Organizado por

Orson Scott Card

O MUNDO do EXTERMINADOR

Novas perspectivas sobre o clássico da ficção científica

O JOGO DO EXTERMINADOR



intrínseca

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe ***Le Livros*** e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O ***Le Livros*** e seus parceiros disponibilizam conteúdo de dominio publico e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: ***LeLivros.site*** ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."

Organizado por

Orson Scott Card

O MUNDO do EXTERMINADOR

Tradução de Edmundo Barreiros

intrínseca

“Como deveria ter acabado” © 2013 by Eric James Stone
“O coração do monstro” © 2013 by John Brown
“O preço de quebrar as regras” © 2013 by Mary Robinette Kowal
“Perdendo e ganhando em *O jogo do exterminador*” © 2013 by Hilari Bell
“Paralaxe recuperada” © 2013 by David Lubar and Alison S. Myers
“Espelho, espelho meu” © 2013 by Alethea Kontis
“O tamanho importa” © 2013 by Janis Ian
“Repensando o jovem herói” © 2013 by Aaron Johnston
“Um mundo sem adolescentes” © 2013 by Mette Ivie Harrison
“Ender e a liderança” © 2013 by Tom Ruby
“Ender Wiggin, fuzileiro naval” © 2013 by John F. Schmitt
“O preço de nossa herança” © 2013 by Neal Shusterman
“Será que os fórmicos também amam seus filhos?” © 2013 by Ken Scholes
“*O jogo do exterminador*: Um guia para a vida” © 2013 by Matt Nix
“Introdução” e perguntas e respostas © 2013 by Orson Scott Card

TÍTULO ORIGINAL
Ender’s World — Fresh Perspectives on the SF Classic Ender’s Game

REVISÃO TÉCNICA
Carlos Angelo

REVISÃO
Shirley Lima
Guilherme Bernardo
Marcela Lima
Ulisses Teixeira

CAPA
Elmo Rosa

REVISÃO DE EPUB
Fernanda Neves

GERAÇÃO DE EPUB
Simplíssimo Livros

E-ISBN
978-85-8057-427-2

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar
22451-041 — Gávea
Rio de Janeiro — RJ
Tel./Fax: (21) 3206-7400
www.intrinseca.com.br

Ebook adquirido na Livrarialivros.com


You
Tube


intrínseca

SUMÁRIO

Capa

Folha de rosto

Créditos

Mídias sociais

Introdução
Orson Scott Card

Como deveria ter acabado
Eric James Stone

O coração do monstro
John Brown

O preço de quebrar as regras
Mary Robinette Kowal

Perdendo e ganhando em *O jogo do exterminador*
Hilari Bell

Paralaxe recuperada
David Lubar e Alison S. Myers

Espelho, espelho meu

Alethea Kontis

O tamanho importa
Janis Ian

Repensando o jovem herói
Aaron Johnston

Um mundo sem adolescentes
Mette Ivie Harrison

Ender e a liderança
Coronel Tom Ruby

Ender Wiggin, fuzileiro naval
John F. Schmitt

O preço de nossa herança
Neal Shusterman

Será que os fórmicos também amam seus filhos?
Ken Scholes

O jogo do exterminador: Um guia para a vida
Matt Nix

Sobre o organizador

Agradecimentos

INTRODUÇÃO

ORSON SCOTT CARD

Eu achava que tinha uma boa história quando entreguei o primeiro manuscrito do conto "O jogo do exterminador" para minha mãe datilografar e eu apresentá-lo a possíveis editores.

Minha mãe se tornara uma leitora extra para todas as minhas peças e para o punhado de histórias que eu tinha escrito anteriormente. Então, mesmo já sendo um datilógrafo rápido e preciso há muito tempo, eu entregava a ela meu original escrito à mão para ver se a história a agradaria. Esta foi minha primeira tentativa verdadeira de escrever uma história de ficção científica para publicação. Minha companhia teatral atraía um bom público, mas perdia dinheiro mesmo sem ter que pagar aluguel ou salários (é possível perder dinheiro com peças de sucesso). Eu precisava que *O jogo do exterminador* me ajudasse a iniciar uma carreira de escritor fora do teatro. Minha mãe, não sendo fã de ficção científica, sem dúvida me diria se aquilo poderia funcionar fora da comunidade dos fãs do gênero.

Fiquei surpreso por ela reagir de forma tão positiva. Ela gostava da minha série *Worthing*, mas aquelas histórias eram totalmente focadas nos personagens, sem uma única nave espacial sequer e, para ser sincero, sem energia elétrica, ferramentas mecanizadas ou armas além das que existiam na Idade Média. A série mais parecia ser do gênero fantasia. *O jogo do exterminador* foi a primeira história que pedi para minha mãe ler que realmente tinha cara de ficção científica.

Não foram os elementos espaciais que fizeram com que ela gostasse. Foi a criança sob pressão, isolada e ainda assim capaz de construir uma comunidade ao seu redor, capaz de manter a sanidade e pensar com engenhosidade mesmo quando os problemas pareciam insolúveis para todas as outras pessoas. Foram os

elementos humanos.

Isso ainda é verdade. Mesmo ao transformar o conto num romance, dez anos depois, e mais tarde, quando passei outra década tentando transformar aquilo em algo que funcionasse no cinema, sempre tive em mente qual era a fonte da força da história.

O jogo do exterminador não funciona por ser uma ficção científica nem por ser uma história de guerra. Também não funciona *apesar* dessas coisas. *O jogo do exterminador* funciona por ser a história de um indivíduo dentro de uma comunidade.

O grande dilema dos seres humanos é que somos todos estranhos em uma terra estranha. Temos uma predisposição genética para a vida em comunidade. Até o maior dos misantropos precisa de companhia humana, anseia por isso.

E, não importa quão individualista sejamos ou quanto nos importemos com nossos próprios interesses, as outras pessoas têm um poder estranho e terrível sobre nós. Podem nos encher de alegria só por dizer coisas absolutamente estúpidas como "Bom trabalho" ou "Você estava tão legal". Precisamos tanto da aprovação da comunidade que nos sentimos bem até quando alguém que desprezamos nos dá um tapinha nas costas. Mesmo que tenhamos vergonha, é o que acontece.

É como nossa reação inata diante de crianças pequenas. Queremos protegê-las. Por isso o pior som durante o pouso de um avião *não é* o rangido do metal, mas o som de um bebê chorando por causa da dor de ouvido provocada pela mudança de pressão do ar durante a aterrissagem. E quando, durante um filme ou uma peça, mostram uma criança se debulhando em lágrimas, nossos corações se apertam de dó, mesmo sabendo que aqueles escritores cínicos e sem talento estão nos manipulando, porque a sobrevivência da raça humana depende de passarmos adiante o gene que faça da compaixão por crianças uma característica intrínseca e permanente dos humanos.

Não esqueça que isso também faz parte do apelo de *O jogo do exterminador*. A história tem mais força quando vemos Ender *como uma criança.*

Mais importante, porém, que Ender Wiggin ser uma criança é o fato de que, apesar da idade, ele é um indivíduo sistematicamente *excluído* da mesma comunidade que precisa salvar.

Quando Graff e Rackham, cada um a seu modo, trabalham para isolar Ender Wiggin, sabem muito bem o que estão fazendo. *Nada* poderia abalar mais aquela

criança do que romper sua conexão com as outras pessoas. Então por que eles fazem isso? Como isso vai ajudá-lo?

O objetivo principal da Escola de Combate não é treinar soldados; é treinar *comandantes*, pessoas que possam guiar os soldados — os membros mais fortes e corajosos de uma comunidade — e fazê-los arriscar suas vidas e cometer crimes terríveis, com o objetivo de estimular a sobrevivência e o crescimento da comunidade.

Nos testes que determinam quem é apto para o comando, é essencial que os candidatos escolhidos acreditem piamente na importância da comunidade. Isso significa que eles têm que sentir uma profunda necessidade de pertencer a um grupo, nutrir forte empatia e uma grande habilidade de amar e se preocupar com os outros, e estar sempre dispostos a se sacrificar.

Mas é igualmente essencial que eles sejam capazes de *mandar outros soldados para a morte*.

Ponha por um instante essas coisas na balança. Se você tem um comandante que não consegue arriscar a vida de seus soldados, *você vai perder*.

Mas se seus líderes militares não valorizam a vida dos soldados, elas serão desperdiçadas. Se eu fosse autor de algum dos ensaios deste livro, mostraria muitos exemplos desses dois tipos de líderes ruins na história mundial. Em vez disso, vou apenas dizer que, como Ender Wiggin tinha uma capacidade tão grande de amar e se identificar com os outros, provavelmente não conseguiria colocar a vida dos soldados em risco.

Parte do que protegia Ender de sua fraqueza era o fato de ele não saber que os "jogos" que jogava tinham consequências reais, que soldados morriam em decorrência de suas decisões.

Mas não havia como garantir que ele não fosse descobrir isso. Além disso, um grande líder militar também precisa ter imaginação; mesmo que não saiba que os pontos piscando na tela do simulador sejam naves de verdade, com pilotos de verdade lá dentro, ele sabe que *representam* pilotos. O raciocínio calculista lhe diz para não desperdiçar recursos como naves sem necessidade; sua imaginação lhe diz que aqueles pontos de luz representam pilotos, e que ele não pode deixar nenhum deles morrer.

Por isso não importa se ele sabe ou se só imagina que os pilotos existem realmente; Graff e Rackman querem que ele sinta as dores da infâmia social. Também podemos chamar de ressentimento: a sensação de que, por mais coisas

que ele faça pelas outras pessoas, elas não o amam nem o entendem. No fim das contas, estamos por conta própria. Essas são as dores que (eles acham) farão Ender deixar para trás a empatia que sente naturalmente.

Mas, para mim, há outra consequência do isolamento de Ender que os professores não conseguiram prever, mas que o afetou ainda mais: a questão da protelação. Se os professores não tivessem agido para isolá-lo, Ender rapidamente teria se integrado e se tornado um membro valioso da Escola de Combate. Ele teria *se encaixado*.

Isso teria impedido, atrofiado, o desenvolvimento de sua habilidade de liderança mais importante — a capacidade de *formar* grupos. É só por ser intencionalmente excluído da comunidade normal, mais ampla, que ele é forçado a criar um grupo de desajustados como Shen e, aos poucos, conquista competidores mais hostis ou que o rejeitavam, como Alai e Bernard.

Bonzo, que não é nada bobo, logo percebe o que Ender Wiggin realmente é: seu maior rival. Não pelos primeiros lugares nos jogos na sala de combate, apesar de Bonzo *achar* que é isso o que importa. Inconscientemente, Bonzo sabe que não é um bom líder. É por isso que fica tão desesperado para aumentar o moral dentro do próprio exército. Ele não sabe fazer isso, mas consegue sentir que Ender Wiggin é um adversário que *sabe*.

Na verdade, acho que Bonzo odeia Ender de cara exatamente porque *ele mesmo se sente atraído por Ender*. Bonzo, que teme e se ressente de todos os rivais, vê em Ender alguém que ele gostaria de seguir. Ele sente, desde o primeiro instante e inconscientemente, que, se aceitasse a presença de Ender por um momento, o rival logo se tornaria o verdadeiro líder do seu exército.

Algumas pessoas percebem a capacidade inata de Ender para formar comunidades e liderá-las, mas ainda assim resistem à sua atração sem tentar destruí-lo — Dink Meeker, por exemplo, e o próprio Bean. Mas Bonzo é tão motivado pelo medo do fracasso — não, pelo medo da *vergonha* — que sua única reação possível àquele poderoso concorrente ao amor de seu exército é destruí-lo, marginalizá-lo, eliminá-lo.

E, mesmo quando Bonzo consegue tirar Ender de seu exército, faz isso em circunstâncias que o expõem à vergonha e ao ridículo. Bonzo se sente excluído das honras e da aceitação da comunidade, e essa dor toca fundo, pois é a pior dor que um ser humano pode sentir. A fofoca é a mais cruel das armas; muitas vezes as pessoas preferem *morrer* a se desonrar diante da comunidade com a qual têm a maior ligação.

Quando Bonzo foi isolado, reagiu com ódio e raiva. Isso despertou o pior que havia nele, transformando-o em um *bully*, e o levou a criar sua comunidade com os piores soldados que pôde encontrar.

Quando Ender foi isolado, aceitou essa rejeição até certo ponto, mas depois procurou as pessoas que não o rejeitavam e formou uma comunidade — um exército — com elas.

Dar a Ender um exército feito de desajustados talentosos, como os professores (e, como descobrimos em *Ender's Shadow*, Bean) fizeram, foi a forma ideal de lidar com seu sofrimento. Ele se saía melhor quando tentava revelar o melhor das outras pessoas.

Essa foi, em essência, sua técnica de formação de comunidades. As pessoas o seguiam não porque ele as elogiava, as entusiasmava por um segundo, as subornava ou se gabava diante delas. Elas o seguiam porque percebiam que Ender *se preocupava* com elas e que, ao aceitar seus comandos, *se tornavam melhores*.

É isso que líderes em potencial que baseiam suas ações em elogios exagerados ou subornos não entendem. Essas técnicas funcionam até certo ponto, mas, no fim, as pessoas que seguem alguém por oferecer essas coisas vão sentir *vergonha*.

Mas, quando as pessoas seguem um líder que exige o melhor delas, e as ajuda a se tornarem melhores do que eram antes, elas ficam *orgulhosas* de fazer parte da comunidade liderada por ele.

Mesmo outros colegas ambiciosos da Escola de Combate perceberam que sua melhor chance de se sobressair, não apenas na escola, mas também depois, do lado de fora, era seguir Ender Wiggin, fazer o que ele ensinava e imitá-lo da melhor maneira possível.

Por ter sido isolado pelos professores da comunidade maior, Ender criou uma comunidade de pessoas que aspiravam ser melhores do que eram; não apenas *parecer* melhores. Seu isolamento permitiu que encontrasse os melhores entre os melhores.

Mesmo assim, durante toda a história, ele tem que encarar uma verdade cruel sobre a existência humana. Aqueles que se uniram à sua comunidade, sustentados por seu amor e engrandecidos por estar perto dele, receberam algo que o próprio Ender não poderia receber. A comunidade que ele formou era real e verdadeira para todos que participavam dela. Mas, se Ender podia garantir *a*

eles que pertenciam ao grupo, que tinham valor, quem faria o mesmo por ele?

É possível ser o líder poderoso de uma comunidade que você mesmo formou, ser visto por todos como o melhor e como o ponto central do grupo, e mesmo assim se sentir excluído. Ender não se sentia inserido em sua comunidade, nem sustentado por ela. Ele se sentia como Atlas, lutando para manter o mundo nas costas, sem jamais pertencer a esse mundo.

Nem quando os professores param de isolá-lo isso muda. Mesmo que Ender pudesse voltar à Terra, isso não seria alterado. Ele nunca, jamais teria a sensação de pertencer a algum lugar... porque não havia ninguém maior ou mais forte que ele para abraçá-lo, sustentá-lo, alguém a quem pudesse se entregar por inteiro.

Por isso foi tão importante que, ao escrever *Orador dos mortos*, eu tenha feito a família de Marcão Ribeira *real*, não apenas para os leitores, mas para o próprio Ender. Aquela era uma comunidade que ele não tinha formado. Uma família que *não* era dele. E, em vez de dividi-la e refazê-la colocando-se no centro, ele cuidadosa e delicadamente se uniu a ela. Quando as crianças o aceitam no lugar de seu pai, isso dá a ele algo que, de outro modo, jamais poderia ter: uma comunidade, maior que ele, que o aceitou totalmente, mas que não fora criada por ele, e que não tinha de carregar nas costas como Atlas.

Por isso *O jogo do exterminador* é uma obra tão delicada, como nunca mais consegui criar, embora com certeza tenha tentado no início da minha carreira. Antes de entender por que havia funcionado, eu tentava imitar todos os aspectos superficiais do romance (como em "Mikal's Songbird" e "Sonata Desacompanhada", por exemplo); o resultado foram histórias tão boas quanto todas as outras que já escrevi, mas que não tiveram o mesmo efeito que *O jogo do exterminador* causou em muitos — embora com certeza não em todos — que o leram.

O jogo do exterminador não tomou o mundo inteiro de uma só vez, mas atingiu algumas pessoas com muita força. O conto foi a única razão para que eu recebesse o prêmio John W. Campbell de melhor novo escritor de ficção científica no ano seguinte à publicação. Mais tarde, o romance recebeu os prêmios Hugo e Nebula, porque quem gostava dele gostava *muito*. Mas essa não foi uma escolha da maioria; por acaso, muitas pessoas diferentes pensaram da mesma forma (como sempre acontece nesses prêmios.)

Levou mais de duas décadas até que *O jogo do exterminador* entrasse pela primeira vez em uma lista de mais vendidos, e apenas porque professores, ao verem o impacto que o livro teve em alguns de seus alunos, o indicaram como

leitura obrigatória. Há muitos temas a serem discutidos a partir do livro: estratégia e táticas militares, normas sociais, "ame seu inimigo", estilo literário, infância, paternidade, teorias pedagógicas e muito mais. Basicamente, porém, o que o torna útil para discussão é o seguinte: mesmo pessoas que nunca leriam por escolha própria um romance de ficção científica ou um romance sobre guerra entendem que há algo em *O jogo do exterminador* que aborda o aspecto mais importante da vida humana.

Poucos de nós sequer sabem qual é esse aspecto; poucos entendem como ele molda nossa vida. Mas muitas pessoas que gostam de *O jogo do exterminador* se sentem, como eu, eternamente excluídas das comunidades que mais prezam, incapazes de se incluir e de confiar na aceitação de seus iguais. *O jogo do exterminador* é essencialmente sobre solidão, e a história funciona tão bem porque, embora Ender nunca se sinta parte de sua comunidade, o leitor tem certeza de que ele é, sim, um membro fundamental do grupo, mesmo que não pareça.

O jogo do exterminador é a história sobre um herói que, mesmo solitário, mesmo assim *tem muito valor*, e, por esse valor nunca ser reconhecido nas páginas do livro, o leitor cria uma ligação com Ender, e tudo o que ele quer é entrar na história e fazer com que aquele menino saiba, no fundo do coração: você é um de nós, é o melhor de nós, você fala por nós.

Não, nada de "nós". Os leitores que mais amam *O jogo do exterminador* são aqueles que não acreditam pertencer a *nós* algum; na verdade, eles compartilham o isolamento de Ender e dizem a ele: você é parte de *mim*, o melhor de *mim*, você fala por *mim*.

Se eu sabia isso quando escrevi o livro? Claro que não. Não tinha a menor ideia. Fiz essas escolhas durante a história porque me pareciam importantes e verdadeiras — a única maneira válida de fazer escolhas para um escritor. Não há fórmulas ou arquétipos que você pode simplesmente pegar e colocar em sua história (ou, pior ainda, forçar sua história a se adequar a eles); eles têm que surgir de suas necessidades e verdades mais profundas.

Foi daí que surgiu *O jogo do exterminador* e, para aqueles que abriram totalmente o coração e receberam o jovem Ender, preciso dizer uma coisa: eu sou um de vocês.

COMO DEVERIA TER ACABADO

ERIC JAMES STONE

Cresci lendo ficção científica. Meu pai tinha uma grande biblioteca com autores da Era de Ouro, e por isso li contos e romances de Isaac Asimov, Robert A. Heinlein, A. E. van Vogt e muitos outros. Histórias sobre viagens espaciais e guerras interestelares me fascinavam particularmente — e assim continua até hoje, pois adoro ler, por exemplo, a série *Honor Harrington*, de David Weber, e as aventuras de Miles Vorkosigan, de Lois McMaster Bujold.

Um dos meus autores favoritos quando eu era mais jovem era Erik Frank Russel: o primeiro livro de ficção científica que li foi *The Space Willies*, e *Wasp* é até hoje um de meus preferidos. Esses dois romances (e inúmeras outras histórias que li) envolviam seres humanos espertos que derrotam os alienígenas com a inteligência. Os alienígenas podiam ser tecnologicamente mais avançados, ter superpoderes, podiam até mesmo estar em maior número, mas no fim nós, humanos, sempre descobríamos uma maneira de derrotá-los. A novela de John W. Campbell "Who Goes There", na qual se baseou o filme *A coisa*, é um exemplo perfeito desse tipo de história.

Quando comecei *O jogo do exterminador*, achei que ia ler uma história desse tipo.

Na verdade, o livro que comecei a ler foi *Il gioco di Ender*. A primeira vez que o vi foi na livraria de uma estação de trem em Nápoles, e comprei pensando em praticar meu italiano. Depois, quando o reli em inglês, percebi que havia

pequenos detalhes diferentes na tradução. Por exemplo, os fórmicos ("abelhudos") eram chamados de *i Scorpioni*, então eu os imaginava mais como escorpiões gigantes do que como formigas ou abelhas gigantes. E, como a palavra *porta* em italiano pode significar tanto *portão* quanto *porta*, minha mente traduziu a frase "*La porta nemica è giù*" como "A porta inimiga caiu". O trecho correto no original ainda me parece um pouco equivocado.

Mas a essência da história é a mesma em qualquer língua, e eu amei *O jogo do exterminador* desde a primeira página. No livro não havia apenas um humano, mas uma criança, que no fim teria que ser mais inteligente do que uma raça telepata e tecnologicamente superior, com um império de dezenas de mundos. Entretanto, antes de chegar a esse ponto, ele primeiro tinha que vencer batalha após batalha na Sala de Combate, depois no simulador. Fiquei muito empolgado ao ler como ele levava a cabo suas estratégias astutas, e ver como ele se adaptava a qualquer reviravolta era uma delícia, e eu estava adorando o livro até a parte em que Ender vence os fórmicos no mundo de origem deles e temos a revelação dramática de que o que parecia apenas uma simulação na verdade haviam sido batalhas reais.

Se *O jogo do exterminador* terminasse aí, teria sido um de meus livros favoritos de todos os tempos, mas algo estranho aconteceu: o livro não terminou. A história continuou.

Primeiro há uma guerra na Terra (e em Eros), e Ender basicamente dorme durante todo o conflito porque está deprimido demais por ter vencido a batalha mais importante na história do mundo. Então, ele nem pode voltar para a Terra com todos os seus amigos da Escola de Combate. Em vez disso, vai para uma colônia em outro mundo, onde encontra a mensagem deixada para ele pelos fórmicos e o casulo com a ninfa de uma rainha fórmica capaz de recriar a espécie que por pouco não eliminou a humanidade. E Ender não apenas não destrói imediatamente a ninfa para eliminar a ameaça de uma vez por todas; ele procura um bom lugar onde ela possa nascer.

Terminei o livro sem entender nada. Por que Orson Scott Card tinha arruinado um livro tão bom sobre humanos contra alienígenas com toda aquela esquisitice no fim?

—

Um site chamado HowItShouldHaveEnded.com (HISHE) exibe curtas em animação com finais alternativos (e em geral muito engraçados) de filmes. Claro,

o HISHE não existia quando eu li *O jogo do exterminador* pela primeira vez — sites ainda não existiam. Mas, se o equivalente do HISHE para livros existisse na época, eu não iria perder a chance de contar como *O jogo do exterminador* deveria terminar: com a vitória de Ender sobre os fórmicos e a grande revelação de que ele tinha, sim, lutado na guerra. Claro, poderia haver alguma conclusão, talvez uma cerimônia suntuosa de condecoração como a do final da trilogia original de *Guerra nas estrelas*, mas eu achava que a história acabava com a vitória de Ender.

Na verdade, quando publicado na revista *Analog*, o conto original *O jogo do exterminador* tinha apenas algumas cenas rápidas após essa vitória. Quando Card transformou a história em um romance para servir de pano de fundo para *Orador dos mortos*, acrescentou muito material ao início da história: o original começava quando Ender já era líder do Exército Dragão, então todas as cenas envolvendo Peter e Valentine, além de seus primeiros anos na Escola de Combate, foram criadas para o romance. Mas Card também acrescentou várias cenas no final, incluindo a guerra na Terra e em Eros, e tudo a ver com o mundo colônia. A desculpa de que Card estava usando aquelas cenas finais para preparar o terreno para uma continuação não era boa o bastante. Havia necessidade de mais um punhado de cenas extras depois da explosão da Estrela da Morte para abrir caminho para *O Império contra-ataca*? Achei que o romance devia ser avaliado separadamente, como se *Orador dos mortos* nunca tivesse sido escrito.

Podia não haver um HISHE para fazer uma paródia do fim de *O jogo do exterminador*, mas houve uma pessoa que expressou perfeitamente o que eu pensava: "Escreva até o dia em que vencermos a batalha final. E pare ali. Nada [que Ender fez] desde aquela época merece ser escrito."

Essa brilhante análise é de autoria de ninguém menos que o próprio Ender Wiggin, durante a conversa sobre os planos de Valentine de escrever a história da vida do garoto.

Então, caso encerrado? O romance devia ter terminado após a vitória de Ender?

Nas palavras de Valentine, em resposta a Ender, quando ele diz que nada após a batalha merece ser escrito: "Talvez... E talvez não."

—

Na segunda vez em que li *O jogo do exterminador*, eu tinha um plano: só iria ler

até onde eu achava que o livro deveria terminar. Assim, ainda teria as emoções das vitórias de Ender na Sala de Combate e na guerra contra os fórmicos, mas não teria de perder tempo com todas aquelas coisas desnecessárias no final. Algo que deveria ter um título como: *O jogo do exterminador: versão só com as partes boas*.

Mas, quando cheguei a esse ponto do romance, algo estranho aconteceu. Eu quis continuar a ler.

O que mudou?

Na primeira vez em que li o romance, eu me concentrei na trama maior do conflito entre humanos e fórmicos. Essa era a história que se encaixava em minhas ideias preconcebidas sobre o tema do romance, por ser o tipo de coisa que eu já conhecia e amava: humanos inteligentes contra alienígenas perigosos. Durante a primeira leitura, não desenvolvi nenhuma simpatia pelos fórmicos; eram apenas uma ameaça que devia ser eliminada. E, apesar de ter adorado o personagem de Ender, o aspecto mais importante de sua personalidade parecia ser a grande capacidade de ser mais esperto que seus adversários. Esse arco da história era concluído com o fim das guerras dos fórmicos.

Entretanto, ao ler o romance pela segunda vez, eu já havia abandonado minhas ideias preconcebidas. Saber que os fórmicos tinham se dado conta de que estavam errados e não planejavam atacar a humanidade de novo me permitiu desenvolver alguma simpatia por eles no transcorrer do romance. Também comecei a notar a importância de coisas que antes haviam sido apenas parte do cenário, e percebi que havia uma trama muito mais pessoal envolvendo Ender. Esse arco da história não termina no clímax, com a destruição do planeta dos fórmicos. Na verdade, o ponto alto do arco sobre a guerra coincide com o ponto mais baixo do arco pessoal de Ender, e é por isso que ele reage àquela vitória definitiva com uma depressão profunda.

—

A chave para o arco pessoal de Ender pode ser encontrada no primeiro capítulo. Ele havia acabado de derrotar Stilson e sua gangue, quebrando um acordo de cavaleiros ao chutar selvagemente o *bully* enquanto estava no chão. Suas razões para fazer aquilo eram perfeitamente compreensíveis, então nós, leitores, não vemos Ender como um *bully*. Mas o capítulo termina com as seguintes palavras: "Ender encostou a cabeça na parede do corredor e chorou até o ônibus chegar. 'Sou igual ao Peter. É só tirar o monitor que eu fico igual ao Peter.'"

Isso apresenta o conflito central ao personagem de Ender: o medo de ser igual a Peter, que o atormenta. Isso se repete várias vezes em todo o romance.

- Quando, sem querer, ele quebra o braço de Bernard no ônibus espacial para a Escola de Combate:

> "'Sou Peter. Sou igualzinho a ele.' E Ender se odiou... 'Não sou um assassino', Ender repetia para si mesmo. 'Não sou Peter. Não importa o que Graff diga. Não sou. Estava me defendendo. Aguentei por um bom tempo. Tive paciência. Não sou o que ele disse.'"

- Depois que ele mata o gigante no jogo psicológico: "Sou um assassino até quando jogo. Peter ia ter orgulho de mim."
- Depois de matar a serpente na torre, no jogo psicológico, e em seguida ver o rosto de Peter ao se olhar no espelho:

> "'Este jogo sabe demais sobre mim. Maldito jogo mentiroso. Não sou o Peter. Não tenho a morte no coração.' E aí vinha um medo pior, o de *ser* um assassino, apenas muito melhor que Peter. O medo de que era exatamente disso que os professores haviam gostado nele. 'É de assassinos que eles precisam pras guerras dos abelhudos. Gente capaz de esmagar o rosto do inimigo no chão e espalhar por todo o espaço.'"

- Quando Valentine está conversando com Graff sobre o motivo de o rosto de Peter ter surgido no jogo: "Disse isso [a Ender] um monte de vezes: 'Você não é que nem o Peter, você não gosta de machucar os outros, você é bonzinho e nem um pouco que nem o Peter!'"

- Depois que Ender lê a carta de Valentine:

> "Só depois [...] é que percebeu o que mais havia detestado na carta de Val. Ela só falava de Peter. Sobre como ele não era nem um pouco como Peter. As palavras que ela havia dito tantas vezes enquanto o abraçava e o

> confortava, com ele tremendo de medo, raiva e ódio depois dele ter sido torturado por Peter. Era só disso que a carta falava."

- Quando Ender está conversando com Mazer após a vitória sobre os fórmicos: "Não queria matar todos eles. Não queria matar ninguém! Não sou um assassino! Vocês não me queriam, seus desgraçados! Queriam o Peter, mas me forçaram a fazer isto, me enganaram pra fazer isto!"

Esse último trecho marca o fundo do poço para Ender no romance. Sim, ele venceu a maior batalha da história da humanidade, mas se vê transformado no que mais temia: um assassino cruel, como Peter. Não importa que sua imagem mental seja uma versão exagerada do verdadeiro Peter; o que importa é acreditar ter ficado como Peter, e isso era a pior coisa que ele podia imaginar ser.

—

Um dos melhores conselhos que já recebi sobre a criação de personagens: é preciso descobrir o que o personagem mais deseja, e também o que mais teme. Sabendo disso, é possível delinear um clímax para a história no qual se coloquem desejo e medo em conflito. Ao elevar ao máximo possível os riscos para aquele personagem, o clímax da história torna-se mais impactante.

No caso de Ender, o que ele mais deseja é manter Valentine (e, consequentemente, o resto da humanidade) em segurança, derrotando os abelhudos. É esse desejo que o motiva a entrar para a Escola de Combate. Mais tarde, quando desejou simplesmente largar tudo e ficar na Terra, em casa, em frente ao lago, Graff levou Valentine para lembrá-lo do motivo pelo qual estava lutando:

> "'Então, foi por isso que me trouxe aqui', pensou Ender. 'Com toda a sua pressa, foi por isso que esperou três meses, para me fazer amar a Terra. Bem, funcionou. Todos os seus truques funcionaram. Valentine, também. Ela foi outro dos seus truques, para me fazer lembrar de que não estou indo à escola por mim mesmo. Bem, eu me lembro.'"

E, é claro, o maior medo de Ender é ficar como Peter.

O clímax do romance justapõe o desejo e o medo — mesmo que, afastando-se da fórmula de modo fantástico, o próprio Ender não saiba o que está acontecendo. Ele não tem ideia de que sua batalha final não é uma simulação, então é só depois que, para ele, o desejo e o medo se chocam: ele conseguiu salvar Valentine dos abelhudos, mas ao custo de (sob seu ponto de vista) se tornar um assassino como Peter.

O clímax de *O jogo do exterminador* é tão poderoso não só pela dimensão do que está em jogo — a sobrevivência da humanidade e a extinção de uma raça alienígena —, mas também porque, ao mesmo tempo, os riscos para Ender sofrem uma reviravolta crucial; estão em jogo tanto o desejo de salvar Valentine quanto o medo de se tornar como Peter. O que poderia ser simplesmente mais um triunfo militar da humanidade sobre os alienígenas, uma história contada várias vezes antes e depois de *O jogo do exterminador*, torna-se algo muito mais complexo quando adicionamos o conflito interno de Ender.

Por isso não espanta que Ender fique atônito ao descobrir a verdade.

—

Felizmente, depois que o horror inicial arrefece, Ender começa a sair de sua depressão. Depois de ser surpreendido em seus aposentos por Alai e se levantar, pronto para lutar, percebe que provavelmente vai ficar bem, porque "…achei que você ia me matar e resolvi te matar primeiro. Parece que no fundo sou mesmo um assassino. Mas gosto mais de ficar vivo do que morto".

A última frase diz mais do que apenas sua reação ao que achou ser alguém chegando para atacá-lo em seu quarto. Trata-se de uma declaração de aceitação sobre o que foi levado a fazer: no fundo, Ender (e os humanos em geral) prefere estar vivo a estar morto, e ele compreende que a sobrevivência da espécie humana é mais importante que suas preocupações pessoais quanto a ser um assassino como Peter.

Mas aceitar que o que ele fez foi necessário não é uma conclusão satisfatória para o arco pessoal do personagem. Ele pode ter sido enganado e levado a matar todos os abelhudos, mas carrega a culpa pelas consequências de suas ações, e precisa encontrar um modo de se redimir, compensar o que fez e provar a si mesmo que não é Peter.

Quando Valentine o convida para ajudar a colonizar um antigo mundo dos abelhudos, Ender acredita ter descoberto uma forma de se redimir

minimamente: "Vou porque conheço os abelhudos melhor do que ninguém e, talvez, se eu for pra lá, possa entendê-los melhor. Roubei o futuro deles. Posso apenas começar a compensá-los vendo o que posso aprender do passado deles."

É claro que depois ele tem a chance de fazer muito mais do que isso para se redimir. Ao contar a história dos fórmicos em *Orador dos mortos*, Ender tem a oportunidade de redimir toda a raça alienígena aos olhos humanos. (Nos livros seguintes da série, descobrimos que essa atitude altera a percepção do público a respeito de Ender, de salvador a monstro, mas isso é irrelevante para sua trama no primeiro livro.)

Mas encontrar a ninfa da rainha é o que dá a Ender a grande oportunidade de se redimir. A descoberta não apenas prova que ele não matou toda a raça dos fórmicos, como também dá a ele a chance de ser o responsável por seu renascimento.

Na verdade, a missão de fornecer um novo lar para os alienígenas é sugerida antes mesmo de ele descobrir a ninfa, antes mesmo de destruir o mundo natal deles. Ao conduzir as batalhas que pensa serem simulações, em certo momento faz tanto esforço que fica doente. Nesse período difícil, sonha que morre e é enterrado: "…só que uma colina surgiu onde deixaram seu corpo. Ele secou e se tornou uma casa para os abelhudos, como havia acontecido com o Gigante".

Depois descobrimos que o sonho resulta das tentativas dos fórmicos de se comunicarem telepaticamente com ele por meio do ansível. Mesmo depois de perceberem que ele poderia aniquilar seu mundo, as rainhas perdoaram Ender. E construíram o corpo falso do Gigante em seu mundo colônia para levar Ender até a ninfa. Mas o simbolismo do corpo de Ender fornecendo moradia para fórmicos sem dúvida antecipa o papel que os alienígenas esperavam que ele assumisse ao descobrir para a nova rainha da colmeia um lugar para viver e reconstruir sua raça.

Na mente de Ender, exterminar uma espécie inteira é algo que Peter faria. Portanto, a oportunidade de reviver uma espécie extinta é a prova definitiva de que Ender não é como Peter. (Em *Orador dos mortos*, Ender tem a chance de se reconciliar com Peter, e se dá conta de que o irmão não é o monstro que ele acreditava ser. Mas é a imagem mental da infância do irmão, não o verdadeiro irmão, que cria o padrão com o qual ele se compara.) E, apesar de o renascimento dos fórmicos só acontecer em volumes posteriores da série, certamente fica implícito nas últimas frases desse livro. Ender encontra paz nesse novo objetivo e, assim, se fecha o arco emocional do personagem.

O que nos leva de volta à pergunta de como o romance deveria ter terminado. *O jogo do exterminador* não é apenas a história de uma criança fora do comum que, com suas habilidades, tem de derrotar alienígenas para salvar a raça humana; é a história de uma criança fora do comum que tem medo de ser um monstro e é levada a fazer algo monstruoso.

Ao dar a Ender um modo de se redimir, *O jogo do exterminador* termina exatamente como deveria terminar.

Eric James Stone *recebeu o prêmio Nebula, foi finalista do Hugo e venceu o concurso Escritores do Futuro. Suas histórias foram publicadas em várias revistas, como* SF 15, Analog, Nature, *e nas antologias* Blood Lite *de Kevin J. Anderson de humor negro. Eric também é editor assistente da* Orson Scott Card's InterGalactic Medicine Show. *A coletânea de seus contos* Rejiggering the Thingamajig and Other Stories *foi lançada pela Paper Golem Press em 2011. Eric vive em Utah, e seu site é www.ericjamesstone.com'.*

P. O que os testes da Esquadra Internacional (E.I.) avaliam?

R. Se eu soubesse a resposta a essa pergunta, ficaria rico com testes pedagógicos! A ideia de testar crianças na primeira infância se baseia em um conceito verdadeiro e em outro falso. O verdadeiro é que a personalidade e as habilidades da criança se manifestam bem cedo, e passamos o resto da vida tentando descobrir, expandir ou compensar todos os interesses, talentos e falhas

presentes desde o começo.

O conceito falso é o de que alguém é capaz de saber, ou de criar qualquer tipo de teste que permita saber, sem nenhuma dúvida, quais atributos serão importantes na formação da personalidade de uma criança. Isso porque as preferências e aptidões com que se nasce, por mais que permaneçam importantes durante toda a vida, não determinam nem mesmo indicam o que se vai acabar *fazendo* com essas habilidades e preferências.

Por isso não acredito que um teste desses seja possível. Na verdade, esse tipo de teste, na minha opinião, é o elemento mais irreal em *O jogo do exterminador*. Mas a ficção científica depende de suposições irreais e de seu desenrolar: o que aconteceria se as pessoas *pudessem* fazer testes assim, exatos o suficiente a ponto de criar, a longo prazo, algo como a Escola de Combate?

Claro, o *fracasso* desses testes não evitaria que continuassem a ser utilizados. Temos décadas de experiência com testes de QI e outros tipos de exames, e muitos ramos de pseudociência e escolas de pensamento científicas que confirmam a capacidade das pessoas de se apegar a crenças comprovadamente absurdas por muito tempo, determinando políticas públicas de acordo com elas, e se recusando a reconhecer as consequências óbvias.

Entretanto, eu não estava escrevendo um romance sobre como os testes raramente revelam aquilo em que se acredita. Em vez disso, parti do pressuposto de que os testes tinham bases científicas e funcionavam, pelo menos bem o bastante para reunir algumas crianças muito, muito talentosas na Escola de Combate, com resultados em geral úteis e positivos.

O que esses testes fictícios avaliariam? Precisariam incluir exames de persistência, agressividade, concentração, previsão de possíveis cenários e de múltiplas ações alternativas, formação de laços sociais, capacidade de percepção das motivações alheias e antecipação dos atos de outras pessoas. Também testariam as habilidades verbal e lógica, a memória, além de outros elementos usados em testes de QI.

O uso de monitores, além da aplicação dos testes, é um

reconhecimento tácito de que nem os melhores testes conseguem avaliar tudo. A observação também seria necessária e, mesmo assim, a qualidade dos resultados dependeria da habilidade das pessoas responsáveis por ela.

— *OSC*

O CORAÇÃO DO MONSTRO

JOHN BROWN

Quando transformamos obras literárias em quebra-cabeças, em ensaios inteligentes e sagazes que os leitores devem examinar com extrema atenção para descobrir pistas que revelem o significado verdadeiro, nesse momento é que a obra morre. Ah, claro, sempre há coisas a aprender, mas são coisas que você aprende de um cadáver, não o que experimenta com um ser vivo.

A discussão sobre literatura se concentrou por tempo demais no significado: em conceitos, enigmas, símbolos, temas e ideias. Na pergunta "O que você pensa disso?". Eu me recuso a fazer isso com *O jogo do exterminador*. Recuso-me a matar essa história e todos os que estão nela.

Por quê?

Porque valorizo as pessoas que conheci, os *insights* que tive e os locais que visitei. Valorizo a experiência. É por isso que gosto de literatura.

Eu não assisto a *O violinista no telhado* quase todos os anos pelo que o filme significa. Não assisto à versão da BBC de 1995 de *Orgulho e preconceito* (a estrelada por Colin Firth) com minhas filhas com a mesma regularidade porque o filme explora a imagem das mulheres, classes abastadas e dos grandes proprietários de terra ingleses do princípio do século XIX. Vejo essas histórias repetidas vezes porque os personagens e situações que mostram me divertem: me fazem chorar, rir e pensar. Eles mudam meu coração.

Acredito que a maioria dos leitores goste de ficção pela mesma razão.

Queremos a experiência, o riso, o prazer, a tristeza, a perda, a saudade, o triunfo, o suspense, a descoberta. Portanto, é isso que vou dividir com vocês aqui. Vou começar resumindo o processo da experiência literária e depois vou discutir em três partes minha experiência cheia de alegria e emoção com Ender.

Serpentes

Há alguns anos, minha esposa, quatro filhas e eu vivíamos em uma casa de oitenta metros quadrados que a bisavó das meninas havia construído nas Montanhas Rochosas, no norte de Utah. A casa era feita de troncos grosseiramente aparados cobertos por placas de alumínio esverdeadas e desgastadas nas paredes externas, e *drywall* por dentro. O piso era desnivelado, o que significa que o forno era inclinado e fazia bolos mais grossos de um lado que de outro. Também havia um banheiro ao lado da cozinha, com uma porta traiçoeira que de vez em quando abria por vontade própria, para que quem quer que estivesse sentado no vaso sanitário pudesse cumprimentar as visitas na mesa da cozinha (essa porta pensava em tudo).

Como a casa ficava nas montanhas, nos limites entre as áreas rurais e florestas e a quase dois quilômetros do vizinho mais próximo, tínhamos muitos visitantes selvagens. Isso é bem comum naquela região. Alces, veados, águias, texugos, cascavéis e turistas usando assustadoras camisas havaianas. Fosse o que fosse, sempre acabava aparecendo no meu quintal. Por exemplo, um dos vizinhos certa vez estava prestes a abrir sua porta dos fundos quando viu um gambá fugindo de seu quintal. Ela ficou curiosa em saber o que o estava assustando, então olhou para a tigela de comida de seu cão e viu dois filhotes de onça-parda roubando a comida de Fido, o que seria fofo até a mamãe puma avistar um grande humano para o jantar e resolver arrastá-lo pelo pescoço.

Naquela época, meu escritório ficava em um barracão caindo aos pedaços nos fundos da casa, que abrigava vacas. Num dia de verão, saí do barracão, dei uma volta na casa e pisei em algo que rastejava na grama. Fiquei imediatamente apavorado e dei um pulo para trás. Meu coração começou a palpitar, e me concentrei na cobra. Era grande. E tão comprida! Ela se estendia por uns seis metros na grama alta do quintal. Então me dei conta: uma cobra de seis metros!? Olhei com mais atenção. Não era uma cobra, era uma mangueira! Eu ri, e meu coração começou a voltar ao ritmo normal, e a adrenalina foi eliminada do meu sistema. Eu segui em frente, provavelmente para uma visita ao banheiro já

mencionado.

Há três partes em uma experiência emocional, como ilustrado pelo episódio da cobra no jardim.

(1) Algum estímulo sensorial aciona uma avaliação super-rápida, genérica e precognitiva de que algo em nosso ambiente pode afetar nossos desejos, interesses, objetivos, valores etc., ou daqueles que amamos. No meu caso, meu cérebro avaliou que eu havia pisado em algo perigoso e que se movia sinuosamente. Presas em sua perna são algo bem perigoso, especialmente quando podem injetar grande quantidade de veneno hemotóxico (isso, do tipo que é particularmente bom para causar falência cardíaca).

(2) Essa avaliação precognitiva causa mudanças psicológicas que ajudam a concentrar nossa atenção na situação e nos preparam para reagir e comunicar o que está ocorrendo aos outros. Grande parte dessa resposta psicológica é o que descrevemos como emoção. Por exemplo: a sensação do amor romântico é produzida por um delicioso coquetel de substâncias químicas percorrendo diversas partes de nossos corpos. O mesmo vale para medo, raiva, graça etc.

Essa reação física também afeta as avaliações posteriores. Isso ocorre, em parte, graças à concentração, ao foco que já mencionei, que às vezes é chamado de reflexo orientado. Quando você vê alguém que pode virar o amor de sua vida ou uma pessoa com a intenção de assassiná-lo, é bom não se distrair com outras coisas. O reflexo orientado o ajuda a ficar de olho tanto em assassinos quanto em parceiros em potencial. Entretanto, se estivermos concentrados em algumas coisas, isso significa que não conseguimos nos concentrar em outras, e nem mesmo vê-las. Também significa que os novos estímulos são absorvidos pelo esquema já criado por nossa avaliação inicial.

Por exemplo: quando você está sozinho e já assustado em uma casa escura, seu corpo concentra a atenção em possíveis ameaças. Assim, você vai interpretar o som de algo caindo pelas escadas de modo diferente de quando está feliz e contente ou quando está pensando no fato de que o pequeno Johnny está no primeiro andar em silêncio faz muito tempo.

A atenção seletiva pode ser muito útil — filtra e exclui coisas que, de outro modo, poderiam ser uma distração em momentos em que não podemos nos dar a esse luxo —, mas às vezes também pode levar a distorções perigosas. Um dos aspectos centrais da terapia comportamental no tratamento de depressão ou de fobias é ajudar o sujeito a se libertar de sua atenção seletiva e ver os detalhes para que possa avaliar melhor sua situação.

Na situação com a cobra, meu cérebro se concentrou, pediu uma dose de adrenalina extra e acelerou os batimentos cardíacos para me ajudar a correr; também me mandou recuar e fazer uma expressão de medo, o que chamaria a atenção de outras pessoas, que poderiam me ajudar ou fugir.

(3) Após a avaliação precognitiva e a resposta física inicial, o que ocorre em um piscar de olhos, costumamos avaliar a situação no aspecto cognitivo. Essa é a parte do pensamento consciente. Em meu caso, olhei com mais atenção e pensei: "É uma mangueira, seu idiota!" Essa nova avaliação alterou por completo a natureza da situação. Disparou uma resposta fisiológica diferente, inclusive uma nova mistura de emoções.

Essas três partes, então, alimentam o processo emocional: sinais no ambiente, avaliações precognitivas da situação; avaliações cognitivas e respostas fisiológicas. Mas o que tudo isso tem a ver com *O jogo do exterminador*? Tudo. Porque reagimos desse jeito não só a estímulos sensoriais, mas também a nossos pensamentos, inclusive aqueles provocados por palavras no papel.

Como isso é possível?

É possível porque nossas avaliações precognitivas não distinguem situações reais de imaginárias.[1] O sistema precognitivo recebe qualquer informação recebida — sensorial ou imaginada — e a avalia. E essa avaliação dispara uma reação física.

É por isso que podemos chorar ou rir ao lembrar algum acontecimento do passado. Não estamos apenas recordando o fato; nós o estamos revivendo e reavaliando. Também é por isso que ouvir um amigo nos contar uma história sobre um acidente terrível pode nos fazer encolher de medo. Ouvir o mesmo amigo contar que o filho pequeno comeu cocô de cachorro pode provocar uma reação ainda pior. Apesar de não estarmos presentes no momento dos eventos, ainda os testemunhamos em nossas mentes, e eles são avaliados por nosso sistema precognitivo. A ausência de distinção entre estímulos sensoriais e imaginários é a razão pela qual pessoas com fobia de cobras não temem apenas cobras de verdade, mas também têm reações intensas simplesmente ao pensar ou ler sobre elas.

Você pode achar que o sistema de avaliação cognitivo (consciente) poderia resolver a situação com um pouco de racionalidade. Afinal, não foi ele que mostrou que o que pensei ser uma cobra era uma mangueira? Ele deveria avisar que nossos pensamentos não são reais e, em relação à ficção, que as pessoas e os

locais sobre os quais lemos são inventados, não deveria?

Isso pode ocorrer se alguma coisa na história for tão inverossímil que faça nosso cérebro se dar conta da irrealidade daquilo, como quando percebi o tamanho da "cobra". Mas, quando o autor apresenta situações plausíveis, isso não faz nosso cérebro negar aquela situação. O cérebro não fica nos lembrando o tempo todo que aquilo é inventado porque nosso pensamento consciente é limitado à capacidade de nossa memória de trabalho, que é pequena. Pesquisas mostraram que nossa memória de trabalho tem capacidade para lidar apenas com cerca de cinco a nove elementos de informação simultaneamente. O que constitui um elemento pode variar, mas, se você quiser testar isso (como fez minha filha de catorze anos), peça a alguém que leia para você uma lista com dez a catorze nomes ou números aleatórios e, em seguida, tente repetir os nomes ou números. Você simplesmente não consegue lidar com mais de cinco a nove coisas em sua memória de trabalho ao mesmo tempo. Mas pode ficar pior. Quando queremos fazer qualquer coisa com esses fragmentos além de recordá-los (como por exemplo, manipulá-los em um problema matemático ou identificar relações entre eles), nossa capacidade cai para cerca de dois a quatro elementos.

Ou seja, nossos condutores do pensamento consciente não são muito grossos. Por isso, quando o que estamos imaginando usa essa capacidade por completo, não há espaço para a pessoa se lembrar do fato de que aquilo é apenas imaginação ou uma obra de ficção. Simplesmente reagimos aos estímulos imaginários como se fossem reais e estivessem à nossa frente.

Então, para a ficção proporcionar uma experiência única, tudo o que você precisa fazer é sugerir situações que disparem automaticamente avaliações e respostas emocionais. Isso não significa que a ficção precisa nos explicitar a situação. Embora o décimo primeiro mandamento da boa ficção, tantas vezes repetido, seja "Mostre, não conte", a verdade é que um texto não mostra ao leitor nada além de marcas numa página, e nunca apresenta a informação crua da situação através de nossos sentidos. Filmes e peças de teatro podem fazê-lo. Também podem fornecer informação auditiva direta. Mas um livro nunca nos *mostra* nada. Ele apenas conta, conta, conta... O truque é contar de um modo que permita ao leitor imaginar a situação com clareza e realismo suficientes para que a situação imaginada dispare uma resposta cerebral. Claro, a situação em si (personagens, motivações, acontecimentos, ambiente etc.), para começar, precisa ter grande potencial, mas desenvolvê-la e ajudar o leitor a imaginar são duas

coisas diferentes.

Um autor pode guiar o leitor por uma diversidade de experiências: compaixão, suspense, tristeza, surpresa, espanto, enlevo, raiva, amor romântico etc. Orson Scott Card, em *O jogo do exterminador*, nos guia por um bom número delas ao fazer o que todos fazemos quando citamos frases de nossos livros ou filmes favoritos: desfrutar novamente da experiência e, no processo, talvez até mesmo aprofundá-la.

Transportando o leitor para o mundo de Ender

Quando lemos um livro e nos sentimos transportados para outro lugar, costumamos supor que é pelo fato de o autor ter fornecido muitos detalhes do ambiente. Entretanto, Card demonstra que isso não é necessário. E que, em consequência, o que um escritor realmente faz não é "mostrar", mas contar, de uma forma que convide o leitor a pôr sua própria imaginação para funcionar.

Vejamos a abertura de *O jogo do exterminador* como exemplo. Começamos com duas vozes sem corpos, sem nenhum substantivo que caracterize o ambiente. Por causa disso, não vi (imaginei) nenhum cenário ao longo desse trecho. Mas vamos para a cena em que o monitor de Ender é removido. A cena no original em inglês tem 767 palavras. Quantas delas são usadas para criar a ambientação?

Tenho certeza de que você imaginou com clareza. Eu imaginei. Vi (imaginei) Ender em um consultório médico e em uma espécie de sala de cirurgia. Não era nada muito detalhado, mas vi a maca coberta por papel. Vi um médico, uma enfermeira e outra mulher, todos de uniformes brancos. Vi formas cromadas indistintas representando equipamento médico em torno deles. Vi uma seringa. Vi uma luz forte vinda do alto e mais luz suave nos cantos. Até senti um pouco de frio.

Mas o texto nunca menciona *uniformes* nem *branco*. Não menciona papel na maca nem cromados. Nunca descreve a seringa ou a iluminação. Na verdade, não diz quase nada. Card fornece incríveis seis substantivos para sua ambientação: *mulher do monitor*, *droga de monitor*, *maca*, *médico*, *enfermeira*, *agulha*.

Seis.

Se tirarmos os personagens, restam apenas três. Mas... como ele consegue criar um ambiente com apenas três detalhes genéricos?

Isso se torna possível porque é literatura, e Card não está *criando* um ambiente. Ele está nos ajudando a imaginar um. Ele não precisa nos contar tudo em detalhes para que possamos construir a imagem em nossa mente. Mesmo porque isso não funcionaria, devido à memória de trabalho limitada. Tudo o que ele precisa fazer é fornecer algumas palavras-chave, e nós inserimos na memória de trabalho outros elementos que associamos a essas palavras.

