelecida entre o observador e seu objeto, seja o tempo para o historiador, o espaço para o geógrafo ou a cultura para o antropólogo, sabendo-se que nem o tempo, nem o espaço, nem a cultura são campos reservados de cada disciplina. No entanto, mesmo se escolhermos um “verdadeiro” campo de estudos, qual “realidade” a pesquisa poderia buscar? Em outras palavras, a distância espacial, temporal ou cultural que separa o observador do observado poderia e deveria ser vencida? Deveríamos nos contentar em aceitá-la ou em mensurá-la?

No que diz respeito à cidade e o mundo urbano, o pesquisador não pode mais pretender descrever a realidade, nem se contentar em apresentar de maneira “objetiva” a complexidade dos filtros que o proíbem de atingir esta realidade. Reconhecendo seus próprios limites, ele fixa os limites de seu objeto. É o seu olhar e sua metodologia que o transformam em tema, quer dizer, em problema. Para as ciências sociais nenhum objeto é *a priori* mais legítimo do que outro: é a questão que é colocada que lhe dá um sentido. Nesta perspectiva, pouco importa que a cidade seja real ou imaginária, a partir do momento em que a pesquisa possa colocar em prova ferramentas de análise e buscar uma reflexão sobre as sociedades contemporâneas. Mesmo se ela não existe, Coruscant é um magnífico laboratório para quem quer compreender processos sócio-políticos e políticos que estão em curso nas nossas cidades globalizadas.

Entre os problemas colocados pela saga *Star Wars*, a questão do habitat urbano ocupa um lugar essencial, pois ela está no centro das tensões que fragilizam a sociedade cosmopolita e multicultural, onde cada comunidade tende a marcar seu território difundindo sua diferença e sua identidade. A essas divisões étnicas se acrescenta uma forte segregação econômica e social uma vez que os ricos ocupam as partes altas da cidade – como em *Metropolis* de Fritz Lang –, enquanto os pobres e os excluídos se amontoam aos pés dos arranha-céus de vários quilômetros de altura que cobrem toda a superfície do planeta. Em Coruscant, habitar o imaginário é também então uma forma de imaginar o habitat ao criar novos mundos – o que corresponde, no primeiro sentido do termo, a uma verdadeira abordagem poética.

## DE ALTO A BAIXO: OS ESTRATOS SOCIAIS DO HABITAT URBANO

O que impressiona logo o visitante quando ele desembarca em Coruscant, é a floresta de arranha-céus que se estende a perder de vista, formando um prodigioso *skyline* do qual somente o de São Paulo poderia nos dar uma idéia:

*Eles estavam no terraço de um café, 3 km acima da superfície de Coruscant, o planeta reduzido a uma cidade sem fim. Abaixo da grade do terraço, se viam os arranha-céus se estenderem até o horizonte, um céu laranja onde a chuva ameaçava, e o pôr-do-sol atrás das nuvens de tempestade (ALLSTON, 2003, p. 13).*

Segundo Doug Chiang, um dos criadores do universo *Star Wars*, George Lucas “queria que Coruscant fosse a cidade das ‘misturas’, uma espécie de combinação entre uma arquitetura perfeitamente ‘lisa’ e uma arquitetura de um estilo mais antigo. Era mais ou menos como pegar Manhattan e crescer a cidade infinitamente, em todos os sentidos” (WINDHAM, 1999, p.55).