Essa não é uma relação direta: os seis termos descritivos de Card não levam todos os leitores a imaginar o mesmo. Se você, por exemplo, nunca esteve em uma sala de cirurgia, não há razão para ter sentido frio. Então desconfio que o que alguns de vocês imaginaram não tenha incluído isso. Mas eu já estive em várias, então a sensação veio junto. Claro, Card nunca disse *sala de cirurgia*, disse? Ele disse *maca,* o que significa que poderia ser uma sala quente no consultório de um médico. Seja qual for a razão, eu visualizei a cena como um procedimento mais oficial. Vocês podem ter visto algo um pouco diferente.

Mas na verdade isso não faz diferença, faz? Porque o fundamental que Card faz não é nos transportar para um local exato; ele nos transporta para um personagem e uma ameaça a seu bem-estar. Quem se importa se você viu um pequeno consultório médico, e eu, uma sala de cirurgia? Nós dois vimos Ender praticamente virar um vegetal. Ouvimos sua interessante resposta interior à promessa de que a remoção não doeria nem um pouco. Nós dois soubemos que o irmão de Ender o odiava, e que Ender só queria não ser odiado.

Não estou dizendo que essa é a quantidade ideal de ambientação para uma história. Estou dizendo apenas que não é preciso muito para fazer a mente do leitor imaginar um mundo. E melhor: ao reduzir o tempo gasto na ambientação, Card consegue gastar mais tempo ajudando o leitor a imaginar os personagens — seus pensamentos, motivações, ações e discurso — e as ameaças que outros personagens fazem àqueles para os quais estamos torcendo. Em termos cinematográficos, a maioria das cenas que imaginei eram planos americanos e closes, sem muita interferência do ambiente. Por natureza, esses planos servem para destacar os personagens. Esse destaque, esse foco, é uma das marcas registradas do estilo de Card: ele nos transporta não tanto a lugares, mas a mentes e corações.

A decisão de Card no sentido de valorizar mais o personagem do que o ambiente não é simplesmente uma opção de estilo. Se vocês acham que

romances resultam de descobertas e invenções de coisas legais por autores para contar aos leitores, é evidente que Card os agrada ao compartilhar o funcionamento psicológico dos personagens. Ele deleita o leitor ao revelar motivações e reações que nem sempre são o que esperamos à primeira vista. Também não são tão simples.

O tempo no palco é precioso, e Card passa boa parte nos contando por que Ender faz o que faz. Também nos transporta para as motivações dos outros. As vozes sem corpo no início dos capítulos discutem seus motivos. Valentine está sempre tentando entender os motivos de Peter. Ender sempre avalia por que as pessoas à sua volta agem de certa forma. Essa percepção especial das pessoas é um de seus maiores dons. Não é suficiente, por exemplo, saber que Bonzo Madrid se sente levado a atacar Ender por solapar sua autoridade. Ender vai mais fundo, avaliando como a cultura em que vive e seu papel de comandante do Exército Salamandra influenciam a situação.

Mas os personagens não são os únicos a avaliar as situações que enfrentam. Card nos guia em nossas avaliações das mesmas situações, que às vezes são idênticas às do personagem. Outras vezes, temos informações privilegiadas que levam a uma visão diferente. E às vezes é o personagem que tem um *insight* surpreendente e especial que altera nossas percepções. Card gosta de se aprofundar, e isso permite que ele nos guie em uma série de avaliações que às vezes alteram nossa resposta psicológica de maneira tão dramática como a minha foi alterada quando percebi que tinha pisado numa mangueira, e não numa cobra.

A rainha da colmeia: da repugnância ao amor

A cena que coroa *O jogo do exterminador*, sua última dádiva, fala sobre ir além da superfície para descobrir os motivos que levam alguém a fazer algo, e como saber o *porquê* pode mudar completamente nossa opinião sobre esse alguém. Ender se torna o Orador dos Mortos, mas é na cena da rainha da colmeia que o leitor descobre o que isso significa.

Na maior parte da história, nosso conhecimento dos fórmicos é limitado. Sabemos que parecem insetos, não se comunicam conosco e nos chacinam sem que sejam provocados, sem remorso algum. Somos nós ou esses insetos horríveis. Mas no fim, depois que Ender destrói os abelhudos e vai viver em

outro planeta, descobre o parquinho que a rainha construiu para ele. Ele encontra o ovo. E nós somos levados a uma experiência que altera nossa visão dos fórmicos para sempre. Card nos apresenta a uma cobra e depois a transforma em algo completamente diferente.

Ender descreve o ovo e o acasalamento, os machos trêmulos de êxtase e morrendo, caindo no chão para murchar e secar. É um pouco nojento, como algo que você poderia ver em um desses documentários sem censura sobre a vida selvagem. E, depois de testemunhar o acasalamento, nossas avaliações precognitivas levam à mesma resposta que temos ao ver esses documentários sobre a natureza: eca! Nossa primeira experiência com os fórmicos os rotula como alienígenas e repulsivos. Sem dúvida, eles não são como nós.

Mas aí nossa opinião a seu respeito começa a mudar. Em vez de se concentrar em características grotescas dos insetos, somos levados a imaginar a rainha como uma figura majestosa, usando asas cintilantes. Depois nos contam que ela "beija" sua filha. Então Card nos leva mais um passo além: a descoberta de que todos os filhos dela vão morrer no ataque da terceira onda, e que ela não pode fazer nada para evitar isso. Veja que ele nos leva a imaginar sua cria como "filhos", e não insetos.

Depois Card nos leva mais um passo adiante: "Os humanos não nos perdoaram", diz a rainha. "Vamos morrer, com certeza." Então imaginamos uma mãe que sente remorso o bastante para desejar o perdão.

Reagimos com compaixão em relação aos outros quando vemos (1) uma pessoa boa e merecedora, (2) que passe por alguma forma de dificuldade. Card nos levou a imaginar coisas que não apenas antropomorfizam a rainha e suas filhas, como também mostram sua bondade e seus problemas. No espaço de poucas linhas, de repente eu me vi avaliando as coisas do ponto de vista dela. Você não sentiu o mesmo quando leu?

Em seguida, somos levados a imaginar as exigências estranhas para chocar o ovo e uma "pequena e frágil rainha" que sairá dele. E, embora o cuidado com o ovo sem dúvida nos faça lembrar de que a rainha é diferente, de outra espécie, nada aqui é grotesco. Mais ainda: somos levados a imaginar o pesar que a rainha sente por matar humanos. Por fim, descobrimos por que os fórmicos não chegaram a uma nova onda de ataques: "Não pretendíamos matar." Nem sequer sabiam, nem podiam imaginar que fôssemos seres pensantes. Para eles, não passávamos de insetos. Seu grito final desesperado ressoa em nossos ouvidos: "Acredite em nós, creia em nós, confie em nós." Por favor, não mate minha

última filha, nossa última irmã.

Card nos fez imaginar coisas que dispararam medo e repulsa e depois nos levou a imaginar outros, que invertem completamente nossa avaliação. E reagimos como o esperado. A essa altura, eu fiquei com os olhos cheios de lágrimas. Senti pena do bebê indefeso e da mãe entristecida que, diante da morte, tenta dar uma chance à filha. Senti um forte desejo de que os humanos ouvissem seu choro, que era "nosso" choro, porque eu estava do lado deles. Os fórmicos eram "pessoas" boas que não tinham intenção de fazer mal e que apenas haviam cometido um erro terrível. O mesmo, na verdade, que os humanos cometem. Ender é um monstro para eles na mesma medida em que eles são para nós. Então Ender escreve seu livro, e a rainha fala com tamanhas clemência e magnanimidade que é impossível não ficar impressionado com sua bondade. Ela é diferente, mas, entre nós, é uma das melhores.

A perda, o pesar, a simpatia por esse suposto inimigo — tudo isso é valioso à experiência do livro, que por isso não é apenas uma aventura; não é apenas uma história sobre o espaço ou como ser um líder. Não é sobre jogos militares nem sobre tentar sobreviver a *bullies* e psicopatas que estão tentando matar você. Também não é sobre "nos tornarmos humanos aos olhos uns dos outros". E Card não diz apenas isso. Ele nos conduz de modo que isso penetre em nosso corpo, para que deixe de ser apenas uma ideia e fique marcado em nosso coração.

A voz do silêncio de Peter

É possível imaginar que teríamos a mesma simpatia por Peter, a quem, nós lemos, Ender também defende. Mas Card não apresenta nenhum conteúdo a esse respeito, assim não experimentamos uma mudança de opinião como ocorreu com a rainha alienígena. É verdade que, no capítulo treze, Valentine conta a Ender, no lago, que "Peter mudou". Mas na verdade nunca fui levado a imaginar o necessário para sentir ou acreditar nisso.

Em que fui levado a imaginar no lugar disso?

Logo no capítulo 1, descobrimos que Peter odeia Ender por ficar com o monitor por mais tempo que ele. Depois, no capítulo dois, somos levados a uma das cenas mais assustadoras do livro. Peter obriga Ender a brincar de abelhudos e astronautas e, em pouco tempo, o atira no chão e começa a sufocá-lo. Ender acha que Peter talvez não deseje matá-lo, mas apenas machucá-lo, como sempre

fez no passado, mas Peter, ao ler a mente dele, lhe diz: “Estou falando sério. Não importa o que você acha, estou falando sério.” Ender é salvo apenas pelo pensamento rápido de Valentine.

Não havia dúvida em minha mente de que Peter queria matar Ender. Eu já fora apresentado a Stilson e sabia o que as pessoas naquela cultura pensam dos “Terceiros”. E, embora Peter recue ao perceber que não pode assassiná-lo naquele momento, jura que vai matar Ender, fazendo com que ele e Valentine tenham uma falsa sensação de segurança. A essa altura, eu estava extremamente ansioso por Ender. Então Ender nos conta como avaliar a situação para que não cometamos erros. Ele pode enganar os adultos, mas “Peter, no fundo, era um assassino, mas ninguém sabia disso, exceto Valentine e Ender”.

Que primeira impressão! É verdade que, naquela mesma noite, mais tarde, Peter vai ao quarto de Ender (que pensa que Peter pode ter ido lá para matá-lo), pede desculpas a ele e diz que o ama. Mas não era isso que Peter havia prometido fazer? Convencê-lo de que não queria matá-lo?

Reencontramos Peter no capítulo nove. Ele começa com as vozes de pessoas que monitoravam os pensamentos de Peter, nos dizendo: “É um dos seres humanos mais falsos e sem escrúpulos que já vimos.” Esse é o juízo daqueles que supostamente sabem tudo o que há para se saber sobre Peter. Não somos levados a imaginar nada que contradiga essa avaliação, então não há razão para questioná-la.

Valentine nos conta que os Wiggin se mudaram para o norte da Califórnia na esperança de que a natureza amansasse Peter. Ela diz que Peter enganou os adultos, mas que sabe a verdade. Então descreve os esquilos que Peter esfola vivos. Ela desconfia que talvez Peter tenha encontrado esse modo para satisfazer seu desejo de matar, mas as primeiras palavras que saem da boca de Peter quando volta à cena nos mostram que está perigoso como sempre. Ele diz para Valentine: “Estive pensando se devo te matar ou fazer outra coisa com você.”

E eu acredito nele. Sinto-me em perigo sempre que esse garoto entra em cena. E por que não deveria? Até esse ponto, não fomos levados a imaginar nada que desse a entender qualquer outra coisa.

Peter explica que quer a ajuda dela. Não quer destruir ninguém. Ele reconhece que foi cruel. Diz que ama tanto Valentine quanto Ender, e que tudo aconteceu porque “precisava… precisava ter controle. Entende?”. Diz a ela que o controle é a coisa mais importante para ele. Seu dom é enxergar os pontos fracos nas coisas. E agora ele quer “salvar a humanidade dela mesma.”

Mas Valentine não acredita nele e o confronta sobre matar os esquilos, dizendo: "Acho que fez aquilo porque gosta mesmo." Peter chora. "É do que tenho mais medo", diz ele. "De que eu realmente seja um monstro. Não quero ser um assassino, mas não consigo evitar." Valentine acha que, mesmo que ele esteja falando a verdade, é apenas para manipulá-la. Então pede a ela que seja sua parceira em tudo para evitar que ele vire "um dos maus".

Essa é nossa chance de rever nossa avaliação de Peter, mas ele é tão mentiroso e manipulador que é impossível confiar nele. Qualquer esperança que ainda pudéssemos ter em relação a ele é destruída algumas páginas depois, quando perguntam a Valentine se Peter é uma pessoa má, e ela responde dizendo que ele é "a pior pessoa que conheço". E é verdade; também é a pior que conhecemos no livro.

No capítulo treze, quando retomamos o ponto de vista de Valentine, as vozes no início do capítulo reafirmam que Peter "tem a alma de um chacal". Além disso, Valentine nos diz ainda ter medo de Peter. Ela diz a Ender que ele mudou, mas nada nos é dado que nos ajude a imaginar outra pessoa. Repetidas vezes, somos apenas levados a imaginar um psicopata.

No fim do capítulo do lago, Graff e Ender discutem o fato de não conseguirem comunicar-se com os abelhudos. Graff conclui que, "se o outro cara não consegue contar a história dele, você nunca pode ter certeza de que ele não está tentando te matar". Talvez Peter nos *tenha* contado sua história; talvez suas palavras para Valentine sejam o reflexo preciso de seus pensamentos. Mas é óbvio que precisamos de mais para acreditar que a história seja verdadeira. Precisamos de mais até mesmo para entender o que significa a necessidade de controle de Peter. No fim das contas, Card nunca nos leva a imaginar nada que nos permita confiar em Peter. E por isso todos nós chegamos à conclusão de que Peter tem um novo plano, um plano que não exige o assassinato de Valentine, ainda.

Do início ao fim, Peter só provoca ódio e medo.

O motivo importa

Ao longo de toda a história, Ender tem medo de se transformar em um monstro, um assassino como Peter. Mas, como leitor, eu não podia sentir o mesmo medo, porque qualquer atitude que uma pessoa tome é apenas parte do que usamos

para avaliar a moralidade da situação. A outra parte é revelada no capítulo três, quando a mãe de Ender pergunta, de forma sarcástica, ao coronel Graff se ele lhe teria dado uma medalha se tivesse matado Stilson. Graff responde: "Não foi o que ele fez, Sra. Wiggin. Foi o motivo."

Na verdade, se há uma coisa que *O jogo do exterminador* nos ensina é que o *motivo* importa. Peter é um monstro não por fazer coisas que provocam dor em outras pessoas, mas pelo *motivo* que está por trás do que faz. Ele é motivado apenas pelo desejo de controle. A rainha da colmeia massacrou inúmeros humanos, mas o motivo de suas ações transforma o ato de maldade em uma ignorância trágica. Em todas as suas brigas com Stilson, Peter, Bernard e Bonzo, Ender só luta para garantir a própria segurança. Ele mata dois garotos e extermina uma espécie inteira, mas não o condenamos porque ele nunca age com a intenção de machucar ninguém; apenas de defender. Por isso, nós torcemos por ele.

O *motivo* é parte vital de nossa avaliação de qualquer situação e, portanto, tem efeito direto em nossa resposta.

Embora Peter só consiga ver as pessoas como ferramentas em seus planos, Ender tem uma vontade enorme de ser bom. Na verdade, na discussão surpreendente com Valentine no lago, Ender revela a ela que não quer vencer Peter. Só quer que Peter o ame. É possível que alguém interprete isso como Síndrome de Estocolmo, mas nós estamos por dentro da mente e do coração de Ender, e não há provas disso. No fundo, Ender volta a combater os abelhudos para salvar Valentine, a única que o amava, que era seu porto seguro, "mesmo que ela amasse mais a Peter".

Meus olhos se encheram de lágrimas e meu coração transbordou quando Ender revelou a Valentine acreditar que ela amava mais a Peter. Este não é o coração de um monstro. Ender, que consegue interpretar tão bem as motivações dos outros, parece não conseguir ver a diferença entre as motivações dele mesmo e de Peter. Tampouco consegue enxergar com clareza, naquele momento, os motivos de Valentine, aquela que o ama tanto. Ender nunca precisou ter medo de estar se transformando em Peter.

Por outro lado, talvez seu coração seja exatamente o que o levou a se preocupar. Talvez isso seja parte do que define quem é um mocinho e quem não é — os mocinhos se dão conta de que são corruptíveis como qualquer um, e por isso se controlam, e garantem que tanto seus atos quanto seus motivos sejam tão corretos quanto possível.

Peter revisitado

Vocês perceberam a progressão das avaliações que fiz acima? Card apresentou a cena que disparou minhas primeiras lágrimas por Ender. E então minhas avaliações cognitivas entraram em ação, modificando minha resposta, tornando-a ainda mais complexa. Sim, é triste que Ender não consiga reconhecer que é completamente diferente de Peter, nem quanto Valentine o ama. Mas, se pensarmos bem, o novo pensamento e a nova avaliação cognitiva sobre o que motiva os "mocinhos" acrescentam admiração a essa tristeza e a transformam em uma experiência ainda mais pungente. E também demonstram outra coisa.

O jogo do exterminador nos conduz por muitos momentos de reverência pela ficção científica e de suspense, tensão e triunfo. Vários desses momentos dependem de que Card nos surpreenda com avaliações inesperadas das situações que testemunhamos — avaliações que se concentram não no exterior, mas nas motivações dos personagens que conhecemos. Mas não é apenas o que Card nos faz imaginar que forma nossa experiência. Também é algo que nós mesmos imaginamos. Adicionamos nossas próprias fantasias àquelas apresentadas por Card no texto e reagimos a elas com a mesma intensidade.

Na segunda vez em que li a segunda batalha entre humanos e fórmicos, por exemplo, sabia que não era apenas um jogo, mas humanos de verdade se sacrificando. Uma rápida imagem piscou em minha mente, um grupo de pessoas na ponte de comando de uma daquelas naves olhando umas para as outras pouco antes do fim. Meu coração se comoveu, e minha experiência com *O jogo do exterminador* mudou e se aprofundou de novo. Claro, a experiência de um livro não é algo fixo; ela muda com o tempo. E muda fora do texto.

Outra mudança ainda mais pungente ocorreu depois de eu ter fechado o livro e começar a desenvolver minhas ideias para este ensaio que vocês estão lendo. Ao rever todas as minhas experiências com Peter, de repente tive outro pensamento e avaliação cognitiva. Apesar de todas as coisas horríveis que nós o vemos fazer, é possível que Peter seja o maior herói deste livro, porque luta contra obstáculos muito maiores do que qualquer outro — a psicopatia no seu DNA. Ele não pode evitar o desejo de matar e, mesmo assim, usa seus instintos nocivos a favor da paz mundial.

Será possível? Será que Peter tem um coração que pode amar? No livro, nunca somos levados a imaginar os antecedentes que dispariam essa afirmação. Só com o acréscimo de minha própria imaginação — o vislumbre de um menininho lutando, apavorado — e as avaliações cognitivas posteriores, consigo

sentir profunda compaixão por seu problema, assim como um misto de fascínio e admiração por sua luta.

Será que Card nos mostrou o coração de três monstros, e nos mostrou que todos são bons? Será que Peter também poderia ser um herói?

Não sei. De verdade, não sei.

Mas essa ideia, essa pontada de compaixão por aquele garoto terrível, lutando contra dificuldades enormes para fazer o que é certo, agora faz parte de minha experiência com *O jogo do exterminador*.

No fim das contas, mesmo que Peter não seja um herói, o tempo que passei com Ender me levou ao menos a pensar nessa possibilidade. E talvez, de todas as dádivas maravilhosas que *O jogo do exterminador* tem a dar, esta seja uma das melhores: a de me ajudar a lembrar — através de horas em uma experiência emocionante, tocante e absolutamente triunfante — que, apesar de haver vários monstros na vida com que precisamos lidar, nem todos são necessariamente o que parecem. E a de me ajudar, nem que só um pouco, a desejar ter um coração mais parecido com o de Ender, o de Peter e o da rainha da colmeia.

John Brown *é romancista e contista premiado.* Servant of a Dark God *é o primeiro volume de sua série de fantasia publicada pela Tor Books. Atualmente Brown vive com a mulher e quatro filhas no interior de Utah, onde ainda há muito ar fresco, muitos fazendeiros de boa vontade e, de vez em quando, um lobo.*

P. Por que Ender tem vergonha de ser um Terceiro?

Ender aprendeu no início da vida que era provocado por algumas

R. crianças e desrespeitado ou evitado por outras, por ser um terceiro filho. Muito antes de entender as restrições legais ao tamanho familiar, sabia que aquilo era algo socialmente inaceitável. Mais tarde, descobriria que seu nascimento ocorreu devido a bons motivos, e que sua existência não era ilegal nem vergonhosa, mas é muito difícil alguém superar a experiência visceral da rejeição de uma comunidade à qual foi submetido desde a tenra infância.

— *OSC*

P. A predisposição genética dos Wiggin para o talento militar é natural ou foi alterada de algum modo artificial?

Quando autoriza o nascimento de Ender, a EI usa manipulação ou mapeamento genético, supondo que eles estavam escolhendo entre um grupo de zigotos? Como a EI podia ter certeza de que Ender seria a mistura perfeita de Peter e Valentine?

R. A EI não tinha certeza de que Ender teria bons resultados. Peter e Valentine chegaram muito perto, e eram tão acima da média em suas avaliações vitais que a EI achou que havia boas chances de que uma terceira criança dos mesmos pais fosse adequada ao comando.

A única manipulação genética foi a sugestão da EI aos pais de Ender para que controlassem o momento da concepção de modo a aumentar a presença de espermatozoides com o cromossomo Y em vez do X, porque meninos seriam mais propensos à agressividade, elemento que faltava em Valentine.

— *OSC*

P. De que modo Peter era cruel ou louco demais para não ser aceito na Escola de Combate? Ele não é o que os militares queriam, uma pessoa que destruiria completamente os fórmicos? Acredito que Peter os teria destruído com o doutorzinho sem hesitação ou remorsos, como Ender.

R. A vontade de destruir o inimigo não é suficiente. Você também tem que ser capaz de inspirar lealdade, confiança e obediência de subalternos e superiores em sua própria organização. Como a série *Shadow* conta, Peter passou boa parte de sua vida tentando aprender coisas que vinham de modo natural para Ender e, assim, ser capaz de inspirar pessoas a seguir sua liderança. Ele não teria conseguido fazer isso dentro dos limites de tempo que já assomavam o projeto.

Soldados não seguem de boa vontade um comandante que seja tão sedento de sangue que transmita a ideia de não ligar para a vida deles. O amor e a preocupação palpáveis de Ender pelos outros soldados, o tato de treiná-los com a mesma assiduidade

com que realizava os próprios treinos, é que inspiravam amor e lealdade. Peter jamais pensaria em agir da mesma forma que Ender com outros soldados.

— *OSC*

---

[1] Veja o maravilhoso *Deeper than Reason*, de Jenefer Robinson, para uma introdução ao tema de emoção e literatura. Depois leia o delicioso *Thinking, Fast and Slow*, de Daniel Kahneman, para explorar as ramificações dos dois sistemas de avaliação em várias situações diferentes.

O PREÇO DE QUEBRAR AS REGRAS

MARY ROBINETTE KOWAL

Em 2005, tive bastante sorte de frequentar o Acampamento de treinamento literário de Orson Scott Card. Eu havia lido seus livros *Characters and Viewpoint* e *How to Write Science Fiction and Fantasy*, mas seu Acampamento de treinamento era, em si, uma experiência transformadora. Antes do Acampamento, eu me sentia como se pudesse escrever uma boa história por acaso; depois dele, como se eu pudesse escrever uma intencionalmente.

Card explicou as regras e o modo como a ficção funcionava. Assim, sua exposição foi tão clara que tudo passou de um processo misterioso a algo que pode ser repetido. Depois do acampamento, saquei minha cópia surrada de *O jogo do exterminador* e a reli, porque queria ver como ele aplicava as regras que havia acabado de nos ensinar.

Fiquei atônita. Card rompe as regras o tempo todo. Ele pegou praticamente toda informação e sabedoria que havia transmitido a nós no acampamento e rompeu com elas pelo menos uma vez no livro. Uma das coisas que ele nos contou no primeiro dia foi: "Se você acha que está sendo muito sábio, ponha isso na boca de um tolo." Mas, na segunda página, ele dá a Ender, que nada tem de tolo, elementos de muita sabedoria:

"É claro que era mentira que não ia doer nada. No entanto, como

> os adultos sempre diziam isso quando ia doer, ele podia considerar aquela afirmação como uma previsão exata do futuro. Algumas vezes se podia confiar mais nas mentiras que nas verdades."

Card tem que estabelecer que Ender é muito inteligente, então precisa dar a ele momentos de sabedoria que vão além de sua idade. E essa é apenas a primeira regra quebrada. Porém, acabei me dando conta de que quando Card rompia com as regras, tinha uma razão que servia à história.

De muitas maneiras, o que Card *realmente* ensina em suas aulas é a mesma lição que Ender aprende na Escola de Combate: não há regras. A primeira vez que Ender desobedece a uma regra é quando Bonzo diz a ele para não atirar durante as batalhas. No início, Ender segue a regra, então um dia ele passa pelo portão e salva o exército de uma derrota arrasadora ao atirar. Ele esperou para desobedecer à regra até que o custo de respeitá-la fosse mais alto do que o de ignorá-la.

Na verdade, durante as aulas, Card chegou a dizer: "Vocês podem quebrar qualquer uma dessas regras, contanto que compreendam o custo disso." Embora eu tenha escrito isso cuidadosamente em minhas anotações, até ver esse princípio em ação em *O jogo do exterminador* não havia entendido quanta liberdade um escritor tem. E que, com essa liberdade, há uma responsabilidade para com o leitor. Se um autor vai quebrar as regras, tem que fazer isso com um propósito e compreendendo muito bem os efeitos.

Em meu diário, quando o acampamento terminou, escrevi que "foi como se alguém tivesse tirado a tampa da minha cabeça e dito: 'Você não tem que parar aqui.'"

Quero mostrar a vocês todas as maneiras com que Card subverte as regras em *O jogo do exterminador*, e o que ele ganha ao fazê-lo.

"Evitem começar com diálogos entre personagens não identificados."

(Orson Scott Card, Acampamento de treinamento literário, 2005)

No início de uma história, o leitor tem que construir o mundo com base na

informação fornecida pelo autor. Isso estabelece a ordem com que o autor revela informações, o que é algo muito, muito importante. Começar com diálogos entre personagens não identificados significa que os leitores têm que se esforçar mais para entender o que está acontecendo. Eles não conhecem o ambiente ou quem está falando. Eles não sabem nem mesmo o gênero do personagem. Na realidade, é uma situação bem inusitada, em que ninguém sabe nada sobre o ambiente, pois não se fala a seu respeito. Mesmo em uma sala escura, quase sempre é possível dizer o gênero de quem fala.

Os leitores são jogados ao mar com uma linha de diálogo sem personagens definidos. O que acaba acontecendo é que os leitores vão ver o diálogo e depois relê-lo e reprocessá-lo após descobrir onde se passa a história e quem está falando. Isso significa apresentar a informação de trás para a frente, e é um passo extra que retarda o envolvimento dos leitores. O exemplo mais simples é quando o leitor acredita que um personagem é de um gênero e depois descobre que o personagem é de outro. Mais complexos e menos previsíveis são as suposições de um leitor sobre o estado emocional de um personagem. Veja a seguinte frase: "O que você disse?" Fora de contexto, isso pode ser um pai com raiva, uma criança confusa ou uma garota num bar. Card nos ensinou a oferecer logo de cara esse contexto para que possamos controlar as percepções dos leitores e guiá-los através da história.

Apesar disso...

Eu sei que você já leu, mas abra a primeira página de *O jogo do exterminador*. Card começou o romance não só com uma linha de diálogo sem personagem definido, mas também com meia página inteira disso.

Não há ambiente. Não há identificadores no diálogo. Ele não nos diz *nada* sobre as pessoas que estão falando. É mais semelhante a uma transcrição do que a qualquer outra coisa.

Isso obriga o leitor a se esforçar mais para identificar as pessoas e sobre o que estão falando, mas, como podemos ver que o trecho é bem curto, também funciona para aguçar nossa curiosidade. E com isso, começar com diálogo passa de uma fraqueza a uma força, mas Card só é capaz de fazer isso, acho, porque compreende muito bem o efeito que causa no leitor.

Isso nos diz que a história *não é* sobre as pessoas que estão falando. Se essa cena começasse no ponto de vista de uma terceira pessoa, começaríamos a ficar emocionalmente envolvidos com os personagens. Ao nos fazer escutar em segredo (essencialmente) uma conversa, ao lhes negar nomes, lugar ou mesmo

gêneros, Card consegue concentrar nossa atenção no tema de sua conversa e depois para longe dele. Quem é esse garoto de quem eles estão falando? Isso nos leva a querer saber mais a seu respeito, e então Card imediatamente prossegue com uma cena do ponto de vista de Ender.

Como ele responde à pergunta *Sobre quem eles estão falando?* logo em seguida, dá ao público a confiança de que ele vai responder às outras perguntas, como *Quem está falando?*, *O que essa criança tem de tão importante?* e *O que são os abelhudos?*

Então, embora isso pareça a violação de um princípio ensinado por Scott, na verdade tem ligação com outro muito mais importante: você pode fazer qualquer coisa, contanto que entenda seu preço.

Nesse caso, Card estava pagando o preço de algum distanciamento do seu público em troca de um aumento na tensão. Não é um truque que pode ser usado com frequência, mas aqui funcionou muito bem.

"A troca de pontos de vista exige uma divisão clara — uma mudança de capítulo ou um espaço narrativo. O limitado narrador na terceira pessoa nunca pode mudar de ponto de vista no meio de uma cena."

(Orson Scott Card, em *Characters and Viewpoint*)

Entre os autores na comunidade de ficção científica, isso é quase um mantra que repetimos aos novos escritores. Trata-se de um erro de principiante tão comum sair mudando de pontos de vista que acabou ganhando um apelido em inglês: *head hopping*, pular de cabeça a cabeça, por ser essa a sensação criada. É incômodo para o leitor de repente receber os pensamentos de outra pessoa.

A maior parte de *O jogo do exterminador* é restrita pelos limites da narração em terceira pessoa. Mas Card quebra as regras em relação ao ponto de vista em alguns lugares. O caso mais interessante, ou, para ser mais exata, o que fez minha cabeça explodir, maravilhada e surpresa, se passa no capítulo doze.

Card começa a cena do ponto de vista de Ender, depois muda para o ponto de vista do personagem Bean sem um espaço sequer entre os parágrafos. Isso devia ser um defeito, mas veja o que ele faz:

"Ender lamentou, sacudindo a cabeça.

— Tudo que sei é que o jogo acabou. — Ele dobrou o papel. — Já vai tarde. Posso contar ao meu exército?

— Não temos tempo — disse Graff. — O ônibus espacial sai em vinte minutos. Além do mais, é melhor não falar com eles depois que recebe as ordens. Facilita as coisas.

— Pra eles ou pra vocês? — Ender perguntou.

Não ficou esperando por uma resposta. Voltou-se depressa para Bean, segurou sua mão por um momento e então se dirigiu à porta.

— Espere — disse Bean. — Pra onde vai? Tática? Navegação? Suporte?

— Escola de Comando — Ender respondeu.

— *Pré*-comando?

— Comando — disse Ender e, em seguida, saiu pela porta.

Anderson seguiu logo atrás. Bean segurou o coronel Graff pela manga.

— Ninguém vai pra Escola de Comando antes dos dezesseis!

Graff se livrou da mão de Bean e saiu, fechando a porta atrás de si.

Bean ficou sozinho no quarto, tentando entender o que tudo isso queria dizer."

Viram? Ele usa a *ação* da cena, em que Ender é levado a deixar a sala, para realizar a transição. A câmera, se existisse, ficaria na sala e permaneceria focada em Bean. É um truque bem simples, através do qual ele conduz a atenção do leitor pela narrativa. Para Ender, a cena está dramaticamente encerrada. Suas horas seguintes serão passadas numa viagem. Se Card o houvesse seguido, a tensão teria diminuído. Bean, por outro lado, ainda tem perguntas e pode manter a tensão dramática que Card tanto se esforçou para desenvolver. Se ele tivesse seguido a convenção e pulado uma linha entre parágrafos, isso teria quebrado o ritmo da cena. Nesse caso, apegar-se à prática-padrão teria sido muito mais custoso do que brincar com as regras. Ao rompê-las, Card mantém a tensão elevada, e o leitor, envolvido.

“Não alterem o fluxo do tempo da história.”

(Orson Scott Card, Acampamento de treinamento literário, 2005)

A ideia aqui é que os humanos experimentam o tempo de modo linear, por isso é mais fácil entender as histórias que seguem um fluxo de tempo linear. Parecem mais naturais porque atendem às expectativas dos leitores sobre o funcionamento do tempo. Há a sensação de que a narrativa está ocorrendo como na vida real. Dentro desse limite, o *flashback* é uma técnica conhecida que imita o modo de funcionamento da memória.

Há outra coisa que pode ser chamada de *flashforward*, o oposto do *flashback*. É quando a narrativa diz algo como: “Na hora, ele não entendeu. Mais tarde, compreendeu que...” Normalmente, isso joga o leitor para fora da história, mesmo que em nível inconsciente, ao lembrá-lo de que aquilo é uma ficção. Além de destacar a presença do narrador, reduz a tensão ao sugerir que os eventos descritos aconteceram no passado.

No capítulo quatro, Card altera o fluxo de tempo.

> “Imaginou a nave dependurada de cabeça para baixo, em cima da superfície do outro lado da Terra, os dedos gigantes da gravidade mantendo-a firme no lugar. ‘Mas vamos escapar’, pensou. ‘Vamos cair para fora deste planeta.’
>
> Não sabia a importância disso na época. No entanto, mais tarde, se lembraria de que foi antes mesmo de sair da Terra que pensou nela, pela primeira vez, como um planeta igual a qualquer outro, não especificamente o seu.”

Quando Card adota o recurso arriscado em “Mais tarde, se lembraria”, isso tem um preço. Somos lembrados de que aquilo é uma narrativa. O custo, porém, compensa.

Ele nos faz prestar atenção àquele momento ao lhe acrescentar significado. Se Ender mais tarde vai se lembrar daquele momento, então o leitor também deveria lembrar-se. Na maioria das vezes, quando se deseja que o personagem e o leitor se lembrem posteriormente de algo, você amplia o momento e faz com que ele dure mais. Torna-o mais significante sob o aspecto emocional para o personagem naquele instante, e posteriormente inclui lembranças disso. Esse não

é um momento importante para Ender. Trata-se apenas de um jogo que ele está jogando com sua imaginação e entendimento da gravidade. Nesse caso, tentar expandir a cena não iria funcionar porque isso desaceleraria o ritmo e retardaria o momento da chegada à Escola de Combate. Nesse ponto, Card, mais uma vez, transforma fraqueza em força. Ele usa o narrador para apontar algo que é insignificante para Ender *naquele momento*, mas será importante para a narrativa como um todo. Dessa forma, ele nos faz lembrar que estamos lendo uma história? Sim. Mas essa consciência é o que fixa o momento em nossa mente.

No capítulo catorze, Card usa de novo o que parece ser o mesmo truque e altera o fluxo do tempo.

> "O dia seguinte seria o seu último na Escola de Comando, embora não soubesse disso."

Nesse caso, o que ele está obtendo não é a implantação de uma memória. Dessa vez, quando quebra a regra, está pedindo ao leitor para prestar mais atenção. É como dizer: "Essa cena que vou mostrar agora a vocês… não vai seguir pelo caminho que vocês imaginam. Prestem atenção." Isso lembra o leitor de que o narrador está ali. É quase uma ousadia, como se estivesse nos dizendo para tentar adivinhar o que vai acontecer em seguida.

O desafio para o autor é que a recompensa seja mais legal que as suposições do leitor; do contrário, vai perdê-lo por completo. Ao mesmo tempo, essa ruptura parece necessária ali.

Passamos todo o capítulo catorze na cabeça de Ender, e ele está atônito devido à exaustão. É fácil cair em estado de fadiga com ele. Esse momento de alteração do fluxo de tempo faz com que o leitor desperte desse estado. Isso tem um preço. Mas o preço de nos lembrar de que se trata de uma história compensa, devido à tensão dramática que ajuda a construir.

"Não crie alienígenas que sejam iguais a [x], só que inteligentes." (Orson Scott Card, Acampamento de treinamento literário, 2005)

Card é o único que ensina isso hoje em dia. É o tipo de regra que faz sentido porque, se alienígenas evoluíram em outro planeta, por que teriam alguma coisa em comum com a vida na Terra? Em seu livro *How to Write Science Fiction and*

Fantasy, ele também diz: "Sempre começo a aula sobre construção de alienígenas com a seguinte pergunta: 'Em que esses alienígenas são diferentes dos seres humanos?' Descarto as semelhanças mais óbvias. 'São como gatos.' 'São como cães.' Insisto, então, que seja algo muito estranho."

Mas, no mesmo livro, Card fala sobre como pegou essa regra e rompeu com ela intencionalmente ao criar os fórmicos. "Quem era o inimigo que eles estavam treinando para combater? Outros humanos? Não. Monstros com olhos de inseto. Nossos piores pesadelos, só que agora, aqui, na vida real."

É interessante examinar o modo como ele pegou esse clichê do inseto gigante e criou com ele essa sociedade com tamanha verossimilhança. Vamos ver como ele fez para convencer os leitores a acreditarem nisso.

Ele faz isso aos poucos, em camadas. No segundo capítulo, Peter e Ender brincam de astronautas e abelhudos com uma máscara de borracha. Na verdade, trata-se quase de um metamomento, quando se pensa no assunto. Card criou alienígenas com base no clichê de seres com máscaras de borracha do cinema e da televisão, então destaca isso ainda mais com uma cena que apresenta uma máscara de borracha de verdade. Isso lhe permite reconhecer o clichê e, então, seguir em frente.

Ao fazer disso também uma brincadeira de criança, leva com facilidade o leitor à ideia do que os abelhudos são, em vez de confrontá-lo diretamente com a imagem de monstros com olhos de inseto. Crianças simplificam as coisas, então o leitor ainda pode pensar que, apesar de os fórmicos terem características similares aos insetos, não são insetos de verdade.

À medida que o livro vai avançando, porém, sentimo-nos confortáveis ao pensar nos abelhudos como insetos, como faz todo o resto das pessoas no Enderverso.

Quando chegamos ao capítulo catorze, já compramos a ideia de que os fórmicos são insetos gigantescos. Então estamos prontos para a última camada.

> Mazer Rackham diz: "E outra coisa. Uma coisa tão boba e idiota que os xenobiólogos riram até eu ficar quieto quando toquei no assunto depois da batalha. Os abelhudos são abelhas. São como formigas e abelhas. Uma rainha com as operárias."

Mais uma vez, isso representa destacar algo que deveria ser um ponto fraco. Mazer nos revela, sem rodeios, que essa ideia é estúpida. Mas Card passou o

livro inteiro nos dizendo como Mazer Rackam é incrivelmente inteligente, então nesse instante, quando ele diz que a ideia é estúpida, sabemos que não é.

A essa altura, já compramos totalmente a ideia dos insetos gigantescos.

"Sonhos não têm autor. Na literatura, são uma forma vulgar de adicionar sutilezas."

(Orson Scott Card, Acampamento de treinamento literário, 2005)

Um sonho real é uma coleção aleatória de imagens. Seu cérebro costura essas imagens para criar significado após o fato, mas sonhos reais nunca são tão certinhos como na ficção. Muitos autores iniciantes usam sonhos para lançar alguma luz sobre a mente de um personagem, em vez de fazer o trabalho duro de produzir a bagagem emocional do personagem quando ele está acordado. Isso não funciona bem com os leitores porque estar acordado e sonhando não são estados que se espelham com exatidão.

Em *O jogo do exterminador*, há uma longa série de pesadelos e sonhos que assolam Ender, culminando com vários deles no capítulo catorze, depois que Ender é forçado a lutar batalha após batalha na Escola de Comando. Ele está nitidamente no limite, e sonha com Valentine, Peter e em ser vivisseccionado pelos abelhudos. Card faz esses sonhos funcionarem usando dois truques diferentes. No primeiro caso, Ender acredita que está sonhando, mas não está.

> "No sonho, as vozes soavam como as do coronel Graff e de Mazer Rackham. No entanto, sonhos eram assim mesmo. As coisas mais loucas podiam acontecer, pois sonhou que ouviu uma das vozes dizer: 'Não aguento ver o que isto está fazendo com ele.' E a outra voz respondeu: 'Eu sei. Também amo o garoto.'"

Por causa das outras cenas com o coronel Graff, sabemos que isso é algo que ele realmente diria. É fácil acreditar o mesmo de Mazer Rackham. Por isso, na condição de leitores, sabemos que Ender não está sonhando.

Mas Card dá um passo além e destaca a artificialidade dos sonhos na literatura quando a narração diz: "Sonhos eram assim mesmo. As coisas mais loucas podiam acontecer." Ao reconhecer que sonhos são inerentemente

desconexos e aleatórios, ele informa ao leitor que nos mostrar um sonho coerente é uma escolha intencional. É o equivalente autoral a dizer: "Sei que isso parece loucura, mas confiem em mim."

Ele precisa dessa confiança porque, em seguida, vai explorar ainda mais o que os sonhos podem fazer com o segundo dos dois truques que mencionei.

> "No entanto, durante a noite, pensava em outras coisas. Com frequência se lembrava do cadáver do Gigante, se deteriorando lentamente. Todavia, não se lembrava disso nos pixels da imagem em sua prancheta. Em vez disso, era real, com o odor indefinido da morte ainda pairando por perto. As coisas estavam diferentes nos sonhos. O pequeno povoado que havia surgido entre as costelas do Gigante agora era formado de abelhudos e eles o cumprimentavam com sobriedade, como gladiadores saudando um césar antes de morrerem para sua distração. No sonho, ele não odiava os abelhudos e, apesar de saber que haviam escondido dele a rainha, não tentava encontrá-la."

Evidentemente, isso é coerente demais para ser um sonho de verdade. Se tivesse surgido logo no início do romance, a maioria dos leitores iria pensar: "Ah, não!", porque o sonho é estruturado de maneira muito sistemática. Quase posso ver os especialistas em psicologia da Escola de Combate discutindo o modo como o sonho capta *perfeitamente* a ansiedade de Ender por destruir seus agressores completamente e seu desejo insistente de ser perdoado por suas mortes. No início do livro, algo assim, tão óbvio, iria parecer "uma forma vulgar de adicionar sutilezas". Ao adotar o recurso bem mais adiante no livro, Card já conta com nossa confiança. Mesmo assim, um sonho de tamanha nitidez é sempre um perigo. O autor arrisca afastar o leitor da história apenas por um instante, até que ele decida acreditar que o cérebro de Ender tenha criado algo tão sutil para ele por puro acaso.

Como você leu o livro, sabe que a chave está na página seguinte. Aqui, mais uma vez, Card destaca os sonhos: "Era como se alguém o possuísse durante o sono, forçando-o a se perder em meio a suas piores memórias, a revivê-las como se fossem reais."

Ele abre logo o jogo e praticamente diz: "Esses não são apenas sonhos. Esperem só."

Se esperarmos, teremos a recompensa. É claro que os fórmicos, que se comunicam instantaneamente, entram às escondidas no cérebro de Ender. Isso faz todo o sentido.

Mas, para fazer isso, Card precisava já ter conquistado nossa confiança anteriormente, usando as premissas implícitas na narrativa em seu desenrolar. Lembra-se daquelas primeiras perguntas que ele nos propôs na primeira página? Esse foi o movimento de abertura em uma negociação longa para conquistar nossa confiança. Tentar usar esse truque numa história sem criaturas como os fórmicos não iria funcionar porque você precisa das características alienígenas mais importantes para criar a necessidade de tal comunicação, e de sua habilidade de se conectar telepaticamente. Tentar isso em algum ponto anterior do romance não teria funcionado porque significaria pedir ao leitor que acreditasse que os sonhos são plausíveis, e alguns leitores, que ainda não estão completamente envolvidos na história, podem não estar dispostos a suspender sua descrença. Trata-se de um equilíbrio perigoso, mas que compensa no final.

Todas essas regras com que Card rompe são coisas que fazem sentido serem ensinadas a escritores novos enquanto eles estão aprendendo a escrever ficção. O que destaco agora, quando dou minhas aulas, é que são todas princípios ou diretrizes, não regras. As pessoas acham que têm que seguir as regras religiosamente. Ou veem um exemplo como *O jogo do exterminador*, no qual as regras são quebradas e acham que nenhuma delas importa.

Mas, como diz Ender, "Todos haviam aprendido a lição errada."

As regras importam, *sim*. Ajudam o leitor a dar sentido à história. O desafio é entender o custo. Assim como para Ender, às vezes há um preço mais alto a pagar por seguir as regras do que por quebrá-las.

Mary Robinette Kowal *é autora de* Shadows of Milk and Honey *(Tor, 2010) e* Glamour in Glass *(Tor, 2012). Em 2008, recebeu o prêmio Campbell de Melhor Autor Estreante, e em 2011 seu conto "For Want of a Nail" venceu o prêmio Hugo Award em sua categoria. Seu trabalho foi indicado para os prêmios Hugo, Nebula e Locus. Publicou histórias na revista* Asimov's, *na* Clarkesworld *e em várias antologias de melhores do ano. Mary, uma titereira profissional, também trabalha como dubladora, e gravou audiolivros para autores como Seanan McGuire, Cory Doctorow e John Scalzi. Ela vive em Chicago com o marido, Rob, e mais de doze*

máquinas de escrever manuais. Visite www.maryrobinettekowal.com.

P. Por que você cortou qualquer tipo de relação entre Ender e seus pais? Para mim, deveria haver uma ligação mais forte. Se eu fosse pai dele, iria querer ver meu filho, não mandaria só Val para conversar com ele. Ou, perto do fim, depois da guerra, por que você não o fez voltar para a Terra por pelo menos uma semana para se despedir antes de seu ostracismo?

R. Na verdade, você está fazendo três perguntas:

1. Por que eu, como escritor, evitei desenvolver um relacionamento entre Ender e seus pais?

2. Por que a Escola de Combate isolava por completo as crianças de seus pais?

3. Por que os pais de Ender aceitaram essa situação?

Vou responder às perguntas na ordem inversa.

Por que os pais de Ender aceitaram essa situação?

Os pais de Ender tiveram permissão — não, foram estimulados a — para ter um terceiro filho apenas se aceitassem os termos da Esquadra Internacional (e, portanto, do governo da Hegemonia). Ender teria que usar um monitor conectado ao cérebro sempre, desde a primeira infância. Se Ender fosse selecionado para a Escola de Combate, seria tirado da família e ponto final. Eles perderiam todos os pátrios poderes depois disso.

Eles ficaram tristes quando Ender foi levado para longe, mas, desde antes de seu nascimento, haviam compreendido que aquilo era possível, até mesmo provável, e que, quando a hora chegasse, não haveria como mudar de ideia. Nessas circunstâncias, em que os pais sabem que não podem continuar ao lado de um filho, acabam se apegando a cada momento juntos *e* dão início ao processo de separação e despedida. Claro, o grau com que eles se apegam ou separam depende de suas personalidades.

Os pais de Ender eram pessoas brilhantes e obstinadas, e ambos eram mais analíticos do que passionais em seus atos e expressões. Tinham sentimentos como todo mundo, mas não agiam de acordo com seus sentimentos nem os expunham do mesmo modo que outras pessoas talvez fizessem. Para quem estava de fora, isso poderia dar a impressão de que eles não tinham sentimentos, mas isso não é verdade. É comum que as pessoas considerem seu pesar algo extremamente particular. Isso não significa que sintam menos; apenas demonstram menos.

No fim da guerra, sua incapacidade de se comunicar com Ender o magoa profundamente (como descrito em *Ender in Exile*). Mas, àquela altura, muitos anos se haviam passado. Eles achavam que não conheciam mais Ender. Não queriam se intrometer em sua nova vida. Por isso ficaram à espera de algum tipo de convite da parte dele, algum sinal de que ele desejava aquele contato. Isso foi um erro — afinal de contas, ele ainda era uma criança. Mas, de sua perspectiva, era a "criança" que havia salvado o mundo; agora ele era tão famoso, tão importante, que poderíamos perdoá-los por sentirem que ele estava fora de alcance, que agora estava

em posição de poder, e que dependia dele dar o primeiro passo.

Ele não era mais o Ender Wiggin que os pais conheciam — o menino precoce de seis anos que foi tirado deles. Era um estranho, uma criatura da Escola de Combate, um garoto que havia dominado uma espécie alienígena. Ele era Alexandre, o Grande. O que eles podiam fazer? Levá-lo para casa e ajudá-lo com o dever de casa?

Isso não quer dizer que suas ações tenham sido corretas; apenas não foram desumanas. Quando Ender Wiggin foi levado embora, havia a compreensão de que não pertenceria mais a seus pais. A partir de então, era uma criança da Esquadra Internacional.

Por que a Escola de Combate isolava por completo as crianças de seus pais?

A Escola de Combate era o colégio interno mais radical e exigente de todos. No início, permitia contato entre pais e filhos. Mas, depois das visitas, o desempenho das crianças piorava muito. Elas ficavam menos atentas nas aulas, o progresso era mais lento, e havia mais chances de se rebelarem, e sem dúvida ficavam mais infelizes.

No início, a maioria dos garotos ficava com saudades de casa e dos pais, mas, depois de um ou dois anos, seus sentimentos se invertiam. A maioria dos alunos queria parar de visitar os pais. A maioria não queria nem mesmo receber cartas dos pais. Não tinham nada para dizer a eles — como suas famílias poderiam entender a vida na Escola de Combate? E as crianças também perdiam totalmente o interesse pelo que estava acontecendo em casa. Aquela vida estava acabada para elas. Sua identificação estava completa.

Lembre-se de que essas crianças foram selecionadas porque tinham condições de se encaixar perfeitamente na Escola de Combate. Elas reagiam de forma positiva ao regime de treinamento e à cultura da Escola de Combate, que era elaborada não para domar seus espíritos, mas para tornar mais vívido seu

instinto de comando e competição. Nada em casa podia comparar-se à quase perfeição dessa cultura. Se não fossem o tipo de criança que poderia obter bons resultados na Escola de Combate, elas não seriam levadas para lá.

Aos poucos, os administradores da Escola de Combate descobriram o seguinte padrão: no início, crianças com saudades escreviam para os pais implorando para vê-los, para voltar para casa, o que deixava os pais loucos de preocupação. Mas então, após um ou dois anos, as cartas de seus filhos se tornavam apenas rotina, e depois cessavam por completo. Os pais ficavam ainda *mais* preocupados, pensando que os filhos ainda sentiam tantas saudades quanto antes, e que a escola os impedia de escrever. E, quando os pais finalmente se davam conta de que os filhos não queriam mais visitá-los, ligar ou escrever para eles, ficavam deprimidos.

Mas, depois que a escola instituiu a política de contato zero, tudo melhorou. Os pais não esperavam ver os filhos ou se comunicar com eles. E, apesar de os garotos terem permissão para escrever e expressar a saudade que sentiam no início, as cartas nunca eram entregues, então os pais não se preocupavam imaginando que os filhos estavam solitários e infelizes. Mais tarde, quando as crianças não tivessem mais saudades de casa e ficassem irritadas com a perda de tempo para se comunicar com suas famílias, não eram mais pressionadas para fazê-lo e os pais não sofreriam ainda mais por saber que seus filhos não queriam mais qualquer contato com eles. Tudo passou a correr com muito mais tranquilidade com a política de rompimento radical.

Por que eu, como escritor, evitei desenvolver um relacionamento entre Ender e seus pais?

Como escritor, aprendi como é difícil e complicado ambientar personagens em uma comunidade na qual eles têm toda a gama de relações humanas. Cada pessoa é um personagem diferente dentro de cada um de seus relacionamentos. Nosso cérebro tem a habilidade impressionante de selecionar nossas lembranças, atitudes e até mesmo maneirismos para que nos comportemos de

modo diferente com cada pessoa com quem tenhamos um relacionamento importante.

Vemos isso o tempo todo. Nós mesmos *fazemos* isso. Temos nossa "voz de telefone", nossa atitude de "conhecer um estranho". Temos amigos com quem imediatamente começamos a brincar de certo modo, e outros com os quais nossas conversas são mais analíticas. Se você já perdeu contato com amigos próximos de fases anteriores de sua vida, quando torna a se encontrar com eles depois de muitos anos, certamente vai se ver transformado na pessoa que era na época em que eram próximos. Pode ser bem surpreendente e ainda está dentro de você, à espera de que o gatilho daquele relacionamento antigo desperte essa personalidade oculta.

Essa é a verdadeira "caracterização" na literatura de ficção — e, posso acrescentar, na atuação também. Gente demais acredita que a criação de um personagem envolve encontrar um passado interessante para ele, ou inventar maneirismos e excentricidades. Esses, na verdade, são truques baratos. É como você procede para fazer personagens memoráveis sem ter que criá-los com alguma profundidade.

Em vez disso, a verdadeira caracterização de um personagem implica descobrir quem ele é, quais atitudes e maneirismos apresenta, em *cada um* de seus relacionamentos importantes. Esse é um trabalho árduo!

E é por isso que a maioria das obras de ficção é centrada em torno de um personagem adolescente funcional — ou seja, uma pessoa sem conexões com a família que anda pelo mundo sem estabelecer relacionamentos duradouros além do nível cordial. Pense em Han Solo e Chewbacca e você vai entender a ideia. Cada um deles tem seus maneirismos, e eles não mudam de relacionamento para relacionamento. Eles apresentam as mesmas características para todos.

Pense, então, no trio de personagens centrais de *O Senhor dos Anéis*: Frodo, Sam e Gollum. Todos agem de formas diferentes uns com os outros. Frodo fala com Sam de modo bem diferente do que usa para falar com o Gollum. O Gollum trata Sam e Frodo

de maneira diferente. Sam muda de serviçal satisfeito com Frodo para senhor hostil com Gollum. Junte a essa complexidade o fato de Gollum ter na realidade duas personalidades, e surge uma dualidade no personagem que é visível apenas para os outros. Acaba sendo uma teia realmente intrincada de relacionamentos.

E isso acontece com três pessoas. Agora coloque um personagem em uma família — pais, irmãos. Dê a ele um emprego — chefe, colegas de trabalho. Depois reúna alguns amigos — antigos e novos — e interesses românticos, e o trabalho de caracterização se torna verdadeiramente desafiador.

É por isso que a maioria dos escritores evita por completo essa situação. Todos os relacionamentos são rasos; os "personagens" são uma única coisa todo o tempo. Eles parecem de papelão porque são apenas um retrato que se vira de um lado para o outro, sem alterações.

Agora, não esqueçam que escrevi *O jogo do exterminador* logo no início de minha carreira. O conto foi o primeiro que vendi, minha primeira experiência com narrativa de ficção científica. O romance foi um dos meus dez primeiros, e eu ainda estava adotando o que chamamos de narrativa romântica — o herói adolescente isolado que se move pelo mundo.

Só depois de *O jogo do exterminador* é que comecei a trabalhar com caracterização em grupos complexos. Com *Wyrms*, romance que escrevi entre *O jogo do exterminador* e *Orador dos mortos*, reuni um grupo de personagens, a maioria representante de espécies diferentes, portanto fáceis de caracterizar por meio de excentricidades que eles expõem a todos da mesma maneira. Mas, nas relações entre Patience, a heroína, e os humanos em sua vida — o pai, o piloto da nave, seu mentor e Will, o homem por quem ela vai se apaixonar —, tive que mostrá-la se tornando uma pessoa distinta em relação a cada um deles.

Então, com *Orador dos mortos*, coloquei Ender Wiggin, aos trinta anos, em uma família preexistente, que consistia em uma mãe complicada, um pai morto cujos abusos marcaram a vida de todos e vários irmãos que tinham atitudes diferentes uns com os outros e com o próprio Ender. Eu já havia escrito umas cem

páginas da primeira versão do manuscrito de *Orador* e as mostrei a meu amigo e escritor Gregg Keizer. O comentário sem rodeios de Gregg foi devastador. A cena em que Ender conhecia as crianças da família era entediante porque não era possível diferenciá-las.

Isso disparou meu alarme interno. Não podia separar as crianças fazendo cada uma de uma espécie diferente, como havia feito com o grupo de viajantes em *Wyrms*. Todas eram humanas, mas também tinham que ser nitidamente diferentes entre si. Foi então que aprendi o princípio de encontrar marcadores de identificação fáceis e rápidos para começar a diferenciá-las, e depois, aos poucos, revelar os personagens (personalidades) realmente complexos com o desenrolar das cenas e o desenvolvimento e a solução das relações. Trata-se de um trabalho muito difícil, mas acho que aprendi bem a lição e passei a aplicá-la depois disso.

É importante lembrar que eu já havia recorrido a caracterizações complexas antes, em meu romance *Saints*, mas nele baseei os personagens em figuras históricas, e tive três vezes mais espaço para trabalhar, então a natureza desses personagens podia ser revelada por suas escolhas ao longo do tempo. Trata-se de uma "caracterização romântica" simples, em que os personagens são o que fazem. Mas em *Saints* eles tinham tempo de fazer tanta coisa, por tantas razões que a caracterização complexa se desenvolveu sem que eu entendesse o que estava fazendo. Por isso não adquiri, naquele momento, uma ferramenta de caracterização complexa que pudesse aplicar nos livros posteriores.

Em *O jogo do exterminador*, a parte sobre a família foi bem rápida. Passei depressa por ela apenas para levar logo Ender para a Escola de Combate, do modo mais interessante possível. Eu sabia que ele precisava vir de uma família. Para criá-la, usei uma versão rasa de minha própria experiência com meus irmãos mais velhos da época em que eu tinha mais ou menos a idade de Ender (eu sou um terceiro filho).

Para uma criança dessa idade, é com os irmãos que as coisas

devem ser negociadas. Os pais são algo natural. São aquilo que devem ser e fazem o que devem fazer; são como ondas, como o ar, como o clima. Mas irmãos são aliados e rivais em potencial. Seus relacionamentos mudam constantemente à medida que vão alcançando níveis diferentes de maturidade e tamanho físico. Dessa forma, desenvolvi os relacionamentos de Ender com Peter e Valentine com clareza, mesmo na ausência de Ender, enquanto deixei a relação com os pais como uma névoa genérica. Nos dias bons, digo que isso é uma estratégia da escrita; nos dias ruins, chamo de preguiça, ou simples desatenção enquanto eu me apressava para chegar à história de "verdade".

Quando escrevi os primeiros capítulos de *O jogo do exterminador*, não planejava tornar a usar Peter, Valentine ou os pais até o final do livro. Mas Peter e Valentine, por mais que sua caracterização tenha sido rasa no primeiro capítulo, tornaram-se tão interessantes para mim que eu descobri uma utilidade para eles, que se transformou numa trama secundária completa e me permitiu mostrar o que estava acontecendo na Terra enquanto Ender estava na Escola de Combate.

Nesse processo, eu os desenvolvi e transformei em personagens completos, e comecei a despertar um pouco os pais — embora eles ainda passassem pelo filtro da percepção de seus filhos como um tanto arrogantes. Só nos últimos livros *Shadow* é que criei os pais de Ender como pessoas reais. Em *O jogo do exterminador*, eles não passaram do que Peter e Valentine achavam que eram: pessoas fáceis de enganar e que não tinham ideia do que estava acontecendo à sua volta.

Ao escrever o romance, eu estava certo de uma coisa: nunca iria usar o ponto de vista deles. Tampouco iria usá-los nos diálogos iniciais dos capítulos — esses locais estavam reservados para adultos da EI conversando sobre Ender Wiggin ou sobre a guerra.

Então, como escritor, optei pela passividade dos pais principalmente porque o custo de desenvolvê-los como personagens teria sido alto demais e nada teria acrescentado à história que eu queria contar. Não é possível contar tudo; não é

possível desenvolver tudo; por isso, basicamente deixei os pais de lado e me concentrei em Ender Wiggin e nos irmãos e, depois, na comunidade complicada da Escola de Combate.

Desde 1984, quando criei o romance *O jogo do exterminador*, tornei-me um escritor mais habilidoso e autoconsciente. Se fosse começar a escrevê-lo hoje, provavelmente não gastaria mais *tempo* com os pais de Ender, mas eu os faria um pouco mais interessantes e complicados, e daria a eles maior espaço nos pensamentos de Ender na escola. Compare o modo como os tratei com a forma como tratei a "progenitora" de Bean, Irmã Carlotta, em *Ender's Shadow*.

Mas, como o romance funcionou razoavelmente bem sem que eu tivesse gasto mais tempo nos pais, tenho que repetir o que sempre digo sobre as deficiências de meus primeiros trabalhos: fiz o melhor que pude na época com a história que eu queria contar.

— *OSC*

P. Como se sentiu quando a Apple roubou, sem maiores constrangimentos, seu design das pranchetas para o iPad?

R. Eles ainda estão tão longe de minha visão da prancheta que só consigo ver o iPad como o primeiro passo na direção certa.

— *OSC*

PERDENDO E GANHANDO EM O JOGO DO EXTERMINADOR

HILARI BELL

Muitos anos atrás, durante os Jogos Olímpicos, a Nike lançou uma série de anúncios que me deixou louca. Esqueci a maior parte da história, mas o slogan era "There's only one winner" ["Só há um vencedor"], seguido pela sugestão explícita de que todo o resto não passava de poeira nos tênis do vencedor. Eu odiava esses anúncios. Para começar, todo mundo que consegue ir aos Jogos Olímpicos é um atleta excelente. A distância entre o primeiro e o segundo lugar, às vezes entre o primeiro e o quarto, o quinto ou o sexto colocado, é uma fração de segundo, uma respiração, um único passo errado. Todos os que vão aos Jogos Olímpicos são vencedores, e a diferença entre eles em geral é quase nenhuma. A afirmação dos anúncios da Nike de que só uma pessoa importa, a que chegou em primeiro lugar, e de que todo o resto não valia nada me deixou furiosa.

Imaginei toda uma série de anúncios em resposta com as histórias esplêndidas e heroicas dos que não venceram — e muitas vezes nem se classificaram. Um com o corredor de longa distância com a perna machucada, que entrou mancando no estádio muito depois do fim da corrida, já sem ninguém nas arquibancadas. Ele sabia que não tinha chance de vencer, mas tinha ido lá para *correr*, mesmo que apenas seu treinador e os faxineiros que limpavam o local fossem os únicos presentes para vê-lo cruzar, claudicante, a

linha de chegada. Ou outro com um competidor na importante corrida de trenós de Iditarod, que, ao ver um trenó vazio descendo a pista, abandonou sua posição e foi procurar o concorrente caído — a mulher teve uma concussão e podia ter morrido congelada se ele não a houvesse achado.

Há definições para "vencer" muito mais sutis do que derrotar um adversário. Ser bem-sucedido, nos negócios ou na vida, também pode ser considerado vencer. Assim como atingir alto nível de habilidade — como eu disse, "Todos os que vão aos Jogos Olímpicos são vencedores". Mas a maioria dessas definições vem de nossos tempos modernos, menos árduos. Nas definições antigas, como nos anúncios da Nike, para vencer é preciso derrotar alguém. Mas, mesmo nos velhos tempos, vencer nem sempre era o objetivo principal.

A expressão *vitória de Pirro* vem de uma batalha em que o general Pirro derrotou os romanos a um custo tão grande de vidas e recursos que acabou perdendo a guerra depois. E há muitas situações na vida real moderna em que vencer pode causar mais prejuízos do que vantagens, como uma discussão com seu chefe ou cônjuge. E já perceberam que ninguém gosta de andar com pessoas que insistem em vencer o tempo inteiro?

Na verdade, acabei escrevendo um monte de romances em que vencer tem consequências piores que a derrota. Ou em que o herói escolhe deliberadamente a derrota em vez da vitória porque isso, no fim, é o melhor para ele. Mas tenho que dizer que nunca vi um livro — nem os meus — no qual "vencer" seja algo tão vazio, devastador e desnecessário quanto em *O jogo do exterminador*.

A primeira pergunta que se deve fazer sobre vencer é: *quem você quer derrotar? Quem é o adversário? Quem é o inimigo?* Na Terra futurística de *O jogo do exterminador*, a Guerra dos Fórmicos alterou toda a sociedade humana, e a ameaça alienígena que abalou o mundo ainda existe. Mas o verdadeiro inimigo em *O jogo do exterminador* não são os fórmicos, mas os professores de Ender.

Desde o começo, os professores estão determinados a isolar Ender: primeiro da família, depois de todos os amigos e aliados que ele faz ao longo do livro — sem nem perceber que o talento especial de Ender, sua verdadeira força, vem da habilidade de construir alianças. Mesmo quando era um *novato*, triunfa sobre Bernard ao fazer amigos, primeiro com os excluídos Dap e Shen, depois com os outros garotos, a começar por Alai. Sim, Ender invade o sistema de computadores da Escola de Combate para dar início ao processo. Posteriormente, usa sua genialidade para vencer os jogos com seus exércitos. Mas o computador e até mesmo os jogos de combate são basicamente

ferramentas usadas por Ender para atrair aliados para seu lado. Aliados contra quem? Os fórmicos, a essa altura, estão tão distantes dos pensamentos de Ender que não têm importância. Aliados para ajudá-lo a vencer os jogos, sem dúvida. O mais importante é que Ender, no início, está lutando pela sobrevivência contra um mundo criado pelos professores.

Sempre me surpreende que os vilões da ficção que resolvem criar supersoldados gênios, os quais eles planejam controlar por meio de tortura e lavagem cerebral, nunca parem para pensar que, mais cedo ou mais tarde, seus gênios superpoderosos acabam se dando conta de que seus criadores são os vilões. O supersoldado foi criado, modificado ou sofreu uma mutação para se tornar muito, muito inteligente, certo? E por que o criador malvado acha que esse gênio não vai descobrir que é vítima de lavagem cerebral e se voltar contra seu criador? Nenhum deles leu Shelley? Porque mesmo quando, como em *Frankenstein*, o monstro é destruído no fim da história, sempre leva junto seu criador maligno. Meu exemplo favorito desse tema está no romance de Lois McMaster Bujold *Brothers in Arms*, no qual o cientista do mal fez lavagem cerebral e torturou o supersoldado (adolescente) durante toda a juventude. No clímax, o cientista do mal entrega uma arma ao soldado e diz que ele tem uma última lição a aprender. Ele precisa aprender a matar seu inimigo. E imediatamente o jovem soldado atira no cientista.

Essa situação não é mais provável se o supersoldado/monstro for um gênio? *Criei este monstro para ser muito mais inteligente que eu. E há anos eu o atormento para mantê-lo sob controle.* Sério que essa parece mesmo uma boa ideia?

Atenção: lavagem cerebral funciona. Tirando os heróis/heroísmo da ficção, humanos são animais que vivem em grupos. Temos o impulso instintivo de nos relacionarmos com as pessoas à nossa volta e sermos aceitos por elas. Principalmente quando estamos sob estresse, precisamos do apoio de outros humanos, então fazemos o que eles querem. É esse o mecanismo fundamental da Síndrome de Estocolmo, quando as vítimas criam laços com seus sequestradores. Também é por isso que agentes que trabalham sob disfarce por muito tempo tendem a esquecer de que lado estão. E, pelo que sei, é o motivo que desperta o que há de melhor nos alunos de uma turma em relação à qual há grandes expectativas. O desejo humano de se adaptar a um grupo, conquistar e preservar seu espaço nele nos torna realmente manipuláveis pelas pessoas à nossa volta.

A outra face da moeda é que, assim que a pessoa que passou pela lavagem cerebral sai da influência de seu captor e é exposta a novas pessoas, com novas

expectativas, começa a criar laços com esse novo bando — e a lavagem cerebral vai perdendo a força. Em *O jogo do exterminador*, porém, isso não é um problema para os professores, porque Ender nunca consegue escapar do universo distorcido e restrito inventado por seus criadores.

Mas Ender é um gênio de verdade. Mesmo vivendo na enorme mentira criada por seus professores, isso não o impede de reconhecer o verdadeiro inimigo. Como é um gênio, e também profundamente empático, Ender sabe qual é o objetivo dos professores praticamente desde o princípio. Entende o que estão fazendo e por quê. Os professores estão tentando salvar o mundo e estão dispostos a criar e dobrar crianças à sua vontade para alcançar seu objetivo.

No Exército Salamandra, Ender faz amizade com Petra para aprender com ela, e mantém unida sua velha aliança de novatos, embora isso "não se faça". Ele também observa como Bonzo fracassa, apesar da disciplina que impõe, porque seus soldados não têm nenhuma independência. São apenas obedientes a ele, e não aliados. E percebe como, por causa disso, a equipe de Bonzo perde.

No Exército Rato, Ender faz amizade com o competente Dink. E, novamente, em vez de abandonar as velhas alianças, ele as mantém intactas, mesmo quando aliados do passado se tornam adversários nos jogos da Escola de Combate. E, por isso, todos vencem, num sentido suavizado, porque se tornam melhores, mais fortes, competentes e capazes.

Dink é o primeiro a apresentar a pergunta de quem é o verdadeiro inimigo: "Os outros exércitos, eles não são o inimigo. Os professores é que são. Fazem a gente lutar uns contra os outros, odiar uns aos outros. O jogo é tudo. Vencer, vencer, vencer. Tudo isso, pra nada."

Mas Ender, que vê os professores com mais clareza ainda que Dink, não concorda. Acredita que os fórmicos são reais. Que a Escola de Combate é mais que um jogo, que a ameaça que motiva os professores é real. Por isso, está disposto a "que me transformem num instrumento. Pra salvar o mundo". Ender se sacrifica de boa vontade porque, como os professores, acredita que os fins justificam isso.

Então, um jogo termina com um ataque físico a Ender, com ferimentos de verdade, e os professores não ligam e dizem que os ossos quebrados dos outros garotos foram um acidente. Essa luta não é uma abstração, como salvar o mundo. Diante de sangue e dor verdadeiros, Ender começa a desconfiar que Dink pode ter razão.

> "E aí vinha um medo pior, o de ser um assassino, apenas muito melhor que Peter. O medo de que era exatamente disso que os professores haviam gostado nele. São assassinos que eles precisam pras guerras dos abelhudos."

Ender também sofre profundamente sob o comando dos professores. Sempre isolado e submetido a tormentos demais — é assim que se criam monstros. Mesmo enquanto ele é transformado em uma arma aperfeiçoada, odeia o que os professores fazem com ele, e logo começa a odiá-los também.

Mas ele gosta de vencer os jogos. Com o tempo e um recorde imbatível de vitórias, ele fica quase viciado no "barato" da vitória e da luta para vencer. Ele tem que vencer todas as partidas, independentemente do preço a pagar em cansaço e amizades.

> "— O que é o pior que podia acontecer? Você perder um jogo?
>
> — É. Isso é o pior que podia acontecer. Não posso perder *nenhum* jogo. Porque se eu perder um…"

O sucesso constante de Ender apenas aumenta seu isolamento, ao transformá-lo logo em professor e, depois, em comandante. Mas Ender está disposto a pagar o preço para vencer os jogos.

A Nike iria adorar esse garoto.

Fora dos jogos, vencer é uma questão diferente e mais sombria. Nas lutas de verdade em que Ender se envolve, brigas que podem terminar com sangue e dor, ele odeia os ferimentos que provoca. Mesmo na briga que começa durante o jogo, que o leva pela primeira vez a desconfiar dos professores, Ender detesta ter que machucar alguém. A briga com Bonzo, que acontece mais tarde, quase o destrói: "Bem, estou farto do jogo. Nenhum jogo vale o sangue do Bonzo tingindo a água no chão do banheiro. Podem me mandar pro gelo, me mandar para casa. Não quero mais jogar."

Há outro aspecto do mundo de Ender em que a vitória e o preço a pagar por ela são minuciosamente explorados: o jogo no computador, que pega imagens da mente de Ender, de seu próprio inconsciente, e cria um mundo especialmente feito para disputar suas batalhas. Costumo chamar isso de "o mundo dos sonhos" porque contém muitos sonhos e pesadelos de Ender. E este é um mundo em que vencer, coisa que Ender adora, e matar, que ele odeia, estão

impiedosamente ligados.

O único modo de passar pelo Gigante é perfurar seu olho e matá-lo. Ender tem apenas uma escolha: entre "a sua própria morte horrenda e um assassinato ainda pior. 'Sou um assassino até quando jogo. Peter ia ter orgulho de mim.'" Vencer desse modo não provoca uma sensação de triunfo em Ender, que se sente nauseado e envergonhado.

Matar as crianças-lobo no mundo do computador o deixa ávido para "ir para um dos povoados e me tornar uma das criancinhas que trabalham e brincam lá, sem nada pra matar e nada pra me matar. Apenas viver ali".

No mundo do jogo do computador, vencer significa matar, e matar não traz nada além de dor e vergonha. Quando Ender finalmente mata a serpente, o rosto que encara no espelho é o de Peter — ele vê do modo mais explícito possível que matar o está transformando num monstro.

Enquanto isso, Valentine e Peter criaram sua própria aliança — uma aliança entre inimigos, que usam um ao outro para vencer, embora reconheçam que um pode se virar e destruir o outro a qualquer momento. Quando Ender, devido a seu desespero, começa a se esgotar, um dos professores procura Valentine para que ela escreva uma carta que convença o irmão a continuar lutando. Mas ele não se deixa enganar. Ele vê a carta de Valentine como outra ferramenta usada pelos professores para transformá-lo em sua arma.

> "A única coisa de verdade, a única coisa verdadeira e preciosa era a lembrança de Valentine, a pessoa que o amou antes mesmo que ele tivesse disputado um jogo, que o amava quer existisse uma guerra dos abelhudos ou não, e a tiraram dele e fizeram-na passar para o lado deles. Agora, ela era um deles. Ender odiava a eles e a todos os seus jogos."

Ender, agora, está pronto para reconhecê-los plenamente como seus inimigos. Ele quer desistir, mas, preso no mundo criado pelos professores, mesmo sabendo estar aprisionado, não pode fazê-lo.

Promovido ao comando do Exército Dragão, Ender monta toda a sua equipe como uma aliança, desde o início, criando times que podem agir de modo independente enquanto trabalham juntos para alcançar seu objetivo comum. Ele até transforma em aliados Carn Carby e outros inimigos derrotados, ao compartilhar suas táticas com quem se dispusesse a ouvi-lo e, assim,

conquistando seu respeito. Ender ainda é muito solitário, mas a essa altura se deu conta de que, como comandante, às vezes terá que sacrificar amizades em nome da aliança — desistir de ser parte de uma comunidade para tornar seu exército mais forte. Ele preserva as alianças pessoais antigas com Dink e Petra, mesmo quando os derrota. E, por fim, em seu gesto definitivo pela aliança, revela sua fraqueza a Bean, um subordinado, o que não só atrai Bean para seu lado, como também permite que Ender comece a confiar na força dos aliados, não apenas em sua própria.

> "— Não podem te derrotar.
>
> — Você que pensa.
>
> Ender de repente respirou forte, como se tivesse sentido uma pontada de dor ou tivesse de recuperar o fôlego em meio a um vento forte. Bean olhou para ele e percebeu que o impossível estava acontecendo. Longe de atormentá-lo, Ender Wiggin estava de fato confiando nele. Não muito. Mas um pouco. Ender era humano, e Bean teve permissão para ver.
>
> — Talvez você se surpreenda — disse Bean.
>
> — Existe um limite para o número de ideias brilhantes que posso ter a cada dia. Alguém vai bolar alguma coisa em que não pensei antes e não vou estar preparado… Preciso que você seja brilhante, Bean. Preciso que pense em soluções para problemas que ainda não vimos. Quero que tente coisas que ninguém nunca tentou porque elas são totalmente idiotas."

É aí também que Ender começa a estudar os fórmicos, para aprender não só sobre eles, mas com eles. Se seus professores são seus inimigos, então por que não deixar outro inimigo ensinar a você?

Quando Bonzo e alguns outros garotos tramam para matá-lo, são os amigos e aliados de Ender, e não os professores, que o avisam. Mas Ender ainda acredita que os professores não vão deixar que seja morto. Se eles o valorizam, o que sem dúvida o treinamento deles indicava, pelo menos deviam precisar dele vivo.

Mas, quando Bonzo e sua gangue cercam Ender no chuveiro, Dink é o único que vai ajudá-lo, e é Dink que leva Ender embora dali após o fim da briga. Para Ender, o fato de os professores não aparecerem para salvá-lo é a prova definitiva de que eles são seu verdadeiro inimigo. Ele os condena por sua "idiotice ou

sadismo ou o que quer que fosse que havia levado os professores a deixarem isso acontecer".

Logo após essa briga traumática, os professores lançam o exército de Ender no jogo de combate contra dois outros exércitos. E, depois de vencer, Ender revela aos professores que sabe quem são seus verdadeiros inimigos:

> "— Derrotei o senhor mais uma vez — ele disse.
>
> — Não diga bobagem, Ender — Anderson respondeu, calmamente. — Seu combate foi contra o Grifo e o Tigre.
>
> — Acha mesmo que sou idiota? — Ender indagou."

Mas, mesmo quando Ender decide não jogar mais, não consegue escapar da armadilha, pois, quando entra em greve, eles levam Valentine para convencê-lo a continuar. Ela diz ao irmão que ele pode vencer controlando os professores, do mesmo modo que ela e Peter estavam começando a controlar o mundo deles. Ender podia controlar os professores — é sua habilidade de compreender as pessoas que o faz vencer, e ele compreende muito bem os professores. Mas, para Ender, compreender alguém a esse ponto também é amar. É esse amor que impede que ele jamais se torne um verdadeiro monstro, como o monstro de *Frankenstein*. Como Peter.

Ver os professores com extrema clareza — e poder ver os filmes da invasão anterior — só confirma que eles estão falando a verdade sobre a ameaça dos fórmicos. Ender, então, decide ir para a Escola de Comando. Decide, por conta própria, "me transformar exatamente no instrumento que você quer… mas pelo menos não vai ser por você ter me *enganado*. Vou fazer isso porque quis, não por causa dos seus truques, seu falso desgraçado". Porque, para Ender, a sobrevivência da raça humana é mais importante do que o fato de os professores vencerem ou não. Esta batalha não é um jogo.

Na Escola de Comando, Ender consegue acesso a toda informação disponível sobre os fórmicos, e ele começa a conhecê-los bem o bastante para amá-los e destruí-los. Ele também ganha um companheiro, Mazer. Um professor que, desde o início, era inimigo declarado de Ender, o supremo criador de monstros.

> "Sou seu inimigo. O primeiro que você já teve que foi mais esperto que você. O inimigo é o único professor… Sou seu inimigo de agora em diante. De agora em diante, sou seu

professor."

Mas, à medida que Mazer vai ensinando a ele mais sobre os fórmicos, Ender questiona se a guerra é realmente necessária — se os humanos têm mesmo que vencer.

"— Então toda a guerra é porque não conseguimos falar uns com os outros.

— Se o outro cara não consegue contar a história dele, você nunca pode ter certeza de que ele não está tentando te matar.

— E se a gente só deixar eles em paz?"

Em outras palavras: *E se eles pararem de tentar vencer? E se eles parassem de jogar por completo?*

Mas os professores acreditam que a humanidade não pode arriscar-se a fazer qualquer outra coisa além de lutar e, para ajudá-lo a fazer isso, Ender recebe de volta suas alianças — o exército que havia treinado tão bem na Escola de Combate. Os jogos recomeçam. Mazer, o inimigo declarado, luta contra Ender com todas as suas forças — e ele, imaginando que está combatendo o pior de seus professores, todos os professores, o derrota. Pelo menos é o que ele pensa.

"Ficou sem entender. Parecia tudo errado. Deviam estar zangados… Tentou entender o sentido disso tudo. Quer dizer que havia passado no teste, depois de tudo? Era a *sua* vitória, não a deles. E, mesmo assim, era uma vitória vazia, uma trapaça. Por que estavam agindo como se tivesse vencido honestamente?"

Mazer e os outros professores de Ender estão agindo desse jeito porque *ganharam*. Ender descobre que, sem saber de nada, havia lutado uma guerra de verdade, com armas de verdade, contra um inimigo de verdade. E tinha vencido. Os fórmicos foram destruídos; os humanos venceram. Os professores venceram.

A vitória de Ender é devastadora, não apenas para o inimigo e o exército que não sabia ter enfrentado, mas para ele mesmo: "Matei todos eles, não foi?… Todas as rainhas deles. Então matei todos os filhos delas, tudo de tudo."

E os professores chegam até a admitir exatamente o que fizeram: "Você tinha que ser uma arma, Ender. Igual a um canhão, igual ao doutorzinho, funcionando

perfeitamente, mas sem saber para onde era apontado. *Nós* te apontamos. A responsabilidade é nossa."

Os professores contaram essa mentira, cometeram essa traição porque sabiam que, se Ender descobrisse a verdade, não poderia, *não teria* feito aquilo.

> "Se você soubesse, não ia conseguir. E se fosse o tipo de pessoa que faria isso mesmo sabendo, nunca teria entendido os abelhudos bem o suficiente."

Ao vencer, Ender perde. Os professores usaram com sucesso sua empatia, sua habilidade em criar alianças, sua habilidade para ver dentro das pessoas e amá-las, para destruir seus inimigos. E, ao fazer isso, eles conseguiram transformar Ender em um monstro. Um genocida. Eles haviam mentido para que ele se transformasse em Peter.

Eles criaram seu monstro e o apontaram como se fosse uma arma... e venceram. Diferente do que ocorre em *Frankenstein*, diferente de todos os livros em que o supersoldado, morrendo ou não, derrota seu criador maligno, em *O jogo do exterminador* os vilões ganham no final. E esses vilões não apenas vencem e sobrevivem, como também se aposentam e, apesar do incômodo de um julgamento — no qual são inocentados —, vivem felizes para sempre.

Você pode argumentar que, quando Peter, que é realmente um monstro, se torna o governante do mundo, os vilões estão recebendo o que merecem. Mas Peter aprendeu a esconder seu sadismo para se tornar um estadista. E, embora eu não acredite nem por um minuto que o mundo não fosse estar melhor sob o governo de alguém que seja são, os vilões não sabem disso.

Depois dessa última batalha, são os aliados de Ender, Petra, Alai, Dink e Bean que arrancam Ender de sua depressão e o trazem de volta à vida. É Valentine, após escapar da aliança com Peter, que leva Ender para o mundo vazio dos fórmicos. Nesse planeta, em meio aos ossos do Gigante, que foi sua primeira morte intencional, Ender encontra uma mensagem deixada para ele pela rainha fórmica que matou.

Ele descobre a verdade devastadora de que a vitória foi ainda mais vazia do que acreditava; que, quando perceberam que os seres humanos eram sencientes, os fórmicos não tiveram mais que matá-los. Mas a mensagem da rainha também oferece a Ender a chance de reverter o genocídio, de ressuscitar o povo que ele destruiu.

"— Vou te levar — disse Ender. — Vou de mundo em mundo até achar uma época e um lugar em que possa despertar em segurança. Vou contar a sua história para a minha gente e, quem sabe, com o tempo, eles também possam te perdoar. Do mesmo jeito que você me perdoou."

Perdão, a chance de redenção, esperança e paz são finalmente dadas ao monstro — mas não pelos *vencedores*. Essas oportunidades não vêm das pessoas que o formaram e usaram, cujo mundo ele salvou. As oportunidades que levam Ender a seguir em frente, curado e em paz, vêm dos *perdedores*. Do povo que ele derrotou. Do povo que ele destruiu.

Em *O jogo do exterminador*, a vitória é território do inimigo e só traz sofrimento. A verdadeira força não está em ser o melhor — o que Ender é —, mas nas alianças, no trabalho em equipe, na amizade... e nos perdedores. É um mundo muito duro. Mas é uma resposta e tanto àqueles anúncios da Nike.

Hilari Bell *escreve ficção científica e fantasia para crianças e adolescentes. É autora da* Farsala Trilogy, *da série* The Knight & Rogue *e de* Raven Duet. *Seu passatempo é acampar em campings decadentes, porque é o único momento em que consegue ler o suficiente, se bem que, quando o assunto é leitura, nunca há algo suficiente. Seu site é www.hilaribel.com.*

P. Se pudesse voltar no tempo e reescrever *O jogo do exterminador*, o que mudaria? Há alguma coisa que sempre o incomodou, algo que escreveu que agora considera tolo, ou algo que

gostaria de ter incluído?

R. Você pode ver o que eu mudaria ao ver o que alterei em *Ender's Shadow* e *Ender in Exile*, e o que tornei a explicar em *First Meetings* e outras histórias relacionadas a Ender. *O jogo do exterminador* foi escrito com apenas uma única continuação em mente — *Orador dos mortos*. E *O jogo do exterminador* representa o melhor que eu podia fazer na época com a história que queria contar, mas seria deprimente se eu não tivesse aprendido algumas coisas sobre o ofício de escritor e tudo o mais nesses anos.

Mas também é verdade que, embora tenha escrito vários livros que considero melhores — mais honestos, profundos, mais importantes e bem-feitos, e mais prazerosos artisticamente —, não escrevi nenhum romance que tenha repercutido junto ao público do mesmo jeito que *O jogo do exterminador*.

Há um romance que reescrevi completamente depois de aprender muita coisa sobre meu ofício, e sobre todas as outras coisas da vida. A estrutura do meu primeiro romance, *Hot Sleep*, era uma bagunça. Alguns anos mais tarde, depois de aprender muito sobre a criação de romances, eu o reescrevi por completo com o nome de *A crônica de Worthing*, que agora forma a maior parte do livro *A odisseia de Worthing*. Mas *A crônica de Worthing* não repercutiu junto ao público como ocorreu com *Hot Sleep*. Apesar de todas as melhorias (e não foram poucas!) que vieram com a nova versão, eu aparentemente também havia perdido algo. Frescor, talvez. O vigor de contar uma história pela primeira vez. A própria ingenuidade que era, ao mesmo tempo, um ponto fraco e uma virtude insubstituível.

Então, acho que posso dizer que, se eu estivesse escrevendo *O jogo do exterminador* hoje, seria bem diferente na maneira de contar a história, mas não tenho motivos para achar que seria uma narrativa melhor nem mais importante.

Tenho sorte, como escritor, de ter um livro que repercute junto ao público como *O jogo do exterminador*. Ao mesmo tempo,

tenho que destacar que em algum momento *todos* os meus livros foram escolhidos por um ou mais leitores como seu favorito absoluto, como meu "melhor". Todas essas histórias têm sua razão de existir, todas contam algum tipo de verdade sobre a vida humana, pelo menos da forma como eu a compreendo. E, se alguns tiveram mais público que outros, isso é algo esperado.

Mas não tenho intenção de fazer uma recauchutada geral em *O jogo do exterminador*. Estou preparando uma edição que resolve algumas contradições entre *O jogo do exterminador* e os livros escritos depois, da mesma forma que Tolkien revisou levemente *O Hobbit* para alinhar algumas histórias em torno do Anel com o que era contado em *O senhor dos anéis*, escrito depois. Mas são pequenos detalhes, não uma grande revisão. Estou bem satisfeito com *O jogo do exterminador* do jeito que é.

— *OSC*

PARALAXE RECUPERADA

Duas visões sobre *O jogo do exterminador*

DAVID LUBAR E ALISON S. MYERS

Introdução nº1: Sobre a origem da tese

Eu e minha filha temos muito em comum. Nós dois preferimos perder meio litro de sangue a perder uma discussão. Nós dois fomos criados por pais apaixonados por livros (hehe). E nós dois parecemos ter uma habilidade natural para encontrar soluções criativas para problemas — especialmente problemas que não teriam a menor importância se fossem deixados de lado.

Quando fui convidado a escrever um ensaio sobre *O jogo do exterminador*, percebi que, embora tenhamos muito em comum e 50% de DNA idêntico, eu e minha filha abordamos o livro sob várias perspectivas diferentes. Como um escritor cujos livros costumam ser usados como leitura obrigatória para estudantes, estou do lado dos fornecedores da edição e da educação. Como professora de inglês que já usou livros de ficção científica em sala de aula, minha filha está do lado da demanda. Sou homem; ela, mulher. Sou seu pai; ela é minha filha (adulta). Cresci num mundo sem internet. Ela envia mensagens de texto com os olhos fechados. Quando eu era jovem, gostava muito de ficção científica. Ela gosta de fantasia. Mesmo onde há pontos em comum, nós

divergimos. Apesar de nós dois termos estudado filosofia, e nos apaixonado por isso no primeiro instante, meu foco era em lógica e tecnologia da informação; o dela, em ética, identidade e responsabilidade.

Não consigo pensar em nenhuma abordagem deste ensaio que seja mais intrigante e potencialmente mais reveladora do que ter uma discussão com ela sobre nossas percepções e reações a *O jogo do exterminador*. Nossa conversa certamente será um debate, não uma discussão. Atualmente, não tenho muito sangue para jogar fora. E odeio perder.

Com a intenção de começar de maneira equilibrada, vou passar a palavra agora a ela, para que faça a segunda introdução.

Introdução nº2: Orador da filha

Cresci tentando fazer tudo o que era o contrário de meus pais: se sugerissem um livro, eu me recusava a ler. Se algo fosse proibido, tornava-se ainda mais tentador. Isso beneficiou ambos os lados: quando me mandavam ir dormir, eu achava que ficar acordada para ler embaixo das cobertas com uma lanterna era um grande e nobre ato de rebeldia (o que provavelmente sempre foi parte do plano de meus pais).

Não me lembro de meu pai me sugerir que lesse *O jogo do exterminador* quando eu era mais nova exatamente por esta razão: ele nunca iria sugerir um livro tão importante para alguém que o rejeitaria só por ter sido recomendado pelo pai. E, apesar de eu ter descoberto seu brilho apenas mais tarde, já adulta, recomendei *O jogo do exterminador* aos meus alunos após conhecê-lo durante um curso de ficção científica que eu estava lecionando.

Meu pai e eu viemos de lugares ao mesmo tempo parecidos e bem diferentes, e um diálogo parece o modo natural de abordar pontos de vista opostos: assim como as discussões de Graff e Anderson no início de cada capítulo, um diálogo filosófico é um olhar imparcial sobre todos esses pontos de vista. Ambos somos teimosos o suficiente para nos recursarmos a ser o interlocutor, então vou deixar que o mais velho e mais sábio de nós comece.

David: Não tenho certeza de quando li *O jogo do exterminador* pela primeira vez. Eu o reli em 1998, por sugestão de meu editor na Starscape (um selo da Tor que havia acabado de lançar uma nova edição do livro para jovens). Ele achava que os trechos de Graff me dariam algumas ideias sobre como revelar mais do mundo no

romance que eu estava produzindo, porque meu trabalho era escrito na primeira pessoa, sob o ponto de vista de um único personagem. Sem dúvida, essa técnica me inspirou.

Alison: E eu o li pela primeira vez como professora. Falar do amadurecimento de um garoto de seis anos para uma turma de alunos do último ano do ensino médio em seu último semestre era como lhes dar o melhor manual de paraquedismo uma hora antes de serem empurrados para fora do avião.

Aqueles garotos estavam prestes a experimentar a liberdade definitiva: sair da escola. E, da mesma maneira que Ender teme ficar igual a Peter, formandos do ensino médio encaram tanto uma liberdade total quanto o que poderia ser a responsabilidade paralisante de satisfazer as expectativas criadas em torno deles, além de terem que lidar com seu novo status de "formados". A profundidade e a radicalidade do isolamento de Ender de tudo o que é seguro — os pais, a irmã, sua casa e até seu planeta — são um paralelo com a formatura iminente. Ender ainda tem a escolha entre ir ou não para a Escola de Combate. Meus alunos têm uma escolha em seu futuro, mas esta é igualmente desconhecida e assustadora. Os alunos também estão deixando algo que é confortável e familiar. Ao sair de casa, estão mais próximos da responsabilidade total por todas as decisões que vão tomar na vida.

D: Apesar de estarem deixando seu lar, parte do processo de crescer é encontrar o próprio lar (mesmo que tenha que fazer um breve desvio e salvar a humanidade antes de começar a procurar seu primeiro apartamento). Mas, para os pais, a criança que se muda e sai de casa sempre terá duas casas (a menos que elas estejam separadas por distâncias interplanetárias).

A: Isso faz parte do "mestre de dois mundos", nos quais meus alunos se transformam depois do ensino médio: quando vão para a faculdade: uma casa lá e outra com a família. Conciliar ambas, assim como ser simultaneamente soldado e amigo (como Ender), é bem difícil. Ender tem que encontrar um modo de satisfazer as

expectativas criadas em torno dele por seus soldados e também pelos professores. Ele tem, ao mesmo tempo, uma missão definitiva — salvar a humanidade — e várias missões locais —, conseguir a aceitação de seus pares, atingir o sucesso no pelotão e manter-se vivo.

O que uma pessoa pode interpretar como o objetivo de Ender, ser inesquecível, é estabelecido no início do romance. "Não vão se esquecer de mim", diz ele depois de vencer os garotos mais velhos no jogo holográfico. Isso é algo com que todos os alunos do último ano do ensino médio podem se identificar: parte da passagem para a vida adulta implica pensar no que foi deixado para trás, na escola. Estudantes querem deixar uma marca em sua escola — seja escrever o melhor trabalho de todos os tempos ou ser o garoto mais encrenqueiro que você já viu.

D: Esses objetivos não terminam na formatura. Alguns autores escrevem para ser imortais ou, pelo menos, como seus alunos, deixar uma marca. Isso cria uma situação do tipo "cuidado com o que você deseja". A maioria dos escritores de sucesso enxerga uma mudança significativa no modo como são tratados pelos colegas de ofício depois que conquistam seu espaço. (Escritores são um grupo tão fechado quanto grupos de estudantes. Apenas trocamos a lanchonete por convenções, bares, chats e outros pontos de encontro.) É bom fazer sucesso, mas não sucesso *demais*. Acho que a cena no capítulo onze, em que os comandantes reagem ao sucesso de Ender, é uma metáfora perfeita para o modo como, desconfio, alguns escritores reagiram a Scott após o sucesso de *O jogo do exterminador*. Revelando mais de meu lado negro do que deveria, reconheço que, para mim, é mais fácil gostar e elogiar livros que fizeram sucesso antes dos meus.

A: Costumo ouvir garotos dizendo uns aos outros para tomarem cuidado com as armadilhas do sucesso, principalmente a inveja — em especial quando se trata de *bullying*. A menos que eles saibam que não serão ridicularizados por fazer muito sucesso,

preferem ficar em segurança entre a maioria, por medo daqueles que provocam e tentam destruir os deslocados excêntricos ou talentosos.

D: Ironicamente, em geral é o deslocado que se torna escritor — desde que sobreviva ao *bullying*.

A: Crescer é um processo doloroso.

D: Observar esse crescimento, também.

A: Mas faz parte da "condição humana", da qual eu tanto falo em minhas aulas, o medo do desconhecido, de não saber qual é "o plano". No caso de Ender, e sem que ele saiba disso, o plano é muito real.

Graff diz: "Não podemos deixar que acredite, de modo algum, que vai ter ajuda de alguém, nunca. Se ele pensar por uma só vez que existe uma saída fácil, vai estar arruinado."

Ao longo dos anos em que dei aulas, sempre tive como princípio pedagógico fundamental a ideia de que ensinar é a transferência gradual de responsabilidade de mim para meus alunos. O ideal é que estejam confortáveis em sua autonomia ao me deixar, e prontos para entrar no "mundo real" — que é uma expressão com implicações intrigantes em *O jogo do exterminador*. Há uma relação interessante entre treino e realidade: há certo nível de realidade em treinar, mas de fato — haha — todo treino é realidade. Mesmo quando pensamos estar nos preparando para o nível seguinte, ainda assim, estamos em uma realidade.

D: E todos nós queremos conhecer o plano — o que nos leva a um dos muitos elementos magistrais do livro. Ender está diante do desconhecido. Mas nós, não. Uma das razões pelas quais o livro envolve tanto o leitor é o fato de *conhecermos o plano*. Graff diz o que vai fazer com Ender. Agora estamos sendo provocados por uma faca de dois gumes de suspense. Não apenas queremos saber o que realmente vai acontecer — como Graff vai realizar o plano —, mas também nos perguntamos como Ender vai descobrir a

esse respeito. Para Ender, a história é um mistério. Para o leitor, é um romance de suspense. Apesar de ambos serem levados, sem saber, para a surpresa final, o leitor tem uma jornada muito mais fácil que a de Ender.

As aberturas de capítulo são um modo brilhante de mostrar coisas que Ender não sabe porque a maior parte do livro é escrita na terceira pessoa, sob o ponto de vista limitado de Ender. Desconfio de que os escritores percebam mais as mudanças de ponto de vista que os leitores. Para os que querem estudar essas coisas, percebam os lugares em que vemos uma cena sob o ponto de vista de Valentine ou Bean. E observem, em especial, a forma como os pensamentos em primeira pessoa de Ender são apresentados sem o uso tradicional de itálico.

A: E, estilisticamente, isso torna os pensamentos mais homogêneos em relação à narração.

D: O primeiro uso da primeira pessoa para os pensamentos de Ender ocorre na cena de abertura, e é apresentado não com um "ele pensou" ou outro destaque qualquer, mas com a transição suave de uma ação ("tentou imaginar") para um pensamento que surge dessa ação: "Ender tentou imaginar a sua nuca sem o pequeno dispositivo. 'Vou me deitar de costas na cama sem sentir a pressão dele.'"

A: Isso estabelece o tom para o leitor pelo resto do romance, levando-o a entender que vai conhecer os pensamentos de Ender. O personagem e o leitor tornam-se íntimos desde o começo — ele pode confiar em Ender para lhe dizer a verdade e como as coisas realmente são.

D: Por falar em confiança e intimidade, acho fascinante ter essa mudança para a primeira pessoa com Ender, Valentine e até mesmo Bean, mas não com Peter. Peter é o único que permanece envolto em mistério, sem jamais ser completamente revelado pelas ferramentas do ponto de vista. O problema é que os escritores podem fazer todas essas coisas brilhantes e, então, têm

que esperar que alguém as perceba. Escrever é uma das formas de arte mais difíceis para aqueles que precisam de respostas. (Reconheço minha culpa por essa fraqueza. A aprovação é a minha droga.) Se faço uma pintura ou desenho, posso ter retorno imediato ou, pelo menos, uma reação na forma de expressão de prazer quando mostro a tela. Para um compositor, basta você sentar e escutar a música. Não é necessário nenhum esforço. Mas, quando espero resposta para um romance, preciso ter paciência e contar com o esforço do leitor.

A: Dar aulas é exatamente igual — o tempo e a paciência necessários para levar um aluno a se tornar o que quer que será no futuro não traz recompensas imediatas (no máximo, um bilhete de agradecimento escrito por insistência dos pais no final do ano).

D: Felizmente, a maior parte do trabalho de um escritor permanece em catálogo por muitas décadas. E, se der aulas por bastante tempo, vai até trabalhar em continuações.

A: Já dei aulas para edições diferentes da mesma criança várias vezes. Ao longo dos anos, já cheguei a dar aulas para várias pessoas da mesma família.

D: Claro, como na maioria das analogias, esta apresenta contrastes interessantes. Um livro alcança muita gente por um período curto (embora a memória possa durar a vida inteira). Um professor alcança menos pessoas, mas numa interação mais longa.

A: Como professora, você pode mudar a vida de um aluno (para o bem ou para o mal!), mas parte do trabalho envolve aceitar que talvez nunca saiba o impacto que provocou. Vejo professores e escritores como criadores, mas, com o professor, depende muito mais do aluno. Dois agentes autônomos estão trabalhando na direção (mais uma vez, espero que sim) do mesmo objetivo: aprender, crescer e se desenvolver — e criar um futuro.

D: E, assim como professores às vezes recebem cartas maravilhosas

de ex-alunos, seja no momento da formatura ou muitos anos mais tarde, a maioria dos escritores pode contar histórias maravilhosas sobre cartas do tipo "você mudou minha vida", como a que Scott publicou na apresentação da edição definitiva de *O jogo do exterminador*.

Por outro lado, escrever um livro de sucesso significa que você é obrigado, de certa forma, a se tornar uma pessoa pública. Quanto maior o livro, mais o mundo vê você como pertencente a ele. Considerando que a maioria dos escritores costuma ser introvertida, essa transição para a fama pode ser sofrida. Em muitos casos, o escritor de sucesso é convidado a se tornar professor. Como em todas as áreas, alguns de nós somos melhores e nos sentimos mais à vontade nessa situação que outros.

Mesmo que nunca entrem numa sala de aula, escritores são professores indiretos por meio dos textos que criam e das ações de seus personagens. Para todo escritor que preste atenção ao que lê, *O jogo do exterminador* é uma aula sobre pontos de vista, desenvolvimento de trama, ritmo e criação de personagens.

A: Acho que Ender é um professor melhor do que eu jamais serei, tanto para suas tropas da Escola de Combate quanto para meus alunos — as lições que ele aprende são tudo o que espero que meus alunos levem do ensino médio. Tenho sorte de conseguir apresentar meus alunos a Ender, para que recebam essas lições por meio das experiências dele.

D: Se me permite, tenho três observações a fazer.

Primeiro: como Ender, você se subestima.

Segundo, só personagens fictícios podem alcançar tamanho nível de sucesso com seus planos. Escritores têm o prazer de criar humanos que são super-humanos. Também temos o luxo de contar com segundas oportunidades. Nossos personagens podem ser bem-sucedidos, mesmo onde nós fracassamos. (Não estou dizendo que Scott tenha sido reprovado na Escola de Combate ou que teve seu monitor arrancado após apenas uma semana. Estou

falando de escritores e da vida em geral.)

Terceiro, o fato de ter associado a formatura à remoção do monitor mostra que você tem o tipo de mente criativa do qual precisamos desesperadamente em sala de aula. (Quando penso na formatura e em ficção científica, a frase que me vem à mente é "Perigo, Srta. Robinson!". Isso ajuda a explicar por que a sala de aula não é meu lugar.) Não posso falar por Scott, mas adoro quando os leitores descobrem significado e profundidade desse tipo em meus trabalhos, independentemente de eu tê-los criado intencionalmente ou não, e desconfio de que a maioria dos autores sinta o mesmo. Tento tecer conexões em meu trabalho em vários níveis, mas os leitores muitas vezes perguntam "Isso foi intencional?" em relação a coisas que nunca tive a intenção de fazer ou sequer percebi ter feito. Fazer observações e estabelecer conexões, como você fez quando ligou a remoção do monitor à formatura, é uma atividade maravilhosa que valoriza o prazer da leitura. Tenho certeza de que você compartilhou algumas dessas observações com seus alunos, e de que eles também dividiram suas observações com você.

A: Sem dúvida. Meus alunos discutem muito os nomes usados por Scott — Ender (de *end*, fim, aquele que termina com a guerra) é o ponto inicial para uma discussão como esta, mas eles fazem a conexão de que Valentine é a pessoa que mais ama o irmão. Peter é o mais velho, e muitos de meus alunos se conectaram com São Pedro (como a pedra fundamental de uma fé).

Isso ocorre especialmente ao relê-lo. *O jogo do exterminador* tem tantos níveis de complexidade, que, após uma segunda leitura (ou terceira ou vigésima), ganha mais significado. A cada retorno ao romance, você traz experiências que foram acrescentadas à sua vida. Essa é uma das melhores coisas de se reler um romance, principalmente após uma mudança marcante (da infância para a vida adulta, por exemplo) entre as leituras, em especial um romance como *O jogo do exterminador*, que tem muita compaixão, e de diversos modos, por seus personagens: como adulta e educadora, consigo me identificar com Ender e Graff pelo fato de sermos professores, mas sei que, se tivesse lido isso

quando criança, imediatamente me identificaria com Valentine, tentando entender seu relacionamento com o pai e os irmãos.

D: Como pai, ao ler o romance, minha conexão foi em outra direção. Quando Valentine percebe que o pai admira Demóstenes, senti a força da cena da perspectiva do pai, e não de Valentine. Ele parecia não saber nada dos aspectos mais importantes da vida dela, embora eu também tivesse me lembrado de todas as coisas que escondi de meus pais.

A: E as coisas que escondi dos meus. Não que eu tenha feito isso alguma vez.

D: Nem que eu secretamente soubesse de algumas dessas coisas que você nunca fez. Mas vamos falar a esse respeito mais tarde, em particular.

A: O conceito dos pais como agentes autônomos me faz lembrar do momento em que me dei conta de que meus pais também são indivíduos e não existem apenas como extensões de minha própria vida e experiências. A paternidade é um aspecto da vida deles, e não sua totalidade.

D: Fico satisfeito que ela me proporcione uma vida independente da dela, eu, que a ajudei a vir ao mundo. Isso faz com que eu me sinta como um personagem de Borges ou parte de uma gravura de Escher — mas de um jeito bom. Ao voltar à ideia da identificação do leitor (a uma distância confortável de mais discussões sobre nossas desventuras da juventude) —, os leitores podem identificar-se com vários personagens secundários em idades diferentes, mas os leitores, em geral, também começam um livro com a visão preconcebida do personagem principal. Os leitores pressupõem que os personagens compartilham tudo com eles e, então, aos poucos, são convencidos do contrário em relação a essa conexão, à medida que vão encontrando provas conflitantes. Toda vez que pego um livro, o personagem principal é um homem adulto do meu tamanho, meu peso e minhas crenças. À

medida que vou lendo, esses atributos por mim impostos são amputados como os membros do Cavaleiro Negro no filme *Monty Python e o Cálice Sagrado*. Em *O jogo do exterminador*, como na maioria dos romances bem-construídos, o leitor aprende as diferenças fundamentais logo nas primeiras páginas. Seria estranho, e talvez até mesmo desastroso, chegar à página 50 sem saber a idade de Ender.

A: Além da idade do leitor, uma das diferenças mais marcantes entre as diferentes leituras é o gênero. É comum ver minhas alunas lerem um romance escrito sob a perspectiva de um personagem masculino, mas é menos comum ver um garoto ler um romance escrito sob um ponto de vista feminino.

Obviamente Ender é do sexo masculino, o que já estabelece algo em comum com leitores do mesmo sexo. Mas Scott também tem dois personagens femininos incrivelmente bem-construídos e dinâmicos: Petra e Val. A força delas é importante, porque não desempenham apenas papéis secundários. Elas são guias para Ender. Valentine é a Beatriz de Ender: Ender assumiu essa missão impossível com Valentine em mente, sem conseguir visualizar um mundo em que ela é destroçada por fórmicos. E Petra é o Virgílio: seus conselhos, seu apoio e sua amizade dão a ele a confiança para se tornar o líder que precisa ser.