Se fosse preciso achar um equivalente ou modelo deste mundo marcado pelo selo da arquitetura vertical, seria preciso sem dúvida buscar em São Paulo, onde os arranha-céus se estendem a perder de vista em um panorama de 360 graus. Do alto do *Edifício Itália*, contemplamos um vasto oceano de prédios com várias dezenas de andares que escondem as partes baixas da cidade e fazem desaparecer o traçado regular de ruas e avenidas, transformando a paisagem urbana em um labirinto digno de Coruscant. Considerada como uma das maiores aglomerações urbanas do mundo, a região metropolitana de São Paulo só possui 18 milhões de habitantes (censo de 2000), o que não é nada em comparação com os milhares de milhões de habitantes da capital galáctica. Entretanto, depois de meados do século XX, os processos de desenvolvimento urbano que caracterizam a antiga missão jesuíta fundada em 1554, lembram estranhamente aqueles que foram descritos e denunciados pelos autores de *Star Wars*. Por sinal, o paralelo não pára por aí: São Paulo é conhecida por ter o maior parque mundial de helicópteros encarregados do deslocamento rápido e seguro das elites locais, que não querem se aventurar nas artérias perpetuamente engarrafadas de uma cidade onde as taxas de criminalidade batem recordes. Olhando para o céu, podemos admirar um

verdadeiro balé aéreo que não fica em nada a dever aos fluxos de *airspeeders*, pequenas naves que gravitam entre as torres de Coruscant. No centro da cidade, os prédios mais recentes são dotados de helipontos privados que permitem aos poucos privilegiados viver na cidade de forma completamente desconectada, passando de um lugar fechado a outro –residência, trabalho, lazer – sem jamais freqüentar os espaços públicos abandonados aos cidadãos menos abastados. Em 1930, Paul Morand já anunciava esta evolução evocando os arranha-céus de New York: “Sem telhados, coroado de terraços, eles parecem esperar os balões rígidos, os helicópteros, os homens alados do futuro” (MORAND, 1930, p. 36).

Quando penetramos no interior da megalópole planetária, nos daremos conta que sua organização segue o modelo estabelecido por Saskia Sassen (1991), para quem o desenvolvimento das cidades globalizadas tem como consequência um forte crescimento das diferenças sócio-espaciais entre os bairros reservados às classes dirigentes e aqueles que aglutinam um sub-proletariado em grande parte formado de imigrantes que buscam recursos na economia informal. Em *Star Wars*, a oposição ricos/pobres se traduz de maneira metafórica pela instauração de uma dialética permanente entre o alto e o baixo. É a expressão da segmentação social e dos valores morais que fundaram a cultura norte-americana através da oposição tradicional entre o bem e o mal:

*O alto era sinônimo de status importante em Coruscant. As cerimônias, os encontros diplomáticos e as recepções sempre aconteciam nos níveis superiores da cidade. O baixo simbolizava tudo que era o mal. Os poderosos de Coruscant olhavam tudo isso de cima, literalmente* (ALLEN, 1997, p. 37).

A segmentação vertical da sociedade se materializa então na ocupação das torres de Coruscant, onde os níveis superiores são reservados à elite econômica e política: “Mais perto do céu, entretanto, lá onde o ar era continuamente filtrado e onde imensos espelhos lançavam os raios de sol nos vales menos profundos, riquezas e privilégios eram habituais” (LUCENO, 2002, p. 83). Se as classes superiores de Coruscant habitam residências onde o luxo é um signo exterior de riqueza e de poder, esta localização privilegiada influenciava diretamente nos preços do metro quadrado: “O apartamento privado de Tarkin era bem pequeno mas muito bem situado, instalado nos níveis residenciais da torre principal do senado, 2 km acima do resto da cidade” (BEAR, 2000, p. 103). Na verdade, somente as pessoas que

pertenciam ao primeiro círculo do poder político poderiam esperar dispor de um apartamento elevado e de grande superfície, como aquele que a princesa Leia herdou depois da queda do Império: “Os apartamentos de Leia estavam entre os mais espaçosos e mais práticos do Palácio abandonado pelo imperador” (ANDERSON, 1996, p. 32).