D: Os escritores lidam com determinado conjunto de senso comum, incluindo a ideia de que uma garota vai ler um livro de garotos, mas um garoto não vai ler um livro de meninas, e que os leitores jovens preferem ler sobre alguém dois ou três anos mais velho. Sempre que escuto esta última observação, cito Ender para contradizê-la. Desconfio que, se Valentine tivesse tido seu próprio romance, seria um bom contraponto a essa antiga crença. Felizmente, seus alunos de ambos os sexos conseguiram se identificar com Ender de vários modos significativos. E eu fico satisfeito por ver você usando em sala de aula um romance que me ensinou tanta coisa. Porém, não consigo evitar a curiosidade em torno de uma questão em potencial para qualquer pessoa que use esse livro em sala de aula. Na introdução da edição definitiva,

Scott menciona que evitou intencionalmente "todos os jogos e truques literários que tornam a 'boa literatura' tão impenetrável para o público geral". Como alguém que ensina literatura não ao público geral, mas a alunos do último ano do ensino médio, você acha que a clareza do texto cria algum problema em sala de aula?

A: Acho que não — apenas cria uma oportunidade para que os estudantes vejam o texto através de lentes diferentes. Um texto cujo significado literal é claro é mais eficiente em nível figurativo. Sempre dou aulas de ficção científica com a ideia de que o gênero tem a alegoria em sua essência. O aspecto *científico* da ficção científica, assim como o aspecto da fantasia, permite que o "apreciador" (sempre digo a meus alunos para evitar usar "leitor" quando devem concentrar-se apenas na literatura) entenda questões filosóficas e, em especial, éticas. A discussão sobre a verdadeira felicidade é mais fácil de entender se um homem pode obter com facilidade e grande disponibilidade a complacência física sem consequências (como o uso do soma em *Admirável mundo novo*); um diálogo sobre racismo pode ser mais fácil de explorar quando você fala sobre alienígenas contra humanos.

Muitos dos dilemas éticos abordados na ficção científica são eternos, mas o uso frequente de tecnologia emergente por esse gênero permite que tais questões que não se alteram com o tempo sejam ligadas tanto à ciência e à tecnologia presentes no noticiário quanto à ciência e à tecnologia presentes na ficção científica: os videogames e a internet mudaram nossa maneira de expressar e compreender a condição humana.

D: Como uma pessoa que testemunhou a evolução da internet, admiro o quão perto da realidade o livro chegou. A ideia de conquistar seguidores foi certeira, assim como a das identidades falsas. A influência ou formação da opinião pública por blogueiros também acertou na mosca.

A: O anonimato da internet se tornou fonte de poder para Peter e Valentine. On-line, o inimigo não sabe se você é uma adolescente malvada ou um socialista de meia-idade. O poder que vem com a

identidade oculta permite que uma pessoa seja não apenas efetiva, como são Peter e Valentine, mas também cruéis de um modo seguro para o *bully*.

D: Ou para o resenhista on-line ressentido.

A: Ender quer usar esse tipo de anonimato para o bem, não para o mal, quando se identifica como "Deus". Ainda podemos, entretanto, ver uma dicotomia entre bem e mal na variedade de opções éticas de todos os personagens e na posição de Ender no meio disso tudo. O poder obtido pelo anonimato é o início do enorme fardo de responsabilidade de Ender e de seu consequente desespero: ele não segue esse caminho por suas convicções morais, mas sua mente permite que ele compreenda e racionalize a capacidade humana para o bem e para o mal quando há qualquer tipo de poder envolvido.

D: Mesmo no jogo de contos de fadas, nos quais não se derrama sangue de verdade, o enorme fardo de responsabilidade de Ender vai contra a moralidade de suas decisões. Mas o que prendeu minha atenção, como escritor, foi o fato de o jogo de contos de fada ser um sonho controlado. O jogador/sonhador pode tomar atitudes conscientes e tem livre-arbítrio, mas o resultado de suas ações e as experiências que enfrenta caem no domínio dos contos de fadas. Todo autor escreve sequências de sonho e, para a maioria de nós, seria melhor se fossem apagadas (aprendi com meus erros que é muito fácil deixar esse tipo de cena sair do controle ou resultar em algo autoindulgente, como poesia ruim ou arte abstrata, sem conhecimento). Apesar de Ender ter breves sonhos e pesadelos tradicionais, especialmente mais próximo do fim do romance, o jogo lhe permite passar tempo extra em um mundo que reflete seus pensamentos mais profundos — sem parecer artificial ou arbitrário.

A: E, nos jogos, você sempre pode conseguir "várias vidas". Nos videogames, existem segundas chances. Tudo bem fracassar, o que estimula o aprendizado. Conectamo-nos com jogos e até

mesmo nos projetamos (em verdadeiro estilo *Avatar*) nos pixels que comandamos. Se Link não conseguisse salvar Zelda, eu também não conseguiria salvar Zelda. Se Link morresse, eu morreria. Mas nós dois renasceríamos. Scott escreve o seguinte sobre as primeiras vezes em que Ender entra no jogo: "Houve muitas mortes, mas não havia problema com isso. Jogos são assim mesmo, você morre bastante até pegar o jeito." Morrer é parte necessária do jogo e da experiência de aprendizado, mas isso (sem levar em conta a reencarnação) é impossível para nós. Ter a chance de tentar e errar totalmente, com ferimentos ou morte como resultado, permite o aprendizado onde ele, de outra forma, talvez fosse impossível.

D: Os jogos nos permitem treinar a tomada de decisões e a solução de problemas sem sofrer danos, assim como a ficção nos permite processar e lidar com uma variedade de emoções e situações em um ambiente seguro. Não estou me preparando para enfrentar fórmicos, mas às vezes me vi em microversões de alguns dos dilemas de Ender quando tive que confiar em minha mente para encontrar um modo de derrotar uma força fisicamente superior ou evitar uma tarefa desagradável.

A: Videogames são mais do que livros de aventuras interativos. Eles removem a necessidade de imaginação, mas a substituem por uma quantidade maior (embora finita) de livre-arbítrio. Vários jogos colocam o jogador em situações moralmente ambíguas — o Link heroico em *Legend of Zelda* também pode ser extremamente violento, e o protagonista de *Infamous* pode escolher o caminho do bem ou do mal. O jogador pode escolher ser o herói ou o bandido, tornando possível salvar a humanidade ou brincar de vilão de modo seguro.

D: Ender, por meio das qualidades recebidas de seu criador, é mais que um herói. Apesar de retratado como humano, é quase um super-herói. Não pode perder nenhum jogo ou batalha. Seus poderes de raciocínio lhe permitem estar um passo à frente, não apenas em jogos formais, mas no jogo da vida. Essa é uma das

razões para agradar tanto aos leitores. Quando lemos *Jumper*, de Stephen Gould, imaginamos ter o dom do teleporte. Quando vemos *Homem-Aranha*, vemo-nos voando agilmente de teia em teia pelos arranha-céus. E, quando passamos algum tempo com Ender, vemo-nos triunfar diante de todos os desafios.

A: Muitos de nós temos a sorte de vencer quando não julgávamos possível, mas Ender nunca perde; ele sempre ganha. E isso, em parte, pode ser explicado por suas expectativas sobre as próprias reações e pelo controle que demonstra sobre suas emoções. Mesmo quando está com raiva, a dele é uma raiva "suave", não uma raiva "fumegante" ou extremamente destrutiva. Usar até mesmo a emoção mais destrutiva para seguir adiante é algo que prioriza a razão e a intenção em seus pensamentos e ações. Todos nós queremos saber que vamos ganhar sempre, mas isso não acontece. Torcer por Ender, e senti-lo vencer e alcançar o sucesso, mesmo quando perde muito em seu sacrifício por isso, fornece-nos a catarse que assegura o lugar de Ender no panteão dos grandes heróis literários.

D: A perfeição também é um gancho dramático poderoso. O fato de Ender ainda não ter falhado não garante que ele vá vencer sua batalha final. Não se promete nada ao leitor. O fato de que descobrimos que Ender é vitorioso ao mesmo tempo que ele cria uma ligação mais forte entre personagem e leitor porque comemoramos e nos sentimos aliviados. O equilibrista chega à plataforma. De algum modo, Ender sobreviveu a tudo o que Graff e Mazer fizeram. Não apenas sobreviveu, como também triunfou, confirmando os métodos frios de Graff. Como pai, quando penso na abordagem de Graff, lembro minha luta constante para permitir liberdade total à minha filha, mesmo contrariando meu instinto de fazer tudo por ela e protegê-la de todos os males.

A: Como filha (com experiência como professora, não como mãe), sempre me senti confortada dentro da rede de segurança, mesmo quando estava fugindo dela. Mas Ender é diferente — para que Ender se torne a pessoa que o mundo *precisa* que seja, tem que

cultivar autoconfiança. Isso também leva à ideia da "saída fácil" — às vezes, não há uma. Às vezes, precisamos cravar as unhas nos olhos do Gigante para sobreviver.

D: Isso é verdade tanto para os personagens quanto para seus criadores. Os escritores que escolhem a saída fácil, em geral, não são publicados. Ou, pelo menos, não são os que publicarão livros duradouros. Se o caminho pode ser visto imediatamente pelo leitor, por que se dar ao trabalho de percorrê-lo? Desconfio não ter sido fácil para Scott matar personagens — mesmo que as vítimas de Ender tenham sido *bullies* insuportáveis — nem exterminar completamente uma espécie.

A: Matar aqueles a quem você se apegou?

D: De minha parte, não consigo pensar em maior prova de ser bom pai do que o fato de haver ensinado a você essa frase de Faulkner, e nenhuma prova maior de "boa-filhice" (para inventar uma expressão) que o fato de você se lembrar dela, e não só saber quando usá-la, mas também ter descoberto modos de atribuir-lhe significados múltiplos.

A: Esse tipo de habilidade é genética.

D: Além da morte desses personagens, há muitos outros momentos em que Scott não opta pela saída fácil. O mais importante de tudo é sua escolha de herói. Esse é mais um dos motivos que fazem do livro um clássico. A saída fácil para produzir empatia é criar um personagem cheio de semelhanças com o leitor. É difícil fazer um leitor simpatizar com um personagem de quem é completamente diferente em quase tudo. Nenhum leitor de *O jogo do exterminador* tem seis anos, é um terceiro filho indesejado ou um gênio em formação. Mas todos nós compartilhamos de seu sofrimento.

A: Acho que é porque todos nós sentimos o isolamento de Ender. Muitos de nós ouvimos que somos únicos, especiais e maravilhosos, mas com isso vem também um tipo de solidão, por

sermos tão únicos, especiais e maravilhosos. De certa forma, é o que há de comum em nossa individualidade que nos conecta tão rapidamente com Ender.

D: Por falar em ser único, especial e maravilhoso, filha querida, já que você me deixou começar os trabalhos, deixo para você as últimas palavras.

A: E últimas palavras raramente servem para alguma coisa.

David Lubar *escreveu trinta livros infantojuvenis, entre eles* Beware the Ninja Weenies and Other Warped and Creepy Tales *(o sétimo livro de uma série de coleções de histórias que vendeu mais de dois milhões de exemplares) e* Hidden Talents. *Seus romances estão em listas de leituras sugeridas por todos os Estados Unidos, poupando vários leitores de contato imediato com* Madame Bovary. *Ele também criou vários videogames, mas preferia ter passado mais tempo escrevendo livros e tentando ter influência na internet. Em seu tempo livre, ele cochila no sofá. Ele vive em Nazareth, Pensilvânia, com a mulher e vários felinos. Sua filha fala por si mesma.*

Alison S. Myers*, nascida Alison Lubar, é professora de inglês do ensino médio e também poupou vários alunos de contato imediato com* Madame Bovary. *Ela vive com o marido, Mark, e com a cadelinha shiba maluquinha, Kira. Recentemente, desenvolveu um curso de Filosofia e Literatura e espera conseguir evitar todas as ofertas de cicuta. Alison também tem menos a dizer sobre si mesma do que seu pai.*

quanto tempo antes da entrada de Ender? E a idade de admissão sempre foi tão baixa?

Os militares sempre recrutaram crianças para a Escola de Combate ou recrutavam qualquer gênio?

R. A Escola de Combate foi criada como uma escola *para* crianças, exatamente porque elas eram jovens o bastante para serem treinadas para abandonar a mentalidade centrada na gravidade dos nascidos na Terra. A escola daria forma à sua vida na direção da guerra no espaço desde a primeira infância, com o objetivo de aumentar ao máximo sua prontidão e sua capacidade na idade adulta. Mas não estava nos planos usá-las, enquanto fossem crianças, no papel de liderança nos combates. Foi o tempo que acabou por forçar isso, já que, no momento em que as esquadras chegaram ao mundo dos fórmicos, não havia mais tempo para as crianças mais habilidosas crescerem!

Mesmo os alunos da primeira turma da Escola de Combate acreditavam que poderiam crescer para se tornar Comandante Supremo nas batalhas finais, embora não tivessem ideia de que a batalha não seria travada em seu sistema solar. Mas eles esperavam assumir essa posição quando fossem adultos, talvez após anos de experiência em manobras da esquadra com naves de verdade.

À medida que as batalhas finais e inadiáveis se aproximavam, quando as esquadras se preparavam para alcançar seus destinos com poucos dias de diferença entre si, o tempo de treinamento encurtava. Como ainda não haviam encontrado um comandante melhor que Mazer após dez anos de viagem da esquadra, sabiam

que o comandante, se o encontrassem, seria ridiculamente jovem, e Mazer se preparou para comandar.

Então, encontraram Ender e, um pouco depois, Bean. Eles sabiam, quando Ender chegou à Escola de Combate, que ele teria que estar pronto aos doze anos. Então, enquanto o observavam pelo monitor, sabiam ter um prazo de apenas sete anos. Por isso aceleraram seu treinamento de forma tão radical. Ter Bean como uma possível alternativa os deixou um pouco mais seguros, mas a última alternativa era o próprio Mazer Rackham.

A experiência da Escola de Combate, entretanto, já contava com tempo o bastante para que os professores percebessem que ter crianças no comando *não* seria necessariamente algo ruim, desde que conseguissem mantê-las sem saber o que realmente estavam fazendo. Por isso, muito tempo antes, eles já haviam aprendido que, como matemáticos, os soldados ficam mais lentos com a idade. Em circunstâncias normais, ninguém obedeceria a um menino de doze anos numa batalha, mas um garoto de doze anos tem reflexos e pensa muito mais rápido do que a mesma pessoa aos trinta e dois.

O próprio Rackham podia ver como aqueles garotos eram mais atentos que ele. É a experiência que os adultos têm quando começam a ser derrotados nos videogames pelas crianças. Há, porém, experiência e saber muito mais profundos nos adultos, e é *isso* o que os professores na Escola de Combate tentam reproduzir no treinamento de Ender. Eles tinham que colocá-lo em situações às quais uma criança normalmente não seria submetida durante a Escola de Combate, para lhe dar uma base de experiência que rivalizasse com a do próprio Mazer, e deixá-lo em condições de assumir o comando assim que completasse doze anos, pois, pronto ou não, era quando as esquadras de combate chegariam a seus alvos.

Então, sendo obrigados a usar crianças, criaram uma vantagem a partir dessa necessidade e, então, começaram a moldar a situação de modo que os adultos *seguissem* crianças nas batalhas sem saber que estavam fazendo isso. Mas de jeito nenhum era esse o plano original quando a Escola de Combate foi

fundada.

— *OSC*

ESPELHO, ESPELHO MEU

ALETHEA KONTIS

Então você é aluno da Escola de Combate junto com Ender e Bean. Assinou o nome na prancheta (e provavelmente invadiu as contas dos professores), e agora é hora de ter atividades mais frívolas, por isso você se conecta ao jogo. Já passou pela Bebida do Gigante, sobreviveu ao Reino Encantado e está parado no Fim do Mundo, olhando para o espelho. Quem você vê? Ender? Bean? Peter? Valentine?

Espelhos são alguns dos objetos mais poderosos na literatura, especialmente em contos de fadas antigos e novos. Espelhos podem ser usados para localizar os inimigos de alguém (Branca de Neve) ou derrotá-los (Medusa). São úteis quando um personagem precisa atravessar para outro universo (*Alice no País dos Espelhos*) ou para revelar o íntimo de uma pessoa (*A história sem fim*).

Orson Scott Card optou por esse último recurso em seu famoso conto de fadas futurista *O jogo do exterminador*, mas não é apenas Ender que tem a chance de ver sua alma (ou sua percepção dela) refletida em um espelho. Da mesma forma que o espelho do Fim do Mundo mostra ao jogador seus demônios interiores, o próprio *O jogo do exterminador* também faz o mesmo, agindo como um espelho mágico que revela diversas facetas dos personagens do Enderverso dentro de cada um de nós.

Nós todos somos personagens em nossa própria vida, não somos? Começamos do mesmo modo que um personagem numa história: imaculados,

inexperientes e sem consciência das coisas. Fazemos escolhas — e cometemos erros — e aprendemos com isso. E, quando temos sorte suficiente para descobrir personagens na literatura que são como nós, podemos olhar para *suas* escolhas e seus erros e também aprender com eles. Foi assim que muitos contos de fadas surgiram: para nos alertar sobre nossas bobagens e os riscos da vida por meio de exemplos hiperbólicos.

Por mais espetaculares que Peter, Valentine, Ender e Bean sejam, com suas habilidades mentais e seus talentos especiais, em sua essência, cada um deles é uma criança humana com coração humano... assim como nós. São identificáveis, solidários e *pessoais*. E os extremos aos quais esses personagens são levados obrigam o leitor a questionar a própria resistência, sua força de vontade e seu ímpeto.

Ender

> *O título mais nobre que qualquer criança pode ter é Terceiro.*
> — DEMÓSTENES

Ender Wiggins é, sem qualquer surpresa, o herói da história.

Dos irmãos Grimm a Joseph Campbell, o herói de contos de fadas é o exemplo mais típico de protagonista. Há muita coisa em jogo, e suas chances são mínimas, mas ele é esperto (e teimoso) o suficiente para superar todos os desafios que lhe são apresentados até o fim. Às vezes, ele é o Escolhido, com um destino que tem que cumprir. Noutras, é um cara comum, que parte em busca de fortuna, normalmente por não ser mais bem-vindo em casa e não ter alternativa. Em ambos os casos, ele tem que derrotar o gigante, vencer o inimigo e encontrar sua paz neste mundo... ou algum outro tipo de final feliz. Sem um guia (e frequentemente sem família), ele precisa controlar seus medos e derrotar seus inimigos pelos próprios meios.

Ender é especial — um Terceiro. Ele carrega o fardo da esperança de toda a humanidade nos ombros antes mesmo de nascer. Há uma tarefa que só ele pode executar e, para fazer isso, precisa deixar para trás sua casa e tudo mais que conhecia. Mas também é apenas um garoto comum, lançado em um turbilhão de circunstâncias extraordinárias e forçado a fazer o melhor possível.

Ender é o rosto que todos nós vemos no espelho em algum momento. Todos

nós já sentimos o peso das expectativas — nossas ou de outras pessoas. Isso é especialmente verdadeiro no caso de crianças com talentos especiais. No mundo de Ender, crianças talentosas recebem monitores e são enviadas para a Escola de Combate. Espera-se que elas salvem a Terra dos fórmicos. Em nosso mundo, crianças talentosas são destacadas apenas por serem vistas como *talentosas* e, posteriormente, têm que suportar o pesado fardo que vem com isso: a expectativa de que sempre façam um trabalho perfeito, sem jamais errar, e que encontrem com facilidade a solução para os problemas, sempre.

Ender não escolheu suas habilidades. Não escolheu carregar o fardo de tantas esperanças e tantos sonhos. Mas isso não o absolve da responsabilidade de escolher o que fazer com essas habilidades e expectativas. O que Ender faz com as cartas que recebe é decisão dele.

Todos nós, às vezes, nos vemos diante de decisões difíceis, forçados a escolher o menor de dois males. Todos os dias, fazemos escolhas importantes que mudam o rumo de nossa vida, às vezes nos levando por caminhos sem volta, sombrios e perigosos. Nosso destino, como o de Ender, está em nossas próprias mãos. Temos que aprender as regras e jogar o jogo para aprender a ganhá-lo. Depende de nós vestir as cores de um exército há muito aposentado, ficar entre os melhores no placar e lutar sem parar até o Fim do Mundo.

Bean

> *Posso ser o seu melhor homem, mas não brinque comigo.* — BEAN

Bean é cheio de truques e o grande malandro do Enderverso.

Esse "malandro" é o herói de seus contos de fadas, mas não é um herói óbvio, por causa de alguma deficiência: tamanho, idade, posição social ou situação financeira. Trata-se de um excluído, cujos pensamentos e motivações podem não ficar claros à primeira vista para uma pessoa comum. Ele é um catalisador de mudanças. Pode não ter força bruta, mas é mais esperto, ágil e despachado que os oponentes que precisa enfrentar. Muitas vezes, não é completamente humano. Ele é Clever Taylor, que assusta o gigante costurando informação errada em seu cinto. É a raposa astuta que pode transformar um garoto tolo em um conde. Ele é o Pequeno Polegar, um homenzinho nascido a

partir de um desejo e que não deixa que sua estatura jamais defina o tamanho de suas aventuras.

Ender é incrivelmente inteligente, mas, no fundo, permanece uma criança muito humana. Bean é criado como um *über*-humano, um monstro de Frankenstein, um patinho feio de sua criação, muito tempo antes de sequer chegar ao espaço sideral. Bean é intenso e reservado. É o sujeito quieto que fica sentado e reflete sobre toda a situação, as pessoas envolvidas e os eventuais resultados antes de dizer sequer uma palavra... se é que diz alguma coisa. Tudo o que faz tem um motivo ou um objetivo subjacente. As emoções o confundem. Ele se ensina a ter uma resposta emocional quando isso é esperado em alguma situação social, não quando está realmente sentindo algo. Se é que sente alguma coisa.

Mesmo assim, a sensação de ser mais esperto, melhor ou mais especial, de ser diferente, de não fazer parte dos outros, são sentimentos extremamente humanos. São aspectos da personalidade compartilhados por qualquer desajustado que é isolado às margens da ordem social. São as qualidades do deficiente físico que mantêm em ordem suas faculdades mentais. Elas também são as principais características de distúrbios do espectro do autismo (DEA), como a síndrome de Asperger, que frequentemente é ligada ao gênio criativo (figuras ilustres e geniais, como Isaac Newton, Albert Einstein, Mozart e até mesmo o autor de contos de fadas Hans Christian Andersen, apresentavam sinais de alguma variedade de DEA).

Bean, como o "malandro", é um representante de nossas deficiências — sejam físicas, ambientais ou de desenvolvimento — e de nossa capacidade de superar esses obstáculos por meio da inteligência, do raciocínio e da capacidade de se adaptar. Por meio da história de Bean, vemos que, mesmo às margens da sociedade, temos a capacidade de não apenas sobreviver, mas também de vencer diante das adversidades, desde que consigamos manter o raciocínio em ordem.

Valentine

> *Agora você é o monitor dele. É melhor ficar de olho nele, dia e noite. É melhor ficar por perto.* — PETER

Valentine é, em vários aspectos, a princesa de conto de fadas de *O jogo do*

exterminador. Ela é — como o próprio nome implica — o coração tanto de *O jogo do exterminador* quanto do próprio Ender.

Uma coisa é uma garota plebeia de coração puro se tornar princesa ao conquistar um príncipe por sua beleza (por exemplo, do alto de uma torre) ou por desempenhar alguma espécie de tarefa (como, por exemplo, transformar palha em fios de ouro), mas princesas doces e gentis de contos de fadas que nascem para o papel parecem ter muito menos sorte em sua vidas. Na maioria das histórias, o poder da princesa — sua posição, sua autoestima, seus direitos como mulher — é tirado dela. Aurora é amaldiçoada antes de ter idade para andar ou falar, a Pastorinha é obrigada a trocar de lugar com sua criada maquinadora, e a morte de Branca de Neve é encomendada a um caçador. Às vezes, a princesa obtém seu poder de volta e encontra justiça e finais felizes. Às vezes, não.

É muito fácil ver Valentine nesses papéis. Simpática e gentil, ela está normalmente disposta a amar, mas sempre tem seu poder usurpado e roubado. Sua natureza generosa é envolvida nas maquinações políticas de Peter. A personalidade dominante dele passa por cima das vontades e necessidades dela — embora a esperta Valentine sempre consiga encontrar meios de ser subversiva... assim como fazem outras princesas sábias e espirituosas (e teimosas).

O papel de Valentine também pode ser visto como o de fada madrinha, a protetora que guia Ender de volta dos caminhos sombrios. Em um conto de fadas, ela seria a mãe em cujo túmulo cresce a árvore mágica em que Cinderela encontra seu vestido de ouro e prata. A mãe que dá à Pastorinha três gotas de seu sangue em um lenço, que vai protegê-la. Valentine protege Ender de Peter depois da remoção do monitor. Ela tira Ender da beira do abismo com a carta que foi obrigada a escrever por Graff. Mais importante: é ela que evita que Ender enlouqueça.

O coração de Valentine é sua fraqueza, mas também sua força. Aqueles que olham para o espelho e veem Valentine devem valorizar essa força da mesma maneira com que lustram a própria armadura, a fim de proteger não apenas os outros, mas também a si mesmos daqueles que gostariam de tirar seu poder.

Peter

Você não é o mais esperto, Peter. Só o maior. — VALENTINE

Ah, Peter, o Rei Mau.

A vida de Peter começa em *O jogo do exterminador* como a de um menino de conto de fadas destinado à grandeza pelo trabalho árduo. É o filho mais velho, o príncipe destinado a governar o reino após seu pai. Um líder natural, que tem consciência, desde cedo, de seus privilégios e suas responsabilidades.

Peter se encaixa em todos esses critérios. É o mais velho dos irmãos Wiggin e tão inteligente quanto Valentine e Ender. E, embora com o tempo ele se transforme, como hegemona, em um bom líder (pelo menos é o que nos dizem), o jovem Peter não é leal a ninguém — apenas a si mesmo. Então, em vez de ser um príncipe encantado, ele desempenha o papel do Rei Mau, versão masculina da madrasta má.

O Rei Mau usa os outros como peões. Está sempre vários passos à frente, mas preocupado apenas com o modo como os eventos podem beneficiá-lo (quando lançam suas identidades secretas como Demóstenes e Locke, Valentine acreditava que ainda havia "uma grande distância entre escrever uma coluna em uma rede de notícias e conquistar o mundo", mas, para Peter, ele já era hegemona). O Rei Mau age movido por ciúmes, assim como Peter age por ciúmes de Ender, e usa sua autoridade com egoísmo para aumentar seu poder e alcançar sua vingança.

Cada um de nós experimenta o gosto do próprio poder em algum momento, assim como o conhecimento de que, dentro de nós, temos o potencial para o mal. É fundamental estar consciente de nosso próprio poder, mas é igualmente importante ter consciência de nosso potencial para abusar desse poder.

Quando somos ameaçados, temos que decidir: mantemos a cabeça erguida ou descemos ao nível do inimigo?

Peter é o Darth Vader da história, o personagem no qual temos medo de nos transformar. Afinal de contas, apenas com uma pequena modificação de suas ações, Ender (como ele sabe muito bem) tem potencial para se tornar Peter, assim como Branca de Neve fica cruel no fim de sua história e obriga a rainha má a dançar com sapatos de ferro em brasa em seu casamento. Mas o que também aprendemos com Peter é que, mesmo que tenhamos tomado a decisão errada no passado, nunca é tarde demais para nos redimir. Olhar no espelho e ver uma versão de Peter em nós, como Ender fez, deve ser um lembrete disso.

Bem-vindo ao Reino Encantado

> *Eu? Eu sou um nada. Sou que nem um peido no ar-condicionado.* — MICK

Bruno Bettelheim, um intelectual que mergulhou na psicologia dos contos de fadas em seu livro *A psicanálise dos contos de fada*, percebeu que, dependendo do momento da vida, as pessoas têm um conto de fadas favorito. A história com que se identificam revela muito sobre os problemas correntes, os triunfos e o nível de desenvolvimento de cada pessoa.

Dependendo do momento de nossa vida em que lemos *O jogo do exterminador*, nós, leitores, olhamos para o espelho e vemos um — ou todos — personagem do elenco de Card nos olhando de volta. Você é Ender, o herói? É Bean, o malandro esperto? É a doce princesa Valentine, ou Valentine vestida de fada madrinha? Tem tendência a se transformar em Peter, o Rei Mau?

Quando eu tinha doze anos, depois de ler *O jogo do exterminador* pela primeira vez, era totalmente Ender, a criança genial e especial forçada a seguir um caminho que não havia escolhido (meus pais não aprovavam meus interesses literários, então me formei em química).

Na faculdade e depois dela, eu era totalmente Bean. Tinha toda aquela inteligência e energia à minha disposição sem uma ideia clara do que fazer com elas, mas precisava abrir meu próprio caminho com a cabeça erguida. Cometi bobagens (muitas), aprendi (muito) e fiz sacrifícios (muitos) para me tornar a escritora que sou atualmente.

Hoje em dia, eu me sinto mais como Valentine, e não apenas porque eu chamo a mim mesma de princesa. Eu tenho uma família que amo, algo mais importante que todo o resto — incluindo essa vida de escritora para cuja conquista derramei sangue, suor e lágrimas.

E, sim, eu podia ter sido Peter. Não era fácil, mas houve momentos em minha vida em que precisei ser egoísta e entrei em contato com essa força negra. Momentos desesperados levam a soluções desesperadas... E muitas pontes têm que ser reconstruídas nesse processo.

Quando somos jovens, podemos escolher quem somos (Ender, Bean), quem queremos (Valentine) e quem não queremos ser (Peter). Mas os personagens discutidos aqui não são, claro, os únicos no Enderverso. À medida que vamos

crescendo e amadurecendo, podemos ver em quem nos transformamos — talvez em Graff, ou na Irmã Carlotta. Um dia, posso olhar para o espelho do Enderverso e ver os pais de Ender me encarando de volta, ou mesmo Mazer. Acho que eu gostaria de ser Mazer Rackham.

Quando participei do Acampamento de treinamento literário em 2003, Orson Scott Card me disse que usar um espelho para descrever fisicamente o personagem era uma saída fácil (ele tinha razão, claro. Eu podia ser novata, mas não era burra). Mas usar um espelho para descrever seu leitor? É algo que beira o brilhante.

Então, abra seu livro. Ele é o espelho. Parece um pouco estranho dizer isso sem um cogumelo gigante ou um narguilé ou uma lagarta em cena, mas... quem é *você?*

***Alethea Kontis**, autora best-seller do* The New York Times, *é uma princesa, uma deusa, uma força da natureza e uma bagunceira. Escreveu com Sherrilyn Kenyon* Dark-Hunter Companion *e assinou a série de livros infantis* AlphaOops. *Colaborou com o ilustrador J.K. Lee, vencedor do prêmio Eisner, em obras como* The Wonderland Alphabet *e* Diary of a Mad Scientist Garden Gnome. *Sua estreia nos romances de fantasia infantojuvenis,* Enchanted, *recebeu o prêmio Gelett Burgess Children's Book Award em 2012.*

Nascida em Burlington, no estado americano de Vermont, Alethea hoje vive na Carolina do Norte com sua família encantada. Você pode encontrar a princesa Alethea em www.aletheakontis.com.

P. Quando você escreveu *O jogo do exterminador*, o personagem de Bean já estava tão desenvolvido

em sua cabeça quanto aparecia em *Ender's Shadow*?

Por que não desenvolveu mais o personagem de Bean, principalmente sua inteligência, em *O jogo do exterminador*? Sabia que iria desenvolvê-lo mais na série *Shadow*?
Quando leio *O jogo do exterminador* agora, é difícil relacionar esse Bean com o Bean que vemos na série *Shadow*. Parece que não havia a intenção original de que ele fosse um personagem tão importante e influente. Foi muito difícil recriar a história sob uma nova perspectiva quando o personagem que estava escrevendo se tornou mais do que parecia no primeiro livro?

R. Essas são perguntas fáceis de responder. Eu não tinha ideia da personalidade de Bean quando escrevi *O jogo do exterminador*. Você tem toda a razão: não era minha intenção, em *O jogo do exterminador*, que ele fosse tão importante ou interessante.

Bean cresceu quando escrevi *Ender's Shadow* e, quando cheguei às cenas que ocorriam simultaneamente em *O jogo do*

exterminador, as versões das cenas aqui ficaram irremediavelmente erradas. Minha desculpa oficial agora é que Bean é descrito em *O jogo do exterminador* como parecia sob o ponto de vista do personagem; personagens secundários em uma história são heróis em suas próprias histórias. Mas a verdadeira causa dessas discrepâncias é que eu conheci Bean (ou, para ser mais correto, inventei-o) como um personagem muito mais complexo do que era possível ou desejável fazê-lo ao contar a história de Ender.

— *OSC*

P. Por que você sentiu necessidade de dar seguimento à história de Bean, e não à de outros personagens de *O jogo do exterminador*?

R. O plano original era colaborar com outros escritores e permitir que criassem livros sobre vários personagens da equipe de Ender. Quando Neal Shusterman estava conversando comigo sobre que personagem gostaria de escrever, escolheu Bean, e eu concordei com ele no sentido de que Bean tinha mais potencial do que todos os outros garotos da Escola de Combate. Mas a verdade é que *nenhum* dos garotos da Escola de Combate era especialmente desenvolvido no primeiro livro; só Petra, Bean e Dink mostravam alguma possibilidade de crescimento, principalmente Bean, porque era o personagem que Ender achava mais parecido consigo mesmo.

Questões econômicas não permitiram que Neal escrevesse um livro sobre Bean, mas, àquela altura, eu já estava muito envolvido com a ideia de que tal livro deveria existir; a questão econômica não seria problema se eu escrevesse o livro sozinho (diz o ditado:

"Colaboração é o dobro do trabalho por metade do dinheiro"). No processo de criar a série *Shadow*, porém, eu me vi escrevendo histórias sobre *todos* os garotos da Escola de Combate, incluindo muitos que nunca conhecemos em *O jogo do exterminador*. Por isso, em vez de ter um livro sobre Bean, depois outro de Petra, em seguida outro de Dink etc., escrevi os cinco romances Shadow com base na resposta à seguinte pergunta: "O que aconteceu com todos os alunos da Escola de Combate depois da guerra?", todos estruturados em torno da vida de Bean.

— OSC

O TAMANHO IMPORTA

JANIS IAN

1. Retratações necessárias

Vou começar dizendo que sou baixinha. Não *mignon* ou *petite*, mas *baixinha*. Tenho 1,48m exatamente, um centímetro a mais do que o mínimo exigido para servir à Força Aérea dos EUA.

Há vários anos, li que o limite de altura para designar uma pessoa como anã era um centímetro a menos que minha própria altura. Só me importei com isso quando achei que meu tamanho podia me ajudar a conseguir uma bolsa de estudos numa faculdade. Aparentemente, nesse caso, eu não era baixa o bastante. Mas ninguém jamais vai me considerar *alta* nem mesmo de *estatura mediana*. Por qualquer padrão de medida, eu sou baixinha.

Conheço Orson Scott Card. Tenho fotos a seu lado. Ele está longe de ser baixo. Não consigo entender por que ele resolveu escrever um livro que faz da baixa estatura não apenas uma vantagem, mas quase chega ao ponto de glorificar isso.

Porém, sou tremendamente grata a ele por isso.

2. O tamanho importa mesmo?

Claro que importa. Qualquer pessoa do meu tamanho que está cansada de tentar ajustar um chuveiro, usar um espelho de maquiagem num hotel ou pegar roupas

na gaveta de cima sabe disso. O mundo não é feito para pessoas baixinhas. As bancadas de cozinha são altas demais e causam problemas no pulso e no ombro daqueles de nós que gostam de cozinhar. As cadeiras são altas demais e interrompem a circulação no meio das coxas e, na melhor das hipóteses, deixam as pernas dormentes — na pior delas, causam flebite.

Alugar um carro? Nem pensar. Os bancos são projetados para os jogadores de basquete do Los Angeles Lakers. E, por falar nisso, esqueça cintos de segurança. Nunca consigo decidir se prefiro correr o risco de ser arremessada pelo vidro do carro em um acidente ou ter minha traqueia esmagada por um cinto de segurança projetado por alguém pelo menos trinta centímetros mais alto que eu.

E esse é só o aspecto físico. Vamos falar em percepção.

Quando alguém comenta "Ele é muito alto!", isso traz à mente imagens de força, masculinidade e sucesso. Comparar tamanho com dominação é algo consistente em todo o mundo. E a *falta* de estatura está associada à falta de inteligência e competência, levando as pessoas a tratar gente da minha altura como se ele ou ela fosse, na verdade, uma criança grande, em vez de um adulto pequeno. Costumam me dar um tapinha na cabeça quando sou apresentada a pessoas novas, que parecem me ver como um cão pastor bonzinho, mas sem a baba.

Na maravilhosa peça de David Henry Hwang, *M. Butterfly*, um diplomata chamado René Gallimard vai trabalhar na China. Por ser um colonialista típico, ele se recusa a aprender qualquer coisa sobre a cultura e, por causa disso, fica completamente perdido em meio às diferenças culturais entre Oriente e Ocidente.

Certa noite, ele vai à Ópera de Pequim e é completamente arrebatado por Song Liling, uma atriz da companhia. Eles acabam se conhecendo por insistência dele e passam algum tempo juntos. Aos olhos dele, a pequenina Song é insegura e tímida e anseia por ser conquistada. Ou melhor: dominada.

Para Gallimard, o Oriente — tão retrógrado, tão bárbaro, tão cheio de gente em miniatura que não pode *mesmo* ser sério em relação à política ou diplomacia — anseia, em segredo, por ser conquistado pelo Ocidente. E, como sempre ocorre, a arrogância e a ignorância se combinam para não permitir que ele veja certas coisas, o que o deixa nas mãos de Song. Ela transforma o paternalismo dele num caso amoroso e tem acesso a segredos de Estado nesse processo.

O fraco e sem graça Gallimard ocupa um dos postos mais baixos em sua profissão. Entretanto, como seu caso com Song Liling foi adiante, sua ascendência sobre ela provoca uma inebriante sensação de poder. Ele fica mais "másculo", mais forte e mais exigente em outras áreas de sua vida, e essa autoconfiança e consequente poder, na verdade, fazem com que galgue níveis mais altos na carreira diplomática.

No palco, Song é pequena, especialmente quando fica ao lado de Gallimard. Como público, relacionamos seu tamanho a fragilidade e fraqueza. Ela usa seu tamanho para cultivar um ar de incompetência ingênua sempre que está perto de Gallimard. Ela parece incapaz de fazer escolhas sozinha e sempre pede a ajuda dele. Ela *precisa* de um homem como Gallimard, um homem grande para protegê-la e tomar decisões por ela.

Na metade de *M. Butterfly*, há um intervalo. Quem permanece em seus lugares vê Song se sentar numa penteadeira de frente para a plateia. O espelho do móvel é um espaço vazio, o que nos permite vê-la tirar primeiro a maquiagem, depois a peruca, o quimono e, finalmente, revelar seu próprio gênero.

Nesse momento, descobrimos que Song, na verdade, é um homem.

Na produção original da Broadway que vi, B. D. Wong interpretava Song, e John Lithgow era Gallimard. A diferença de altura foi marcante. Por toda a primeira metade da peça, vemos Lithgow erguer-se bem acima do frágil e feminino Wong, que caminhava balançando os quadris sedutoramente enquanto somos levados de boa vontade pela caricatura da feminilidade.

Inevitavelmente, Song Liling é exposta como espiã, e Gallimard, como seu cúmplice incauto. Ele é julgado, mas, mesmo com as várias provas, recusa-se a acreditar que ela é homem. Não importa aqui a questão da homossexualidade oculta — essa não é a questão. Gallimard não consegue acreditar que alguém tão delicado, tão sensível, tão apaixonado tenha o mesmo órgão genital que ele. Ela o fez se sentir um gigante e, se ele largar isso, voltará à sua antiga situação difícil.

Como Song diz ao se dirigir ao tribunal: "O Ocidente se acha masculino — canhões grandes, indústria grande, dinheiro grande —, por isso o Oriente é feminino — fraco, delicado, pobre... mas bom nas artes e cheio de sabedoria inescrutável — a mística feminina... O Ocidente acredita que o Oriente, no fundo, *quer* ser dominado — porque uma mulher não pode pensar por si mesma."

No início da peça, a recusa de Gallimard em aprender sobre a cultura chinesa e a arrogância de insistir que *sabe* transbordam numa conversa desastrosa com seu embaixador, que pede a opinião de Gallimard sobre o envolvimento da China no Vietnã. Animado pela coragem dos amantes, Gallimard insiste que o Oriente sempre irá se render a uma força superior, por isso os americanos devem continuar a demonstrar sua força. Essa é uma análise política brilhante. A vitória do Ocidente sobre o Oriente é inevitável porque, na verdade, o Oriente não é sério, não pode representar uma verdadeira ameaça. Ele comete o erro de supor que o tamanho físico corresponde aos desenvolvimentos mental e emocional.

Isso também ocorre entre nós e as crianças.

3. O tamanho está nos olhos de quem vê

Costumamos subestimar as crianças. Sua pequena estatura nos leva a supor que são inocentes, embora, na realidade, não haja razão alguma para acreditarmos nisso. Na verdade, elas costumam ser mais perversas e astutas que os adultos. É difícil para uma criança ver o quadro completo de uma situação, especialmente para uma de seis anos. Não importa quão inteligente ela seja, não tem a experiência de vida conquistada após passar tempo com muitas pessoas diferentes, de distintas idades e origens, em situações diversas.

As crianças sabem muito pouco de consequências no longo prazo. Não pensam muito no futuro. Um garoto que vê um desenho do Papa-Léguas um milhão de vezes pode empurrar o amiguinho do penhasco, esperando que ele quique de volta, pois não tem a experiência necessária para distinguir o desenho animado da realidade. E Ender, que normalmente *pensa* dias e semanas e anos à frente de todo mundo, está cansado demais e em frangalhos quando é obrigado a jogar o "jogo" final, para depois descobrir que, daquela vez, não foi jogo algum, que seus comandos mandaram homens e mulheres de verdade para a morte.

Um escritor que conheço insiste que o sucesso inusitado de *O jogo do exterminador* entre leitores de várias idades resulta do modo inteligente como foi anunciado pela editora. Ele diz que, quando o livro "perdeu forças" no mercado de ficção científica adulto, sua editora inteligentemente, de algum modo, o transformou num romance infantojuvenil, e então conseguiu que ele entrasse em milhares de listas de leituras obrigatórias em escolas do ensino médio.

Bobagem. A razão do sucesso de *O jogo do exterminador* com públicos de todas as idades, além do fato óbvio de ter elementos para todos, é que ele destrói

pressuposições. Desde o começo, sabemos que Ender e os irmãos são incrivelmente inteligentes. Quando ele entra na Escola de Combate, conhecemos uma nação de crianças tão espertas que achamos impossível aceitar o nível de inteligência delas — exceto que Card também os faz incrivelmente jovens e, na maioria dos casos (em especial no de Ender), muito, muito pequenos.

É muito mais fácil de engolir o fato de que a inteligência excepcional é o que faz deles bons soldados do que a ideia de que sua idade ou seu tamanho os torna mais capazes que nós, adultos, de lutar e ganhar uma guerra. O contraste entre a idade e a capacidade deles contribui para a gigantesca suspensão de nossa descrença. A inteligência das crianças quase parece verossímil por comparação.

O que isso faz conosco como leitores?

Estamos acostumados a pensar em palavras como *alto* ou *topo* associadas a coisas boas. Espera-se que acadêmicos falem em um tom *elevado*. Expressões como *mente pequena* e *pavio curto* são usadas pejorativamente.

Olhamos *de cima* para alguém que consideramos inferior e valorizamos a *estatura moral* de alguém que admiramos. Temos pensamentos *elevados* e andamos de cabeça *erguida* quando estamos orgulhosos de nós mesmos. Para *cima* é sempre melhor do que para *baixo*, e *o céu é o limite* soa muito mais poético do que *o centro da Terra é o limite*!

Até a Amazon.com usa altura para representar segurança e confiança. Eles desempenharam um trabalho maravilhoso de convencer as pessoas, como fizeram com meu parceiro, um advogado de defesa cabeça-dura, de que seus dados estão guardados em segurança em algum lugar da estratosfera. Eles chamam isso de *A Nuvem* e, ao usar esse nome em vez de *um monte de servidores em algum lugar no litoral da Groenlândia*, eles nos transformam em idiotas linguísticos. Pense nas imagens invocadas pela palavra *nuvem*: sonhos agradáveis. Travesseiros macios. Luz suave. Anjos com asas abertas tocando harpa enquanto flutuam delicadamente acima de uma nuvem confortável. E, acima de tudo, o Céu. Lugar que o próprio Deus escolheu para viver.

Com certeza meus dados estarão seguros lá, certo?

Com *O jogo do exterminador*, Card insiste para que nos livremos dos conceitos de *baixo* e *alto*. Ele força nossa relação com esses humanos pequenos e jovens em uma troca entre iguais. Não, nem mesmo entre iguais, porque adulto algum consegue fazer o que Ender e seus colegas fazem — *as crianças* são os heróis da história. Os adultos são apenas guias e eventuais torturadores que

conseguem passar boa parte do tempo atormentando a vida de Ender e quase arruinando tudo.

Quando Ender diz que "o portão do inimigo fica embaixo", entramos em um universo alternativo no qual o *alto* é relativo, e no jogo você deve ir para *baixo* se quiser vencer. Alto e baixo se tornam conceitos maleáveis em *O jogo do exterminador*, assim como o tamanho. Ser pequeno só é problema em relação ao garoto maior que pode querer lhe dar uma surra só porque, talvez, tenha um braço a mais de envergadura. Mas mesmo nesse caso ser pequeno lhe dá a garantia da velocidade e do elemento surpresa.

Que reviravolta!

4. O tamanho em *O jogo do exterminador* e *Ender's Shadow*

No livro original, Ender é descrito como *pequeno* vinte e oito vezes. Ao adicionar o adjetivo *baixo* à pesquisa, apenas quando usado para descrever altura, cheguei a um total de setenta e duas referências à baixa estatura de Ender.

São muitas repetições de *pequeno*.

Mas Ender não é o único baixinho. Todos os novatos na Escola de Combate são. É claro! Eles têm cinco, seis ou sete anos. Até Stilson, o *bully* que Ender mata, "não era maior que a maioria das outras crianças, mas era maior que Ender". (Mais tarde no livro, Card escreve: "Nessa noite, sonhou com Stilson, só que agora via como Stilson era pequeno, só com seis anos, e como a sua postura de durão era ridícula." Até Ender, quando cresce e abandona a infância, começa a ver o tamanho deles como algo absurdo.)

Card constantemente nos lembra da baixa estatura de Ender. Chega a nos mostrar, por meio do primeiro contato de Ender com sua primeira prancheta, como deve ser horrível crescer até seu tamanho máximo.

> "Ender espalmou as mãos sobre o teclado de tamanho infantil perto da borda da prancheta e imaginou como seria ter mãos tão grandes quanto as de um adulto. Devem ser tão grandes e atrapalhadas, com aqueles dedos curtos e grossos e as palmas gordas. É claro, eles têm teclados maiores, mas com os dedos grossos deles poderiam desenhar uma linha fina do jeito que

> Ender fazia, uma linha tão precisa que conseguia fazê-la formar uma espiral de setenta e nove voltas do centro até a borda da prancheta, sem que as linhas se tocassem ou passassem umas por cima das outras."

Em *O jogo do exterminador*, amadurecer e crescer até seu tamanho máximo significam sair do jogo.

Apesar de Ender ser pequeno, Bean, que se torna a coisa mais próxima de um melhor amigo que Ender terá na vida, é ainda menor: "Ender ainda era pequeno para um comandante. Seus pés nem chegavam perto do pé de seu beliche. Havia espaço o bastante para Bean se encolher ali. Por isso subiu e ficou imóvel, para não perturbar o sono de Ender" (*Ender's Shadow*).

Para Bean, criado nas ruas, onde teve de sobreviver desde o começo usando apenas sua inteligência, seu tamanho é uma vantagem. Só sobreviveu ao ataque ao laboratório em que nasceu por ser pequeno o bastante para se esconder na caixa da descarga do vaso sanitário. Algum tempo depois, continuava tão pequeno a ponto de caber nas tubulações de ar que correm por toda a Escola de Combate, pequeno o bastante para se mover por elas silenciosamente. Ele se preocupa com o dia em que ficará grande demais para caber ali, incapaz de ouvir, sem ser notado, as conversas ou ver senhas quando os professores as digitam em seus teclados pessoais. Mais uma vez, alcançar a maturidade e crescer até o limite de sua altura tiram você da posição de poder e lançam-no no desconhecido.

Ao longo da série, os fórmicos são chamados de *abelhudos*, em inglês, *buggers*. Que jogo de palavras interessante! *Bugs*, em inglês, são insetos pequenos e incômodos. Voam de um lado para outro, picando e mordendo e, na maioria das vezes, provocando coceiras — não são exatamente uma ameaça mortal. É um inseto raro (visível), causador de problemas que levam a situações de risco de vida.

Os fórmicos erguem-se acima de seus equivalentes humanos. Ao chamá-los de *abelhudos*, ao mesmo tempo negamos seu tamanho e fazemos com que pareçam inofensivos. Tipo chamar um *alemão* de *chucrute* para reduzi-lo a algo não ameaçador.

É bem interessante o fato de a arma que acaba com a guerra dos fórmicos ser chamada de doutorzinho. É uma máquina horrível de destruição em massa. Ela se alimenta da energia do que destrói, criando um ciclo que se reforça

permanentemente, e, por fim, extermina não apenas fórmicos e naves, mas também planetas inteiros. Não sobra nada deles.

O doutorzinho não só extermina a raça dos fórmicos; ele apaga sua história, seu registro cultural. Ele os remove da memória do universo, negando qualquer chance de falarem em sua própria defesa. Destrói o passado deles e, assim, o futuro.

Que arma terrível!

Ender fica curioso com aquele nome, e Mazer Rackham explica a derivação. Ele conta a Ender que a máquina era originalmente chamada de *Dispositivo de Disrupção Molecular. Dispositivo D. M., como em Doutor em Medicina*. Ender não entende direito a piada. Ele não vê graça em destruição nessa escala, não tem idade suficiente para ver o humor negro da coisa nem entender que é apenas uma forma de mitigar seu horror.

Apesar de Rackham explicar a parte do *doutor*, o diminutivo nunca é explicado. Será que faz parte da descrição só porque soldados gostam de dar nomes a suas armas?[2] Será que é porque algo tão grande deve ser diminuído até um tamanho que permita que a mente humana possa lidar com sua existência e ainda utilizá-lo? Não nos explicam isso. Somos levados a supor que a descrição do doutorzinho não é tão ilustrativa quanto afetiva. A bomba como amiga e aliada, com seu tamanho reduzido.

5. O momento em que a gratidão entra em cena

Se não fosse por este artigo, eu nunca teria feito uma pesquisa sobre tamanho. E, se não fosse por ela, não estaria convencida, como estou agora, de que vou viver por muito mais tempo do que a maioria das pessoas altas que invejei durante toda a vida!

São esses malditos telômeros!

Telômeros são pequenas caudas na extremidade de nossos cromossomos que impedem que eles se desfaçam. Nossas células têm que se renovar constantemente por meio da duplicação, para que a célula velha possa morrer, e a nova, assumir suas funções. Cada vez que uma célula se duplica, os telômeros na extremidade dos cromossomos ficam mais curtos. Mas, quando ficam curtos demais, a célula perde a capacidade de se duplicar.

Você já ouviu falar que, a cada sete anos, todas as células de nosso corpo são

substituídas por células novinhas? Bem, mais cedo ou mais tarde, todas as coisas boas acabam. A razão que leva a capacidade dos órgãos vitais a declinar quando envelhecemos é o fato de que as células deterioradas não podem ser substituídas.

Há muitos anos, um homem chamado Hayflick mostrou que a maioria das células humanas tem capacidade limitada de se reproduzir. Pessoas maiores precisam de um número maior de duplicações para substituir as células defeituosas ou mortas com o avanço da idade.[3] Em tese, quanto menor o número de vezes que uma célula tiver que se reproduzir, mais tempo o corpo poderá durar.

Estatisticamente, pessoas de noventa anos mais baixas têm telômeros mais longos e melhores chances de sobrevivência.[4] Pesquisas realizadas com pessoas centenárias saudáveis mostram que elas têm telômeros mais longos que pessoas centenárias com problemas de saúde.[5] Pesquisas realizadas com idosos suecos comprovaram que humanos de menor estatura apresentam uma taxa de mortalidade mais baixa. Na verdade, a pesquisa mostrou uma redução de 0,52 anos por centímetro de altura a mais.[6] (Se é verdade que perdemos quase metade de um ano de vida para cada centímetro extra de crescimento, essa já seria uma boa explicação para a maior longevidade das mulheres, independentemente de outros fatores.)

Nossos vários órgãos são mais ou menos do mesmo tamanho em todos os humanos. Com 1,48 m, meu coração é mais ou menos do mesmo tamanho do de uma pessoa com 2 m de altura. Mas o coração dela vai ter que trabalhar muito mais que o meu para bombear sangue por todo o corpo, mantê-lo ereto e em movimento, até mesmo para ajudá-la a respirar fundo. Quanto mais esforço e tempo o seu corpo exige de uma bomba, mais rapidamente ela vai apresentar problema.

Mas esperem! Tem mais!

Pessoas baixas têm menos chances de necessitar de cirurgias de hérnia de disco, de quebrar a bacia numa queda ou de morrer em acidentes de carro.[7]

E não se trata apenas de saúde ou expectativa de vida — a questão envolve todo o planeta. Uma redução de cinco quilos no peso médio de um cidadão americano economizaria 1,5 bilhão de litros por ano de combustível de aviação!

Por isso, se eu pensar bem, estou fazendo um grande favor a todos vocês por ser baixinha. Mesmo que, hoje em dia, deem hormônios para crianças como eu para que não fiquemos desse tamanho.

6. Psique e substância

Em seu novo livro, *Short: Walking Tall When You Are Not Tall At All*, Jonathan Schwartz (1,60 m de altura), do *The New York Times*, acusa obstinadamente as empresas farmacêuticas produtoras de hormônios como sendo quem mais insiste em que ser baixo é, de algum modo, uma desvantagem. Segundo o discurso dos vendedores de hormônios, permitir que seu filho de estatura abaixo da média permaneça assim vai arruinar o futuro dele. Essa ideia se difundiu, porque o mundo continua associando altura à qualidade.

Schwartz defende que, em vez de desvantagem, a baixa estatura ajuda na formação do caráter. Sua ideia conta com o apoio do autor Stephen Hall, que disse em uma entrevista recente:

> "Um dos *insights* mais impressionantes de Darwin é a sugestão de que os humanos, justamente por serem menores e mais fracos que seus primos primatas, evoluíram habilidades de cooperação social que nos tornaram a espécie bem-sucedida que somos hoje."[8]

Em outras palavras, ser baixinho, especialmente durante a adolescência, pode forçar uma criança a se tornar mais perceptiva, consciente e socialmente inteligente. Isso, sem dúvida, ocorre com Ender Wiggin. Sua inteligência e vontade de ser bem-sucedido o tornam um alvo óbvio de *bullies* e tolos. Mas seu tamanho lhe dá uma vantagem que eles não podem reproduzir, emocional e fisiologicamente.

Repetidas vezes, ser a vítima obriga Ender a encontrar maneiras de entrar e sair de situações usando apenas a cabeça, a inteligência, em vez de abrir caminho à força. De todos os comandantes, apenas Ender vê que permitir que seus subordinados tomem as próprias decisões na batalha é a única maneira de vencer sempre. Ender é o único comandante capaz de deixar o ego completamente de lado para se tornar parte da cooperativa social. Se tivesse uma estatura normal, sendo capaz de usar a força em vez do cérebro para resolver seus problemas, teria sido bem diferente. Poderia ter, em vez disso, um ego gigantesco, e esse ego jamais lhe teria permitido formar seus pelotões em grupos "separados, mas iguais".

Ender é excepcional, não apesar do tamanho, mas por causa dele. E como Card é bom o bastante para não determinar uma altura específica para Ender em

nenhum momento posterior, podemos continuar visualizando-o em nossa mente como pequeno, franzino, veloz na corrida e incrivelmente perceptivo e honrado — coisas em que ele poderia não ter que se transformar se sempre estivesse na *média*.

7. Para encurtar...

O tamanho das crianças no passado era importante. As pessoas precisavam de filhos fortes e grandes para trabalhar nos campos, defender-se de predadores perigosos e derrotar a tribo vizinha para conseguir esposas saudáveis e a melhor terra. Mas, hoje em dia, com a valorização de *geek* e *nerd* como termos não apenas afetuosos, mas também de grande aprovação, o tamanho não é tão essencial. Na verdade, em várias situações ocorre exatamente o contrário: não é apenas desnecessário, como também destrutivo para o planeta.

Pessoas mais baixas têm menos impacto sobre o ambiente — precisamos de menos alimento, menos ar, menos água. Uma diminuição de 10% na altura das pessoas no mundo inteiro levaria a uma enorme redução em tudo, do consumo de carne de vaca e porco (e o consequente problema do metano causado por isso) aos engarrafamentos. E, se continuarmos insistindo em que mais alto é melhor, talvez acabemos alcançando uma altura que não nos permita existir mais neste planeta, a menos que sob sete palmos de terra — se ainda coubermos.

Há muitos pontos positivos em ser baixo. O centro de gravidade dessas pessoas é mais baixo, o que cria uma estabilidade geral maior. Somos ótimos ginastas, jóqueis, pilotos de Fórmula 1, patinadores artísticos... qualquer coisa que exija velocidade aliada a habilidade e equilíbrio. Estamos mais próximos do chão, o que significa que não temos que nos levantar de uma grande altura quando caímos.

Vivemos mais. Se você não quer se dar o trabalho de estudar com atenção todas as informações científicas que citei, pense nos cães. Cachorros menores vivem mais. Todo mundo sabe disso.

Beneficiamos a sociedade como um todo. De Harriet Tubman e Danny DeVito (1,52 m cada um) e Mae West (1,55 m) a Beethoven, Picasso e James Madison (todos com menos de 1,65 m)... Nós estamos por toda parte. Estamos muito bem representados nas artes, na política e nas ciências. Vencemos nossas guerras, tanto as sociais quanto as políticas, por meio da astúcia e da inteligência, e não da força bruta, assim como faz Ender. E nós, felizmente, o reivindicamos

como um dos nossos.

Enquanto pesquisava na internet informações sobre estatura, telômeros e mutações genéticas aleatórias, deparei-me com várias listas feitas por adolescentes para expressar os motivos de se sentir bem como pessoas baixas. Aqui vão alguns exemplos:

Pode esquivar-se mais rápido.

Há menos chances de ser atingido por um raio.

Você sempre sai na frente nas fotos de grupo.

Pode levantar mais rápido se cair.

Você cabe em carros muito legais.

Há menos chances de ser atingido por um óvni.

E a minha favorita:

Você cabe em lugares como armários e pode usá-los para se esconder de bullies. *Desde que você seja pequeno o suficiente para conseguir se enfiar num deles, mas esse é um risco que estou disposta a correr.*

Também há uma frase do lutador de boxe Joe Walcott, uma expressão tão verdadeira que passou a fazer parte do nosso vocabulário.

Quanto maior a altura, maior o tombo.

E isso basicamente resume tudo.

***Janis Ian** é compositora desde os doze anos e subiu num palco pela primeira vez aos treze, no New York's Village Gate. Seu primeiro disco,* Society's Child, *foi lançado dois anos mais tarde. O seminal* At Seventeen *lhe rendeu cinco de suas nove indicações ao Grammy, e canções como "Jesse" e "Some People's Lives" foram gravadas por artistas tão diferentes quanto Celine Dion, John Mellencamp, Mel Tormé, Glen Campbell e Bette Midler. Tina Fey chegou a chamar de "Janis Ian" uma personagem de seu filme* Meninas malvadas*!*

A energia de Janis não se limita aos palcos. Sua autobiografia, Society's Child, *que rendeu resenhas com estrela na* Booklist *e foi indicada pela* Publishers Weekly *(agora também disponível em audiolivro) esmiúça sua vida e carreira. O audiolivro recentemente lhe rendeu a nona indicação ao*

Grammy na categoria Melhor Narração, junto com o ex-presidente Bill Clinton, Michelle Obama, Rachel Maddow e Ellen DeGeneres. Sua música "Stars" também dá título a uma antologia com vinte e quatro grandes autores de ficção científica, que lhe demonstraram seu respeito ao escrever contos originais inspirados nas canções assinadas por ela que mudaram suas vidas.

Janis administra a Pearl Foundation, que recebeu esse nome em homenagem à sua mãe, e levantou mais de US$700 mil, a fim de financiar bolsas de estudos para alunos que que estão retomando os estudos em várias faculdades e universidades.

Mais informações podem ser encontradas no site dela: www.janisian.com.

P. Os pilotos e soldados que tomaram parte da Terceira Invasão já sabiam que eram liderados por crianças? Qual foi a reação inicial deles?

R. Esta é uma pergunta que não tem uma resposta definitiva nem em minha própria cabeça. Ficava indo e voltando a ela quando escrevi o conto e o romance *O jogo do exterminador*. É difícil lembrar agora da minha decisão na época. Mas certamente tentei evitar ao máximo a questão no romance.

Na verdade, a pergunta se resume a isto: Quando os subordinados de Ender — seus "jeesh", como resolvi chamá-los quando escrevi *Ender's Shadow* — davam ordens às esquadras sob seu controle, faziam isso oral ou eletronicamente?

Com certeza, eles *não* comandavam cada nave como se as tivessem pilotando em um videogame. A "simulação" que estavam "jogando" era um simulador de comando, não um simulador de combate. Aquela era a Escola de Comando, então o "treinamento" deles consistia em dar ordens a grupos e indivíduos que iriam executá-las em seguida.

As crianças acreditavam que, ao lhes mostrarem as ações das esquadras que comandavam, o computador estava simulando variações normais do comportamento humano — comandos mal-entendidos, ordens excedidas ou pilotos que tomavam a iniciativa quando a situação se desenrolava de modo imprevisto.

Se as crianças dessem ordens eletronicamente, os pilotos poderiam continuar sem saber que eram comandados por crianças. As ordens apareceriam numa tela, e as respostas seriam dadas da mesma maneira — em mensagens de texto. O problema desse sistema é a lentidão. Imagino um menu de ordens pré-digitadas, como uma caixa registradora do McDonald's — mas isso significaria que, em certos momentos, quando ordens inesperadas e imprevisíveis fossem mais necessárias e urgentes, tal sistema de comando exigiria que o comandante mudasse para o método muito mais lento de digitação.

Isso, então, dá preferência aos comandos orais. A fala humana evoluiu para ser, de longe, nosso método mais conveniente de comunicação. É possível alguém dar ou receber uma ordem sem desviar a atenção visual das telas e dos mostradores que tem que observar permanentemente. Sabemos disso porque conseguimos conversar enquanto dirigimos e, diferentemente dos atores nos filmes, *não* nos viramos para olhar um para o outro durante essas conversas. Mantemos os olhos na rua, porque não podemos nos dar ao luxo de desviar a atenção visual de situações em andamento à medida que avançamos.

É possível imaginar algum tipo de sistema de disfarce de voz, ou de tradução de voz em texto e vice-versa. Mas, quando trabalhei com a produtora Lynn Hendee em minhas versões do roteiro do filme, demo-nos conta de que qualquer sistema que pusesse um filtro entre as crianças e os homens comandados por

elas seria contraproducente. Era necessário haver, pelo menos, um canal de absoluta clareza. Ou seja: os homens teriam que ouvir as vozes das crianças, em prol da rapidez e da urgência da resposta. Mas, mesmo assim, as crianças nunca poderiam ouvir as vozes dos homens que estavam sob seu comando, pois assim saberiam que o jogo era real.

Por isso, nos primeiros estágios de desenvolvimento dos roteiros — e antes de escrever *Ender's Shadow* —, tive que me comprometer com a ideia de que todos os homens da Esquadra sabiam que eram comandados por crianças.

Mas como eles reagiriam a isso? Acho que, na verdade, não seria difícil. Sua viagem levou cinquenta anos (apesar de para eles ter durado apenas dois, devido aos efeitos de contração e dilatação do tempo em velocidades próximas da velocidade da luz). Antes de partir, foram muito bem-informados de que seu comandante, em todas as batalhas, seria a *mesma* pessoa, que se comunicaria com eles por meio de comunicadores com velocidade ainda mais próxima da luz no Comando da Esquadra Internacional, o quartel-general da Esquadra Internacional em Eros.

Eles supunham que seria Mazer Rackham ou, talvez, um comandante ainda melhor, que seria descoberto e treinado após sua partida. Achavam que, se não fosse Mazer, que estava sendo mantido vivo para realizar uma viagem solitária em loop a uma velocidade próxima da luz, seria alguém nascido algum tempo depois, provavelmente após terem deixado o Sistema Solar. Afinal, uma pessoa nascida no dia de sua partida teria cinquenta anos quando eles chegassem a seus destinos: todos os planetas conhecidos dos fórmicos.

Quando as Esquadras de Combate se aproximassem de seus alvos, o único comandante possível teria doze anos. Os líderes militares e Eros precisavam decidir o que dizer aos pilotos e o momento adequado para isso. Lembrem-se de que os anos de treinamento de Ender pareceriam menos de quatro meses para os pilotos da Esquadra. Então, se lhes dissessem que seriam, ou poderiam ser, comandados por crianças, seria melhor lhes dar a

notícia com tempo suficiente para que se acostumassem com a ideia.

Há cenas descartadas dos roteiros do filme em que os pilotos são informados disso e discutem o assunto. Mas a verdade é que eles não têm alternativa, além das únicas opções que qualquer militar sempre tem: desertar, amotinar-se ou se recusar a lutar. E, então, para que teria servido seu sacrifício? Pois esses homens haviam deixado para trás suas famílias e comunidades. Se fossem vitoriosos, se um dia voltassem à Terra, teria se passado um século desde sua partida. Todos que conheciam estariam mortos há muito tempo. E caso se recusassem a obedecer a alguma ordem que recebessem, o que aconteceria? Para onde eles iriam? Seus caças não faziam viagens interestelares próximas à velocidade da luz. Eles não tinham para onde ir.

Não, eles aceitariam o que quer que fosse. Mas seus comandantes, nada tolos — ou pelo menos *tentando* não passar por tolos, pois os tolos raramente desconfiam da própria tolice —, fariam todo o possível para suavizar a situação. Mostrariam aos pilotos que estavam recebendo ordens dessas crianças os resultados do desempenho delas na sala de combate, com muitos vídeos. Esses comandantes jovens seriam mais que nomes. Seriam pessoas.

Claro, isso era pura propaganda — eles nunca mostrariam momentos que pudessem suscitar alguma dúvida. Mas só porque os vídeos eram feitos para convencer os pilotos a aceitarem as crianças não significa que não estivessem contando a verdade a eles. Aqueles eram *mesmo* garotos impressionantes.

E, se ainda restavam dúvidas — com certeza ainda havia muitas —, elas acabaram assim que Ender e sua *jeesh* assumiram o comando na primeira batalha. Foi uma vitória fácil, com táticas que, para Ender Wiggin e os outros garotos, pareciam óbvias — mas não havia razão para pensar que as táticas teriam parecido óbvias para os pilotos. O que eles veriam era: vitória e poucas perdas do lado humano. Soldados apreciam essa combinação.

— OSC

[2] Pode ser também uma referência a Little Boy ("garotinho"), a bomba atômica lançada em Hiroshima, chamada de "Little" em comparação ao design de dois outros projetos de bomba da Segunda Guerra Mundial.

[3] *Bulletin of World Health Organization*, 1992.

[4] Dellara F. Terry, Vikki G. Nolan, Stacy L. Andersen, entre outros, "Association of Longer Telomeres With Better Health in Centenarians", em *Journal of Gerontology: Biological Sciences*, http://www.nia.nih.gov/health/publication/biology-aging.

[5] Andrea B. Maier, Diana van Heemst, Rudi G. J. Westendorp, "Relation between Body Height & Replicative Capacity of Human Fibroblasts in Nonagenarians", em Journal of Gerontology, http://biomedgerontology.oxfordjournals.org/content/63/1/43.full.

[6] Jesse C. Krakauer MD, Barry Franklyn PhD, Michael Kleerekoper MD, Magnus Karlson MD, James A. Levine MD, PhD, "Body Composition Profiles Derived From Dual-Energy X-Ray Absorptiometry, Total Body Scan, and Mortality", em *Preventive Cardiology*, http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15249762.

[7] Thomas T. Samaras, *Human Body Size & the Laws of Scaling: Physiological, Performance, Growth, Longevity and Ecological Ramifications.*

[8] Stephen Hall (autor de *Size Matters: How Height Affetcs the Health, Happiness, and Success of Boys — and the Men they Become),* em uma entrevista ao programa de rádio *Talk of the Nation* em 2010.

REPENSANDO O JOVEM HERÓI

AARON JOHNSTON

Certa vez, ouvi Orson Scott Card descrever Ender como um "Clint Eastwood baixinho". Minha primeira reação foi rir. Um Clint Eastwood baixinho. Rá! Na minha cabeça, visualizei Ender flutuando na sala de combate, apontando a arma para Bonzo, com um canto dos lábios levantado em um sorriso mau e falando levemente em falsete, com sua voz pré-púbere: "*Go ahead, punk. Make my day!*"

Quanto mais eu pensava nessa descrição de Ender, entretanto, mais eu me dava conta de que não era piada. Card tem razão. Ender é um Clint Eastwood baixinho. E, apesar de Card não ter especificado a que versão de Clint Eastwood ele se referia — por exemplo, o Clint Eastwood Dirty Harry, o dos westerns spaghetti ou o lutador de punhos nus que andava com um orangotango em *Doido Para Brigar... Louco Para Amar* —, isso não importa. Afinal, clint Eastwood interpreta a si mesmo em todos os seus filmes. As únicas diferenças entre Dirty Harry e Clint Eastwood dos *westerns* são as construções de concreto e uma arma maior.

Mas isso é uma digressão. A questão é: Ender Wiggin se parece muito com todos os personagens interpretados por Clint Eastwood, e todos parecem viver de acordo com um mesmo código:

1. Falar pouco.

2. Observar tudo.

3. Conhecer o inimigo.

4. Vencer.

Ender provavelmente alteraria o número três para "conhecer *e amar* o inimigo", e nós permitiríamos a ele essa alteração. Sua compaixão provavelmente é a maior diferença entre ele e o venerável Sr. Eastwood. Deixe-me exemplificar.

Imagine Clint Eastwood de poncho dos *westerns spaghetti*, com o dedo pronto e coçando no gatilho e as pálpebras semicerradas, naquela encarada à mexicana, com um *vaquero* morto a seus pés, sangrando na terra. Você chegaria perto dele e diria: "Ei, Sr. Clint, sei que você deve se sentir muito mal por ter matado esse homem. Ele é o último *vaquero* da espécie. Olhe, encontrei esse casulo de seda. Dentro dele, há um bebê *vaquero*. Pegue-o e encontre um lugar no deserto no qual ele possa se libertar do casulo e crescer." Então, você entregaria o casulo a Clint Eastwood, que imediatamente o arremessaria no ar e o mandaria para o inferno com seu revólver de seis tiros.

Então, sim, Clint e Ender têm suas diferenças. Mas isso não nos deve impedir de notar as muitas semelhanças. Ambos são independentes e pistoleiros. Estão sempre prontos para defender os fracos e oprimidos. Mantêm o sangue-frio e raramente demonstram suas emoções. Os dois são rápidos e mortais. São andarilhos — Ender após o exílio. Eles só falam quando necessário, e apenas o que precisa ser dito. E, talvez o mais importante de tudo, ambos são cavaleiros brancos ou matadores com coração de ouro. Mesmo Clint Eastwood. Em *Três homens em conflito*, ele é o mocinho.

E vocês perceberam que Orson Scott Card descreveu Ender como um Clint Eastwood baixinho, e não como um Clint Eastwood *jovem*? Há uma diferença. Chamá-lo de Clint Eastwood jovem sugere que Ender possui a semente do heroísmo e que, lentamente e com o tempo, ele vai crescer e se tornar um herói de verdade. Mas dizer que Ender é um Clint Eastwood *baixinho* significa dizer que Ender é um herói agora, ainda na infância. Ou, em outras palavras, Ender é tão heroico quanto qualquer herói adulto.

Isso é significativo. Na verdade, quando a versão de *O jogo do exterminador* em formato de conto foi publicada pela primeira vez, em 1977, a ideia de que uma criança pudesse ser igual a um adulto, em termos de inteligência, talento ou habilidades, era um tanto revolucionária. Até então, as crianças na ficção, em geral, eram mais fracas, menos inteligentes, menos introspectivas, menos

perspicazes e menos emocionalmente complexas que os adultos. Como prova, apenas perguntem a si mesmos: alguma criança na ficção, antes de 1977, podia ser descrita como um Clint Eastwood baixinho? Ou um Hércules baixinho? Ou um general Patton baixinho? Ou qualquer baixinho? Quantos personagens infantis demonstravam as habilidades e os atributos de seus correspondentes mais altos?

Duvido que muitos personagens lhes venham à mente.

Entretanto, se eu fizesse a vocês a mesma pergunta sobre heróis crianças na ficção de hoje, desconfio que citariam vários nomes: Harry Potter, Percy Jackson, Artemis Fowl, Lyra Belacqua, Eragon, e a lista não termina aí. Essas crianças, como Ender, antes delas, são todas heroicas nos sentidos clássico e mítico. Em vez de ficarem paradas à espera de que os adultos resolvam todos os problemas e tomem todas as decisões, esses pequenos heróis modernos têm a iniciativa, derrotam o mal e provam inúmeras vezes que têm a mesma capacidade para alcançar a grandeza que os adultos.

O jogo do exterminador ajudou a abrir esse caminho. Card declara enfaticamente, por intermédio do jovem Ender Wiggin, que as crianças também são gente — pessoas capazes, inteligentes e heroicas. Não os heróis ingênuos e desajeitados dos contos de fadas, como João e Maria, mas heróis de verdade. Inteligentes, astutos e implacáveis. Heróis míticos em todos os sentidos.

O herói mítico

No livro *O herói de mil faces*, Joseph Campbell sugere que todas as aventuras de heróis míticos seguem a mesma fórmula: uma estrutura de história que ele chama de monomito. Escolha quem quiser, de Perseu a Luke Skywalker, e poderá encaixar os passos da aventura desse herói nessa estrutura mítica. Isso não é científico, claro. Nem todos os mitos com heróis são idênticos. Às vezes, os passos podem estar numa ordem diferente ou totalmente fora do padrão. E, para Campbell, aí está a questão. O monomito não é uma planta arquitetônica. É o esqueleto de uma estrutura que pode ser coberta de milhares de formas diferentes.

O jogo do exterminador, afinal de contas, também se encaixa muito bem nessa estrutura. Deem uma boa olhada.

Campbell divide o monomito em três fases: (1) separação, (2) iniciação e (3)

retorno. Durante a separação, o herói recebe um chamado à aventura que o obriga a abandonar o mundo comum que conhece e entrar em um mundo de maravilhas sobrenaturais. No caso de Ender, isso significa deixar a família e ir para a Escola de Combate, um mundo de gravidade zero, jogos e estruturas sociais completamente estranhas a ele.

Durante a iniciação, o herói deve mergulhar totalmente nesse novo mundo. Tem que aprender regras, conquistar aliados, enfrentar rivais e superar uma série de provações. Não é fácil. O herói será desafiado, atacado e enganado. Vai encarar o perigo e a desgraça. Forças vão se unir contra ele. Suas tarefas vão exigir talentos ou habilidades excepcionais. (Hum... Parece uma cópia do folheto da Escola de Combate, não é?)

Depois da imersão, o herói deve penetrar em sua caverna figurativa mais profunda e matar um inimigo poderoso, um acontecimento que Campbell chama de "Ordálio Supremo". Essa não é a batalha final. É mais uma precursora dela, pois a experiência muda para sempre o herói e o prepara para o confronto decisivo que se aproxima.

No caso de Ender, sua caverna mais profunda são os chuveiros quentes com suas nuvens de vapor, e o inimigo é Bonzo. A batalha entre eles é um ordálio terrível, que arrasa Ender emocionalmente e, no fim das contas, prepara-o para o confronto final contra os fórmicos.

Também é durante essa fase de iniciação que o herói conhece uma deusa poderosa que é, segundo *O herói de mil faces*, "mãe, irmã, amante, noiva" e que costuma aparecer para o herói durante seu sono mais profundo. Ela é "a criadora do mundo, a mãe de todos... a vida de tudo o que vive. A morte de tudo que morre".

Em *O jogo do exterminador*, essa deusa, claro, é a rainha da colmeia. Ela é literalmente a vida de todos os fórmicos, a rainha-mãe, a guardiã da memória, o corpo da rainha, assim como todas as operárias. Sem ela, os fórmicos não podem sobreviver. Ela é sua vida e sua morte. E surge para Ender nesse momento por meio do jogo psicológico e em sonho, nadando em sua psique e examinando seu coração. Ender não sabe que seus sonhos e o jogo são influenciados pela rainha da colmeia. Isso é revelado muito mais tarde, em *Xenocídio*, bem depois de Ender já ter descoberto o casulo, e ele e a rainha formarem um forte laço filótico. Mas o significado dessas conexões iniciais com a rainha não podem ser superestimados. São o início da jornada de Ender rumo a um esclarecimento maior.

Esse esclarecimento é finalmente alcançado na última fase da jornada do

herói: o retorno. Depois da iniciação, o herói deve encarar o inimigo derradeiro e matá-lo em um combate homem a homem. Em seguida, após a vitória, ele recebe uma grande recompensa, que precisa levar consigo de volta para o mundo comum e compartilhar com os outros, oferecendo, assim, a todos, o mesmo esclarecimento que ele próprio conquistou.

Ender aqui é um caso único, porque, depois de enfrentar os fórmicos ele não retorna fisicamente para o mundo comum. Não pode. Está exilado. Mesmo assim, ele ainda se encaixa no padrão do herói mítico porque inevitavelmente divide sua recompensa com o mundo comum. Mesmo ausente, leva a ele o esclarecimento.

Na verdade, sua recompensa são duas coisas: o casulo dos fórmicos e a sabedoria que recebe deles quando vê o interior da mente da rainha da colmeia e, finalmente, entende-os. O casulo é uma recompensa, porque é a resposta para o fardo psicológico de Ender. Ele cometeu xenocídio, e o pesar e a dor acarretados por isso são quase insuportáveis. Com o casulo, ele pode restaurar a espécie dos fórmicos e desfazer o mal que cometeu. Ender não entrega o casulo ao mundo comum que deixou para trás, mas a um mundo maior, ao universo, onde em algum cantinho ele poderá romper-se e trazer os fórmicos novamente à vida.

A segunda recompensa, a compreensão dos fórmicos, Ender divide com o mundo comum por meio do livro *Rainha da colmeia*, que escreve sob a perspectiva da rainha. O texto leva sabedoria ao mundo inteiro, abre a mente de todos em relação a quem realmente são os fórmicos e às razões que os levaram a invadir a Terra. Como resultado, os fórmicos não são mais vistos como monstros, mas como uma espécie de "irmã funesta" da raça humana.

Estamos falando apenas superficialmente do monomito, mas é fácil ver que Ender se encaixa à perfeição no padrão do herói mítico. Ele deixa o mundo comum para embarcar em uma missão maior. Mergulha em um mundo novo e estranho, no qual encontra aliados, inimigos e uma deusa. Supera obstáculos incríveis e é submetido a um Ordálio Supremo. Ele confronta um inimigo aparentemente invencível e usa seus talentos e suas habilidades especiais para vencê-lo. É recompensado e volta, iluminado, ao mundo normal. Ele demonstra coragem? Sim. Sacrifício? E como! Perseverança? Grande inteligência? Bondade? Sim, sim, sim. Ele é um herói mítico em todos os sentidos. Se levarmos em conta como jovens heróis eram representados no passado, isso é muito mais importante do que você pode imaginar.

O antigo jovem herói

Antes de *O jogo do exterminador*, a maioria dos heróis crianças na ficção era participante passiva em suas próprias histórias. Eram vítimas, maltrapilhos, dispensáveis, observadores da ação, o personagem que caminhava pelo domínio mágico fazendo pouco mais do que se inserir no mundo ao seu redor (veja o caso de *Alice no País das Maravilhas*). Eram as pessoas submetidas aos acontecimentos, e não aqueles que faziam acontecer.

Mesmo que *tivessem* um papel mais ativo, normalmente só faziam isso entre outras crianças. Se governavam, governavam outras crianças. Se enganavam alguém com sua inteligência, era outra criança. O sistema de classes entre jovens e adultos era poderoso. Pense em *O senhor das moscas*, *The Great Brain* ou as aventuras de Encyclopedia Brown. Brown, por acaso, era um consultor contratado e pago pela força policial? Não. Ele passava as tardes atrapalhando os planos de Bugs Meany, um delinquente do bairro mais ou menos da mesma idade que ele, que cometia pequenos crimes, como roubar moedas da barraquinha de limonada de alguma criança.

Ah, claro, em algumas situações Encyclopedia se envolvia com um criminoso real em um crime verdadeiro, mas, na maioria das vezes, heróis infantis anteriores a *O jogo do exterminador* eram heróis em pequena escala. Seu poder era limitado; seu alcance, reduzido; sua influência, pequena. Os riscos de suas aventuras eram relativamente poucos. E tudo coberto por uma camada de inocência infantil ou por tolices, para fazer rir. *Pipi Meialonga*. *A fantástica fábrica de chocolate*. *Os pioneiros*.

O jogo do exterminador era diferente. Ender não era fraco nem impotente, tampouco era sempre coadjuvante dos adultos. Era mais inteligente que eles. Fazia coisas que eles não conseguiam fazer. Quer que Ender combata dois exércitos ao mesmo tempo? Sem problemas. Quer que Ender transforme um bando de novatos sem treinamento em um exército invencível? Manda ver.

Com *O jogo do exterminador*, os jovens heróis e nossas expectativas em relação a eles cresceram. Na verdade, as crianças podem fazer mais do que apenas devolver moedas roubadas de uma barraquinha de limonada. Podem também salvar o mundo.

Mas, em vez de falar em termos gerais, examinemos alguns exemplos específicos.

Vejamos primeiro o jovem herói de *Oliver Twist*. O exemplo clássico da

criança heroica e impotente. Não é preciso ir muito além do título do livro para entender o que digo. Oliver soa como um nome fraco, não é? Não é Bruno, Buck, Kirk ou Drago, nomes fortes, viris e masculinos, que provocam medo no coração de um homem. É Oliver. O pobre, pequeno e fraco Oliver. Um nome que sugere: *Vou atropelar você com tudo*. O que, claro, é exatamente o que faz a maioria dos adultos da história. Depois temos o sobrenome, Twist.[9] Na história inteira, Oliver é manipulado e enrolado por adultos. É obrigado a entrar por janelas para ajudar um ladrão de casas, é perseguido e punido por professores, garotos valentões e vilões adultos. Ele bem poderia se chamar Oliver Twist My Arm Around My Back ("Oliver Torça Meu Braço Às Minhas Costas").

Aí surge Ender Wiggin. O nome do garoto é Ender (aquele que termina), por favor! Isso diz muita coisa, não? É o garoto que termina o que começa. O cara que acaba de uma vez com os vilões. Está procurando briga? Tudo bem, esse garoto vai *acabar* com ela. *POW!*

Mas nós vamos além do título dos dois livros, OK? Pense na história de Oliver Twist. Uma das cenas mais memoráveis do romance, que ficou famoso por sua adaptação musical, mostra o pobre órfão Oliver com roupas sujas e esfarrapadas, braços e pernas finos como caniços, tentando abrir espaço entre outros garotos até onde serviam a sopa, com sua tigela vazia na mão, pedindo: "Por favor, senhor, posso tomar um pouco mais?"

Bem, é claro que você não pode tomar mais, seu moleque idiota. Quem é você para falar assim com um adulto? Como ousa questionar as porções que sirvo? *Plaft, plaft, ploft!* Criança insolente. *Plaft, plaft!*

Pobre Oliver. Ele sempre se dá mal.

Agora, compare a mesma cena com a versão de Orson Scott Card do órfão faminto conhecido como Bean e também como "a sombra de Ender". Bean faz o papel do jovem herói impotente que suplica e implora a um adulto por mais sopa? Não. Ele demonstra instintos de sobrevivência implacáveis e pensamento estratégico brilhante e consegue toda a sopa que deseja. Ele vive apanhando? Não, ele e sua turma é que batem. Com perspicácia, ele chega a perceber quem é Achilles e ordena matá-lo. Você consegue imaginar Oliver Twist fazendo isso? De jeito nenhum!

Observe que a característica que define o jovem herói dos dias modernos não é a violência. É a iniciativa. É a força. É o pensamento tático brilhante. É a ação decisiva. Não é o comportamento passivo de aceitar tudo que os adultos dizem e ordenam; é criar o próprio destino e resolver os próprios problemas.

Agora voltemos a Oliver, depois do incidente desagradável da sopa. Ele é levado por um agente funerário. E adivinhem o que acontece? Ele apanha e sofre abusos. Então, vai para as ruas de Londres, onde conhece o vigarista ardiloso Fagin e depois o perverso e cruel Bill Sikes. Nossa, será que esse garoto não tem um momento de sossego?

Bem, não, ele não pode ter. Porque ele não está dirigindo o ônibus. É um passageiro. Ele não conduz a história. Vai se chocando nela lá e cá, como se fosse a bola em uma máquina de pinball. É a marionete que não controla as cordas.

Isso parece ser um tema recorrente na obra de Dickens. Tiny Tim, David Copperfield, Pip, de *Grandes esperanças,* Nell Trent, de *Loja de antiguidades.* Todos personagens infantis um tanto impotentes, cujas habilidades raramente, ou nunca, superavam as dos adultos. Heróis míticos? Não mesmo.

Veja também Jim Hawkins, de *A ilha do tesouro*. Jim não é nenhum tolo, mas são os adultos da história que conduzem a ação. Afinal, Jim é apenas uma criança. O que uma criança pode fazer que um adulto não faça melhor? Resposta: nada.

Você diz que isso não é verdade, afinal, Jim Hawkins nos mostra que uma criança pode realizar muitas coisas nobres e não ativas. Pode perdoar, pode ser amiga. Pode deixar que Long John Silver escape no final. E, na verdade, não é isso o que importa?

Bem, não, não é. É importante, sim. É parte do que nos faz gostar deles, do que os torna corajosos. Mas, hoje em dia, isso não basta. Dá para imaginar Harry Potter correndo para Dumbledore ou para a professora McGonagall sempre que algo dá errado e depois os seguindo enquanto os dois resolvem o problema para ele? Que farra divertida seria! Poderia chamar-se *Harry Potter e os adultos em busca da pedra filosofal*.

Sinto muito, mas isso me dá sono.

Mas você pode perguntar: E Huck Finn? Ou Tom Sawyer? Eles não são heróis? Não conduzem a história? Sem dúvida. Mas o que Tom ou Huck podem fazer que um adulto não faria melhor? E o que está em jogo? Tom quer que pintem uma cerca para ele. E Huck quer fugir do pai bêbado e agressivo (mais uma vez, a vítima) e ajudar Jim a escapar da escravidão. Tom e Huck são heróis, sem dúvida, mas, à maneira de Encyclopedia Brown, seu alcance é limitado; e seu potencial, pequeno. Eles são crianças pobres, matreiras, encrenqueiras e sem educação, mas com um charme enorme. Nós os amamos, claro. Nós o adoramos,

sim. E reconhecemos totalmente seu mérito literário. Mas nem Tom nem Huck são jovens heróis no sentido pós-*O jogo do exterminador*.

Isso não quer dizer que *O jogo do exterminador* seja melhor que *As aventuras de Huckleberry Finn* nem que a obra de Mark Twain não poderia ser publicada nos dias de hoje. Estou apenas destacando a mudança em nossa percepção do jovem herói.

Com *O jogo do exterminador*, os jovens, de repente, ganharam poder. Os adultos ainda têm toda a autoridade, mas as crianças não deixam que isso as detenha. Pulam para o banco do motorista e pisam fundo no acelerador. E daí que precisem se sentar em cima de uma pilha de listas telefônicas ou amarrar um retângulo de madeira ao pedal do acelerador para poder alcançá-lo? São elas que estão dirigindo, queridos.

Claro, nem todas as crianças na ficção atual estão aí derrotando Voldemort ou combatendo os deuses gregos. Heróis em escala menor ainda são mais numerosos, como sempre foram. E você pode dizer que *O jogo do exterminador* não foi o primeiro a ter um jovem herói mítico (*As crônicas de Nárnia* me vêm à mente). Mas, mesmo incluindo os casos anteriores a Ender, insisto que nenhuma criança demonstrou melhor os traços de personalidade e a estrutura narrativa de um verdadeiro herói mítico.

A criança divina

Discutimos sobre Ender Wiggin ser um herói mítico, mas ele também se encaixa em outro arquétipo: o da criança divina. O psicólogo Carl Jung foi quem concebeu a ideia da criança divina, que se manifesta como um deus criança ou um jovem herói. Um símbolo de esperança e recomeço. Ele (ou ela) normalmente é dado à luz em um nascimento milagroso e costuma ter uma compreensão única do mundo, que lhe confere percepções ou poderes especiais. A história do Menino Jesus é um bom exemplo; a do jovem Anakin Skywalker, outro. Ambos nascem de virgens, têm habilidades especiais e trazem novas esperanças e promessas para seus universos. Outro exemplo é Jake Chambers, da série *A torre negra*, de Stephen King. Jake é um menino que milagrosamente chega ao mundo e tem habilidades sobrenaturais, sabedoria e atributos heroicos que o ajudam a levar ordem e esperança para o Mundo Médio.

Ender Wiggin também se encaixa no papel. Pense em seu nascimento. Ele é um Terceiro, uma bizarria estatística. As leis populacionais são explícitas e

aplicadas com rigor. Mas, devido ao potencial de grandeza da família Wiggin, a Esquadra Internacional dá seu apoio e autoriza o nascimento do garoto. Nesse sentido, ele é um milagre. Pelas leis do universo, Ender não deveria existir. Mas existe. Isso, por si só, já lhe confere um caráter único. Já no momento em que deixa o útero, ele é especial.

Em seu livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, Jung argumenta que, além do nascimento milagroso de que falamos, a criança divina pode ser identificada ainda por quatro características.

1. O abandono da criança

Moisés foi lançado no rio Nilo. Páris foi abandonado na encosta de uma montanha. Mas Ender não é abandonado, é? Afinal, ele *escolhe* deixar a família e ir para a Escola de Combate. Sim, isso é verdade, mas, assim que chega lá, a Esquadra Internacional engendra seu abandono e bloqueia todo o seu contato com aqueles que ama. Ele não recebe mensagens de Valentine nem abraços carinhosos da mãe, tampouco palavras de apoio do pai, e Graff faz de tudo para isolá-lo e mantê-lo afastado dos outros estudantes. "O isolamento não pode ser quebrado", diz Graff. "Não podemos deixar que acredite, de modo algum, que vai ter ajuda de alguém, *nunca*."

2. A invencibilidade da criança

Em grande parte dos mitos, esse é um atributo mágico, seja imortalidade, força sobre-humana ou pele à prova de balas. No caso de Ender, porém, a invencibilidade não é resultado de um elixir mágico nem mesmo de parentesco divino; ela vem do poder de sua mente. Ender não pode ser vencido porque é mais inteligente do que todos os inimigos que enfrenta.

Isso é bem interessante. A história de Ender é uma sequência de batalhas nas quais ele sempre luta contra forças maiores, e cada batalha se torna mais violenta e mais impossível que a anterior. Mesmo assim, ele nunca perde. Nem contra Stilson. Nem na Sala de Combate. Nem contra Bonzo. Nem contra os fórmicos. Mesmo quando Ender está encharcado, sozinho, indefeso e em desvantagem numérica de mil contra um, nunca é derrotado.

3. O hermafroditismo da criança

Acabei de usar uma variação da palavra *hermafrodita*? Usei, sim. E vamos

agradecer ao Sr. Carl Jung por isso.

E, apesar de a afirmação poder parecer estranha para você, Ender também apresenta essa característica. Ender é um hermafrodita psicológico. É um casamento de Valentine com Peter. Valentine é a mulher arquetípica, que demonstra compaixão, amor e empatia, enquanto Peter é o macho arquetípico, que exala violência, raiva e dominação. Misture os dois arquétipos, e o resultado é Ender Wiggin.

Valentine discordaria disso, e o faz no romance. Ela grita com Graff: "O Ender não é igual ao Peter! Ele não é igual ao Peter de jeito nenhum!" Mas isso não é inteiramente verdade. Em alguns aspectos, Ender é como Peter. Ambos são estrategistas brilhantes e atacam quando necessário. Por isso, Ender passa todo o romance preocupado em estar lentamente ficando igual ao irmão. "Sou igual ao Peter. É só tirar o monitor que eu fico igual ao Peter."

Ainda assim, por ter qualidades herdadas de Valentine, o garoto *não é* Peter. Sua compaixão contrabalança o egoísmo do outro; sua calma, a raiva dele. Então, Ender tem toda a grandeza de Peter, mas nada da bagagem do irmão. E tem o coração de Valentine, e nada das hesitações dela. Ele é tudo de melhor que a família Wiggin pode produzir — tudo de bom, e nada de mau — reunido em um único ser humano.

Na verdade, Ender existe exatamente por essa razão. A Esquadra Internacional queria o melhor de Peter e de Valentine e, por isso, apostou em permitir que John Paul e Theresa concebessem um terceiro filho. Felizmente para todos, a Esquadra ganhou a aposta.

4. A criança como princípio e fim

A criança divina é o princípio e o fim da vida. O Menino Jesus é o princípio das leis relevantes de Cristo e o fim de um mosaico de leis. O jovem Anakin Skywalker é o início da ascensão dos Lordes Sith e, ao mesmo tempo, promete ser o responsável por acabar com o domínio dos Sith e recuperar o equilíbrio da Força ao matar o imperador.

Ender também se encaixa claramente nesse aspecto da criança divina. Ele é o fim da vida, porque extermina os fórmicos. E é o princípio da vida, porque descobre o casulo e, com ele, a promessa do renascimento dos fórmicos. Ele é, portanto, as duas faces da moeda. Morte e vida. Desespero e esperança. O túmulo e o útero. Matador e salvador.

A identidade da criança

Então, sim, *O jogo do exterminador* se encaixa na fórmula do herói mítico. E, sim, está repleto de arquétipos junguianos. Mas, como qualquer um que tenha lido o romance pode dizer, a história de Ender nada tem de fórmulas. Fórmulas não nos emocionam, não nos fazem chorar num momento e, em outro, vibrar. Fórmulas não têm alma. E *O jogo do exterminador* transborda alma.

Essa alma, claro, é a alma de Ender Wiggin, o Clint Eastwood baixinho, o jovem herói moderno, o garoto que nos mostrou como pode ser importante para todos a contribuição das crianças.

E, no fim, não é esse o objetivo de *O jogo do exterminador*? Card não resolveu criar um personagem jovem que falasse e agisse como adulto. Ele quis criar a imagem real de uma criança. Ender é quem é porque Card acredita honestamente na capacidade das crianças de pensar grande e de alcançar grandes feitos. É algo em que Card sempre acreditou.

> Em toda a minha infância, nunca me senti como uma criança. Eu me sentia como uma pessoa o tempo todo: a mesma pessoa que sou hoje. Nunca achei que falasse de maneira infantil. Nunca achei que minhas emoções e meus desejos fossem, de alguma forma, menos reais que as emoções e os desejos adultos. E, ao escrever *O jogo do exterminador*, forcei o público a enxergar a vida dessas crianças daquele ponto de vista: o ponto de vista a partir do qual seus sentimentos e suas decisões são tão reais e importantes quanto os de qualquer adulto. (Introdução à edição de 1991 de *O jogo do exterminador*.)

Bem, se essa era a intenção de Card, então ele pode dar a si mesmo uma medalha de ouro, pois é exatamente o que faz *O jogo do exterminador*. O livro "insiste em tratar as crianças como pessoas", torna-as legítimas, desafia a crença de que são a parte mais fraca de duas classes. Abre as comportas para as histórias com jovens heróis, e o efeito disso ainda podemos ver hoje e veremos por muito mais tempo.

No entanto, o mais importante de tudo: *O jogo do exterminador* nos dá Ender Wiggin, que, para aqueles de nós que o descobriram na juventude, é mais que um personagem em uma página ou mesmo um espelho de nossa alma. Ender é uma epifania. É a descoberta de que talvez, só talvez, nós também possamos

fazer coisas grandiosas.

De volta à cidade fantasma no deserto, duas figuras estão se encarando, de pé, a uma boa distância uma da outra, no meio de uma rua de terra. Um é alto, magro e está coberto de poeira; seu poncho está com uma das pontas jogada para trás, a fim de facilitar na hora de sacar o revólver. A outra pessoa é bem mais baixa. Um menino. Seu traje de combate está apertado, mas descongelado. O capacete está preso. A ponta de sua arma já brilha como um ponto de luz. Eles se encaram sem piscar. Uma música aguda rompe o silêncio. *Whaa-whaa-whaa*. Comenta-se que os dois são páreo um para o outro, que nenhum vai sair vivo.

Eu discordo.

E aposto no menino.

***Aaron Johnston** é autor* best-seller *do* The New York Times. *Escreveu, com Orson Scott Card,* Earth Unaware e Earth Afire*, primeiro e segundo volumes de uma série de romances passados antes de* O jogo do exterminador. *Adaptou* Ender in Exile *e* Orador dos mortos *para a editora de quadrinhos Marvel Comics e assina outros quadrinhos sobre o universo de Ender, como* League War*,* Mazer in Prison *e* Formic Wars. *É coautor, também com Scott Card, de* Invasive Procedures. *Mais informações em aaronwjohnston.com ou no Twitter @AaronWJohnston.*

[9] Em português, uma torção, um entrelaçamento ou esquisitice, entre outros significados. *(N. do T.)*

UM MUNDO SEM ADOLESCENTES

METTE IVIE HARRISON

Eu estava num bar durante uma convenção de fãs de ficção científica há alguns anos, conversando com um editor que eu esperava que se interessasse por um novo romance de fantasia para adultos que eu estava escrevendo. A conversa descambou para meus romances infantojuvenis anteriores, entre eles *The Princess and the Horse*. O editor de ficção adulta, como era de se imaginar, nunca tinha ouvido falar no livro. Falei que havia recebido uma boa resenha de Orson Scott Card, e isso pareceu despertar o interesse do editor. Mas não era em meu livro que ele estava interessado. Em vez disso, perguntou sem rodeios: "Por que Orson Scott Card gosta tanto de torturar crianças?" *O jogo do exterminador* era uma das principais provas dessa afirmação. Olhei para ele, surpresa, mas ele não deixou aquela pergunta passar por retórica. Ele queria que eu defendesse a tortura infantil em *O jogo do exterminador*, ou era o que parecia.

Tentei dizer que, pelo que sabia, Orson Scott Card não era um sádico nem odiava crianças. Seus livros mostravam personagens que enfrentavam situações difíceis, e me parecia que uma das razões para tantos leitores terem se apaixonado por seus livros era que ele não tratava os personagens jovens com condescendência, fossem crianças ou adolescentes. Porque a vida não facilita nada para os jovens, e os livros que os tratam de maneira indulgente, algo que às vezes agrada os pais, podem ser reconfortantes, mas não são realistas nem fazem os leitores se apegarem a eles. Na verdade, *O jogo do exterminador* é um livro que agrada aos jovens exatamente por tratá-los, bem como aos personagens, como

gente, em nada diferente de adultos. E isso é algo que os adolescentes, em especial, querem muito: não serem vistos como crianças que precisam ser protegidas, mas como pessoas capazes de determinar o próprio futuro, para o bem ou para o mal.

A própria ideia de *adolescente* é um conceito moderno, desenvolvido no século XX como parte da luta por leis trabalhistas para crianças e pelo desenvolvimento do sistema escolar federal americano (a primeira vez que a palavra *teenage* aparece é na revista *Reader's Digest,* em 1941, mas já parecia ser um termo comum na época). Ela foi criada para descrever pessoas que tinham o corpo totalmente desenvolvido e que haviam sido consideradas aptas a trabalhar nos séculos anteriores, mas que o governo passou a proteger por não considerá-las mais adultos.

Qual é a idade em que alguém se torna adulto? Há quem diga que é quando pode prestar serviço militar, que seria aos dezessete anos, nos Estados Unidos. Ou que é a idade em que os adolescentes são legalmente autorizados a parar de estudar e assumir empregos em tempo integral. Essa idade recentemente foi alterada de dezesseis para dezoito anos em cerca de metade dos estados americanos, a fim de estimular adolescentes a permanecer na escola. A permissão para conduzir automóveis também faz parte da definição de vida adulta. Em muitos estados americanos, isso já é permitido aos quinze ou dezesseis anos, mas os direitos completos são liberados apenas aos dezoito anos ou até mais tarde. Outros privilégios dos adultos são restritos até certa idade. Fumar é permitido na maioria dos estados americanos a partir dos dezoito (dezenove em Utah e em alguns outros estados). O direito de votar começa aos dezoito. Mas o próprio fato de termos leis estaduais diferentes sobre muitos desses ritos de passagens para a vida adulta sugere haver uma grande discussão sobre seu significado. Se considerarmos dezoito anos o início da vida adulta, isso com certeza é transitório. Por exemplo, aumentamos a idade mínima para o consumo de álcool para vinte e um anos na maioria dos estados americanos, o que implica que ainda consideramos aqueles entre dezoito e vinte e um anos imaturos demais para fazer suas escolhas sobre esse consumo.

Acho que poderia ser mais útil marcar o início da vida adulta na idade em que muitas crianças deixam de ser financeiramente dependentes de seus pais ou guardiões. Por esse raciocínio, muitas crianças retardam a entrada completa na vida adulta até meados de seus vinte anos. Na verdade, as novas políticas de saúde americanas indicam que antes dos vinte e seis anos a maioria das pessoas

ainda é criança e espera apoio financeiro dos pais. A ideia de que os pais devem pagar por uma faculdade, e que o trabalho dos pais só acaba no final do curso, também estende a fase da adolescência muito mais do que antes. Até no mundo editorial, o termo *jovem adulto* começa a incluir os anos de faculdade, quando há algum tempo isso significava que já se estava na vida adulta. Por que nossa sociedade está adiando a entrada na vida adulta? Será que é porque só agora começamos a obter provas científicas do momento em que o desenvolvimento do cérebro humano chega ao seu ápice? Acho que não.

Acredito que tudo tem a ver com a tecnologia, com as mudanças provocadas pela tecnologia em nosso mundo e o tempo que se leva aprendendo as habilidades necessárias para contribuir com um mundo tecnologicamente avançado. Sim, muitas crianças parecem mais habilidosas com computadores, celulares e outras tecnologias que adultos. Muitas crianças estão começando a ler mais cedo que na geração anterior e solucionando problemas matemáticos mais complexos no fim do ensino médio. Apesar disso, um recém-saído do ensino médio não tem a expectativa de ganhar um salário decente. O valor do salário mínimo não é mais suficiente para manter uma família. Mesmo um diploma de faculdade pode não ser suficiente para competir de verdade no mundo dos futuros avanços tecnológicos. Então, faz sentido dar mais tempo para as crianças desenvolverem as habilidades necessárias para se tornarem adultos, estender os anos nos quais as crianças parecem adultos, mas, nesse processo, não se espera que trabalhem como adultos.

Mas, com esse prolongamento da infância, vem o prolongamento da orientação paterna, da rebeldia juvenil e do desprezo por adultos, que sufocam talento e criatividade genuínos ao tentar proteger os jovens. *O jogo do exterminador* nos mostra um mundo diferente, no qual aqueles que poderiam ser chamados de crianças e adolescentes em nosso mundo (e que teriam tempo para se desenvolver), em vez disso, são recrutados para lutar em uma guerra. Na verdade, *criança*, *adolescente* e *adulto* não são categorias úteis em um mundo à beira da destruição; as únicas categorias são *efetivo* ou *não efetivo*. Por causa das circunstâncias da guerra contra os fórmicos, assim que as crianças eram capazes de agir como adultos, tinham a permissão de ocupar posições de adultos — na verdade, eram obrigadas a fazer isso. Essa é a meritocracia mais pura imaginável, não influenciada por preconceitos de idade. E não é uma história de terror para os adolescentes. É o tipo de mundo sobre o qual os adolescentes sempre voltam a ler. E se, por acaso, ficam com medo, também parecem ganhar força, muito mais do que os adultos, que às vezes não se sentem muito confortáveis ao verem

adolescentes lendo *O jogo do exterminador*. Parecem querer que os jovens o detestem, que confirmem as ideias dos adultos de que o mundo de *O jogo do exterminador* é muito maduro para que adolescentes se identifiquem com ele. Mas isso está longe de ser verdade.

O jogo do exterminador começa quando Ender tem seis anos e, no clímax do livro, ele tem apenas dez. A primeira coisa que nós, como leitores, conhecemos de Ender são seus pensamentos, quando um adulto diz a ele que retirar seu monitor "não vai doer nada". Ele pensa: "É claro que era mentira que não ia doer nada. No entanto, como os adultos sempre dizem isso quando vai doer, ele podia considerar aquela afirmação como uma previsão exata do futuro. Algumas vezes, é possível confiar mais nas mentiras que nas verdades." A crítica à hipocrisia dos adultos, ao fato de dizerem uma coisa e fazerem outra completamente diferente, de determinarem um conjunto de regras de moralidade para crianças com que eles podem romper quantas vezes quiserem é comum entre os adolescentes de nosso mundo. O fato de Ender compreender isso aos seis anos é, com certeza, um sinal de sua precocidade.