De maneira lógica, os andares intermediários dos arranha-céus de Coruscant são ocupados pela classe média da sociedade. Quanto mais descemos, mais encontramos famílias em situação de fragilidade econômica e social. Em um romance da série dos jovens cavaleiros Jedi, Kevin J. Anderson e Rebecca Moesta (1997, p. 49) lembram que esses níveis, menosprezados pelas classes superiores, tinham vários apartamentos abandonados, mas ainda utilizáveis. Eles são quase sempre ocupados por “invasores”<sup>1</sup> que até conseguem sobreviver sem cair na miséria que cerca os habitantes dos níveis inferiores. Em outro ciclo de aventuras destinado aos adolescentes, *The last of the Jedi – O Ultimo Jedi*, Jude Watson (2005, p. 64) insiste sobre os processos de distanciamento que caracterizam a organização socio-espacial da capital galáctica. Andando pelos corredores do famoso “distrito laranja”, o jovem Jedi Ferus Olin toma consciência da situação precária das famílias instaladas, na maior parte das vezes de maneira indesejada, nas zonas baixas da megalópole. Os habitantes de Coruscant que não podem morar nas partes altas por falta de recursos devem se contentar com apartamentos minúsculos, *small cubes*, no meio de grandes conjuntos habitacionais anônimos.

De maneira metafórica, o apartamento conseguido nos níveis de Coruscant corresponde então de maneira direta ao lugar ocupado na hierarquia social. Como nota Luke Skywalker quando ele acompanha seu amigo Lando Calrissian nas profundezas da cidade, para chegar a sua residência em Domeville: “Um endereço subterrâneo era considerado como sinal de um status bem inferior” (ALLEN, 1997, p. 100). Na verdade, o sol nunca penetra no fundo dos vales artificiais que separam os arranha-céus da megalópole planetária. Nesse universo fétido e fechado em si mesmo, os habitantes moram em apartamentos minúsculos e sem conforto, como na Paris operária de Zola ou na Londres de Dickens. As descrições, tiradas dos romances *Star Wars*, lembram neste aspecto os estudos sociológicos de Richard Hoggart que evocavam no seu tempo as ruas sórdidas dos subúrbios operários, cheios de casas idênticas, separadas umas das outras por pequenos pátios e passagens estreitas: “Há sobre esses bairros uma névoa perpétua; poderíamos pensar em um estudo de cinzas, sem o menor

toque de verde, onde o céu nunca é azul” (HOGGART, 1998, p. 98). Amontoados uns sobre os outros, os pobres de Coruscant como os de Lancaster devem se contentar com alguns metros quadrados duramente conquistados de seus vizinhos, reduzidos como eles à última extremidade. Lorn Pavan vive assim em um reduzido espaço sem janela que parece uma célula de monge: “A unidade era composta por duas cadeiras, uma cama escondida na parede, um pequeno banheiro e uma cozinha mínima, apenas o suficiente para caber um forno de micro ondas e uma geladeira” (REAVES, 2001, p. 56). Esse tipo de habitat típico das profundezas de Coruscant não tem nada de imaginário...

### **CADA UM EM SUA CASA: A ECOLOGIA URBANA À PROVA EM CORUSCANT**

Por causa de suas funções e de sua importância, Coruscant abriga milhares de espécies diferentes conjuntamente que se encontram, se atritam e muitas vezes brigam nos espaços confinados. Entretanto, essa mistura é provisória e esporádica, uma vez que todas as comunidades étnicas se isolam assim que possível em suas residências coletivas com a finalidade de reencontrar condições de vida adaptadas às suas necessidades psicológicas. O exemplo dos Ithorianos é neste sentido revelador: originários de um planeta cheio de florestas, onde as árvores são consideradas sagradas, eles moram em apartamentos transformados em estufas tropicais. A rica vegetação que mantêm nos espaços protegidos permite que eles esqueçam das paisagens completamente artificiais da capital galáctica. Eles vivem em autarquia e só saem de seu refúgio em caso de necessidade absoluta ou para participar das reuniões no Senado (STACKPOLE, 1999, p. 205). A posição dos Calamares, nativos de um planeta completamente coberto por água, é ainda mais radical. Depois da vitória da Rebelião, uma ala inteira do Palácio Imperial foi reformada para lhes dar a ilusão de reencontrar seu habitat de origem:

*Os apartamentos líquidos abrigavam os astromecânicos formados pelo almirante Ackbar. O ‘refúgio’ era formado de plástico rígido trabalhado para parecer recifes de coral. As aberturas no teto permitiam ver o céu da cidade imperial; as aberturas das paredes davam para as profundezas do reservatório de água que banhava o ‘coral’ (ANDERSON, 1996, p. 51).*