Ender não se vê como adolescente, é claro. O texto tampouco sugere que ele tenha outros atributos normalmente associados a adolescentes. Ele não reclama, não implica nem é grosseiro com os pais ou outros adultos. Não pede uma responsabilidade que não merece. Não demonstra comportamento irresponsável, aceitando, por outro lado, o que lhe dizem. Ender tem o discernimento de um adulto e o trata de igual para igual, criticando-o quando vê que está errado. Ele tem o tom de um soldado que diz a um oficial superior exatamente o que está errado no sistema. Você pode comparar suas reclamações a Graff com as de Honor Harrington, de David Weber, ou Aral Vorkosigan, de Lois McMaster Bujold — personagens adultos em mundos de ficção científica militar populares. E é exatamente esse o atrativo de *O jogo do exterminador* para os adolescentes, em minha opinião. Eles estão imaginando um futuro no qual podem ser valorizados e julgados como adultos, com base em seus méritos e sua utilidade para a sociedade, e não ignorados apenas por sua idade. *O jogo do exterminador* não é nada perturbador para adolescentes. Ender tem o que os adolescentes querem, que é o mundo adulto no qual eles vivem, agora mesmo.

Quando Ender entra na Escola de Combate pela primeira vez, dizem a ele: "Você não vai ter uma infância normal". Na verdade, o que eles querem dizer é que a infância dele, como tinha sido até então, terminou. Ele não terá mais infância alguma. Agora ele é um adulto entrando no exército. As conversas entre

Ender e os outros garotos na Escola de Combate não são nada infantis. Ender pede para ser chamado de *senhor* e chama sua equipe de *cavalheiros*. Os risos e as piadas que fazem são mais adultos do que infantis, apesar de haver eventuais referências a peidos. Rosiz Nariz, comandante do Exército Rato, diz ao recém-recrutado Ender: "Você não passa de um palerminha gentio". E, em seguida, começa uma longa discussão muito adulta sobre o significado de *gentio*. Rosiz diz a Ender que Dink Meeker é Deus. Ender pergunta a Rosiz quem ele é e recebe como resposta: "O oficial de recrutamento que alistou Deus." Depois, quando os outros garotos estão tentando intimidar Ender, Alai pergunta a ele: "Eles te botam medo também? Você apanha deles no banheiro? Enfiam a sua cabeça no vaso? Alguém meteu uma arma no seu rabo?" Um material bem forte.

Na verdade, esse é o tipo de linguagem que meu editor de literatura infantojuvenil quer que eu evite. Se já me pediram para não usar a palavra *piss* ("*mijo*"), imaginem se eu sugerisse sodomia? Os pais que patrulham a internet para seus filhos de todas as idades e publicam resenhas identificando "livros limpos", como se isso fosse um selo de aprovação brilhante, nunca aceitariam esse tipo de linguagem num romance infantojuvenil. Desconfio que deve ser difícil evitar reclamações de pais ao usar o livro *O jogo do exterminador* no ensino médio — a menos, talvez, que os próprios pais tenham lido o livro e saibam o quanto ele é importante para os adolescentes. A linguagem e o conteúdo fortes são parte da razão que faz o livro ter mais sucesso como obra para adultos do que para adolescentes, embora Ender tenha ainda menos idade que um protagonista habitual de romance jovem adulto (a identificação e a posição nas prateleiras em livrarias e bibliotecas, porém, não evitaram que crianças de várias idades lessem e amassem *O jogo do exterminador*. Nem que sentissem como se fosse o primeiro livro a falar diretamente com elas, como se, pela primeira vez, fossem convidadas para o mundo adulto. É o livro de que se lembram como um dos melhores romances de ficção científica de todos os tempos).

A genialidade de Card é colocar palavras grosseiras de adultos na boca de crianças, e fazer isso de forma verossímil. E não só porque aqueles garotos eram muito espertos, apesar de isso ser verdade. O diálogo é verossímil, porque aqueles garotos desempenhavam papéis de adultos, que pediam o uso dessas palavras. E eles são capazes de preencher esses papéis exatamente porque têm a permissão de fazê-lo, são forçados a fazê-lo. Adolescentes que leem *O jogo do exterminador* adoram o livro porque podem se imaginar como Ender, Petra ou Bean. Podem imaginar adultos levando-os a sério também.

O traje de gravidade zero que todas as crianças da Escola de Combate usam pode ser interpretado como um traje simbólico da vida adulta. Eles precisam usá-lo para se tornar soldados no espaço, mas isso não é uma brincadeira. Ender diz que a gravidade zero é "assustadora, desconcertante". Os trajes são aprisionadores: "Era mais difícil fazer movimentos precisos, já que os trajes se curvavam um pouco mais devagar e resistiam um pouco mais do que qualquer roupa que tivessem usado antes." Para crianças que se tornam adultos cedo demais, as expectativas da vida adulta provocariam essa sensação. Mas Ender imediatamente descobre o modo certo de ver o mundo de dentro de um traje. Ele vai além da sensação de desconforto e descobre que, com seu traje de adulto, o sistema de valores muda. *Para cima* e *para baixo* se tornam conceitos maleáveis e exigem, como de um adulto de verdade, que ele veja o mundo em toda a sua complexidade.

Nesse contexto, em que a sobrevivência da raça humana depende da habilidade de seus soldados de não apenas ver tamanha complexidade, mas também de usá-la para tirar vantagem do campo de batalha mutável que é o espaço, a idade de Ender é uma vantagem, porque o torna mais flexível. Mas, em nosso mundo, muitas crianças têm essa flexibilidade e não são valorizadas por isso. Ao contrário. Quando expressam sua nova visão do mundo, normalmente são arrasadas, ouvem que devem ter respeito pela autoridade e pelo modo como as coisas sempre foram. Às vezes, desistem e simplesmente seguem as regras, em vez de reinventá-las, fingindo que isso é aceitar a vida adulta. Ender, no livro, está em posição única e invejável, porque os adultos ao seu redor estão tão desesperados, que realmente dão ouvidos a suas ideias loucas e deixam que ele veja o que acontece quando confia nelas. É muito raro que adolescentes em nosso mundo tenham essa oportunidade.

Apesar disso, às vezes, Ender ainda é repreendido pelos adultos. Ele simplesmente lida com isso de um modo que não é muito adolescente. Ele não se rebela. Apenas ignora e faz o que quer mesmo assim. Por exemplo, quando os adultos que ficam nos bastidores da Escola de Combate resolvem tornar impossível para Ender e seu pelotão ganhar e mudam as regras das batalhas que as crianças jogam, Ender podia reagir com raiva e depressão como Dink. "Os outros exércitos, eles não são o inimigo", diz Dink. Eles tentaram promovê-lo, mas ele recusou e voltou para seu lugar no pelotão. Dink prossegue:

> "Fazem a gente lutar uns contra os outros, odiar uns aos outros. O jogo é tudo. Vencer, vencer, vencer. Tudo isso pra nada. A

> gente se mata, fica maluco tentando vencer uns aos outros e, todo esse tempo, os desgraçados ficam observando a gente, nos estudando, descobrindo nossos pontos fracos, decidindo se somos bons o bastante ou não. E daí? Bons o bastante para quê?"

Aqui finalmente vemos a rebeldia adolescente típica, mas vejam que Ender a rejeita. Ele não tem interesse em ser adolescente, em ficar impotente e reclamar sobre ser manipulado pelos adultos. Na verdade, seu uso criterioso do jogo psicológico faz o leitor começar a se perguntar quem está manipulando quem. Os adultos ou Ender? Acho que aqui se mostra sutilmente aos leitores adolescentes como a reação de Dink é mais fácil, mas, em contrapartida, a de Ender é o verdadeiro caminho do sucesso. Recusar rebelar-se, mas encontrar um modo de dominar o jogo da vida adulta — essa é a maneira de conseguir poder no mundo adulto, e é isso que os adolescentes querem de verdade.

O fato de os adolescentes serem tão capazes de entender o mundo quanto os adultos, e mais capazes de mudá-lo, é comprovado quando sabemos o que Peter e Valentine estão fazendo na Terra enquanto Ender está na Escola de Combate. Eles são dois anos mais velhos que Ender, o que faz com que tenham oito e dez anos, respectivamente, quando ele entra para a Escola de Combate, e doze e catorze na derrota dos fórmicos — adolescência clássica. E, ainda assim, o que Valentine e Peter fazem é coisa de adolescente? Eles falam sobre movimentos de tropas na Rússia, sobre política mundial, coisas pelas quais supostamente os adolescentes não têm o menor interesse. "Chamam a gente de crianças e nos tratam que nem ratinhos", diz Valentine sobre os adultos em torno deles. Essa é uma reclamação bem típica da adolescência, mas Valentine e Peter dão um passo além e começam a escrever ensaios sobre os dois lados do espectro político, na tentativa de mudar o mundo.

Com a internet (que Scott imaginou nitidamente antes de se popularizar), as crianças são capazes de agir como adultos. Ninguém sabe sua idade, por isso elas podem tornar-se o que quer suas ideias e habilidades permitam. Peter diz: "Não precisamos esperar crescer e se acomodar em alguma profissão", uma frase que poderia facilmente ser posta na boca de qualquer adolescente revoltado, e que depois seria ignorada. Mas Card não a ignora. Ele nunca ignora os grandes planos de Valentine e Peter. Em vez disso, ele os mostra crescendo exatamente como um adolescente se imaginaria crescendo. Eles querem ser adultos, descobrem um modo de serem vistos como adultos e são perfeitamente capazes de ser adultos. Eles vão direto da infância para a vida adulta sem um estágio

intermediário. Não precisam de proteção. Não precisam da orientação dos adultos. Não precisam ir para a faculdade, nem fazer estágio, nem passar vários anos ainda na casa dos pais, recebendo ajuda para pagar empréstimos estudantis e prestações do carro. Isso leva à seguinte pergunta: o prolongamento da adolescência em nossos dias é melhor para quem? É mesmo pelo bem das crianças, que precisam da ajuda dos adultos? Ou são os adultos que precisam se sentir necessários, precisam viver em um mundo no qual têm mais poder, no qual os anos da infância são estendidos repetidas vezes para manter qualquer poder longe do alcance das crianças?

"Ender Wiggin precisa acreditar que, não importa o que aconteça, nenhum adulto nunca, absolutamente nunca, vai aparecer para ajudá-lo de forma alguma. Ele precisa acreditar, do fundo do coração, que só pode depender do que ele e as outras crianças puderem fazer por elas mesmas. Se não acreditar nisso, nunca vai chegar ao máximo de suas capacidades", diz Graff. É exatamente desse empurrão para o abismo da vida adulta que os nossos atuais adultos acreditam estar protegendo os adolescentes. Eles insistem em resguardá-los, mas o argumento que *O jogo do exterminador* parece defender é que os adolescentes nunca vão alcançar o máximo de sua capacidade até que os adultos deixem de protegê-los, e que as crianças tenham a permissão de criar as próprias asas de maneira que nunca se tenha achado ser possível, assim como Ender reinventa o traje de gravidade zero. Ele usa os mesmos materiais, mas o resultado é totalmente diferente em suas mãos. De que podemos estar privando o mundo, nós, adultos que adiamos a entrada de nossos filhos na vida adulta? Quais invenções estamos impedindo de serem criadas ao dar tapinhas na cabeça das crianças e dizendo a elas que só quando estiverem "acomodadas em alguma profissão" serão capazes de tentar algo mais ou menos inovador, desde que seja inovador da mesma maneira que outros inventores de sucesso foram inovadores?

Quando os fórmicos são derrotados, Ender e as outras crianças, por fim, descobrem a verdade sobre a batalha: que ela foi real, que eles realmente mataram o inimigo. Petra, Bean e Ender riem sem graça diante da perspectiva de voltar a serem crianças, de retornar para uma escola normal na Terra. Mas o que mais pode ser feito com eles? Há um julgamento para decidir como punir Graff, o adulto, por seus atos ilegais durante a guerra e algumas das outras crianças, que tiveram participações menores na vitória contra os fórmicos, são bem-recebidas de volta. Mas ninguém sabe o que fazer com Ender. Ele é *persona non grata*, não por ser o responsável pelo genocídio (esse julgamento é posterior), mas porque é uma criança que não é criança e, apesar de ter sido útil durante a

guerra, não consegue mais se encaixar na sociedade normal. No fim, essa é a verdadeira tragédia para os leitores adolescentes que querem acreditar que serão aceitos como adultos. Mesmo no mundo de Ender, essa é uma circunstância inusitada, única e especial. Ela não significa que a sociedade mudou. O mundo futurista atraente de *O jogo do exterminador* termina para os adolescentes mesmo antes do final do livro, e a volta brusca à realidade é dolorosa.

Depois de vencer a guerra, o que Ender mais odeia são os "vivas" dos colonizadores quando o veem. Ele pensa: "*Eles* não o culpavam por nenhum de seus assassinatos porque não era culpa dele, pois ele era só uma *criança*". Mas Ender sabe que não era uma criança, e não há perdão para o que fez. Ele preferia ter sido submetido à corte marcial a ver Graff passando por isso em seu lugar. Quer ser tratado como um adulto, mas, mesmo em *Ender in Exile*, quando ele já passou pela puberdade, quando é enviado para administrar uma colônia inteira, ainda é tratado como adolescente (não mais como criança, mas ainda como inferior à sua posição anterior), como alguém incapaz de assumir um papel de adulto, pelo menos por enquanto. Ele vai ter que provar o contrário várias vezes.

Eu me interesso por esse tópico devido à minha própria experiência quando era adolescente — quando sentia como se o principal papel dos adultos fosse impedir-me de entrar na vida adulta sob a desculpa de me proteger —, porque escrevo para adolescentes e porque agora sou mãe de quatro deles. Sempre me surpreendo com as pessoas à minha volta que reviram os olhos diante das reclamações de seus adolescentes, que suspiram com memórias saudosas de seus tenros anos de infância e que parecem desprezar tudo que se relaciona à adolescência. Elas se perguntam como posso me divertir na companhia de meus adolescentes durante esses anos. Mas simplesmente o fato de dar a meus filhos a possibilidade de fazer as suas próprias escolhas os tornou bem diferentes dos adolescentes normais. Eles não fazem gestos extravagantes de rebeldia, porque há pouco contra o que se revoltar. Quando um adolescente não consegue executar uma tarefa em casa porque está ocupado com os deveres ou participando de uma peça na escola, eu não faço um estardalhaço. Quando um adolescente precisa de tempo para passar com os amigos, eu estimulo da mesma maneira que encorajaria qualquer amigo adulto saudável a cuidar de suas necessidades emocionais. Quando uma de minhas filhas decide que tocar um instrumento toma muito de seu valioso tempo, que preferiria empregá-lo fazendo outra coisa que a ajudará em sua carreira, não tento convencê-la do contrário. Eu a elogio por tomar uma decisão adulta. Meu principal interesse como mãe é ajudar meus filhos quase adultos a conseguirem o que desejam na

vida quando descobrirem o que querem. Não quero que façam algo que eu acho que deveriam fazer. Espero que meus adolescentes me respeitem, mas eu também os respeito em suas áreas de conhecimento. Sou flexível a respeito das regras da casa, da mesma forma que seria caso vivesse com outro adulto.

No mundo da literatura infantil, *jovem adulto*, e não *adolescente*, é o termo usado para descrever a literatura escrita para leitores acima de doze anos, e essa é a faixa etária que registrou o maior aumento na compra de livros nos últimos vinte anos. De um punhado de livros em oferta na seção infantil das livrarias nos anos 1970, os jovens adultos se tornaram uma parte gigantesca do mercado editorial. Não há dúvida de que a série *Crepúsculo,* de Stephenie Meyer, que por pelo menos um ano foi responsável por quatro de cada cinco livros vendidos nos Estados Unidos, merece algum crédito por isso. E temos também a série *Harry Potter*, de J. K. Rowling, que conquistou um enorme público leitor infantil, ávido por novos livros. Mas a verdade é que, se os adultos não comprassem os títulos destinados a jovens adultos e outros títulos infantis, esse fenômeno editorial não existiria. Adultos estão lendo muitos livros infantojuvenis. Por quê? Seria porque esses livros são mais curtos e mais fáceis de ler, e os americanos não conseguem prestar atenção suficiente a livros mais adultos? Acho que é mais provável que, como Garth Nix disse recentemente, os livros para jovens adultos sejam apenas uma subdivisão de livros de adultos, assim como jovens adultos são uma subdivisão de adultos.

A última tendência na literatura para jovens adultos são os *romances distópicos*, entre eles o maravilhoso *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, *Maze Runner*, de James Dashner, e *Destino*, de Ally Condie. Mas será que eles são distópicos da mesma forma que os romances distópicos adultos eram, descrições sombrias de um futuro que não pode ser mudado? Acho que não. Esses livros mostram adolescentes no comando de revoluções contra governos corruptos que os adultos nada fizeram para combater. São livros que mostram adolescentes com poder de adultos.

De certa forma, *O jogo do exterminador* é o predecessor desse tipo de livro, devido às circunstâncias difíceis em que Ender e as outras crianças na Escola de Combate são postas e também por conta do mundo futurístico sombrio descrito no livro, no qual a humanidade está em risco e há inimigos perigosos nunca antes enfrentados. Em livros assim, as decisões dos adolescentes têm consequências que podem ser mortais, e não há adultos para protegê-los. Os adolescentes aprendem o que é necessário sobre como sobreviver no mundo

adulto. Fazem escolhas difíceis e, às vezes, perdem amigos em nome de princípios. Eles abrem mão da infância, porque querem o poder que só podem obter na vida adulta. Não espanta que *O jogo do exterminador* ainda seja lido hoje. Mesmo com a explosão da literatura para jovens adultos, os adolescentes ainda são tratados como Ender era quando terminou de fazer o que os adultos queriam e depois não sabiam mais que destino dar a ele: quando ele se tornou um *adolescente*, que não pode ser caracterizado, que é desnecessário, que ainda não é e ainda vai ser.

Mette Ivie Harrison *é a autora de* Mira, Mirror*, da série* Princess and the Horse*, de* Tris and Izzie *e* The Rose Throne*. Ela é triatleta de competição e tem PhD em línguas e literaturas germânicas pela Princeton University (1995). Tem cinco filhos e vive em Layton, Utah. Seu site é www.metteivieharrison.com.*

P. Que experiências você usou para criar Ender e Bean? Sua representação da "criança com dons especiais" é muito exata. Tenho maior afinidade por esses dois personagens do que por Holden Caulfield, o que é bem estranho para um adolescente lutando contra as amarras do cinismo e a confusão de papéis.

R. Vou abordar primeiro a questão da adolescência e de Holden Caulfield.

Quando finalmente consegui ler *O apanhador no campo de centeio*, já estava com mais de quarenta anos. Achei Holden Caulfield um "adolescente brilhante" verossímil — autocentrado, superficial, arrogante e nem de perto tão brilhante quanto acha que é.

Mas Salinger escolheu Holden Caulfield porque queria escrever exatamente sobre um personagem superficial e arrogante. Escolhi Ender e Bean por razões bem distintas, e o resultado foram crianças bem diferentes. Ender e Bean *eram mesmo* mais espertos que todos à sua volta, em vez de apenas achar que eram.

Mais importante foi o fato de que Ender Wiggin *não* era um adolescente em *O jogo do exterminador*. Ele ainda era uma criança e foi mantido pela Escola de Combate em uma infância prolongada, na qual toda a sua realidade era criada pelos adultos ao seu redor. Quando conseguia escapar dessa realidade, era apenas de maneiras úteis aos objetivos dos adultos; ele só chegou à adolescência depois da guerra.

Na verdade, sua adolescência consistiu de todos os seus anos como um orador iconoclasta dos mortos, tão isolado e cético quanto qualquer adolescente, mas também muito generoso, de uma forma que o afasta por completo de Holden Caulfield. Ou seja, Ender Wiggin permaneceu fiel à sua magnanimidade interior mesmo em seu período de reinvenção e questionamento. *Orador dos mortos* retoma sua história ao final da adolescência, quando ele está pronto para se tornar membro de uma comunidade e assumir um papel permanente de adulto.

Desse modo, a história de Ender salta por completo a fase exata à qual *O apanhador* se dedica.

Bean, porém, é forçado a uma adolescência prematura, devido à luta pela sobrevivência na versão odiosa de Rotterdam que inventei para *Ender's Shadow*. Ele é cínico; questiona tudo, não confia em ninguém e só pensa em si mesmo. Isso o torna muito mais parecido com Holden Caulfield — só que, outra vez, muito mais esperto e com coisas muito mais importantes em jogo do

que a vida superficial de Holden Caulfield jamais considerou.

Demora um pouco para Bean ver além de suas questões de sobrevivência e reconhecer sua responsabilidade com a raça humana como um todo — uma espécie à qual ele não sente pertencer. Mas esse sentimento de exclusão *faz parte* da adolescência, e sua decisão de agir para o bem da humanidade também significa sua decisão de se tornar adulto. É no papel de adulto que ele passa a atuar a partir de então, chegando ao ponto de abraçar o casamento e a criação de filhos como os principais objetivos do resto de sua vida. Era um compromisso que ele considerava impossível assumir; mesmo assim, ele o aceitou, como faz a maioria dos adolescentes quando finalmente decide crescer.

Em relação a Ender e Bean serem descrições precisas de crianças com dons especiais, eu sei bem do que estou falando. Embora não fosse uma criança genial com potencial para mudar o mundo, eu era bem inteligente, com todos os fardos sociais que isso impõe. Tive sorte de passar pelo sistema educacional da Califórnia na época em que ele estava comprometido em aumentar a habilidade de trabalhar em grupo e ajudar os estudantes a alcançar seu máximo potencial.

O resultado foi que conheci outras crianças brilhantes e vi os problemas e benefícios de uma inteligência bem acentuada. Eu sabia como crianças brilhantes falam entre si e como aprendem a se camuflar para sobreviver. Acho engraçado quando adultos dizem: "Trabalhei com crianças com talentos especiais, e elas não falam como as crianças de *O jogo do exterminador*." Para eles, minha resposta é: "Eles não falam assim *com você*."

O fato é que criei a habilidade verbal de Ender com base em meu filho Geoffrey, que tinha *cinco* anos na época em que escrevi sobre Ender aos seis. Todos que conheceram Geoffrey naquela idade não têm problemas em acreditar nos diálogos das crianças na Escola de Combate.

Também é importante observar que o comando militar é impossível sem a habilidade de formular planos e apresentá-los com clareza e de modo persuasivo a seus superiores e

subordinados. Por isso, parte dos requisitos para uma criança ser admitida na Escola de Combate era a competência verbal.

Entretanto, aqui há um grande segredo: *todas* as crianças são capazes de se identificar com os garotos da Escola de Combate, independentemente de seu nível de talento acadêmico, porque *todas* as crianças se sentem como indivíduos autônomos, com motivos claros e raciocínio moral. Elas são "infantis" apenas em sua experiência e ignorância; se lhes forem dadas experiência e educação, seu cérebro será capaz de formular todos os *pensamentos* de que os adultos são capazes. E, antes do ataque dos hormônios na adolescência, eles às vezes são capazes de tomar decisões não menos, porém *mais* racionalmente que os adultos.

Então, todas essas crianças brilhantes vêm de minhas lembranças de ser como elas e de minha observação atenta desde então, sejam rotuladas de gênios ou não. Crianças brilhantes não são tão diferentes de crianças não brilhantes, como quem está de fora costuma imaginar. As habilidades que chamamos de "inteligência" não são diferentes daquelas que rotulamos de "atléticas", "musicais" ou "sociais". As crianças são boas em coisas diferentes, mas, em essência, são pessoas, e um escritor que pensar de outra forma vai escrever muito mal sobre elas.

— *OSC*

P. Uma questão trivial, mas que sempre me incomodou: do conto para o romance, por que você mudou o sobrenome de Ender, de Wiggins para Wiggin?

R. Ah, é pior do que você imagina. Mudei de Wiggins para Wiggin dentro do próprio conto. Então, quando fui escrever o romance,

basicamente escolhi Wiggin no cara ou coroa.

Tenho péssima memória para nomes. Tenho que manter um quadro com todos os nomes de personagens de um livro em que esteja trabalhando e o consulto com frequência, porque, se não fizer isso, posso trocar o nome de um mesmo personagem várias vezes. Mesmo *com* esse quadro, o personagem *Olivenko*, em *Pathfinder*, passou grande parte do livro como *Ovilenko*, e não me lembro mais qual era minha opção original.

— *OSC*

ENDER E A LIDERANÇA

TOM RUBY — CORONEL REFORMADO DA FORÇA AÉREA DOS ESTADOS UNIDOS

Eu demorei a ler *O jogo do exterminador*. Não que não soubesse da existência do livro. Nem que ele não tivesse sido recomendado a mim. Ele o foi por várias vezes e por pessoas em que confio. Lembro-me de visitar meu antigo mentor na Academia da Força Aérea, o coronel Jim Heald, e sua família na Flórida quando eu estava cursando a Escola de Aperfeiçoamento de Oficiais da Força Aérea dos EUA no Alabama em 1983. Nessa ocasião, o filho mais velho de Jim, Mike, me contou que eu precisava muito ler esse livro. Eu disse: "Está bem", e nunca li. Acho que finalmente peguei *O jogo do exterminador* quando já estava maduro o bastante para ler os livros que as pessoas em quem confiava me recomendavam, independentemente do gênero literário ou da fase da vida em que eu estivesse. Azar o meu! Só o que consegui ao demorar a lê-lo foi me privar de oito anos de reflexões muito interessantes. Porém, perdi mais do que isso. Se tivesse lido o livro no início de minha carreira militar, poderia ter me beneficiado das experiências de Ender, aplicando-as à minha vida como um oficial ascendente da Força Aérea, alguém que combateu e sobreviveu a uma quantidade inacreditável dos mesmos entraves burocráticos enfrentados por Ender.

Quando finalmente li *O jogo do exterminador*, eu era major da Força Aérea e estava prestes a ser promovido a tenente-coronel. Também fazia doutorado em ciências políticas na Kentucky University, estudando a moralidade na guerra.

Viver no ambiente acadêmico em vez de na base ou próximo a ela foi muito interessante para que eu visse como algumas questões sociológicas da universidade eram as mesmas da Força Aérea.

O abismo intransponível entre as duas instituições também me interessava. Ambas as sociedades (uma acadêmica e a outra marcial), apesar de inúmeros pontos em comum, não conheciam nada uma da outra e eram muito desconfiadas para querer encontrar semelhanças. Mas no interior de cada instituição havia um modelo organizacional que qualquer um poderia entender apenas conhecendo os conceitos de *O jogo do exterminador*. Por mais que afirmem ser aliados naturais, as universidades e as Forças Armadas se desentendem o tempo todo. Mas, dentro de ambos os universos, há batalhas paralelas — batalhas por supremacia ideológica e pela liderança contra aqueles que pretensamente já lideravam. Quando li *O jogo do exterminador*, fiquei pasmo ao ver como o livro retratava os dois mundos em que eu estava inserido na época. Também me surpreendeu perceber tudo que perdi nos anos anteriores à leitura. E, depois de me formar, aprendi em primeira mão ainda mais sobre essas batalhas ideológicas, não *no livro*, mas *por meio* dele.

Quando tinha idade suficiente para influenciar uma organização, eu fazia parte do corpo docente da Escola de Comando e Estado-Maior da Força Aérea dos EUA, uma instituição de pós-graduação de altíssimo nível frequentada pelos melhores majores da Força Aérea, que fazem residência de um ano e uma especialização em relações internacionais, história e estudos estratégicos. Enquanto estava lá, fiz com que a leitura de *O jogo do exterminador* entrasse para o currículo. Então, experimentei algumas das mesmas questões enfrentadas por Ender durante seu tempo de serviço, como a resistência a paradigmas há muito estabelecidos.

Muitos de meus colegas, civis ou militares, historiadores ou cientistas políticos, questionaram minha inclusão de *O jogo do exterminador* no currículo da escola. *O que podemos aprender*, perguntou uma pessoa indignada, *em um livro de ficção científica sobre algo que jamais vai acontecer?* Alguns deles nunca haviam sido desafiados a defender suas crenças mais essenciais sobre como sabemos o que sabemos. Outros ainda não tinham aprendido a confiar nas recomendações de seus colegas em relação ao que fazer com seu precioso tempo. A maioria não entendia que a única forma de estudar sociologia em uma situação que ainda não aconteceu é por meio da ficção. E eles, sem dúvida, não sabiam que ficção científica não é sobre robôs, invasores alienígenas e longas viagens espaciais.

Essas coisas são apenas um meio para estudar interações sociais e a natureza humana e estimular questões do tipo: *Como as pessoas iriam interagir se isso acontecesse?* ou *Será que a estrutura social resiste a essa pressão?*

Acredito que os líderes militares possam aprender muitas lições em *O jogo do exterminador*. E isso praticamente garante que a maioria não vai se dar o trabalho de tentar. É irônico que Ender seja mais conhecido por um segmento da sociedade que jamais vai usar uma farda: os fãs de ficção científica que entendem que o gênero é sobre sociologia e sobre imaginar o que pode acontecer no futuro. (Essa mesma elegância hipotética foi o que chamou a atenção de Hollywood para *O jogo do exterminador*. Mas será que algum roteirista conseguiria apresentar o verdadeiro Ender como ele é, sem reduzi-lo a algo que um produtor ache que deva ser uma criança? Se o fato de ignorar Ender é ruim, então retratá-lo como uma vítima, um sortudo ou uma marionete é um crime em relação à sua personalidade ficcional.)

Então, tanto para líderes militares que buscam se aprimorar quanto para civis que não sabem ao certo até que ponto a história é realista, vamos considerar algumas verdades sobre liderança militar em *O jogo do exterminador*. Ender não era um idiota. Não ia simplesmente na onda do sucesso. Não era um herói acidental. Ele era verdadeiro. Igual a tantos líderes militares vivos e outros que marcaram a história. Vamos considerar os pontos fortes na liderança de Ender e depois explorar a batalha em que ele foi obrigado a lutar contra a própria liderança enquanto se preparava para enfrentar os fórmicos.

Ender aprendeu bem cedo que habilidade e excelência são, ao mesmo tempo, um meio de promoção e uma ameaça a colegas e superiores imediatos. É assim entre os militares hoje e tem sido dessa forma ao longo de toda a história. É preciso ter um bom desempenho para ser reconhecido. Mas um desempenho como esse também marca a pessoa para uma retaliação. Ender é o garoto mais novo a entrar na Escola de Combate (pelo menos até a chegada de Bean). Quando indicado para seu primeiro exército, faz exatamente o que seu chefe idiota manda que ele faça, e quando o plano do chefe idiota falha, ele desconta sua raiva em Ender, em vez de elogiar o garoto por seguir ordens ou ficar de boca fechada e refletir sobre a lição na Sala de Combate. Os líderes dos pelotões que Ender encontra assim que chega à Escola de Combate são todos basicamente medíocres, e não veem nenhum problema nisso. É mais importante não fazer besteira e ser membro da turma do que tentar fazer o melhor e superar seus colegas.

Os estudantes sabiam que a humanidade havia sobrevivido a dois ataques dos fórmicos e que um terceiro era iminente. Mas é uma realidade triste de nossa natureza que tanta gente continue fazendo exatamente as mesmas coisas de sempre dia após dia, mesmo quando o fracasso é inevitável ou quando algum perigo catastrófico se aproxima. Essa verdade se aplica aos militares de hoje e do passado. Em Bagdá, durante o outono de 2004, eu me lembro de ter ficado surpreso com o número de líderes militares graduados que diziam que tudo de que precisávamos para "vencer a guerra" era fazer *mais*, *melhor* e *por mais tempo*. Mais forças. Executar melhor os planos (claramente ruins). Permanecer lá por mais tempo. Exatamente como fazem os líderes dos pelotões que Ender encontra quando chega à Escola de Combate. O personagem, por outro lado, não aceita o *status quo*, porque isso significa apenas uma coisa: a certeza de aniquilação.

Ender vê a situação como ela é, e não como gostaria que fosse. E faz o mesmo em relação a seus soldados. Ele sabe que não tem os mais talentosos como subordinados. Percebe que os líderes da Escola de Combate estão lhe dando crianças mais novas e inexperientes, exatamente como ele era quando chegou lá. Ender sente que, a cada dia, estão aprontando mais com ele — e estão mesmo. Mas ele não questiona a situação.

Nunca reclama da falta de sono, de descanso ou da continuidade de seu exército; aprende no momento em que assume o comando que tentar agradar seu pessoal não deixa ninguém melhor. Quando discute a situação com a liderança da Escola de Combate, eles lhe explicam que Ender não está treinando para enfrentar garotos mais velhos, mas os fórmicos, e ele simplesmente aceita a resposta e volta a treinar.

Ender insiste em procurar e acaba descobrindo a maneira como cada garoto do grupo pode contribuir, usando essa contribuição para alcançar os objetivos de seu exército. Além disso, ele sempre deixa claro o significado da contribuição de cada pessoa. E, apesar disso, nunca valoriza a própria.

Ender é um personagem profundamente humano no centro de um sistema criado especificamente para devorar toda a sua humanidade e transformá-lo em uma ferramenta. Uma ferramenta que pensa e aprende, é verdade, mas, ainda assim, uma ferramenta. Ender luta para preservar sua humanidade tanto quanto aprende a defender a raça humana. Seu beijo da paz de Alai; seu amor profundo por Valentine; seu medo de se tornar Peter; sua firme determinação de lutar contra a liderança e preservar o Natal como um feriado — não são meras ferramentas literárias de um autor demasiadamente humanista. Hoje em dia, as

forças armadas americanas estão cheias de oficiais graduados que realmente acreditam que mostrar uma personalidade humana ou, ainda pior, amável é, de algum modo, uma fraqueza e um perigo para o país a que servem.

Analisem as seguintes palavras que foram enviadas como instruções para todos os membros das Forças Armadas americanas em serviço no Afeganistão antes do Natal de 2011:

> "Festas de Natal são um obstáculo à produtividade. Vinte e cinco de dezembro é o dia em que conseguiremos trabalhar mais, porque todas as outras pessoas estarão desperdiçando energia em coisas como árvores e gordos estranhos usando roupa vermelha. Nós da USFOR-A J1 vamos maximizar essa redução artificial nos combates para reforçar nossas posições defensivas e preparar uma ofensiva ainda para fechar este ano. Os únicos presentes deste Natal serão armas limpas e processos eficientes de trabalho."

A verdade mais triste não é que o líder dessa organização acredite no que escreveu, mas que suas instruções sejam representativas de incontáveis outras enviadas por líderes militares pelo mundo. Como Ender e seus colegas, os militares encontram suas maneiras para diminuir o ritmo, trocar presentes e reafirmar sua humanidade.

Parte de ser humano é descobrir como controlar o que se pode fazer e saber quando não pode. Ender nunca fingiu ou agiu como se fosse um bom líder ou estivesse em total controle. Ele nunca comandou por medo e intimidação como outros líderes de pelotão (e tantos generais na história humana). Nos últimos vinte anos, surgiu uma tendência perturbadora que antes parecia piada, mas que agora se mostra uma triste realidade. Sempre que oficiais do Exército americano se reúnem em qualquer sala ou formação, imediatamente determinam quem tem a patente mais alta e antiga. É a única maneira de saber quem está no comando, mesmo quando não há necessidade de ter alguém no comando. A partir de então, oficiais mais jovens se submetem de mau humor à pessoa mais velha, mesmo que tenham a mesma patente. Olham para ele com raiva, e ele planeja como aborrecê-los, tudo dentro dos limites dos regulamentos e do bom senso. Eles o chamam de burro e o xingam de muitas outras coisas, mas fazem o que ele manda.

No caso de Ender, ele é maltratado de forma incessante por alunos mais

velhos, independentemente de seu desempenho, apenas por serem mais velhos. Só após derrotar todos os outros Exércitos, e depois mais de um Exército de uma vez contando exclusivamente com as pessoas que haviam sido excluídas dos Exércitos derrotados, foi que ele conquistou o respeito de seus colegas e a admiração dos alunos mais velhos (mas só de alguns deles). Diferente daqueles que intimidam seus próprios colegas de treinamento, as atitudes de Ender o tornam respeitado, e nem ele próprio nem seus subordinados jamais duvidam de seu comando.

Ender sabe que está longe de ser perfeito, mas nunca usa isso como desculpa. Ao contrário: ele está sempre disposto a aprender. Sua motivação é melhorar sempre. Minuto algum de seu dia é desperdiçado. Deitado na cama à noite, ele fica pensando em todos os encontros do dia, todas as ações de cada batalha, todas as características peculiares dos outros alunos. Reflete sobre seus atos e, apesar de ser exigente consigo mesmo, é totalmente objetivo, e busca tanto o próprio aprimoramento quanto o de sua equipe. Ender estuda as outras equipes e suas táticas, pega o que é bom e incorpora essas lições em seus próprios planos, e até mesmo explica os erros aos derrotados... se eles forem inteligentes o suficiente para perguntar. Passa tempo adicional treinando com Petra e se dá conta de que, por mais brilhante que ela seja, sua resistência é menor do que a dos outros garotos. Ele assiste, inúmeras vezes, a vídeos de antigas batalhas contra os fórmicos e acaba não só aprendendo mais táticas com eles, como também descobrindo que o material foi editado pelos militares para apresentar uma narrativa específica, e não a realidade completa. Essas duas coisas — o desejo de aprimoramento de Ender e a habilidade em avaliar seu desempenho com precisão (vejam sua autorreflexão depois de sua primeira sessão de prática de comando) — são suas maiores habilidades de liderança. As principais publicações e os pesquisadores de ponta atuais citam a incapacidade de avaliar o próprio desempenho como o maior defeito dos líderes superiores de todas as profissões.

Para toda pessoa que esteja subindo a escada da liderança, chega uma hora em que ela percebe estar fazendo algo certo, o que significa que logo será promovida ou está no caminho para isso. Essa pessoa tem que fazer uma escolha: deitar-se nos louros do valor que ela sabe ter sido responsável por sua promoção ou se dar conta de que, com a mudança, vêm novas oportunidades e responsabilidades.

No início, é difícil para Ender ver as obrigações que vêm com essa

responsabilidade. Ele é criticado diariamente por seu comandante. É o garoto mais novo no Exército. E, quando é chamado e contam que ele será promovido e vai ganhar um batalhão próprio, ele fica desconfiado a princípio. Não consegue acreditar que o promoveram tão cedo. Só consegue pensar em como está despreparado. Depois, quando começa a treinar seu Exército e a vencer batalhas, logo fica claro que todos ao seu redor nutrem por ele um enorme respeito. Mas Ender nunca deixa que isso lhe suba à cabeça.

Compare a atitude de Ender com a de outros líderes da história que deixaram o sucesso se transformar em delírios de poder e em autopromoção narcisista. Imagine os bombásticos e muito egocêntricos Patton e Montgomery, que costumavam apostar corrida para ver quem desfilava primeiro diante das cidades libertadas durante a Segunda Guerra. Depois compare as imagens exageradas que esses militares construíram de si mesmos com a humildade de Washington, Lee ou Eisenhower. Ender se encaixa facilmente nessa última categoria. Como líder, ele se esforça para tornar seus subordinados, colegas e superiores melhores, em vez de se afundar em bajulação própria. Enquanto os outros "meninos" estão rindo no refeitório dos comandantes, Ender está na Sala de Combate dedicando-se a sessões noturnas de prática muito além das exigências da escola.

Eu tinha um grande amigo numa ala de caças da Força Aérea que era grosseiro, estava quase sempre a ponto de se meter em alguma encrenca, constantemente sob o olhar atento do comandante do grupo, e era muitas vezes acusado por alguns outros pilotos de se colocar acima da esquadrilha e da ala. Mas a verdade era bem diferente. Ele nunca se colocava em primeiro lugar quando os tenentes mais jovens e inexperientes queriam voar ao seu lado nas missões mais perigosas. Ele podia planejar a estratégia mais complexa para uma missão especial e distante, no interior de um território inimigo protegido por defesas pesadas, mas, se achasse que um único piloto em todo o grupo envolvido na missão não conseguiria executar o plano, trocava-o por outro mais simples, ou talvez por um mais perigoso para o conjunto, mas que pudesse garantir que ele trouxesse todos os homens de volta para casa. Da mesma forma: "Acima de tudo, [seus soldados] confiavam que Ender os prepararia para toda e qualquer coisa que pudesse acontecer."

Líderes ruins em *O jogo do exterminador* e que marcaram a história são frequentemente ameaçados pela competência de outras pessoas. Vencem por sorte. Intimidam em vez de motivarem. Ender, ao contrário, procura

subordinados inteligentes e é confiante o bastante para não sentir necessidade de ser o melhor ou o mais esperto. Ele conhece suas habilidades e os pontos fortes e fracos de sua equipe, e almeja a vitória, não a adulação. Nesse sentido, Ender é como um dos melhores chefes que tive na vida. Esse coronel sabia quais eram seus pontos fortes e fracos. Ele procurava e arregimentava os melhores oficiais para trabalhar para ele, em vez de se sentir ameaçado por eles. Certa vez, ele me disse que, em toda posição de liderança que ocupou, tentou reunir pessoas que eram mais inteligentes que ele, e em todos os casos isso fez com que seu trabalho se destacasse em meio aos outros.

É uma verdade surpreendente que o líder que sabe que não é o mais esperto e que procura os mais inteligentes para sua equipe é, no final das contas, muito mais sábio do que o líder esperto que não suporta nem mesmo pensar em ver outras estrelas brilharem ao seu redor. Durante as sessões de treinamento, Ender costuma observar outros comandantes usarem "o gancho" para se mover à vontade, mas só durante treinamentos oficiais marcados. Ao usar o gancho, os comandantes garantem superioridade de movimentos sobre os membros de seu Exército. Ao perceber isso, Ender descobre as razões pelas quais os outros comandantes só treinam no horário marcado: eles precisam ser capazes de fazer algo que os outros alunos não conseguem fazer para manter o controle.

Por último, e talvez o mais importante, Ender é humilde. Não faz diferença a relevância de sua vitória. Não importa se arrasou completamente seus adversários. Ele nunca se vangloria. Tampouco sente pena de si mesmo. Mesmo quando enfrenta o coronel Graff, não é por sentir pena de si mesmo. Ele o enfrenta para reclamar de injustiça. Quando lhe dizem clara e diretamente que não há justiça em uma luta pela sobrevivência, ele toma isso como verdade e segue para a tarefa seguinte. Ele aprendeu rápido que o jogo nunca para. Mesmo antes de descobrir que os jogos, na verdade, são combates reais, Ender sabe que sua luta contra a própria liderança é um jogo contínuo. Essa descoberta o ajuda a aceitar que o que ele achava ser um jogo era uma guerra real. A luta contra seus comandantes na Escola de Combate é um jogo oculto dentro de um jogo mais amplo.

E é assim também nas Forças Armadas americanas de hoje em dia. Veja o seguinte trecho:

> "Todos eles eram militares de carreira. Oficiais experientes com habilidades reais. Mas, nas Forças Armadas, você não consegue

> postos de confiança só por sua capacidade. Você também tem que atrair a atenção de oficiais superiores. As pessoas precisam gostar de você, e você deve se encaixar no sistema. Sua aparência tem que ser a que seus oficiais superiores acham apropriada. Você precisa pensar de maneiras com as quais eles se sentem à vontade.
>
> O resultado é que você acaba tendo uma estrutura de comando superlotada de sujeitos que ficavam bem de uniforme, falavam bem e eram bons o suficiente para não passar vergonha, enquanto os realmente bons faziam em silêncio todo o trabalho sério, salvavam a pele de seus superiores e levavam a culpa pelos erros cometidos mesmo depois de terem aconselhado o contrário — até acabarem desistindo e saindo.
>
> Assim são as Forças Armadas.
>
> Esses professores eram todo o tipo de gente que se destaca nesse ambiente. E estavam selecionando seus alunos favoritos com base exatamente nesse senso de prioridades invertido."

Nos últimos dez ou quinze anos, passagens desse tipo encheram páginas de jornais e revistas sobre os militares americanos. Da revolta que cresceu lentamente em Forte Leavenworth contra a liderança no Exército, que foi mais bem defendida pelo então tenente-coronel Paul Yingling em "A Failure of Generalship" ("O fracasso dos generais"), a artigos sobre novos estrategistas e o anti-intelectualismo nas Forças Armadas, esse trecho vai direto ao ponto. Porém, ele não foi escrito sobre os militares americanos, mas sobre a liderança de Ender em *Ender's Shadow*.

Quando os oficiais entendem essa verdade, passam a ter a obrigação de resolver a questão, de fazer algo a respeito. Um líder do Pentágono recentemente pediu a um de seus coronéis mais importantes para descobrir uma maneira de mudar fundamentalmente a cultura de seu serviço. Mas, para fazer isso, seria necessário uma insurgência, uma luta real contra a própria liderança desse serviço pelo controle de sua direção. É a mesma luta que Ender teve que enfrentar. Repito: não se trata de um artifício literário, mas de uma insurgência de verdade.

E qual é o resultado dessa luta? Ainda não sabemos, mas não parece nada bom. Os membros de qualquer clube determinam quem serão seus novos associados. Isso significa que, para ser promovido para o posto de general e

causar algum impacto significativo em uma população mais ampla do que uma unidade local, um oficial precisa ser selecionado para a promoção por generais que ocupam cargos acima do dele. E a natureza humana diz que eles escolhem alguém parecido com eles, alguém que fez as mesmas coisas ao galgar a escada das promoções. Escolher qualquer outra pessoa, alguém que seja diferente deles, só pode ser interpretado como autocrítica, e isso não é permitido nunca.

Um oficial recém-escolhido para ser promovido a coronel disse a um general a poucos dias de se reformar que o serviço estava uma bagunça e perguntou como havia ficado daquele jeito. O general lhe disse francamente que sua própria geração não havia aproveitado a oportunidade que lhe fora dada de modificar algumas coisas quando a geração anterior passou o bastão para eles. O coronel perguntou o que iria acontecer em seguida, e o general respondeu que essa nova geração poderia e deveria provocar mudanças, mas muito provavelmente iriam escolher o caminho mais seguro e fácil de não fazer nada.

Ender vê isso na Escola de Combate e depois. Ele reconhece a natureza fundamental da humanidade e sabe que, para cada boa intenção, há uma reação maligna para contê-la. Ele faz o melhor possível com o que lhe é oferecido. Não pensa em bom ou mau, certo ou errado, quando sua vida e a existência de toda a humanidade estão em jogo. Apesar disso, ele sabe que o aprimoramento e a sobrevivência da humanidade são, no fim das contas, o bem maior absoluto, e procura garantir isso da melhor maneira que pode. Suas lições deviam ser ensinadas e aprendidas não apenas por leitores de ficção científica, mas pelos militares como um todo e pela sociedade em geral.

Tom Ruby *é estrategista, mentor, palestrante internacional e escritor. Coronel reformado da Força Aérea, serviu em alas de caças, escreveu doutrinas da Força Aérea, foi reitor adjunto no Air Command and Staff College, serviu duas vezes a Força Aérea do Pentágono e participou de missões de combate no Oriente Médio três vezes. Já deu palestras sobre liderança, pensamento crítico e planejamento operacional na Inglaterra, França, Alemanha e Polônia, assim como por todos os Estados Unidos.*

P. Sabendo que Mazer Rackham impediu a segunda invasão dos fórmicos por, basicamente, pura sorte, por que a EI o escolhe para ensinar Ender, o maior gênio de todos?

R. Mazer Rackham não contou com a sorte. Não disparou um míssil aleatoriamente e, por acaso, acertou a nave certa. Ele sabia que aquela era a nave certa antes de disparar.

Ele sabia que era a nave certa porque tinha uma visão estratégica mais ampla que lhe permitiu compreender como o inimigo via suas próprias forças e descobrir de que posição privilegiada o inimigo estava assistindo a tudo.

Essa capacidade de entender a mente do inimigo é absolutamente vital para uma ação de sucesso em uma guerra. Mesmo sendo louco como era, Hitler entendia seus inimigos e adaptava seu comportamento de acordo com eles — e, assim, obteve grandes vitórias e um sucesso incrível. Foi só quando deixou de compreendê-los, no caso dos ingleses e dos russos, que ele começou sua marcha rumo à derrota. Alexandre, César, Napoleão e outros grandes guerreiros normalmente (mas nem sempre) tinham essa mesma habilidade de entrar na cabeça do inimigo e compreendê-lo, não sempre, mas um número suficiente de vezes para vencer.

Por isso, Mazer Rackham — e mais ninguém — era a pessoa adequada para ser o professor de Ender no fim. Graff podia ensinar a ele como criar e usar suas próprias forças, e foi assim que Ender acabou com sua *jeesh*, mas só Mazer Rackham poderia ensiná-lo (ou pelo menos não interferir em sua habilidade natural) a ter empatia pelo adversário e, assim, encontrar um caminho para a vitória.

— OSC

P. Por que a EI escolheu abrigar seu comando no mesmo asteroide usado como base pelos fórmicos?

R. Por pura praticidade.

A EI precisava ficar longe da Terra e, assim, atrair ataques inimigos para longe de seu planeta natal, para ter clareza de observação e comunicação sem sofrer a interferência de uma atmosfera, e para permitir muitas idas e vindas de veículos sem o alto custo de vencer a gravidade do planeta. Os fórmicos já haviam transformado Eros em uma instalação hermeticamente selada e totalmente equipada. A EI só precisou fazer uma pequena reforma e, em seguida, instalar seu equipamento. Os fórmicos pouparam à EI anos de trabalho e bilhões de dólares. O vencedor leva tudo.

— OSC

ENDER WIGGIN, FUZILEIRO NAVAL

JOHN F. SCHMITT

Conheci Ender Wiggin muito bem. Fomos capitães na infantaria muito tempo atrás, quando servimos no Centro de Combate dos Fuzileiros Navais durante a Renascença de Quântico, no fim dos anos 1980 e início dos anos 1990. Claro que isso não é verdade, pelo menos a parte de Quântico não é, embora pudesse muito bem ter sido.

Mas conheci Ender Wiggin muito bem. E posso provar.

—

No fim dos anos 1980 e início dos anos 1990, sob a liderança de um novo e visionário comandante, os fuzileiros navais americanos se reinventaram, adotando uma nova doutrina operacional radical chamada "guerra de manobra", e colocando em prática um conjunto ousado e amplo de mudanças institucionais para assegurar que poderiam pôr essa doutrina em prática na guerra. A guerra de manobra se baseia em rapidez, surpresa, ousadia, relacionamentos de confiança, ataques duros às vulnerabilidades do inimigo e comandantes de níveis mais baixos agindo por iniciativa própria com base em uma orientação básica de seus superiores. (Alguém pensou em Exército Dragão?) Levando em conta que um elemento essencial na guerra de manobra são líderes com iniciativa e autoridade em todos os escalões, desenvolver tais líderes se tornou fundamental. Esse

período de mudança já foi chamado de Revolução da Guerra de Manobra e, como a maior parte se passou em Quântico, na Virgínia, também ficou conhecido como a Renascença de Quântico. Foi uma época excitante para se estar em Quântico, cheia de energia intelectual e de uma admirável sensação de objetivo. Eu estava lá, um jovem capitão empolgado que, por sorte, teve a oportunidade de assumir um papel-chave nesses eventos.

O jogo do exterminador também desempenhou um papel importante, ajudando a produzir as mudanças ocorridas, enquanto refletia perfeitamente o espírito e as crenças dos fuzileiros navais na época. E vou dizer uma coisa: *O jogo do exterminador*, esse impetuoso romance de estreia sobre crianças, escrito por um autor sem experiência militar, é uma obra importante de pensamento estratégico que tem muito a oferecer ao profissional militar. É importante porque aborda três assuntos relacionados. Primeiro, e mais importante, *O jogo do exterminador* é um livro sobre desenvolver líderes militares habilidosos, um tópico fundamental para a implementação da guerra de manobra, como já disse anteriormente. Ele tem muitas coisas interessantes a dizer sobre o desenvolvimento desses líderes e quais características são desejáveis em estrategistas. Em segundo lugar, é um tratado criterioso sobre a natureza da liderança, e fornece vários exemplos, bons e ruins. Por último, o romance cria a imagem mais acessível e interessante que existe da teoria e da prática da guerra de manobra — mesmo que, por razões que ainda vão ficar claras, dizer isso me faça sofrer.

Qualquer oficial dos fuzileiros navais americanos hoje reconheceria imediatamente Ender Wiggin como um colega das Forças Armadas, um produto do treinamento e do sistema de educação dos fuzileiros navais (e, com certeza, um dos melhores alunos) que surgiu da Renascença de Quântico. Qualquer fuzileiro naval gostaria de seu estilo de liderança e iria reconhecer intuitivamente suas táticas. Em suma: Ender Wiggin era um mestre na prática da guerra de manobra. Para mim, sinto que é um irmão de arma.

—

Assumi meu posto de oficial dos fuzileiros navais, um segundo-tenente recém-formado, em 1981. Entrei para o serviço no meio de um debate acirrado, que se desenrolava principalmente nas páginas do *Marine Corps Gazette*, nosso jornal institucional, sobre como os fuzileiros navais iriam abordar o negócio da guerra após o Vietnã. Os fuzileiros navais estavam divididos em dois campos: os

Maneuverists (“manobristas”, a favor da guerra de manobra e que acabariam saindo vencedores), e os *Attritionists* (a favor da guerra de atrito). Os primeiros criticavam os segundos por apoiar o desgaste irracional do inimigo através do poder de fogo superior — a volta da mentalidade assassina do Vietnã. Para estes, os defensores da guerra de manobra queriam matar o inimigo de confusão, sem realmente lutar contra ele.

Depois de frequentar a Escola de Formação e o Curso de Oficiais de Infantaria, cheguei a Camp Lejeune, na Carolina do Norte, em 1982 como comandante de um pelotão de atiradores. O general de duas estrelas Alfred M. Gray havia acabado de assumir o comando da Segunda Divisão de Fuzileiros no mesmo lugar. Gray era um fuzileiro naval divertido e nada convencional, que mascava tabaco e resmungava, e começara de baixo, não em uma academia para oficiais. Gray também era o líder do movimento da guerra de manobra, o que, aos olhos de muitos, fazia dele uma ameaça à instituição. Gray imediatamente implantou a guerra de manobra como a doutrina oficial da Segunda Divisão de Fuzileiros. Eu apoiei imediatamente essa decisão, não só porque a guerra de manobra, com sua ênfase na iniciativa dos escalões mais baixos, dava mais poder a oficiais jovens, mas porque tudo o que eu tinha lido sobre a natureza caótica, incerta, fluida e temporal dos conflitos armados sustentava que a guerra de manobra era a melhor abordagem.

Fui de segundo-tenente a capitão na Segunda Divisão. Após cerca de quatro anos, em 1986 fui transferido para o Centro de Doutrina do Corpo dos Fuzileiros Navais, em Quântico, um comando sonolento e sem importância que, a meu ver, pelo menos era melhor do que trabalhar com recrutamento. Eu era o único capitão em um prédio cheio de majores sem chances de promoção, tenentes-coronéis e coronéis em fim de carreira. O debate sobre a guerra de manobra ainda era acirrado, e eu me vi como um insurgente — fiz isso de forma consciente — atacando de dentro para fora, fazendo tudo que meus poderes limitados permitiam para reformar o Corpo de Fuzileiros.

Então tudo mudou. Em 1987, Al Gray — o excluído, o iconoclasta, aquele que ameaçava à instituição — de algum modo foi escolhido para ser o novo comandante dos Fuzileiros Navais. Ele anunciou imediatamente que a guerra de manobra era a doutrina oficial dos fuzileiros navais e que era bom que todos a seguissem. De repente, todos eram “manobristas” de carteirinha. Gray resolveu produzir um novo manual para estabelecer sua filosofia. De minha posição obscura e inferior, observei, satisfeito, enquanto coronéis faziam fila em torno do

prédio para se oferecer para a tarefa.

Por razões que ainda não entendo — pois ele nem sabia meu nome —, Gray me escolheu. Eu iria trabalhar muito próximo do comandante para registrar seus pensamentos. Só que as coisas não funcionaram assim. Nunca recebi nenhuma orientação. Só me reuni com Gray duas vezes, e, em ambas, ele se recusou a falar sobre o livro. Em vez disso, contava velhas histórias de guerra. Se eu fazia uma pergunta direta, ele me contava outra história de guerra. E usava parábolas. "Vou lhe contar uma história sobre o pequeno Al Gray...", resmungava. Só mais tarde percebi que na verdade ele estava colocando a guerra de manobra em prática: estava explicando seu objetivo através dessas histórias, mas queria — e esperava — que eu achasse um meio de cumprir minha missão. Ele estava usando o que chamávamos de *trust tactics* (táticas de confiança), de forma bem parecida com o que Ender fez com Bean e outros subordinados de confiança.

O resultado foi *Warfighting*, publicado em 1989, que descrevia em setenta e sete páginas a visão dos Fuzileiros Navais sobre a natureza e os desafios da guerra, e sobre como vencê-la. Era mais um livro de filosofia do que um manual militar típico. *Warfighting* sintetizava os trabalhos de Sun Tzu, Clausewitz e John Boyd. Sun Tzu, o general da China antiga, escreveu *A arte da guerra* por volta de 450 a.C. Clausewitz, o sumo sacerdote prussiano da teoria militar, escreveu *Da guerra* após as guerras napoleônicas. Até hoje, essas obras são os textos de teoria militar mais importantes da história. John Boyd, que morreu em 1997, foi o teórico militar mais importante do século XX.

Warfighting foi muito bem recebido. (Impulsionou minha carreira e me fez ser promovido a major dois anos antes do prazo.) Em sua introdução à edição de 1991 de *O jogo do exterminador*, Orson Scott Card o chamou simpaticamente de "o livro de estratégia militar mais conciso e brilhante já escrito por um americano". Ele se tornou obra essencial de instrução em todas as escolas de fuzileiros navais dos EUA. Foi traduzido para várias línguas estrangeiras, até chinês, o que sempre achei irônico, já que grande parte do livro foi inspirada em Sun Tzu. Ele foi usado em academias militares estrangeiras. Foi publicado por várias editoras, inclusive como guia de liderança para executivos. (Como nunca houvera qualquer interesse público nas publicações técnicas dos fuzileiros navais, a instituição não se deu o trabalho de registrar o livro, que, por essa razão, sempre foi de domínio público.) Você pode comprá-lo na Amazon. (Eu não recebo um centavo.)

As semelhanças entre *Warfighting* e *O jogo do exterminador* são muitas e

surpreendentes: velocidade, surpresa, forma indefinida, atacar impiedosamente os pontos vulneráveis do inimigo, explorar oportunidades passageiras, ter confiança e entendimento implícito entre comandante e subordinados, aceitar riscos, agir com decisão, ser ousado, tomar a iniciativa, descentralizar a autoridade, compreender o inimigo e aprender com ele, conhecer e inspirar seu povo... Está tudo lá, com certeza.

Warfighting se tornou provavelmente o símbolo mais duradouro da Revolução da Guerra de Manobra. A versão revisada, que escrevi em 1997, ainda hoje é utilizada pelos Fuzileiros Navais. Ao olhar para trás, ainda gosto bastante desse livro. Acho que é uma descrição confiável e clara da guerra de manobra. Na verdade, acho que há apenas um livro que captou melhor essa tática de guerra: *O jogo do exterminador*.

—

Foi o próprio John Boyd que me levou a ler *O jogo do exterminador*. Boyd, um homem de intelecto brilhante e muito disciplinado, foi a energia motriz por trás do movimento de reforma militar, e sua teoria forneceu os fundamentos conceituais da guerra de manobra. Boyd, naquela época, dava muitas palestras em Quântico. Apesar de ter sido oficial da Força Aérea, nunca foi compreendido por lá, e foi nos Fuzileiros Navais que suas ideias realmente pegaram. (Os documentos pessoais de Boyd hoje estão nos arquivos do Centro de Pesquisa Alfred M. Gray, em Quântico.) As ideias dele foram inspiradas por várias fontes — história, literatura, matemática, filosofia clássica e pós-moderna, esportes, administração, economia, termodinâmica, física quântica, teoria da informação e, muito importante para nosso objetivo aqui, ficção científica.

Então, quando John Boyd me disse para ler *O jogo do exterminador*, embora, em geral, eu não gostasse muito desse tipo de livro, fui obedientemente comprar um exemplar. (Como fizeram muitos outros oficiais: o livro era um clássico *cult* nos fuzileiros navais muito antes de alcançar o sucesso universal de hoje.) Eu estaria mentindo se dissesse que comecei sua leitura com grandes expectativas. É desnecessário dizer que isso mudou bem rápido.

Era 1989, pouco depois de eu ter escrito *Warfighting*. Assim que comecei a ler *O jogo do exterminador*, vi que era uma obra brilhante — e absolutamente relevante para o que estava acontecendo com os fuzileiros navais à época. Senti uma ligação imediata, como se Orson Scott Card tivesse captado as ideias de *Warfighting*, transformando-as em romance. Naqueles dias, o general brigadeiro

P. K. van Riper, um dos principais companheiros na revolução de Gray, estava transformando a Marine Corps University (MCU) de um amontoado de escolas de treinamento que ensinava processos de planejamento em uma universidade de verdade, feita para desenvolver líderes pensantes. Um dos primeiros passos foi oferecer uma série de cursos noturnos para qualquer um que estivesse em Quântico. Resolvi dar aulas de "Introdução à guerra de manobra" ou "Guerra de manobra I". Meu foco eram oficiais jovens e fuzileiros alistados e de baixa patente. Dei o curso como se fosse um seminário, mais com base em exercícios de decisão prática do que em muita leitura. Exigia a leitura de apenas três livros: *Warfighting* (é claro), *A arte da guerra,* de Sun Tzu, e *O jogo do exterminador*.

Também decidi, assim que terminei *O jogo do exterminador*, que tinha que levar Orson Scott Card a Quântico. O problema era: como encontrá-lo? Lembrem-se: eram tempos pré-internet. Acho que eu podia ter escrito para a editora, mas não tinha paciência. Sem problemas: eu sabia onde ele morava. Lembram quando Ender se formou na Escola de Combate, após derrotar os Exércitos Grifo e Tigre sem lutar? Eles, então, o enviaram para Greensboro, Carolina do Norte, para descansar e relaxar com a irmã, Valentine. Na página 133 de meu exemplar, escrevi na margem: "Greensboro!!!" Procurei o código de área, liguei para a telefonista, pedi o número de Orson Scott Card e, antes que me desse conta, o telefone estava chamando.

Eu não havia pensado no que diria quando ele atendeu. Gaguejei uma apresentação e comecei a contar histórias e mais histórias sobre as virtudes militares de *O jogo do exterminador*. O capitão John Kuntz, um colega meu, entrou na hora. Coloquei a mão no fone e disse: "Não acredito que estou falando com Orson Scott Card sobre *O jogo do exterminador*." Sem que eu soubesse, Scott estava do outro lado da linha dizendo à mulher, Kristine: "Não acredito que estou falando com um capitão dos fuzileiros navais sobre *O jogo do exterminador*."

Ele contou que, em breve, daria uma oficina de redação criativa na região de Washington, D.C., e poderia estender a viagem e passar um dia em Quântico. Os fuzileiros entendem de pompa e cerimônia como ninguém. Preparamos uma grande recepção para Scott. A primeira parada foi um encontro com os professores do Command and Staff College, a escola superior da MCU: o general Van Riper e uns quinze ou vinte tenentes-coronéis e coronéis, cada um com seu próprio exemplar do livro para ser autografado. Imagine um bando de oficiais durões babando por um escritor de ficção científica. Imediatamente, começamos a discutir sobre a obra. Acho que Scott não esperava por isso. *Orador dos mortos*

tinha acabado de sair em brochura e muitos professores também o haviam lido, então começamos a discutir a seu respeito também.

Visitamos as outras escolas — a Amphibious Warfare School (AWS, para capitães), a escola de treinamento (onde os tenentes aprendiam a ser oficiais dos fuzileiros navais antes de avançar para as escolas especializadas) e a equipe da Academia de Estado-Maior para NCOs (para não oficiais experientes). A reação foi idêntica em todos os lugares que visitamos: tratamento de astro do rock.

O ponto alto da visita foi o seminário para minha turma de "Introdução à guerra de manobra" naquela noite. O grupo era duas vezes maior que o normal, pois vários outros professores, entre eles novamente o general Van Riper, foram até lá para uma discussão muito animada sobre o papel de Ender Wiggin como líder e estrategista militar. Atacamos o livro como... bem, como um pelotão de fuzileiros atacando uma colina. Não fizemos prisioneiros. Foi o primeiro contato de Scott com os fuzileiros navais, e acho que ele não estava preparado para o que encontrou. Ele se defendeu muito bem, mas no fim, pelo que lembro, estava simplesmente arrasado.

—

Um dos fundamentos de *O jogo do exterminador* é a ideia de jogos como instrumentos de treinamento para comandantes militares. Os soldados em *O jogo do exterminador* são crianças, e é natural que crianças participem de jogos, então isso pode parecer apenas uma observação trivial. Mas acho que, na verdade, essa é uma ideia profunda. Jogar pode ser uma coisa séria, como *O jogo do exterminador* mostra muito bem. Essa ideia também faz parte da filosofia da guerra de manobra.

O princípio mais importante no treinamento de guerra de manobra é que os exercícios (nosso nome para *wargames*, ou jogos de guerra) deviam ser livres, ou seja, que nenhum lado tivesse restrições sobre o que fazer. Exatamente como eram os jogos na Escola de Combate. Isso replica a natureza fundamental da guerra como o confronto entre duas forças hostis e *independentes* sem regras para restringi-las. Como Mazer Rackham diz a Ender quando se conhecem: "E as regras do jogo são o que você puder fazer com ele e o que puder impedir que ele faça com você." Isso parece óbvio, mas não era como os fuzileiros abordavam o treinamento antes de Gray. Um jogo de guerra típico envolvia uma força de exercício, que era a unidade em treinamento, e um grupo adversário (OPFOR) que serve como auxiliar no treinamento da força de exercício. O OPFOR sempre

estava em inferioridade numérica. Não tinha permissão de fazer nada imprevisto. Em vez disso, devia recuar e morrer no local. Em outras palavras, o OPFOR devia cooperar para a própria derrota, o que significava que a força de exercício não precisava pensar sobre táticas, mas apenas se concentrar em realizar seus procedimentos corretamente. Isso levava a um foco interiorizado, que era o contrário do foco para fora, para o inimigo, que estava na base da guerra de manobra.

A conexão dos outros jogos entre *O jogo do exterminador* e a guerra de manobra é o que os fuzileiros chamaram de *Tactical Decision Games*, jogos de decisões táticas (para encurtar, TDG, porque tudo nas Forças Armadas pode ser reduzido a uma abreviação de três letras). TDGs são situações concisas (menos de quinhentas palavras) e aparentemente simples que evoluem até chegar a um dilema tático que exige uma decisão de comando imediata. Eles começam com as seguintes palavras: "Você é o comandante de...", para reforçar o fato que você, e apenas você, é responsável. (Coragem moral, além de física, é um atributo essencial ao comando.) TDGs incluem um mapa simples que mostra o terreno e a posição de suas forças. Você recebe uma missão e, com ela, alguma informação sobre a situação do inimigo, mas nunca tanto quanto seria considerado necessário. Então, em geral, algo inesperado acontece e torna suas ordens obsoletas. Aí você precisa bolar um novo plano de imediato. Um bom TDG usa também a pressão do tempo, normalmente severa — por exemplo, se não agir em dois minutos, uma patrulha inimiga que está se aproximando verá toda a formação, e você perde o elemento surpresa. Se um TDG é bem-feito, sua reação instintiva é sentir um nó no estômago e pensar: "Mas que droga eu faço agora?"

Sua solução tem que ser dada em forma de ordens reais às suas unidades, além de um esboço de seu plano. Em outras palavras: não há discussão acadêmica sobre este ou aquele curso de ação; você tem que assumir a responsabilidade e agir. As táticas usadas não são o mais importante, embora algumas sejam melhores que outras. O objetivo é aperfeiçoar a tomada de decisões táticas. Dessa forma, o importante é *por que* você fez o que fez. Os TDGs funcionam melhor quando são formados por pequenos grupos liderados por um estrategista experiente, no qual se pode discutir e se beneficiar das decisões de outras pessoas. Também desenvolvemos TDGs "duplo-cegos", uma versão mais interativa e com base em alternância em que duas equipes solucionam os mesmos problemas táticos, mas de lados opostos, com um controlador circulando entre os times para apresentar a cada equipe um novo problema com base na última decisão do outro grupo. Desde então, desenvolvemos versões

interativas on-line.

Na época, porém, ainda estávamos descobrindo os usos e mecanismos mais básicos dos TDGs. Aqui, minha carreira profissional cruza com a narrativa. Antes de ser transferido para Quântico, tive a sorte de comandar duas companhias de infantaria diferentes na Segunda Divisão dos Fuzileiros. Eu ainda era um jovem capitão quando escrevi *Warfighting*, e tinha certeza de que receberia outra companhia quando voltasse para as forças operacionais. Eu me via como comandante de uma companhia, um estrategista. Enquanto escrevia *Warfighting*, lembro-me de pensar: "Com tudo o que estou aprendendo, serei um excelente comandante de companhia quando voltar à Esquadra." Só que as coisas não funcionaram assim. Não me entendam mal; escrever *Warfighting* foi um aprendizado inacreditável. Mas logo percebi que nada daquilo me tornaria um comandante melhor. Quanto mais mergulhava na teoria, mais abstrata ela ficava, e eu, mais longe de realmente aplicá-la. De um ponto de vista muito pessoal, eu precisava de algo que tornasse a guerra de manobra mais concreta. Meu círculo de insurgentes na MCU estava lidando com um dilema parecido: como tornar a teoria da guerra de manobra mais acessível para a maioria dos fuzileiros navais? Ainda não tínhamos decifrado o código.

Havia outro grupo de insurgentes "manobristas" que costumava se reunir à noite no quartel em Washington, D.C., e eu às vezes saía de Quântico e ia até lá. Certa vez, Bill Lind, um dos principais civis no movimento mais amplo de reforma militar em Capitol Hill, convidou o general de brigada Hasso von Uslar, adido militar da Embaixada da Alemanha Ocidental, para dar uma palestra. Em determinado momento, estávamos debatendo alguma questão tática (não lembro mais qual era). Para encerrar a discussão, Von Uslar pegou um mapa, indicou duas posições e disse: "Como vocês fariam isso nesse trecho de terreno?" Isso, para mim, foi uma revelação. Ele tornou imediatamente concreto aquele debate abstrato. Era, no máximo, um proto-TDG, ainda sem formato e mecânicas estabelecidos, mas percebi na hora que tínhamos encontrado o que estávamos procurando. Fui de carro para casa naquela noite e fiquei até tarde esboçando o que seria o primeiro TDG, "O inimigo além da ponte". Ele está reproduzido no capítulo *TDG 90-1, "O inimigo além da ponte"*.

Minha facção de insurgentes na MCU discutiu como devíamos chamar essa invenção. Entre militares, normalmente as atividades de treinamento do gênero são chamadas de "exercícios". Há exercícios de campo (FEXs), exercícios de mapa (MAPEXes) e exercícios de postos de comando (CPXes). Mas nós

decidimos que queríamos algo diferente. Queríamos vender as ideias como divertidas, o que estimularia os fuzileiros navais a fazê-las, a *brincar* com elas. Então, muito conscientemente, decidimos por "*jogos* de decisão tática". (Naquela época, todos já havíamos lido *O jogo do exterminador* — não lembro se o livro e seu título entraram na discussão, mas não tenho dúvida de que nos influenciaram, pelo menos de forma subconsciente.)

Formamos o grupo de TDGs na MCU. Com a permissão do general Von Riper, saíamos mais cedo do trabalho toda sexta-feira à tarde e nos encontrávamos na sala de reuniões para jogar TDGs por algumas horas. Às vezes, ele também participava. Todos eram convidados. Recebíamos, em sua maioria, oficiais, mas também fuzileiros alistados e até mesmo alguns civis. A cada semana, duas ou três pessoas eram responsáveis por levar novos TDGs para o grupo jogar e também por conduzir a discussão sobre seus próprios cenários. Experimentamos formatos diversos para apresentar um cenário e técnicas diferentes para conduzir a discussão. Então, começamos a exportar os TDGs para as várias escolas, ensinando os instrutores a criá-los e a conduzir as discussões. A escola de treinamento tirou as carteiras de uma de suas maiores salas de aula e as substituiu por mesas de areia, para que novos tenentes pudessem praticar os TDGs em terreno tridimensional. Fiz dos TDGs a base de meu curso "Introdução à guerra de manobra".

Enviei "Inimigo além da ponte" para o *Marine Corps Gazette*, sem imaginar o que os editores poderiam fazer com um artigo que não era exatamente um artigo. Eles o publicaram na edição de abril de 1990 e pediram para os leitores enviarem soluções. Recebemos mais de cem. Uma veio rabiscada no verso de uma embalagem de ração de campanha e pode ter sido feita apressadamente no campo. Os TDGs haviam acertado em cheio. Eles se tornaram uma seção fixa do *Gazette*, que publicava um jogo novo por mês, e algumas soluções dois meses depois. O editor-chefe do *Gazette*, coronel John Greenwood, se tornou membro habitual do grupo do TDG. Até hoje, os TDGs são parte da cultura dos fuzileiros navais e uma das lembranças mais indeléveis da Revolução da Guerra de Manobra.

—

A leitura também era parte essencial da Revolução da Guerra de Manobra. Esperava-se que todos os fuzileiros lessem com regularidade, como parte de seu desenvolvimento profissional. Uma de minhas últimas tarefas antes de ser

transferido
de Quântico em meados de 1990 foi ajudar a criar uma lista de livros recomendados para comandantes, que indicava títulos por posto e categoria (estratégia, tática, logística, liderança etc.). Editei o que ficou conhecido como *Book on Books* (*Livro sobre livros*), um catálogo de todos os títulos, com sinopses. Uma das primeiras coisas que fiz foi garantir que *O jogo do exterminador* estivesse na lista. Este é o verbete que escrevi para o primeiro *Book on Books:*

Card, Orson Scott. *O jogo do exterminador*

Cabo/Sargento; Táticas
Esta é a história do desenvolvimento de um gênio militar sob um disfarce de ficção científica inteligente, ousada, empolgante e prazerosa. Ainda que você não goste do gênero, vai amar este livro — e ao mesmo tempo vai aprender muito. Alienígenas "abelhudos" já atacaram a Terra sem sucesso duas vezes e estão voltando para tentar de novo. Em inferioridade numérica e mal-equipados, os líderes da Terra sabem que a única esperança de sobrevivência está em encontrar um gênio militar que possa derrotar seus inimigos interplanetários. Eles escolhem o jovem Ender Wiggin, e seu treinamento intensivo é realizado por meio de jogos de guerra espaciais. Ender acha que é um aluno entre muitos, mas os administradores da Escola de Combate têm em mente um currículo especial para o jovem soldado, que será submetido aos testes mais difíceis de todos. As táticas que ele desenvolve em seu treinamento se baseiam na fluidez, na adaptabilidade, na rapidez, no logro, na ambiguidade e em um grande apreço pelos inimigos. Isso parece muito com guerra de manobra? Pois é isso mesmo.

Gosto de acreditar que fui pessoalmente responsável pela venda de milhares de exemplares de *O jogo do exterminador*. É difícil encontrar um fuzileiro de minha geração que não conheça bem o romance e, até hoje, se você descrever alguém como "um Ender", será difícil encontrar um fuzileiro que não saiba exatamente o que você quer dizer. O termo passou a fazer parte do jargão profissional.

A Marine Corps University produziu três guias de discussão para serem

usados por líderes em debates de grupo sobre *O jogo do exterminador* como parte de programas de educação militar profissional em suas unidades. Um está disponível no seguinte endereço:

- http://web.archive.org/web/20120131045936/http://www.mcu.usmc.m

Vou citar o terceiro desses livros para dar uma ideia dos tópicos profissionais que os fuzileiros exploram ao ler *O jogo do exterminador*:

> "*Liderança*: Quantos tipos diferentes de líder você consegue encontrar no livro? Quais vantagens e desvantagens eles têm? O que os líderes mais eficazes da história têm que parece destacá-los? Isso reflete sua experiência? Como definimos liderança e avaliamos alguns líderes do livro como o coronel Graff, Mazer Rackham, Bonzo Madrid, Rosiz Nariz, Petra, Bean, Peter e Valentine?
>
> *Treinamento e formação de equipes*: Quais as diferenças entre o treinamento e a educação da Escola de Combate e do nosso Exército? Por que isso acontece? Quais elementos do treinamento e da educação militares deveriam existir na Escola de Combate? Quais elementos da Escola de Combate deveriam estar no treinamento militar? Como são resolvidos os conflitos entre líderes e seguidores, entre os próprios líderes e entre os próprios seguidores? O que parece ser o elemento que mantém equipes coesas e as torna eficientes dentro e fora da Sala de Combate? O que desfaz uma equipe?
>
> *Guerra de manobra/táticas*: O que há no método de Ender que contribui para seu sucesso estratégico dentro e fora da Sala de Combate? Por que outros Exércitos e líderes fracassam quando ele é vitorioso? Card tem muito a dizer sobre o papel do "treinamento extra", a confiança entre líderes e membros da equipe, inovação e imprevisibilidades e abordagens que não se reduzem a fórmulas."

Como destaca esse guia para discussão:

"*O jogo do exterminador* não é apenas sobre a dificuldade e a exaltação que a competição proporciona no treinamento para o combate. Há lições sobre metodologia de treinamento, liderança e também ética. O alcance e a variedade são tão amplos que fazem o livro de Card ser lido e relido há muitos anos. *O jogo do exterminador* é um título fundamental na lista de leitura dos fuzileiros desde que ela foi criada."

—

Naquela noite em Quântico, no início de 1990, quando Scott Card nos visitou, minha turma de "Introdução à guerra de manobra" destrinchou Ender Wiggin como comandante e o analisou profundamente. Eu argumentei que a essência do que fazia dele um grande comandante era o fato de que Ender, um "Terceiro", combinava as principais características de seus dois irmãos mais velhos. Obviamente, todos os três irmãos Wiggin eram muito inteligentes, o que sempre ajuda. O mais importante era que Ender combinava a crueldade impiedosa de Peter com a empatia extrema de Valentine. Separadas, essas características eram negativas, por isso Peter e Valentine não foram considerados adequados para atuar como futuros comandantes. Mas a combinação de ambas em Ender foi crítica para seu potencial de grandeza.

Sempre muito autoconsciente (outra característica importante em um comandante), Ender acaba por reconhecer essa característica em si mesmo. Após se formar na Escola de Combate, ele tem uma conversa com Valentine e diz:

"No momento em que compreendo de verdade meu inimigo, em que o compreendo bem o bastante para derrotá-lo, é nesse exato instante que também o amo. Acho que é impossível compreender mesmo alguém, o que ele quer, no que ele acredita, sem amá-lo do mesmo jeito que ele se ama. E aí, nesse exato momento, quando eu os *amo*…

— Você os derrota.

Por um instante, ela não teve medo da compreensão dele.

— Não, você não entende. Eu os *destruo*. Torno impossível que me machuquem de novo. Eu os esmago mais e mais até deixarem de *existir*."

(No que talvez seja a frase mais famosa de *A arte da guerra*, Sun Tzu diz: "Conheça o inimigo e conheça a si mesmo; em cem batalhas, você jamais estará em perigo.")

Esse diálogo curto entre Ender e Valentine, defendi, era a revelação central e a passagem mais importante de todo o livro, na qual você tem a essência do que faz de Ender Wiggin um comandante brilhante. (E, é claro, isso apresenta o ponto de partida de *Orador*.)

Até o nome de Ender é revelador desse traço de sua personalidade. Sabemos que Ender Wiggin é chamado de "Ender" desde muito pequeno porque Valentine pronunciava seu nome, Andrew, de forma errada. Esse é um belo recurso literário, mas sempre achei que era um pouco transparente. "Ender" não é apenas um nome. É uma descrição muito exata de Wiggin como líder. Ele é realmente um "ender" (aquele que termina, que extermina): explorando esse dom para obter uma empatia impiedosa, ele vai direto ao âmago de cada situação para terminá-la rapidamente. Resumindo: o nome "Ender" é ao mesmo tempo *quem* ele é e o *que* é.

Depois que Ender derrota os fórmicos na batalha final, Mazer Rackham diz: "Tomou a decisão mais difícil, garoto. Tudo ou nada. *Acabar com eles ou acabar com a gente*." [O destaque é meu.]

Como disse Sun Tzu: "O essencial na guerra é a vitória, não operações prolongadas."

Essa ideia de *término*, que Card capta tão bem como traço de personalidade, é uma questão da teoria militar que está sempre na mente de todo comandante ou teórico da área. Para ser específico: qual a melhor maneira de dividir um inimigo? Sun Tzu disse: "É preciso perguntar: 'Como vou lidar com uma hoste inimiga prestes a me atacar?' Respondo: 'Tome algo que ela valorize, e ela vai se submeter a seus desejos.'" Clausewitz chamava isso de *centro de gravidade*:

> "É preciso ter sempre em mente as características dominantes dos dois oponentes. A partir dessas características, desenvolve-se um centro de gravidade, o centro de todo o poder e movimento, do qual tudo depende. Esse é o ponto contra o qual todas as nossas energias devem ser dirigidas."

Enquanto Clausewitz explora a fonte da força de um combatente, *Warfighting* prefere uma abordagem na direção das fraquezas de um combatente, usando o

termo *vulnerabilidade crítica*:

> "Então procuramos atacar o inimigo onde, quando e como ele estiver mais vulnerável... De todas as vulnerabilidades que podemos escolher para explorar, algumas são mais críticas para o inimigo que outras. Por isso, a maneira mais eficaz de derrotar nosso inimigo é destruir o que lhe é mais importante. Devemos concentrar nossos esforços em algo que, se eliminado, vai provocar o dano mais decisivo em sua capacidade de resistir a nós."

Acho que essa conclusão é a mais próxima do pensamento de Ender. Esse pensamento sempre parece ser o mais importante em sua mente quando luta. É verdade que ele tem uma explicação racional para agir dessa maneira, mas creio que isso é mera racionalização. Acho que explorar a vulnerabilidade crítica é parte intrínseca de sua personalidade. Ele faz isso várias vezes. É literalmente quem ele é.

Scott insistiu que não tinha nenhuma dessas ideias em mente quando escreveu *O jogo do exterminador*. Certo.

—

Enfim, comecei esse texto dizendo que conhecia Ender Wiggin muito bem.

Após aquele longo dia em Quântico, quando os professores da Marine Corps University trataram Scott Card como um astro do rock, e minha turma de "Introdução à guerra de manobra" teve o privilégio de dissecar *O jogo do exterminador* com seu autor, Scott autografou meu exemplar, um exemplar em brochura todo amarfanhado. Ele escreveu: "Para John Schmitt — um homem que entendeu Ender melhor que eu. Scott."

Foi muito simpático da parte dele dizer isso, embora não seja verdade. Ainda assim, considero esse um dos maiores elogios de minha carreira profissional.

John F. Schmitt *foi admitido como segundo-tenente dos fuzileiros navais americanos após se formar na North-Western University em junho de 1981. Ele passou quatro anos como comandante de infantaria na Segunda Divisão*

de Fuzileiros em Camp Lejeune, Carolina do Norte. No ano de 1986, foi transferido para o Centro de Doutrina em Quântico, Virgínia, onde escreveu os manuais de combate fundamentais dos fuzileiros navais: Ground Combat Operations, Warfighting *e* Campaigning. *Deixou o serviço em 1993 e hoje trabalha como consultor militar freelancer e escritor. Ele vive em Champaign, Illinois, com a mulher e três filhos.*

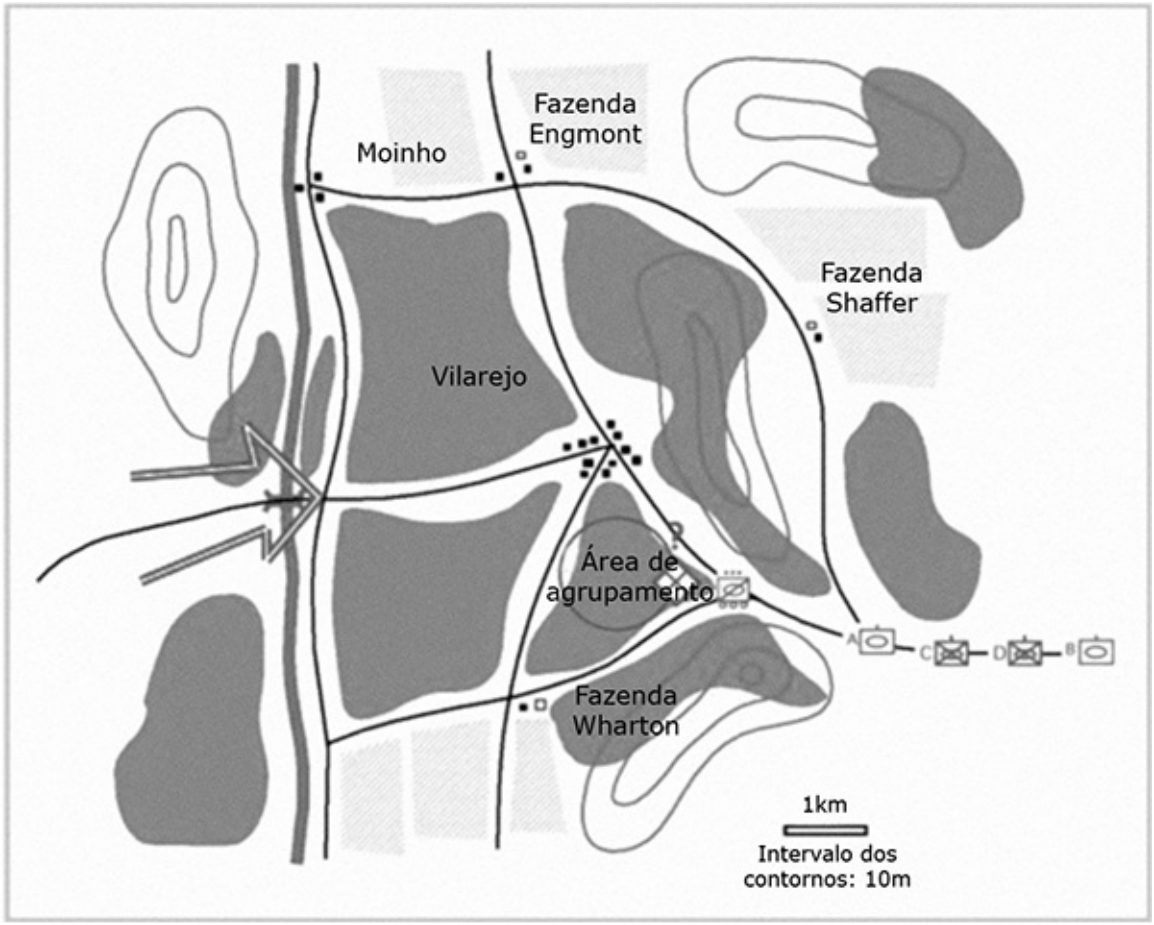
TDG 90-1

"O INIMIGO ALÉM DA PONTE"

A seguir, temos um exemplo de um TDG como os que são usados na Marine Corps University como ferramenta para desenvolver a capacidade de avaliação e tomada de decisões por militares. A ideia básica por trás desses jogos enganosamente simples é criar algum tipo de dilema hipotético em um campo de batalha e exigir que os jogadores criem uma solução em um período de tempo limitado. Os jogos funcionam melhor em grupos de até aproximadamente 12 pessoas, e neles os fuzileiros navais podem discutir os méritos de vários planos. Os jogos são criados para ensinar os estudantes a pensar, em vez de ensinar no que pensar, porque cada situação é única, e por isso é inútil tentar antecipar a resposta certa para todas as situações possíveis. Aqui não há respostas certas ou erradas. Se uma solução refletir os princípios da guerra de manobra, essa é a resposta "certa".

A SITUAÇÃO

Você é o oficial no comando do Terceiro Batalhão da Sexta Brigada de Fuzileiros Navais. Seu batalhão consiste de um pelotão de reconhecimento, duas companhias de tanques (A e C), e duas companhias de infantaria motorizada (B e D). Forças amigas controlam a ponte e a margem oriental. (Relatórios da inteligência dizem que é impossível cruzar o rio.) Elementos aliados de reconhecimento estão operando a oeste do rio. Amanhã de manhã, a divisão dará início a uma grande ofensiva a oeste para cruzar o rio, com o maior esforço da divisão sendo na zona da Sexta Brigada de Fuzileiros. Seu batalhão vai ser a linha de frente do ataque do regimento.



Originalmente publicado pela Marine Corps Gazette, em abril de 1990.
O cenário foi ligeiramente simplificado.

Você deve ocupar a área de agrupamento ao sul do vilarejo e se preparar para um ataque matutino e cruzar o rio às quatro da madrugada. Você está se dirigindo para noroeste rumo à área de agrupamento como mostrado. Às 20h, seu grupo de batedores, que está à frente fazendo o reconhecimento da rota, relata que a infantaria inimiga está se reunindo em sua área de agrupamento, recebendo reforços a todo momento. O tamanho da força inimiga é desconhecido, mas estima-se ser de ao menos uma companhia. Além disso, o comandante do pelotão de reconhecimento relata ter encontrado uma equipe de batedores aliada que estava operando a oeste do rio, mas foi levada para o leste e cruzou o rio sob ataque. Os líderes dos grupos de reconhecimento relatam não haver sinal de forças amigas defendendo a margem ou a ponte do rio, e que a infantaria inimiga está atravessando a ponte com alguns veículos leves

e tanques há pelo menos meia hora. Essa é toda a informação que o comandante dos seus batedores tem para lhe transmitir.

Como comandante do batalhão, o que você vai fazer?

REGRAS

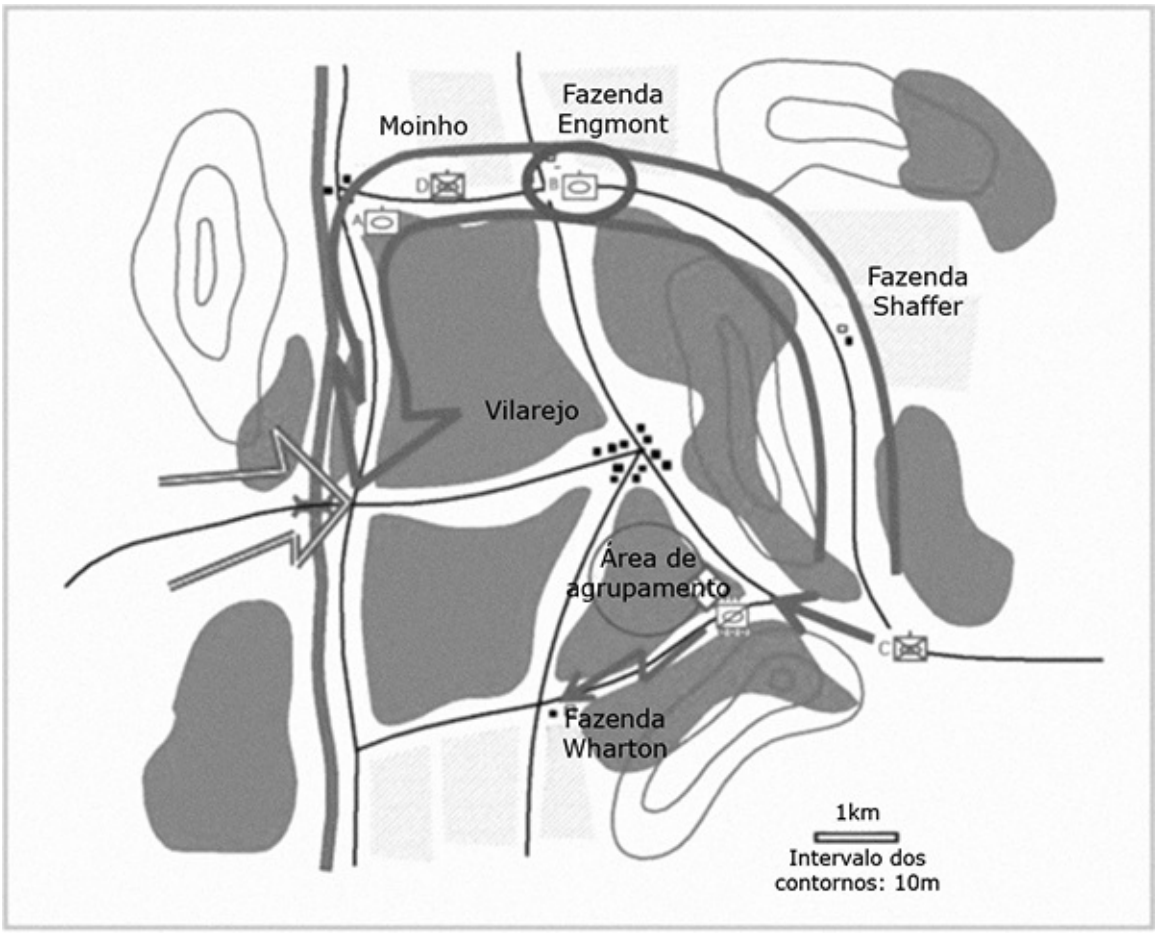
Você tem um limite de tempo de cinco minutos para dar sua solução em forma de ordens fragmentárias a seus subordinados — incluindo nelas a intenção por trás do plano — e mostrar isso visualmente com um esboço sobre o mapa.

UMA SOLUÇÃO PARA "O INIMIGO ALÉM DA PONTE"

Essa foi minha solução original para "O inimigo além da ponte", publicada no *Marine Corps Gazette* com outras três soluções em junho de 1990.

ORDEM DO COMANDANTE DO BATALHÃO

O batalhão ataca *imediatamente* para tomar a ponte, interromper o movimento das tropas inimigas para o leste e assegurar uma cabeça de ponte para o ataque da divisão às quatro da madrugada de amanhã. Pelotão de reconhecimento: vá para o oeste, na direção da Fazenda Wharton, para verificar a área de confronto e determinar as posições do inimigo ao longo desse eixo. Charlie vai atacar de sua retaguarda, por isso é fundamental liberar os arredores da área de agrupamento. Companhia Alfa, seguida pela Delta: atacar a ponte o mais rapidamente possível, cruzando a Fazenda Engmont para interromper o movimento inimigo para leste e assegurar a cabeça de ponte. Vocês são a força principal. Charlie: vá para o oeste para determinar o tamanho da força inimiga e detê-la na área de agrupamento. A partir daí, aja com base em sua avaliação, mas não se envolva em combate decisivo. O mais importante é impedir a movimentação da força inimiga. Bravo: vocês são a reserva. Assumam posição perto da Fazenda Engmont e estejam prontos para reforçar Alfa e Delta ou avançar para o sul na direção do vilarejo para atacar e destruir o inimigo.


Moinho
Fazenda
Engmont
Fazenda
Shaffer
Vilarejo
Área de
agrupamento
Fazenda
Wharton
1km
Intervalo dos
contornos: 10m

EXPLICAÇÃO

Ocupar a área de agrupamento predeterminada não é mais relevante, já que a situação mudou. Apesar de o inimigo nessa área ser o problema imediato, o local mais crítico é a ponte. Para evitar que uma situação potencialmente ruim piore e também para evitar atraso na ofensiva da divisão, é preciso controlar a ponte. A situação na área de agrupamento é obscura demais para forçar um combate decisivo, e não é importante fazer isso nesse momento, apesar de eu querer desenvolver a situação lá. Meu pelotão de reconhecimento é um problema: estão presos entre o inimigo e a companhia Charlie na iminência de um combate. Tenho que tirá-los de lá sem expô-los ao fogo cruzado de Charlie. Ao movê-los para oeste, eu tiro o pelotão do caminho e os uso para sua missão principal de obter informações sobre a situação. Em pouco tempo, terei informações de Alfa e Delta sobre a situação no flanco norte; não tenho como obter informações sobre o flanco sul. A posição de minha reserva, a companhia Bravo, na Fazenda Engmont protege minha rota até a ponte e me permite tanto enviar reforços rapidamente na direção da ponte quanto efetuar um ataque rápido na direção do vilarejo, apesar de eu saber que ela está mal posicionada se eu necessitar dela no sul.

P. Há outro lado do livro que eu gostaria de conhecer. Qual a história por trás dos pilotos e oficiais da força invasora em *O jogo do exterminador*? Como leitor que conhece Ender, Bean, Dink, Petra e os outros, seria muito interessante ver as batalhas sob

o ponto de vista das forças invasoras. Será que a fé dos outros pilotos ficou abalada quando o grupo de Petra ficou temporariamente paralisado por causa do colapso dela? O que passava pela cabeça dos pilotos quando estavam cara a cara com o inimigo, em menor número, em seu último confronto? Todos eles mais ou menos mergulharam na direção do planeta natal dos fórmicos sem se importar com a própria segurança.

R. Lembre-se de que os pilotos na batalha final possuíam informação que os pilotos que haviam lutado as primeiras batalhas não tinham: eles haviam visto Ender vencer uma batalha atrás da outra. Àquela altura, eles tinham confiança absoluta em sua habilidade.

Ao mesmo tempo, também sabiam que as vitórias dos outros pilotos em todas as batalhas anteriores não significariam nada se aquela última esquadra fosse derrotada no planeta natal dos fórmicos.

Eles podiam ver o número enorme de naves dos fórmicos; podiam imaginar uma esquadra como aquela cercando a Terra. Apesar de todos os que conheciam em casa já estarem velhos ou mortos, ainda eram leais ao mundo e à raça humana, que tinham deixado tão pouco tempo atrás, e eram também a única proteção deles.

Há muitos exemplos de soldados corajosos que fazem ataques como esse, com pouca chance de sobrevivência individual, para colaborar na vitória final na batalha; inúmeros exemplos de grupos pequenos lutando até o último homem para ganhar tempo para um grupo maior escapar, reagrupar ou preparar um contra-ataque.

Ao mesmo tempo, temos muitos exemplos de soldados em geral corajosos se amotinando abertamente para não obedecer a ordens que poderiam levar a um massacre sem sentido. O motim de 1917 do Exército francês na Primeira Guerra Mundial ocorreu porque os soldados de infantaria estavam cansados de ser mandados para enfrentar metralhadoras, adotando as mesmas táticas falidas várias vezes, sempre com o mesmo resultado vazio.

Mas, ao pensar nesse motim, é bom se lembrar de que ele ocorreu em 1917, após quase três anos do mesmo massacre sem sentido a cada ataque às linhas alemãs. Os soldados franceses de infantaria não se amotinaram até verem mais de um milhão de seus camaradas morrerem, serem mutilados ou atacados por gases tóxicos. Quantas vezes eles obedeceram àquelas ordens perversas, absurdas e desnecessárias com grande coragem antes de finalmente dizerem: *Chega, parem de desperdiçar nossas vidas*?

Então foi uma combinação de fatores: o conhecimento de que eram a última linha de defesa e a última esperança da raça humana, e a confiança de que, se alguém poderia fazer seu sacrifício resultar em algo positivo, esse alguém era Ender Wiggin — que os motivou a ultrapassar os limites diante de um ataque inimigo muito superior.

Eles também conheciam as armas que tinham em mãos. Sabiam que, se chegassem perto o bastante da grande esquadra, o Dispositivo D.M. criaria um campo destrutivo que se alimentaria da massa de todas as naves que destruísse, e pularia de nave em nave, talvez ao redor de todo o planeta. Eles não se deram conta de que Ender esperava destruir o próprio planeta, e criar um campo que destruísse tudo, para que não houvesse chance de os fórmicos ressurgirem das cinzas. Mas eles entendiam que tinham a capacidade de fazer um ataque devastador eficiente, e por isso

sabiam que Wiggin não os estava mandando atacar as "metralhadoras" inimigas só para demonstrar coragem ou honra; aquilo não era uma carga da brigada ligeira. Eles sabiam que, se levassem o Dispositivo D.M. para o meio do campo inimigo, poderiam alcançar a vitória.

Também não havia anonimato. Ninguém podia escapar sem ser percebido, mesmo se estivesse inclinado a fazê-lo. Portanto, qualquer falta de coragem traria grande vergonha aos olhos dos amigos que *estavam* obedecendo às ordens.

Sob tais circunstâncias, pessoas assim oferecem e sacrificam suas vidas, e fizeram isso muitas vezes no passado. Eu sei que, em casos assim — e tenho muita história para comprovar o que digo —, conheço a natureza humana bem o bastante para ter total certeza de que soldados bem liderados agiriam como esses soldados agiram, sem que um único homem hesitasse ou se recusasse a atacar.

— *OSC*

P. Há quem diga que *O jogo do exterminador* estimula o pensamento crítico entre os militares; outros defendem que glorifica a guerra. O que você diria a eles?

A. O primeiro grupo está absolutamente certo; o segundo, absurdamente equivocado.

Em tempos de paz, organizações militares promovem burocratas a cargos de alto comando. Normalmente, são necessárias vitórias e derrotas para identificar a banda podre e se livrar dela. Pense na busca de Lincoln por um comandante

competente para o Exército do Potomac na Guerra Civil Americana. Todos achavam que ele tinha em McClellan esse comandante, mas, na verdade, McClellan era um general perfeito para tempos de paz: muito treinamento e manobras, mas sem ímpeto para entrar em combate. Levou um bom tempo para perceberem que McClellan não era um comandante de guerra e que devia ser substituído por alguém que fosse.

Organizações militares se prendem a uma série de regras e atitudes das quais não conseguem se livrar. O "culto da ofensiva" na Segunda Guerra Mundial matou milhões de soldados que receberam a ordem de atacar metralhadoras; foi só quando os tanques de Churchill e os militares americanos recém-chegados mudaram a situação que a vitória tornou-se possível. Mas, de qualquer modo, a maioria dos generais de ambos os lados falhou completamente em aprender as lições óbvias que estavam sendo ensinadas a duras penas no campo de batalha.

Em *O jogo do exterminador*, Graff e os outros que era comprometidos com a Escola de Combate entendiam que comandantes doutrinadores, os de tempos de paz, não podiam ser afastados durante a luta; tinham que sair antes. Isso faz parte do aprendizado de Mazer e Graff em "Mazer na Prisão". A vitória é impossível se o comandante for escolhido de acordo com o padrão normal; criatividade, ousadia e liderança devem ser obrigatórios desde o início, porque não haverá tempo nem espaço para descobrir os verdadeiros comandantes após algumas derrotas. Não podem *existir* derrotas.

Essa é grande parte da razão da boa receptividade de *O jogo do exterminador* entre os militares. Ninguém entende melhor que soldados e oficiais como é difícil ter o comandante certo no lugar certo para alcançar a vitória. Só um militar capaz de autocrítica, que aprende com os erros e substitui comandantes em postos equivocados tem alguma chance de alcançar seus objetivos, especialmente quando se vê diante de um oponente que *reconhece* os erros, aprende com eles e tira líderes incompetentes de postos em que vidas e o resultado de batalhas dependam de suas decisões.

O que invariavelmente querem dizer os que me criticam por "glorificar a guerra" é que mostro soldados excelentes como pessoas boas e dignas de respeito. Quem reclama da "glorificação da guerra" quase sempre se diz antiguerra, mas na verdade apenas desconhecem a história. Quando um inimigo agressivo está determinado a entrar em guerra contra você, suas únicas opções são a resistência militar ou aceitar os agressores como seus senhores.

Após a queda da França na Segunda Guerra Mundial — uma derrota que não era inevitável se os franceses tivessem sido bem liderados, pois os alemães podiam ter sido derrotados em vários pontos depois do sucesso nas Ardenas —, ainda havia muita gente na elite governante britânica que, devido à repulsa pela guerra, estava disposta a ficar em paz com Hitler. Só Churchill, que entendia a bravura indomável do povo, impediu a rendição britânica. *Qualquer* outro provável candidato a primeiro-ministro naquela época com certeza teria optado pela paz.

Qual teria sido o resultado? Muito possivelmente, uma Europa até hoje dominada pelo nazismo ou o stalinismo, ou seus sucessores. *Há coisas piores que a guerra*. Reconhecer isso não é "glorificar a guerra"; é reconhecer que a melhor maneira de evitar um conflito armado é parecer tão forte e decidido que ninguém considere a possibilidade de atacá-lo.

Um britânico decidido no governo em 1935, fosse o "belicoso" Churchill ou um dos outros poucos que concordavam com ele, com certeza teria evitado a Segunda Guerra Mundial e tirado Hitler do poder a um custo bem mais baixo. Foram as pessoas que odeiam as guerras e se recusaram a se armar para elas que permitiram o fortalecimento de Hitler e sua conquista da Europa Ocidental.

É trágico, mas verdadeiro, que a guerra nunca pode ser evitada pela decisão unilateral de não se armar ou lutar. O único resultado de tal decisão é o outro lado vencer.

Entretanto, também é verdade que existe uma glorificação da guerra — o caso das atitudes de muitas nações antes da Primeira Guerra Mundial. Mas, nesse caso, todos estavam iludidos sobre o

que a guerra realmente é; tinham em mente a vitória alemã rápida na Guerra Franco-Prussiana ou as guerras coloniais limpas que a Grã-Bretanha tinha o hábito de vencer a custo muito baixo (apesar de que a Guerra dos Bôeres *deveria* ter sido um sinal de alarme, pois não foi limpa, rápida ou barata).

Mesmo naquela época, o necessário não era uma atitude antimilitar, e sim a compreensão fria do brutal e terrível custo da guerra e um olhar afiado para perceber quais deveriam ser os objetivos. A verdade é que nenhuma das nações que iniciaram a Primeira Guerra Mundial tinha qualquer coisa importante a ganhar com a vitória, e todas tinham muito a perder com a derrota.

O jogo do exterminador não glorifica a guerra como acontecia na imaginação das pessoas que tomaram essa decisão em 1914. Ao contrário, se há uma coisa que *O jogo do exterminador* mostra com clareza brutal é o custo para os que lutam, para que, mesmo no caso da necessidade de uma guerra, ninguém entre nela despreocupadamente.

Mas, quando o conflito armado não pode ser evitado, quando o custo de não lutar se torna alto demais, espera-se que os militares tenham sido tratados com respeito e que tenham recebido recursos e treinamento para permitir que cumpram seu objetivo e entrem na guerra com uma possibilidade razoável de vitória. Isso é *respeitar e apoiar os militares*, não glorificar a guerra. Infelizmente, muitas pessoas confundem as duas ideias.