Na verdade, os refugiados instalados em Coruscant seguiam o exemplo dos trabalhadores imigrantes que, nas nossas cidades globais, modificam o interior de suas casas

no sentido de conservar a imagem do mundo que eles foram obrigados a abandonar. As mesmas divisões étnicas ou raciais existem também no submundo da megalópole, onde cada espécie deve se adaptar às dificuldades locais – de exigüidade e pobreza arquitetônica – para criar seu próprio nicho ecológico. Em *Le jeu de la mort – O jogo da morte* –, os pilotos rebeldes infiltrados em Coruscant são encontrados por ativistas opostos à política racial do Império. Depois de serem ameaçados de execução, eles são conduzidos ao refúgio de seus novos anfitriões, um imenso hangar cheio de choças construídas com material de demolição: “As espécies não humanas maiores moravam nos primeiros andares desses ‘prédios’. Os menores, como os *Sullustéens*, os *Ugnaughts* ou os *Jawas*, ocupavam os últimos andares” (STACKPOLE, 1999, p. 189). Assim como nas alturas da megalópole, a promiscuidade gerada pela miséria não é, neste caso, sinônimo de mistura.

Em *Star Wars*, a separação das espécies obedece então às leis da natureza, o que aproxima a obra de ficção científica das metáforas ecológicas utilizadas em seu tempo, pelos sociólogos da Escola de Chicago. De certa forma, os autores da saga *Star Wars* apenas levam ao extremo os esquemas explicativos da ecologia urbana – ao menos seus elementos mais comuns – para montar o quadro de uma cidade-planeta cuja estrutura, arquitetura e modos de funcionamento favorecem os processos de separação e de sucessão dos quais denunciemos os efeitos sem combater as causas. Aliás, eles não são por sinal os únicos, tendo em vista que, nos anos 1960, Brunner (1995, p.108) também tinha se inspirado abertamente nos modelos ecológicos desenvolvidos por Burgess, Park e McKenzie para evocar uma terra do futuro super habitada onde a competição territorial entre os grupos tinha atingido um ponto crítico: “a falta de território, de lugar, de espaço pessoal, conduz a atacar os membros de sua própria espécie em detrimento da própria solidariedade de grupo, manifestada por animais de matilha” (BRUNNER, 1995, p. 108).

Em Coruscant como em Veneza, Varsóvia ou Chicago, o confinamento forçado de um grupo em um espaço determinado e especializado se assemelha à criação de um gueto, mesmo se não podemos reduzir as formas de segregação a esta figura extrema do encarceramento e exclusão. É, portanto, de forma bastante lógica que o termo é empregado em alguns romances de *Star Wars* para identificar as zonas reservadas às populações consideradas inferiores, no plano racial, ou perigosas, no plano social, pela administração imperial. O enclave não humano mais



importante de Coruscant, sob o reino do imperador, é uma parte da cidade chamada de Invisec, contração invertida de “setor invisível”, pois da mesma forma que os alemães que viviam na proximidade dos campos de concentração nazistas faziam, os habitantes da capital se recusavam a admitir a sua existência. A administração imperial utiliza para esse conjunto um vocábulo mais tecnocrático, mas tão amedrontador quanto: a “Zona de proteção anti-não-humanos”.

Esse bairro fechado, ao qual devemos somar vários setores satélites, reagrupa milhões de criaturas que dependem da boa vontade das autoridades militares para poder se deslocar. A população de Invisec constitui então, um gigantesco reservatório de mão-de-obra pouco qualificada e barata, pronta para obter a qualquer preço uma permissão de trabalho provisório que lhe permita ascender aos bairros ricos da capital: “O mercado negro prospera. Os não-humanos munidos de uma permissão de trabalho podem sair de Invisec para outros lugares. Os outros se vêem obrigados a trabalhar nas usinas das redondezas” (STACKPOLE, 1999, p. 136). Qualquer semelhança com a situação dos imigrantes mexicanos que tentam entrar nos EUA ou dos palestinos confinados por Israel na faixa de Gaza é deixada à livre interpretação dos leitores do romance... Periodicamente, as autoridades tentam colocar ordem nesse bairros mal controlados da megalópole. Robôs são enviados para derrubar imóveis invadidos por não-humanos, mas esta política agressiva só favorece a invasão de novas zonas pelas populações desalojadas, como em toda cidade onde se renovam bairros centrais degradados a golpe de tratores: “É uma lenta migração. Para cada quilômetro que Invisec perde, mais dois são gerados” (STACKPOLE, 1999, p. 138).

Enquanto as fronteiras internas de Coruscant são sobretudo simbólicas, as de Invisec são materializadas por muralhas destinadas a impedir que os habitantes saiam para as ruas da cidade humana. Da mesma maneira, os andares mais baixos dos prédios situados na linha de demarcação são condenados. Entretanto, este formidável muro de ferro e concreto, cheio de grafites e insultos endereçados às forças imperiais não é hermético: aberto por múltiplas brechas mais ou menos toleradas e controladas pelas autoridades, ele é ao contrário, um lugar de trocas e de relações entre interior e exterior. Uma zona de transição, batizada de « franja » pelas populações locais, se desenvolveu pouco a pouco em contato com os outros bairros subterrâneos de Coruscant. O pequeno comércio é aí

promissor, mas quando os *stormtroopers*, as tropas encarregadas de manter a ordem descem para reprimir os fluxos migratórios de não-humanos, eles fecham sistematicamente todas as portas e janelas que possam servir de passagem, como na Berlim dividida durante a Guerra Fria.

## **CORUSCANT, ENTRE LEIBNIZ E LE CORBUSIER**

Em um planeta onde todas as comunidades – sociais e étnicas – se habituaram a se juntar nos espaços autônomos, para não dizer autárquicos, os arranha-céus que cobrem a superfície de Coruscant se tornaram lugares de vida completamente separados uns dos outros:

*O prédio onde Darsha fracassou era uma mônada, uma torre de mais de um quilômetro de altura, inteiramente equipada para viver em autarquia. Bem mais do que uma residência, a enorme estrutura, como tantas outras que crescem na superfície de Coruscant, contém todas as instalações necessárias ao conforto de seus ocupantes: apartamentos, lojas, culturas hidropônicas<sup>2</sup>, e mesmo jardins públicos interiores. Darsha sabia que a maioria das pessoas poderia passar sua existência inteira em um complexo como esse. Muitos praticavam o tele trabalho, via rede HoloNet, para empresas que ficavam do outro lado do planeta. Eles nunca se aventuravam no exterior (REAVES, 2001, p. 124).*

Só falta a esta estrutura ideal o seu fim lógico: um cemitério. Pois nada parece ter sido pensado para receber os corpos de milhões de seres pensantes que a cada dia, “passam dessa para melhor” em uma cidade superpovoada. Uma vez que, somente os Jedi parecem no momento de devolver a alma, poder se dissolver na Força, à imagem de Obi-Wan Kenobi em *Guerra nas Estrelas* ou do mestre Yoda em *O Retorno de Jedi*, podemos nos perguntar o que acontece com todos os restos mortais que a falta de espaço vazio impossibilita enterrar. A solução pode ser a cremação, como pode se ver no final de *A Ameaça Fantasma* quando o cadáver de Qui-Gon Jin foi colocado por seus amigos em um fogo funerário para permitir que suas cinzas voltem para o grande Todo. Trinta e seis anos mais tarde, o mesmo destino espera por um Darth Vader reabilitado, cuja silhueta negra desaparece no fogo purificador aceso por seu próprio filho em uma floresta enluarada de Endor. Certos personagens parecem, entretanto, receber uma atenção particular, como os senadores mortos enterrados em uma cripta subterrânea – *the senatorials tombs* –, conservados para eternidade

em um sarcófago de carboneto (OSTRANDER; DUURSEMA; PARSONS, 2004). Porém um tratamento tão caro só pode ser reservado para uma pequena elite e a questão do que fazer com os cidadãos de base depois da morte continua sem solução<sup>3</sup>.

Podendo considerar que as mônadas evocadas por Michael Reaves, verdadeiras cidades na cidade, são características do urbanismo de Coruscant, o termo “mônada” não é, entretanto uma invenção do autor de *L'ombre du chasseur* (A sombra do caçador). Na verdade, reencontramos a mesma expressão na obra anterior de Robert Silverberg, *Les monades urbaines* (As mônadas urbanas), publicado em 1971 com o título *The World Inside* (O mundo interior). A ação em *Les monades urbaines* (As mônadas urbanas) acontece em 2381, em uma Terra povoada por 75 milhares de milhões de habitantes que vivem confinados em gigantescos prédios de mil andares, as famosas “mônadas”. Cada torre de concreto armado, com altura de 3 mil metros, abriga mais de 8 mil pessoas e faz parte de um complexo mais vasto, “constelação urbana”, reunindo cinquenta unidades de vida, ou seja 40 milhões de habitantes. A ligação entre Coruscant e o universo de Silverberg fica claro quando estudamos a organização interna dessas torres gigantescas, onde a hierarquia social corresponde de forma estrita à sua localização espacial. Nesse sistema, os administradores ocupam os andares mais elevados, enquanto as categorias sócio-profissionais menos valorizadas se instalam próximo ao chão.

No contexto do final dos anos 1960, *The World Inside* aparece como uma condenação explícita das teses sustentadas por Le Corbusier que, durante toda sua vida, militou pela criação de *cités radieuses* (cidades radiosas), fundadas sobre a verticalidade – “A verticalidade considerada como elemento filosófico essencial da conformidade urbana”, se se acredita em Silverberg (2000, p. 248). Esta deveria liberar o homem dos limites da urbanização horizontal, considerada como ilógica, ruim, um desperdício de espaço. Contra as cidades-jardim promovidas por Ebenezer Howard e seus discípulos – verdadeiro charlatanismo intelectual, segundo ele<sup>4</sup> –, ele propunha *cités-jardins verticales* (cidades-jardim verticais), muito mais racionais, que deveriam garantir a felicidade dos habitantes graças a uma melhor gestão dos lugares e dos momentos da vida. A conquista da altura permitia resolver todos os problemas causados pela urbanização galopante das cidades modernas, verdadeiro câncer que ameaçava a sobrevivência da humanidade, tendo em vista que ela tornava

possível o retorno às “condições de natureza”: sol, espaço e verde. Isso explica porque, em Silverberg, os prédios que fazem parte de uma “constelação urbana” são separados uns dos outros por grandes gramados onde ninguém, exceto os jardineiros e agricultores, tem direito de mexer.

Se deixarmos a escala da cidade para nos interessarmos às unidades de habitação, a comparação entre as mônadas de Silverberg ou a de Coruscant com a *cité radieuse* de Le Corbusier se impõe por si mesma. Na verdade, a estrutura vertical de Le Corbusier não somente é um espaço de habitação, é também e, sobretudo um “espaço de vida”, que possui corredores tão largos que possibilitam que vizinhos conversem ao invés de se fechar em suas células familiares. Cada prédio possui comércio, uma biblioteca, uma escola maternal, um cinema, uma cobertura terraço com uma pequena piscina para favorecer laços de sociabilidade: são os prolongamentos materiais e espirituais dos apartamentos (LE CORBUSIER, 1963, p. 60)<sup>5</sup>. Da mesma maneira, para impressionar Nicanor Gortman, que tinha acabado de chegar ao planeta Vênus, Charles Mattern destaca que os habitantes da Mônada 116 são totalmente autônomos: eles têm suas próprias escolas, hospitais, quadras esportivas, igrejas, templos e teatros (SILVERBERG, 2000, p. 26). As mônadas de Coruscant, que oferecem aos seus habitantes os mesmos tipos de serviços – apartamentos, lojas, culturas hidropônicas, e mesmo jardins públicos interiores –, são então as herdeiras diretas de Le Corbusier e de Silverberg.

Entretanto, mais do que nos projetos totalitários de Le Corbusier, é na filosofia humanista de Leibniz e em um de seus últimos tratados, *La monadologie* (A monadologia), escrito em 1714, que é possível encontrar a origem das mônadas de Silverberg e de Coruscant. Os prédios fechados em si mesmos, que encontramos no universo de *Star Wars*, são na verdade a expressão arquitetônica de um sistema onde o mundo não é composto de átomos, mas de “mônadas”, ou seja, unidades autônomas – substâncias simples, ativas e indivisíveis – que são ao mesmo tempo parte do universo e o universo inteiro – o termo “mônada” vem do grego *monos* (só, único). A aproximação entre as torres de Silverberg e os arranha-céus de Coruscant é ainda mais clara na medida que Leibniz define suas mônadas como unidades fechadas em si mesmas: “As mônadas não têm janelas por onde qualquer coisa possa entrar ou sair” (LEIBNIZ, 2004, p. 20). Esta fórmula metafórica e misteriosa tem o mérito de se adaptar perfeitamente aos imóveis que não tem aberturas para o exterior, como são as mônadas de Coruscant.

De certa forma, a mônada urbana concebida por Silverberg e sistematizada na saga *Star Wars* também é um condensado do universo. Como disse Charles Mattern a seu convidado para convencê-lo da perfeição do sistema político e social estabelecido pela Terra, graças à verticalização do habitat: “Por quê suspirar pelas floresta e desertos? A Mônada 116 possui o bastante de universo para nós todos” (SILVERBERG, 2000, p. 31). Por sinal, o próprio Leibniz utiliza a metáfora da cidade para explicar a multiplicidade interior de uma mônada, cuja forma pode mudar segundo o ponto de vista do observador ou a escala de análise:

*E, como uma mesma cidade olhada de diferentes lados parece outra, como se multiplicada em perspectiva; da mesma forma, por uma multiplicidade infinita de substâncias simples, existem tantos Universos diferentes que são na verdade perspectivas de um só segundo, os diferentes pontos de vista de cada mônada (LEIBNIZ, 2004, p.234).*

Ao inverso, mas seguindo essa mesma lógica, Le Corbusier (1963, p. 19) mostrou que as pedras que constróem nossas casas são compostas por milhares de seres vivos que habitavam os oceanos nos tempos geológicos. Cada pedaço de rocha contém então “verdadeiros palácios microscópicos de calcários ligados com silício”.

Na arquitetura como na filosofia, para compreender a complexidade das organizações, tudo depende da escala escolhida e do olhar do observador sobre seu objeto de estudo. Isso explica por que, em recriando o habitat de floresta nas mônadas de Coruscant, os Ithorianos faziam indiscutivelmente uma obra de poesia e inscreviam sua forma de fazer dentro do pensamento de Leibniz que acreditava que cada parte da matéria era ela própria composta por um mundo de almas, de criaturas e substâncias vivas. Para ilustrar a sua idéia, ele usava a metáfora do jardim cheio de vidas e matérias:

*Cada parte de matéria pode ser concebida como um jardim cheio de plantas e como um tanque cheio de peixes. Mas cada ramo de planta, cada membro de animal, cada gota de suas secreções é ainda certo jardim ou certo tanque. E mesmo que a terra e o ar que ficam entre as plantas do jardim, ou a água entre os peixes do tanque, não sejam planta ou peixe, eles entretanto ainda os contêm, mas na maior parte das vezes com uma sutileza que nos é imperceptível (LEIBNIZ, 2004, p. 237).*

Paradoxo típico da ficção-científica: é na cidade-planeta imaginária de Coruscant que a floresta de Ithor se encontra com o jardim de Leibniz.

## Notas

<sup>1</sup> Kevin J. Anderson et Rebecca Moesta, *Génération perdue*, Paris, Pocket Junior, « Les jeunes chevaliers Jedi 3 », 1997, p. 49. O termo « squatter » nao aparece no texto original. E uma livre interpretação do tradutor que segue assim o olhar sociológico dos autores: « People scraped out a decent existence there » (« Là, des gens s'accrochaient à une existence décente », *The Lost Ones*, New York, Boulevard Books, 1995, p. 45).

<sup>2</sup> Na agricultura hidropônica, as plantas crescem sem substrato e são alimentadas por uma corrente permanente de uma solução nutritiva.

<sup>3</sup> Em um trabalho sobre o habitat imaginário, a questão da última permanência dos cidadãos não é anedótica, como prova o debate provocado em 2005 pelo prefeito de Briritira Mirim (subúrbio de São Paulo), proclamando uma « interdição de morrer » em seu município, pois o cemitério municipal não tinha mais disponibilidade de espaço para acolher os novos advindos.

<sup>4</sup> « Les fomenteurs des cités-jardins et les responsables de la désarticulation des villes ont proclamé bien haut : à chacun son petit jardin, sa petite maison, sa liberté assurée. Mensonge et abus de confiance ! » (Le Corbusier, *Manière de penser l'urbanisme*, Paris, Gonthier, 1963 (1946), p. 8).

<sup>5</sup> « Les prolongements du logis sont de deux natures : strictement matérielle d'abord : le ravitaillement, le service domestique, le service sanitaire, l'entretien et l'amélioration physique du corps. De portée plus particulièrement spirituelle ensuite : la crèche, la maternelle, l'école primaire, l'atelier de jeunesse » (Le Corbusier, *Manière de penser l'urbanisme*, op. cit., p. 60).

## Referências

- ALLEN, Roger MacBride. *Traquenard sur Corellia* : la trilogie corellienne 1. Paris : Pocket Science-fiction, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Assaut sur Selonia* : la trilogie corellienne 2. Paris : Pocket Science-fiction, 1997.
- ALLSTON, Aaron. *Star Wars*: les chasseurs stellaires d'Adumar. Paris: Fleuve noir, 2003.
- ANDERSON, Kevin J. ; MOESTA, Rebecca. *Star Wars*: génération perdue. Paris : Pocket Junior, 1997, p. 49.
- ANDERSON, Kevin J. *La quête des Jedi* : L'Académie Jedi 1, Paris : Pocket, Science-Fantasy, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Les champions de la Force*: L'Académie Jedi 3. Paris : Pocket Science-fiction, 1996.
- BEAR, Greg. *Planète rebelle*. Paris : Presses de la Cité, 2000.
- BRUNNER, John. *Tous à Zanzibar*. Paris : Le Livre de poche, 1995.
- HOGGART, Richard. *La culture du pauvre*. Paris: Éd. de Minuit, 1998.
- LE CORBUSIER. *Manière de penser l'urbanisme*. Paris: Gonthier, 1963.
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. *Monadologie*. Paris: Folio, 2004, 220 p.
- LUCENO, James. *Vent de trahison*. Paris : Presses de la Cité, 2002.
- MORAND, Paul. *New York*. Paris: Flammarion, 1930.

- OSTRANDER, John; DUURSEMA, Jan; PARSONS, Dan. *Trackdown: part 1. Star Wars*, Milwaukie, n. 72, 2004.
- REAVES, Michael. *Dark Maul : l'ombre du chasseur*. Paris: Presses de la Cité, 2001.
- SASSEN, Saskia. *The Global City : New York, London, Tokyo*. Princeton: Princeton University Press, 1991.
- SILVERBERG, Robert. *Les monades urbaines*. Paris: Le Livre de poche, 2000. p. 248.
- STACKPOLE, Michael. *Stars Wars : Le jeu de la mort*. Paris: Fleuve noir, 1999. p. 205-217.
- WATSON, Jude. *Underworld: the last of the Jedi 3*. New York: Scholastic, 2005.
- WINDHAM, Ryder. *Épisode I, La menace fantôme : les coulisses du film*. Paris : Éd. Emma, 1999.