— *OSC*

P. Houve alguma razão em particular para empregar as cores cinza, laranja e cinza para o Exército Dragão?

R. Não.

— *OSC*

O PREÇO DE NOSSA HERANÇA

NEAL SHUSTERMAN

Tive a sorte de me encontrar com Orson Scott Card recentemente em uma conferência. Durante o almoço, discutimos a natureza dos ensaios que estavam chegando para esta coletânea. Ele achou interessante, e muitas vezes ficou lisonjeado, que as pessoas fossem levadas a se lembrar de como, quando e onde haviam lido *O jogo do exterminador* pela primeira vez, como se estivéssemos tratando da perda memorável de suas virgindades. Eu, é claro, não faço essas coisas. Vocês nunca vão me ouvir falar sobre a minha primeira vez.[10]

Mas minha curiosidade foi atiçada pela conversa, pois apontava para o interessante fato de que as pessoas *realmente* se lembram de detalhes relativos à primeira vez em que leram *O jogo do exterminador*, da mesma maneira que se lembram de acontecimentos profundos que mudam nossa vida. Por exemplo: muitos de nós lembramos exatamente o que estávamos fazendo no momento em que soubemos que aviões haviam se chocado com as Torres Gêmeas, ou — para aqueles que são pais — onde estávamos no dia em que ficamos sabendo que íamos ter filhos. Com o tempo, nossa vida se torna uma sucessão de eventos que deixaram marcas indeléveis. Eles se tornam marcantes em nossas lembranças — e ler *O jogo do exterminador* muito frequentemente é um desses eventos que marcaram nossa vida.

Já li muitos livros memoráveis, mas poucos têm tamanha força de atração, o que faz com que a memória absorva outros eventos em torno deles como um buraco negro. Perguntei a alguns amigos e descobri que todos eles tinham tido

"A experiência completa com Ender". Eles, então, me deram detalhes surpreendentemente específicos sobre a primeira vez em que suas mentes foram subvertidas a pensar sobre fórmicos, Escola de Combate e tudo o que se relacionava a isso.[11]

Um detalhe em comum foi que todo mundo — *todo mundo* — disse ter ficado lendo até às quatro da manhã. Estabeleci que quatro horas da manhã é a hora de ouro da grande literatura, porque, falando sério, qualquer um aguenta ficar acordado até às três da manhã lendo — e o que dizer de um livro que o faz ficar acordado até às cinco? Bem, que ele é simplesmente irritante. Mas ler até a quarta hora — este é o sinal da verdadeira literatura. Então, independentemente dos fatos, se sua *memória* lhe diz que você ficou acordado até às quatro da manhã lendo é porque deve ter sido um livro que mudou sua vida.

A questão é: o que faz de *O jogo do exterminador* um livro da quarta hora? O que há nele que nos atrai tanto? Com certeza, é a força dos personagens e da história, mas acho que vai além disso e atinge um ponto mais profundo e primitivo. Na jornada de Ender, Orson Scott Card abordou um dos enigmas humanos mais viscerais: a ambivalência da sobrevivência.

—

Se você não puder derrotar os abelhudos, então eles merecem vencer, por serem mais fortes e melhores que a gente.
— VALENTINE WIGGIN

—

A evolução é cruel. A vida está constantemente em conflito brutal. As espécies evoluem apenas através da morte precoce dos fracos e não adaptáveis. O *Homo sapiens*, porém, como o ápice das espécies, tem o luxo da compaixão e da empatia. Nós, humanos, nos preocupamos profundamente com os menos afortunados. Somos almas caridosas, ajudamos os necessitados e enfermos. Buscamos a cura de doenças congênitas, recusamo-nos a permitir vitórias perversas da natureza, como, por exemplo, acabar com certos genes matando os que sofrem com ele. Em vez disso, encontramos coragem e significado na luta desses doentes, muito mais que na luta do caçador para conseguir sua presa. Para o homem moderno, a sobrevivência não significa comer ou ser comido, matar ou ser morto. Significa receber um contracheque todo mês, ter um fundo de aposentadoria e estar em dia com as prestações de sua casa.

Mas o que acontece quando temos problemas mais graves do que prestações atrasadas? Em que poderíamos nos transformar se a sobrevivência voltasse a significar novamente apenas sobreviver? Todos nós gostamos de acreditar que somos seres iluminados e que, como tais, sempre encontraremos o caminho moralmente correto. A sabedoria nos diz que o caminho é mais importante que o destino. Entretanto, quando a sobrevivência está mesmo em risco, de repente o destino é tudo, independente do caminho que pegamos para chegar lá.

—

Não, você não entende. Eu os destruo. *Torno impossível que me machuquem de novo. Eu os esmago mais e mais até deixarem de* existir.

— ENDER WIGGIN

—

Diga-me: você mataria seu vizinho a sangue-frio? Sua resposta é "não"? Mas e se fosse para salvar sua vida? Ainda diria "não"? Mas e se fosse para salvar a vida de seus filhos?

Um pai sabe que essa não é a pergunta certa.

A pergunta certa é: *Quantas pessoas você mataria para proteger a vida de seus filhos?* E todo pai também sabe a resposta: "Quantas for necessário."

Então... se a sobrevivência de sua família, sua raça, sua espécie dependesse inteiramente do extermínio completo de outra espécie, você dispararia o Dispositivo Doutor?

A ameaça dos fórmicos era muito, muito clara. Eles haviam atacado duas vezes. O primeiro ataque foi uma missão exploratória; o segundo, uma tentativa de colonização. Nas duas ocasiões, ficou claro que eles queriam destruir os humanos, e não havia razão para pensar que eles iriam desistir. Então, como a humanidade iria salvar seus filhos? Quantos fórmicos nós mataríamos? Tantos quantos fossem necessários. Mesmo que isso significasse até o último deles.

—

Matar é a primeira coisa que aprendemos. E ainda bem que foi assim, ou íamos estar mortos e os tigres seriam os senhores da Terra.

— VALENTINE WIGGIN

—

O verdadeiro poder de *O jogo do exterminador* é que ele não trata apenas da missão de Ender — é sobre cada um de nós ter que encarar o imperativo básico de matar ou morrer que Valentine explica com tanta clareza. Em seu nível mais básico, *O jogo do exterminador* é sobre as decisões que tomamos enquanto seres humanos quando enfrentamos circunstâncias extremamente desesperadoras, e por que nós as tomamos. Também expõe abertamente a verdade nada bonita de que a sobrevivência da espécie às vezes também passa por cima da compaixão e da empatia. Ender se torna para nós a representação dessa pergunta impensável: *E, se para a humanidade sobreviver, nós, como espécie, tivéssemos que abrir mão exatamente das coisas que nos tornam humanos?*

Entretanto, para personificar essa pergunta, ele também deve personificar a resposta — o que ele faz ao ser mais que um vencedor é também ser quem mais mudava as regras do jogo. Quando não podia vencer seguindo as regras, descobria como contorná-las sem realmente quebrá-las. Parte do que o torna tão interessante é que ele encontra furos onde ninguém mais é inteligente o suficiente para encontrar — e o maior desses desvios é cometer o impensável ato do genocídio sem jamais perder sua humanidade. Ender nos dá uma resposta nobre para a pergunta: não, não temos que desistir de nossa humanidade para sobreviver. Se Ender preserva sua humanidade, talvez também possamos fazer o mesmo.

Quando li *O jogo do exterminador* pela primeira vez muitos anos atrás,[12] havia uma única frase elogiosa tirada de uma resenha na quarta capa que ficou na minha cabeça. Ela dizia que *O jogo do exterminador* era "uma dura crítica à mente militar". Aquilo me incomodou. De início, não soube bem por quê. Eu me perguntei se essa havia sido a intenção do autor — porque a frase parecia equivocada ali. Incompleta. Por fim percebi que o livro era ambivalente como o próprio Ender. *O jogo do exterminador* é, ao mesmo tempo, uma crítica *e* uma defesa do pensamento militar. Ele propõe uma questão, não uma posição. *O jogo do exterminador* não nos dá uma moral embrulhada para presente — em vez disso, abre uma bolsa de perguntas desagradáveis.

Veja Graff, por exemplo. Ele é um monstro ou um herói? Como leitor, Graff me deixou desconfortável, porque eu não conseguia decidir se gostava dele ou não. Sem dúvida, ele gostava de Ender. Admitiu isso abertamente mais de uma

vez, se não para Ender, para outras pessoas.

—

Ele [Graff] *pode usar qualquer pessoa — abaixo ou acima dele ou estranhos completos que nunca o viram — para executar o que achar ser preciso pela raça humana.*
— MAZER RACKHAM (em *Ender in Exile)*

—

A motivação de Graff era salvar a humanidade. Será que isso justifica pegar um gênio de seis anos e submetê-lo a provações terríveis para transformá-lo na maior arma já vista pelos seres humanos? Vamos ver... um único indivíduo nascido para carregar o fardo da salvação da humanidade... Bem, para dizer o mínimo, há um precedente cultural! Mesmo assim, é uma pergunta perturbadora... especialmente quando envolve militares. Gostaríamos de dizer que um ato desses nunca tem justificativa. Mas o imperativo de nossa sobrevivência diz o contrário. É fácil para as pessoas do mundo de Ender dizerem que Graff é mau ou irresponsável em retrospecto, depois que os fórmicos foram eliminados, e a grande ameaça à humanidade é novamente ela mesma.

Além de condenar Graff, o mundo condenou Ender também — o próprio herói que os salvou. Na verdade, mesmo Ender teve uma grande influência ao retratar suas ações sob uma luz negativa quando escreveu *Rainha da colmeia*. Card tomou uma decisão poderosa ao decidir rebaixar Ender a vilão em uma história futura, deixando-o ser desprezado pelas pessoas em toda parte. "Ender, o genocida." A história posterior o retrata como tão mau, tão icônico, que a ação se tornou a própria pessoa. Ele se tornou a representação do próprio conceito de aniquilação de espécies.

Isso, porém, foi mais que uma escolha autoral — foi uma epifania. Claro que o mundo acabaria odiando Ender! Era preciso! De que outro modo a humanidade poderia lidar com o custo horrível de sua própria sobrevivência?

Quem odiamos quando uma arma de destruição em massa deixa nossas mãos sujas de sangue? Quando nós, americanos, jogamos as bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki, passamos a odiar Einstein por criar a fórmula da fissão nuclear? A odiar Oppenheimer por construir a bomba? O nome de Truman ficou manchado na história por utilizá-la mesmo sem ser necessário?

Não, porque assim nos tornaríamos cúmplices. Então, em vez disso, odiamos a bomba.

Quando uma ação é tomada *por* nós, e não *contra* nós, costumamos encontrar um receptáculo para o ódio, o que mantém nossa consciência limpa. Nós odiamos a bomba — e, quando essa arma é um indivíduo, melhor ainda.

—

Você tinha que ser uma arma, Ender… funcionando perfeitamente, mas sem saber para onde era apontado.
— MAZER RACKHAM

—

No mundo de Ender, estava bem claro que o Dispositivo Doutor não era visto como a arma: o próprio Ender era. Para que o mundo ficasse com a consciência limpa e superasse a extinção dos fórmicos, era preciso encontrar um bode expiatório: Ender, o genocida. Com toda a culpa colocada nas costas de Ender, a humanidade estava livre para herdar impunemente os mundos e a infraestrutura deixados para trás pelos fórmicos. O vencedor fica com o espólio das estrelas.

Se o mundo de Ender não passasse a odiá-lo, isso seria um presságio sombrio para a humanidade. Significaria que os seres humanos aprovavam o genocídio. Ao se distanciar do que Ender fez, a humanidade dá um passo na direção certa. Se fôssemos tão sábios e esclarecidos quanto a rainha da colmeia, não precisaríamos de um bode expiatório. Conseguiríamos conviver com nossas ações e aceitar a responsabilidade. Mas, infelizmente, não somos. Então colocamos a culpa em Ender.

Por outro lado, ele acaba se tornando mais esclarecido que sua sociedade. Em vez de odiar Graff por suas várias mentiras, Ender o compreende e eles até se tornam amigos. Em *Orador dos mortos* e nos outros livros da série, Ender até se concilia com o fato de o terem transformado em vilão. Ele consegue seguir adiante apesar do que fez e do que o mundo pensa dele, principalmente porque Card lhe oferece um pouco de piedade e redenção no desfecho de *O jogo do exterminador*. Uma rainha da colmeia, cujo espírito de algum modo ressoa em sua mente, o perdoa total e completamente por exterminar a espécie dela — ele fica com o casulo fórmico, a semente para o renascimento da espécie. Ela não sente nenhuma hostilidade, apenas uma tristeza enorme que Ender pode

compartilhar.

—

O que a rainha da colmeia sentiu foi tristeza, um sentimento de resignação. Ela não havia pensado nessas palavras enquanto via os humanos se aproximando para matar, mas foi com palavras que Ender a compreendeu: "Os humanos não nos perdoaram", pensou ela. "Vamos morrer, com certeza."

—

Mas, ao final do livro, Andrew Wiggin recebe a dádiva do perdão e da esperança — e, para Ender, esse é o único perdão que importa. Isso o enobrece e o liberta para buscar um novo destino como orador dos mortos: uma figura religiosa com determinação estoica e verdadeira, iluminada, às vezes torturada, mas que encontrou um pouco de paz em relação ao que fez e ao modo como muitos mundos da humanidade — planetas tomados dos fórmicos extintos — desprezam até mesmo seu nome.

É claro que nós, leitores, não odiamos Ender, porque sempre sabemos o que se passa em seu coração. Por esse motivo, nós o amamos. Não apenas por tudo o que ele é, mas também pelo que não é.

—

"Não sou um assassino", Ender repetia para si mesmo. "Não sou o Peter. Não importa o que o Graff diga. Não sou. Estava me defendendo."

—

Ele não é Peter. Não tem qualquer ambição pessoal além de sobreviver. Não sente prazer em destruir o inimigo. Suas vitórias devastadoras contra Stilson e Bonzo não lhe deram nenhuma alegria, nem mesmo quando exterminou os fórmicos.

O próprio Ender teve uma epifania poderosa em relação a seus sentimentos no momento da vitória: o que realmente o tornava capaz de destruir qualquer adversário era o fato de, no momento da vitória, ele compreender e amar verdadeiramente o inimigo.

Amar o inimigo é sofrer a dor de sua derrota junto com ele. Nisso, há quase

um aspecto divino. Em certo sentido, Ender sacrificou sua alma para que a humanidade pudesse viver. Claro que naquele momento ele não sabia que sua maior batalha era real, mas isso não diminui o poder de seu sacrifício. Pode-se dizer que ele foi apenas uma vítima de militares mentirosos — mas Ender nunca se sentiu ou se comportou como uma vítima. Essa recusa em ser vítima o eleva ao nível de uma espécie de santo. Um mártir que se tornou a vitória da humanidade. Vitória e vergonha.

—

Deixe todos beberem um pouco do meu suor hoje.

—

No fundo, a inocência de Ender é sua força mais valiosa, ainda mais que sua inteligência afiada. Podemos dizer que ele ficou abalado e que mudou pela experiência na Escola de Combate, mas isso não seria verdade — porque até o fim ele mantém a pureza de sua alma diante de tudo o que é jogado sobre ele. Ender, mesmo depois do que aconteceu, ainda era uma criança... mas não de verdade — e essa é a genialidade de Ender como personagem. Ele entra na história aos seis anos e completa sua missão aos doze, mas nunca fala como uma criança de seis anos, tampouco de doze, pelo que sei. Ele também não fala exatamente como um adulto. Sua voz parece ao mesmo tempo exausta e inocente. Ele e os outros personagens crianças ao seu redor são tão únicos que não têm idade definida.

Orson Scott Card fez algo fantástico: transformou Ender na criança que nos tornamos em nossos sonhos quando nos vemos novamente no sexto ano revivendo os momentos mais traumáticos de nossa infância. Somos ao mesmo tempo a criança do sonho e o adulto da vida real. Por isso, não podemos evitar a profunda identificação com o personagem. Ele se torna para nós não uma criança real, mas um ser mítico muito parecido com o "eu" do sonho, sem idade definida e eternamente jovem. Sábio, mas sem tanta experiência. Da mesma maneira que nos identificamos com um hobbit, cuja simples inocência e pureza permitiram que salvasse o mundo do mal do Anel, também somos tocados por Ender, o inocente mítico destinado a carregar o peso do mundo nos ombros.

Afeiçoamo-nos a Ender porque queremos acreditar do fundo do coração que o ato necessário para a sobrevivência pode ser executado com inocência apesar da necessidade da civilização de condenar e transformar o responsável por isso

em vilão. Como leitores e filósofos de ocasião é reconfortante para nós ainda conseguirmos ver Ender como herói.

Eu chegaria a ponto de dizer que, no fim das contas, até Peter é um personagem reconfortante. Com ele, Card pergunta: pode haver um megalômano bondoso? O poder absoluto sempre corrompe? Esse é um provérbio comum, mas, no fundo, queremos acreditar que ele é mentiroso, que talvez possamos aprender com nossos erros, que talvez mesmo o pior de nós possa melhorar. É reconfortante pensar que um gênio sociopata como Peter pode encontrar um modo de alinhar seus objetivos egoístas com os objetivos da humanidade e se tornar o grande unificador de toda a raça humana.

Esse é o tipo de coisa que Orson Scott Card faz de melhor: ele nos força a reavaliar o modo como pensamos a respeito de tudo. Ele não nos apresenta o herói caído com o qual já estamos familiarizados, mas sim um herói verdadeiro que é transformado em vilão. Ele não nos apresenta a visão típica de um governante corrupto, mas nos mostra a corrupção sendo usada para servir a um bem maior. Mesmo quando Valentine fazia o papel do assustadoramente demagógico Demóstenes, e Peter o papel do conciliador Locke, ele nos estava forçando a ver as coisas de um modo um pouco diferente, a ver a ironia de como a esquerda e a direita podem entrar em conluio para manipular o público e servir uma à outra.

Enquanto o conhecimento da humanidade aumenta exponencialmente, lutamos para encontrar a sabedoria necessária para lidar com esse conhecimento. Cada vez mais, encontramos a sabedoria fundamental em histórias como *O jogo do exterminador*. Encontramos em personagens fictícios ou na ficcionalização de personagens reais elementos que tocam nossas almas como se fossem reais. Afinal, uma boa biografia não é apenas sobre fatos, mas sobre o coração e a alma de um indivíduo, o mundo em que essa pessoa vivia e como aquele mundo reflete o nosso próprio. O mesmo vale para a ficção — especialmente a ficção científica que nos faz pensar, porque é uma arena que se presta muito bem para a alegoria.

O que vejo como a grande esperança da humanidade é que sempre somos levados a buscar novas perspectivas e a parar para olhar situações complexas como as que nos apresenta Orson Scott Card. Por um breve período, tornamo-nos Ender, tentando conciliar o que precisa ser feito com o que é certo a fazer — nesse caso, temos a ambiguidade moral da sobrevivência. Quanto mais desafiamos a literatura que ousa abordar as questões mais fortes e relevantes,

mais preparados nos tornamos para navegar pelas complexidades do mundo real.

Nos últimos anos, desenvolvemos um grande fascínio em compreender não apenas os heróis, mas também os vilões. Vimos a humanização de assassinos em série, como *Dexter*. A transformação de Anakin Skywalker em Darth Vader. Até nossa obsessão pela incrível defesa musical da Bruxa Malvada fala muito sobre nós. Como espécie, estamos começando a nos dar conta de que o bem e o mal não são simplesmente tão claros como pensávamos que fossem. Nossos olhos foram abertos por gente como Shakespeare (o bardo, não o planeta) para a vasta complexidade da condição humana e, finalmente, estamos realmente maduros para abraçá-la. Queremos que nossas histórias mostrem mais que apenas luz e escuridão; somos levados a explorar as cinzas. Os detalhes intrincados da existência, das escolhas e da sobrevivência humana. Em nenhum outro lugar isso é mais claro do que em *O jogo do exterminador*.

—

Os seres humanos são livres, exceto quando a humanidade precisa deles.
— Hyrum Graff

—

Sempre me perguntei como a história teria se desenrolado se Ender soubesse que seu último jogo seria a guerra de verdade. Será que ele teria ido até o fim? Card responde a essa pergunta em *Ender in Exile*. O personagem diz sem rodeios que sim, mesmo que soubesse, teria tentado completar sua missão: exterminar os fórmicos e salvar a humanidade. Acho, porém, que isso o teria destruído. Desconfio de que ele teria encontrado um meio de dar fim à própria existência no processo de salvar a humanidade, pois saberia que o peso da vitória seria insuportável. Ele teria sido um verdadeiro personagem trágico.

Mas, por outro lado, acredito que Ender e Orson Scott Card são mais espertos que isso. Se Ender soubesse que a batalha final era real, acho que teria mudado o jogo novamente, dessa vez alterando seu objetivo. Porque, se ele era mesmo incapaz de perder, não seria a maior das vitórias salvar e preservar as duas espécies para que vivessem em paz duradoura?

Acho que, se Ender soubesse o que estava realmente fazendo, teria usado a esquadra para encontrar uma forma de se comunicar com os fórmicos e, no fim,

teria tido sucesso suficiente para aprender que eles não representavam mais uma ameaça. Então talvez a maior falha em *O jogo do exterminador* seja Graff e Mazer, porque ao não confiar total e absolutamente em Ender para mostrar a ele um retrato completo da situação, não permitiram que ele fizesse sua mágica. A habilidade de Ender de ver o quadro mais amplo foi o que fez dele um comandante genial. Com o cenário completo, que maneira gloriosa ele poderia ter encontrado para resolver o problema!

Mas, bem, não vamos saber disso nunca. Exceto, talvez, em um universo alternativo de Ender... O que, pensando bem, não está totalmente fora de questão. Afinal de contas, há romances paralelos no mundo de Ender — qual é o problema em acrescentar mais um livro que seja de algum modo perpendicular?

Sem dúvida, eu ficaria acordado até às quatro da manhã para ler isso.

Neal Shusterman *é autor premiado de mais de vinte romances para jovens adultos, entre eles* Everlost, Full Tilt, Downsiders *e* Unwind *— que foi selecionado pela NPR (National Public Radio) como um dos cem melhores romances infantojuvenis de todos os tempos. Seus livros receberam vários prêmios e homenagens nos EUA e no exterior, incluindo o prêmio* Boston Globe/Horn *por* The Schwa Was Here. *Seu romance* UnWholly *entrou direto no segundo lugar da lista de mais vendidos do* The New York Times *em agosto de 2012 em sua categoria, e atualmente a adaptação cinematográfica de* Unwind *está sendo preparada. Neal vive no sul da Califórnia e pode ser contatado através do site www.storyman.com.*

P. Por que você fez Bonzo Madrid e Ender lutarem até a morte?

R. Foi com uma sensação de medo e desespero que percebi ter criado uma situação em que não seria possível haver outra saída que não uma luta mortal. A necessidade que Bonzo sentia de destruir Ender Wiggin não iria parar. Ender, dado o modo como via o mundo, não poderia defender-se para obter nada menos que uma solução definitiva para o problema. Seu objetivo não era matar, mas tornar seu inimigo incapaz de realizar um novo ataque. Mas, como Ender era menor, e Bonzo contava com grupos de capangas, a única esperança de vitória de Ender era isolar seu adversário por decisão dele próprio e, em seguida, derrotá-lo rápida e completamente atacando os pontos mais vulneráveis de seu corpo. As pessoas podem recuperar-se logo das dores; apenas ferimentos sérios podem impedir um próximo ataque.

Quando entendi isso, percebi que aquele era um ato terrível; e, se Ender não *sabia* de início que havia matado Bonzo, também não sabia, ao entrar, que *não* iria matá-lo. Ele também sabia que Bonzo poderia muito bem matá-lo — havia ameaçado fazer isso — e que havia mais coisas em jogo que sua própria sobrevivência. Ender compreendia melhor que ninguém, à exceção de Graff, que apenas ele mesmo tinha alguma esperança de estar pronto para comandar a esquadra humana contra os fórmicos. Se permitisse que Bonzo o incapacitasse ou matasse, Ender estaria permitindo que os fórmicos enfrentassem uma esquadra humana comandada por alguém que não era o melhor comandante que a humanidade tinha à mão. Isso não era vaidade ou arrogância, mas a extrapolação óbvia do que Ender descobrira e aprendera na Escola de Combate.

Quando percebi que não podia evitar essa luta, e que ela teria o resultado que teve, então tudo o que me restou foi seguir adiante. O que me recusei a fazer foi transformar aquilo em um "acidente" (Bonzo cai e bate com a cabeça na pia) ou usar o truque hollywoodiano de fazer o vilão destruir a si mesmo sem querer. A briga era uma miniguerra dentro de uma guerra maior, e a guerra tem sua própria lógica terrível. Se eu iria mostrar a guerra em toda a sua brutalidade, tinha que mostrar que o comandante — mesmo que seu corpo nu seja tudo que reste de

seu exército e armamento — deve fazer o necessário para destruir o ímpeto e a capacidade do inimigo de causar mais danos. Qualquer objetivo menor na guerra significa uma decisão pela derrota, com todas as consequências que isso traz.

Então, deixei bem claro para o leitor o que estava em jogo e mostrei que Ender Wiggin, uma pessoa de moral elevada, entendia e suportava o fardo moral de sua escolha. É assim que pessoas boas lutam guerras — infligem conscientemente danos terríveis e suportam as consequências morais disso. Por analogia, a aceitação do casulo da rainha da colmeia por Ender é seu Plano Marshall; como Churchill falou sobre Eisenhower: "Nunca vi um homem tão comprometido em alcançar seu objetivo, tão pronto a aceitar a responsabilidade por erros, nem tão generoso na vitória."

Nem tudo o que Ender fez foi nobre, mas tudo o que fez era ou parecia ser necessário, e ele aceitou as consequências de suas ações mesmo quando eram inevitáveis ou não eram sua intenção. Em nosso mundo imperfeito, isso é o mais perto da verdadeira nobreza que poderemos chegar.

— *OSC*

---

[10] Eu estava sentado no chão do corredor de um hotel durante as férias. Eu tinha que ficar no corredor porque não queria acordar nem o bebê nem minha mulher, que já estava cansada de me ouvir virar as páginas de *O jogo do exterminador* na cama.

[11] Era mais um *hostel* que um hotel. O corredor onde eu estava lendo tinha um carpete verde e paredes amarelas, e cheirava a um *pot-pourri* poeirento que penetrava nas páginas do livro.

[12] Enquanto estava lendo no corredor às quatro da manhã, comi o restante de ótimas costelas pedidas para algum jantar e usei molho de raiz-forte como remédio de nariz bem na hora em que Bean anunciou para Ender que ele tinha sido nomeado comandante de uma equipe. Minhas lágrimas vieram da raiz-forte. Essa é minha história e não vou mudá-la.

SERÁ QUE OS FÓRMICOS TAMBÉM AMAM SEUS FILHOS?

Ou: como *O jogo do exterminador* me fez refletir sobre as exigências da guerra

KEN SCHOLES

De todos os colaboradores desta coletânea de ensaios, desconfio de ter recebido a distinção de ser o último a entrar na festa quando se trata do romance clássico de ficção científica de Orson Scott Card, *O jogo do exterminador*. O convite veio por e-mail em janeiro de 2012. Só havia um problema:

Eu nunca tinha lido *O jogo do exterminador*.

Já tinha lido *Homecoming Saga* de Card, e adorado o livro, em meados dos anos 1990. E usei muito seu livro *How to Write Science Fiction and Fantasy* quando voltei a escrever com vinte e muitos anos. Eu sabia que ele era um contador de histórias fenomenal e tinha muitos livros dele em minha coleção que não tivera tempo de ler... ainda.

Vamos avançar um pouco até janeiro de 2012 e ao convite que recebi para escrever o texto que você está lendo agora. É claro que aceitei. E confessei

imediatamente, como estou fazendo aqui para todos vocês, que ainda não havia lido o livro. Mas, a essa confissão, juntei uma proposta modesta: e se eu lesse o livro como alguém que descobrisse o romance agora, neste tempo e espaço, e então fizesse meu texto a partir da experiência de um novato?

Você está lendo isso hoje, então deve ter funcionado.

Pouco depois de aceitar o projeto, a natureza conspirou por conta própria para ajudar, e eu levei um tombo em um dos poucos dias com neve no noroeste de Oregon. De cama, com um joelho estropiado, peguei meu exemplar de *O jogo do exterminador* e comecei uma viagem de dois dias sobre a qual passei cinco meses refletindo.

O fato de ele ter ficado comigo por tantos meses é a marca de que o livro ultrapassa a barreira do tempo. E ele ainda tem uma bagagem e tanto: vendeu milhões de exemplares, foi traduzido em todo o mundo e foi além dos limites do gênero para atrair os jovens não apenas para a leitura, mas para a leitura de ficção científica. Acho que isso aconteceu porque o livro reflete a época em que vivemos, tanto agora quanto aquela em que foi lançado, e provavelmente vai continuar a ter esse efeito por muitos e muitos anos.

Mas não foi só isso: eu me identifiquei com *O jogo do exterminador* em níveis muito profundos e pessoais.

—

Temos a mesma biologia, independente da ideologia. O que pode nos salvar, a mim e a você, é se os russos também amarem seus filhos.
— STING, "Russians"

—

Quando o romance *O jogo do exterminador* foi publicado, eu havia acabado de completar dezessete anos. Estava no meio do penúltimo ano do ensino médio e convencido de que iria para a Eastern Washington University quando terminasse a escola para me formar em Redação Criativa. Eu estava lendo e escrevendo muitos contos de ficção científica e fantasia e tentando publicá-los. O primeiro deles se chamava "The Attic" e era sobre um velho que estava sentado em sua varanda em um tranquilo bairro de subúrbio, remexendo em uma caixa com fotografias antigas e bebendo limonada em um dia quente de verão enquanto esperava os mísseis soviéticos atravessarem as calotas polares e varrerem os

Estados Unidos do mapa.

Quando lançaram o livro, eu já havia escrito cerca de uma dúzia de contos e enviado alguns deles para várias revistas em uma tentativa de ser publicado. Mas eu estava a apenas quatro meses de trocar a literatura pela vida religiosa, e a cinco de entrar para a reserva da Marinha e ser enviado para o treinamento básico no verão que antecedeu meu último ano de ensino médio. Eu estava aprendendo sozinho a tocar as músicas de Simon e Garfunkel no violão, mas o grande sucesso nas rádios era "Everybody Wants to Rule the World", do Tears for Fears.

E nós sabíamos que eles queriam dominar o mundo. Especialmente do outro lado do mundo, no Império do Mal. Os sinais estavam à nossa volta — filmes, televisão, livros, música. Os russos *estavam* chegando.

O álbum de Sting *The Dream of the Blue Turtles*, que tinha o comovente single "Russians", saiu no verão em que estava fazendo meu treinamento, sendo tostado pelo sol de San Diego enquanto aprendia a marchar, correr, nadar, boiar e apagar incêndios. Eu estava me preparando para ser uma força do bem contra a União Soviética após uma vida inteira de ansiedade por causa dos mísseis que tínhamos apontado um para o outro... E de uma quantidade enorme de livros, filmes e músicas que falavam dessa preocupação. A arte estava muito ocupada explorando o fim do mundo de um jeito novo, de um modo que não envolvia deuses, mas homens, graças ao advento da bomba atômica.

Havia muito medo no mundo naquela época, e *O jogo do exterminador* chegou no momento perfeito. Ele completa o que considero a Santíssima Trindade dos livros de Ficção Científica militar escritos durante a Guerra Fria, ao lado de *Tropas estelares*, de Heinlein, e de *Guerra sem fim*, de Haldeman. Entretanto, apenas Card foi mais radical e conseguiu ir mais a fundo que os outros... e trouxe as crianças para esse mundo.

Na época, aos dezessete anos — com certeza uma criança, do meu ponto de vista atual —, deixei passar esse livro. E provavelmente não o teria compreendido na época. Mesmo um ano depois, quando entrei para o Exército e fui enviado para a Alemanha Ocidental, eu não teria chegado nem perto de entender o poder desse livro, mesmo sabendo — por ser um rapaz de dezoito anos meio soldado, meio funcionário de escritório — que tinha uma expectativa de vida de apenas vinte e quatro horas caso as coisas se complicassem e os soviéticos invadissem a Alemanha Ocidental.

Mas e se, pergunta *O jogo do exterminador*, a humanidade se visse diante de

um inimigo completamente diferente em sua biologia? E se esse inimigo fosse tão diferente de nós que as diferenças ideológicas se tornassem irrelevantes quando comparadas à ameaça que ele representasse? E se a única maneira que nossas mentes militares pudessem encontrar para combater esse inimigo fosse criar uma criança que pudesse ser transformada em sua arma inocente?

E se a raça humana corresse o risco de extinção?

Perguntas importantes e oportunas, considerando que vivíamos no período da Guerra Fria, que trazia a mesma ameaça de extinção.

O jogo do exterminador ganhou os prêmios Hugo e Nebula naquele ano — os mais importantes do gênero —, e Card repetiu o feito no ano seguinte, com *Orador dos mortos*.

Como eu disse, essas eram questões relevantes.

A Guerra Fria já terminou. Um ano depois de voltar do meu serviço militar, o muro caiu. E, em 11 de setembro de 2001, passamos a temer o novo inimigo, um que joga aviões cheios de passageiros homens, mulheres e crianças contra prédios cheios de homens, mulheres e crianças.

Lembro de receber a notícia no programa matinal, boquiaberto e com lágrimas escorrendo pelo rosto. Eu me recordo de um céu totalmente vazio de aviões por vários dias. E me lembro de ter tido medo.

Dessa vez, não era uma Guerra Fria, mas um tipo diferente de guerra, que almejava provocar mais diretamente o medo... o terror. Acho que isso nos abalou — e ao mundo todo — completamente. Meus próprios livros — e vários de meus contos — são fortemente influenciados pelo 11 de Setembro, como foi minha vida, mas logo abordarei essa parte.

O jogo do exterminador também se traduz perfeitamente nesse contexto e, como um leitor de primeira viagem em 2012, onze anos depois dos ataques da al Qaeda ao World Trade Center e ao Pentágono, vivenciei uma experiência diferente de qualquer uma que poderia ter tido em 1985.

Porque há mais coisas na história. Mais coisas em meu contexto para relacionar a *O jogo do exterminador* quando eu finalmente o li. Quatro anos antes — quase na mesma semana em que me sentei para escrever este ensaio —, na primavera de 2008, minha família perdeu um de seus melhores e mais brilhantes membros para essa nova guerra. Meu sobrinho de dezenove anos — um paramédico de uma divisão de combate aerotransportada praticamente em sua primeira missão no Afeganistão. Ele morreu quando uma bomba caseira

explodiu ao lado da estrada no momento em que seu comboio passava.

O nome dele era Andrew.

—

Peter, você tem doze anos. Eu tenho dez. Existe uma palavra pra gente da nossa idade. Chamam a gente de crianças e nos tratam que nem ratinhos.
— VALENTINE, *O jogo do exterminador*

—

Não me surpreende que *O jogo do exterminador* faça tanto sucesso entre os jovens. As crianças criadas por Card são eficientes, fortes e reais. Obviamente, não são totalmente boas. Nós as vemos em seu melhor e em seu pior — como bullies e heróis, amigos e inimigos.

E as coisas que os adultos na história obrigam essas crianças a suportar — especialmente Ender — são horríveis. Mas os adultos não agem assim por ódio. Eles desprezam o que fazem mesmo acreditando que estão servindo a um bem maior. Algumas crianças devem ser sacrificadas para salvar a humanidade. Mais uma "equação fria", como a do escritor Tom Godwin, só que Ender é o clandestino, e é preciso enviar os suprimentos.[13]

Card nos apresenta essa situação, e eu nunca senti que ele tivesse a intenção de responder às questões que levantou. Em vez disso, ele as deixou livres para seguir em frente com o leitor, para que este as processasse — e respondesse a elas — por sua própria conta e risco, e enquanto eu o lia, dentro de meu próprio contexto pessoal, o livro ganhou vida para mim e fez o que os bons livros fazem: fez-me pensar e sentir.

E parte desse contexto sobre a qual não falamos ainda é nova para mim, uma parte profundamente enraizada na emoção — meu papel de pai. Em apenas alguns meses, minhas filhas gêmeas farão três anos. Elas foram um fator de mudança de proporções inimagináveis em minha vida, a melhor, mais assustadora, difícil e bela história de que jamais farei parte. E, você sabe, sou programado para me sentir assim. É a continuação do "primeiro grande truque da natureza para manter os humanos juntos" (sim, estou falando de sexo), e a continuação mais surpreendente: pessoinhas que chegam e mudam sua vida de maneiras difíceis de explicar completamente, a menos que você já tenha passado por isso. Um truque bem legal.

Aconteceu uma coisa esquisita quando minhas filhas nasceram: houve uma mudança em minha realidade. Quando falo a esse respeito com outros pais, eles normalmente sorriem e concordam. Quando ouvi o primeiro o choro de Elizabeth, senti um estranho "estalo" biológico no meu cérebro. E essa nova realidade, com uma prioridade nova e mais alta, já estava firmemente solidificada no lugar antes que Rachel emitisse qualquer som: eu era pai, e minhas filhas importavam mais que tudo, ponto final. Mantê-las vivas e bem-cuidadas no mundo, prepará-las para uma vida significativa e bem-sucedida era minha nova missão. E eu sabia que daria tudo de mim para fazer isso.

E isso simplesmente me pegou de surpresa em um instante. A natureza pode ser bem furtiva.

Uma das mudanças bizarras resultantes da paternidade é que ficou ainda mais difícil ler livros ou assistir a programas nos quais crianças são submetidas a situações de risco ou acabem morrendo. Tenho uma reação visceral agora que não tinha antes. Por isso, ver o modo como as crianças eram usadas em *O jogo do exterminador* foi bem difícil para mim.

Mas claro que ver a mesma coisa no noticiário diariamente é ainda pior.

Porque, apesar do estalo biológico que muitos pais relatam ter sentido, não temos, como espécie em geral, um bom histórico de tratamento de nossa descendência. Só bem recentemente em nossa história, criamos leis para proteger as crianças de exploração e abusos. E, apesar dos avanços ao redor do mundo, elas continuam sendo usadas, exploradas e mortas. Especialmente em tempos de guerra.

O futuro imaginado por Card apenas amplifica isso quando há muito mais em jogo e ele leva as crianças para a frente do palco. Ender é a maior esperança da humanidade para derrotar seu temível inimigo. E as questões que Card levanta sobre medo, guerra e o modo como usamos nossos filhos atingem o ápice com seu final surpreendente.

O inimigo é categoricamente derrotado, e a criança que tornou isso possível é logo confrontada com a descoberta de que o genocídio que cometeu foi desnecessário. Os fórmicos, depois de descobrirem que os humanos eram uma espécie pensante, desistiram de seus ataques e passaram a dedicar seus esforços a entender a humanidade — e, por fim, em fazer contato com Ender.

Mas o medo já havia feito o que faz de melhor: tinha deixado Graff e sua gente cegos para tudo além do próprio medo, e isso custou às pessoas de ambos

os lados da mesa muito mais do que o investimento jamais rendeu.

—

Eu disse que fiz o que acreditava ser necessário para a preservação da raça humana, e que isso funcionou. Fizemos com que os juízes concordassem que a acusação teria de provar, sem sombra de dúvida, que Ender teria vencido a guerra sem o nosso treinamento. Depois disso, foi simples. As exigências da guerra.

— GRAFF, *O jogo do exterminador*

—

Sinto raiva das exigências da guerra. Não consigo evitar. Foi isso que *O jogo do exterminador* sussurrou em meu ouvido quando eu o conheci nessa fase de minha vida: a guerra tem um custo absurdamente alto.

E, como os melhores contadores de histórias, Card nos mostra o custo para Ender e os outros, em vez de tentar responder às questões levantadas por esse custo. A humanidade se expande para o território do inimigo derrotado, sem mudar em nada após mais uma das milhares de guerras de sua história. Isolado, Ender experimenta uma espécie de morte à medida que vai tomando consciência de toda a dimensão do que fez — do que foi levado a fazer. Então, quando a mensagem final dos fórmicos o alcança, e o futuro deles é posto em suas mãos, Ender se ergue para uma nova vida como o orador dos mortos.

O *meu* Andrew não sobreviveu para aprender algo profundo. Fico aqui refletindo sobre as exigências de nossa guerra e também não encontro nada profundo, apenas tragédia. Não tenho ideia exatamente de quais exigências existem dentro do grupo de pessoas que montou e colocou a bomba caseira naquele local, matando meu sobrinho, mas tenho certeza de que eles também acreditam que estavam fazendo o que tinha que ser feito. Dessa forma, as guerras são traiçoeiras e cheias de truques. E exigem demais de todos os envolvidos.

Eu gostaria que nós, como espécie, superássemos isso.

Nós, humanos, somos criaturas criativas e maravilhosas, e estou convencido de que, se conseguimos ensinar a nós mesmos a voar como pássaros, nadar como peixes e até mesmo ir à lua, então podemos, em algum momento, descobrir como fazer isso. Preciso acreditar que somos capazes disso. Que nosso futuro consiste em aprender a trabalhar juntos, colaborando uns com os outros.

Não na guerra.

Não no medo.

—

Podemos ser jovens, mas não somos incapazes. Se jogarmos tempo suficiente pelas regras deles, passamos a ser os donos do jogo.

— VALENTINE, *O jogo do exterminador*

—

Depois de terminar *O jogo do exterminador*, passei várias semanas ruminando os sentimentos que o livro despertou em mim. Minhas ideias sobre o que dizer a seu respeito estavam dispersas — um tremeluzir tênue de ideias sobre medo, amor, manipulação e o custo da guerra.

O livro me apresentou questões sobre as quais refleti, perguntando a mim mesmo qual o verdadeiro significado de tudo aquilo. Isso me levou direto para as memórias recentes da morte de meu sobrinho, das limusines nas quais seguíamos pelas ruas cheias de gente com bandeiras e cartazes nos agradecendo pelo sacrifício dele. Dos rifles disparados junto de seu túmulo. E isso me levou de volta àquele estalo todo-poderoso que experimentei quando minhas filhas nasceram, aquela sensação de certeza absoluta de que, agora, elas eram o que mais importava.

E, então, quando olho para minhas filhas, posso ver que há um subtexto na história que tem a chave para essas questões sobre as exigências da guerra. Apesar da maneira como essas crianças são usadas, e apesar do medo que as cerca e as molda, no fim, elas aprendem o que podem fazer com a geração no poder, veem o que está faltando, e tentam mudar isso.

Peter unifica o mundo após dividi-lo com Valentine por meio de suas falsas discussões. Ele usa as mesmas justificativas que Graff — a salvação da humanidade. E, como Graff, ele apela para manipulações e maquinações e influencia o mundo por meio de discussões escritas entre inimigos imaginários em seu esforço para salvá-lo. Ele joga o jogo dos adultos até se apossar dele, mas, diferentemente de seu irmão, Peter Wiggin não é motivado pelo amor.

Ender é diferente de Peter, e essa diferença fica evidente desde as primeiras páginas do livro. Apesar do que é forçado a fazer, Andrew Wiggin preserva um

sentimento de compaixão e empatia enquanto aprende os jogos que foram postos à sua frente. E, ao fim de tudo, Ender usa essa mesma empatia para transformar o que aprendeu em um livro sobre os fórmicos que muda a humanidade.

Não acho, também, que seja coincidência o fato de a narrativa se tornar o veículo que começa a provocar a mudança. Histórias sempre serviram perfeitamente para brincarmos com nossas ideias e explorarmos nossas esperanças... e medos. Precisamos que nossos narradores nos levem aos limites desses lugares e despertem nosso interesse nas perguntas, na esperança de que, se um número suficiente de nós as fizer, encontraremos uma resposta e uma solução melhores. Porque as histórias que eles contam permanecem conosco por muito mais tempo do que qualquer notícia que lemos ou vemos na tevê. Nossas histórias viajam conosco por décadas, que se tornam milênios e nos transformam.

Por falar em histórias, tenho duas crianças pequenas de dois anos que, daqui a pouco, vão precisar de uma dessas para dormir. Quero que seja uma história de fartura, na qual possam viver as experiências de outros e nunca fiquem com muito medo a ponto de não fazerem perguntas e que sempre saibam onde é a sua casa.

Quando ficarem mais velhas e forem as donas do jogo, vão ouvir outras histórias que atuarão como agulhas de bússola apontando para o norte — histórias como *O jogo do exterminador*. Elas serão moldadas pela arte à qual serão expostas. E, quando encontrarem suas próprias vozes, vão contar as próprias histórias sobre o que aprenderam ao longo do caminho e fazer as próprias perguntas. Essas histórias vão emanar de suas vidas e tocar a vida de outras pessoas e, assim, despertar ainda mais histórias. Em algum lugar no final disso tudo, acho que a paz está nos esperando.

É a ascensão lenta e em espiral de nossa espécie.

Ken Scholes *é autor de três romances e de mais de trinta contos que lhe valeram muitos elogios da crítica. Sua série* The Psalms of Isaak *está sendo publicada nos EUA e no exterior e recebeu resenhas extremamente elogiosas e indicações para prêmios. A* Publishers Weekly *classifica a série como "uma narrativa que é um gigantesco* tour de force*" em resenhas com estrela dos primeiros três volumes. Ken mora em Saint Helens, Oregon, com a*

esposa, Jen West Scholes, e as suas filhas gêmeas, Lizzy e Rae. Ele convida os leitores a saber mais sobre ele em www.kenscholes.com, e seguir seus comentários divertidos e ultrajantes no Facebook.

P. Qual é o sobrenome de Alai? Isso não é citado no livro.

R. Nem toda cultura tem ou necessita de sobrenomes.

— *OSC*

P. Por que não fez Ender perder nem uma batalha sequer na Sala de Combate?

R. Porque os professores não estavam tentando fazer com que ele fracassasse. Estavam tentando ajudá-lo a aprender como reagir diante de circunstâncias incomuns. Ender recebeu um exército fantástico, escolhido a dedo, que consistia de soldados cujas virtudes todos os outros comandantes (exceto Bean, que ainda não era comandante) acabaram não vendo. Eles embaralhavam as cartas *a seu favor*. Bastava que Ender tivesse a astúcia de ver o que via e usar isso.

Do mesmo modo, as batalhas em que parecem roubar contra ele — enfrentar dois exércitos, avisos atrasados e ter uma série de muitas batalhas seguidas — na verdade, havia circunstâncias que

o beneficiariam se ele visse como poderia explorar a situação.

Enfrentar dois exércitos que não conseguiam trabalhar juntos como uma unidade coerente deixou Ender em inferioridade numérica, mas com algumas vantagens nítidas, pois seus adversários competiam para ver quem cairia em sua armadilha. Enfrentar um exército capaz de se formar primeiro no campo de batalha lhe dava certa vantagem porque seu adversário era incompetente e cometeu tantos erros quanto os franceses em Agincourt.

Seu exército exausto logo se tornou o grupo mais coeso e experiente de veteranos na Escola de Combate. Eles nunca perdiam o foco. Isso funcionava a favor de Ender, mesmo que ele não percebesse.

Os professores não queriam que Ender fracassasse. Queriam que ele aprendesse. Ele aprendeu. E venceu. Se tivesse perdido alguma batalha, isso teria mostrado que ele *não* estava pronto para comandar a Esquadra Internacional porque mesmo com todas as vantagens, ele *não poderia* perder. Era isso o que Graff estava fazendo, e funcionou.

— *OSC*

---

[13] Referência ao conto "The Cold Equations", de Tom Godwin. *(N. do E.)*

O JOGO DO EXTERMINADOR: UM GUIA PARA A VIDA

MATT NIX

Admita: você era Ender.

Você sabe do que estou falando. Quando leu *O jogo do exterminador* pela primeira vez, não disse para si mesmo: "Que exploração interessante da psique de um jovem guerreiro em treinamento!" Você o leu como todo fã do romance faz — sabendo em segredo estar lendo sobre si mesmo.

Li *O jogo do exterminador* na adolescência, depois que um amigo próximo me emprestou o livro e exigiu que eu começasse a leitura na mesma hora. Eu o devorei de uma só vez e depois o reli várias vezes. Cada vez era um pouquinho diferente, mas sempre tive a sensação de que aquilo não era apenas um romance: era um *guia para a vida*. Não, isso não é específico o bastante: era um guia para *minha* vida.

Também sou escritor e, como tal, sei que essa sensação tem a ver com a técnica literária específica adotada no romance. Passamos a história inteira dentro da cabeça de Ender. Vemos o mundo por seus olhos. As lições que ele aprende, nós também aprendemos. Mas um truque de perspectiva da narrativa não explica tudo. *Em busca do tempo perdido* se passa, em grande parte, na mente do protagonista, mas não passei minha juventude me imaginando a comer biscoitos na França do início do século XX. Por algum motivo, olhei para esse

garoto infeliz de seis anos que salva o mundo só para passar o resto da vida isolado e solitário e disse: "É isso aí."

Completei quarenta anos recentemente. Tenho uma carreira e uma família. Acabei de ler *O jogo do exterminador* para meu filho mais velho, e vou ler para meus outros dois filhos em breve. Com o romance fresco em minha cabeça, acho que é o momento apropriado de reexaminar algumas lições que tirei dele há vinte e cinco anos. Trata-se ou não de um bom guia para a vida? Vejamos.

Lição um — Você é o jovem gênio mais importante do planeta Terra inteiro. Esse fato logo será reconhecido, e seu destino por fim será revelado.

Está bem, vamos deixar claro: não estou dizendo que realmente acreditava ser a criança mais inteligente da Terra. Conhecia crianças mais espertas que eu. E, mesmo pelos padrões do próprio *O jogo do exterminador*, eu já tinha passado da idade quando li o livro — não fiz nada que abalasse o mundo antes da puberdade. O mais perto que cheguei de brilhar como Ender foi programar uma versão de "Space Invaders" em um computador TRS-80 aos 11 anos. Mas se eu acreditava estar destinado à glória e à grandeza? Claro que sim! Eu era extremamente ambicioso, mas tinha muito mais ímpeto que direção. Não sabia muito bem o que devia estar fazendo, mas sabia que era algo muito importante. Então esperei. Esperei que meu coronel Graff surgisse para me dizer o que eu deveria estar fazendo, *para que* servia o fogo que ardia em minhas entranhas. Sabia que não seria fácil. Sabia que podia nem mesmo querer seguir o chamado do dever quando este surgisse. Mas pelo menos as questões estariam solucionadas, e eu saberia para o que estava destinado. Foi horrível para mim compreender (por volta dos vinte e quatro anos) que, em relação ao coronel Graff, *O jogo do exterminador* não tinha sido um bom guia. Ninguém jamais iria aparecer e me forçar a alcançar todo o meu potencial. Isso me deixou apavorado — não porque tivesse medo de me esforçar, mas porque estava morrendo de medo de parecer estúpido. E não é disso que no fundo todos nós temos medo? Pense como *O jogo do exterminador* seria diferente se não houvesse monitores, testes ou Hyrum Graff. Imagine se Ender tivesse que se *oferecer* para ir para a Escola de Combate. Imagine sua carta para o Estratego: "Olá, meu nome é Ender Wiggin. Vocês não me conhecem, mas tenho quase certeza de que sou a pessoa

por quem vocês estão procurando para salvar a humanidade." Teria sido menos excitante, mas muito mais realista. Na vida real, você tem que dar a cara a tapa e tentar descobrir o que *pensa* ser seu destino, e correr o risco de ficar com cara de idiota se estiver errado. Não foi fácil para Ender, mas ele não precisou ficar acordado na cama até tarde da noite se perguntando: "Será que estou me enganando? Talvez eu deva fazer faculdade de direito, em vez disso." Então, será que essa primeira "lição" me enganou? Eu teria que dizer sim e não. Com certeza me fez acreditar fervorosamente em destino, mesmo que minha versão, inspirada em Graff, tenha se mostrado fantasiosa. Com o tempo, perdi a paciência de esperar que Graff surgisse e me ajudasse, e fiz o que quase todo mundo precisa fazer: tomei as rédeas da situação. Em relação a ser o jovem gênio mais importante da face da Terra, bem... acho que tenho que reconhecer que, apesar de amar minha carreira, trabalhar na televisão talvez não tenha tanta importância assim. Mesmo assim, nunca se sabe. Imagine se os sinais do que faço estiverem sendo captados por alienígenas que começaram a rever seus planos de invasão porque a Terra aparentemente é povoada por muitos caras durões e malvados armados usando óculos escuros.

É duro acabar com algumas fantasias.

Lição dois — Seu sofrimento tem um propósito. Seu sofrimento e solidão são as chaves para a grandeza.

Há algo sobre o tipo de solidão isolada e levemente superior que Ender sente com que é impossível não se identificar. Não é à toa que o livro é tão popular entre crianças inteligentes que descobriram que tirar notas boas na escola não as torna necessariamente populares. Ender passa grande parte do tempo se sentindo pequeno, impotente, envergonhado, oprimido e até mesmo mau — mas seus problemas sempre o tornam uma pessoa melhor. Essa lição foi muito importante para mim. Não fui um adolescente particularmente infeliz, pelo menos em comparação com outros adolescentes. Mas eu era um nerd, com o distanciamento e a angústia típicos de um nerd. De vez em quando, sofria um pouco de bullying. Estudei muito no colégio e isso, às vezes, era exaustivo. Quando comecei a trabalhar, meus primeiros empregos eram intensos, difíceis e deprimentes.

Mas, durante todo esse tempo, sempre contei com Ender. Eu sabia que,

embora talvez não entendesse exatamente a *razão* de meu sofrimento na época, um dia aquilo me seria útil e me tornaria mais forte. E um dia eu seria chamado para salvar o mundo — ou algo parecido — e estaria preparado. Minha reação àquele garoto que costumava me bater nas aulas de educação física era muito, muito importante. Era um teste, um ponto crítico em meu caminho para... qualquer que fosse o lugar que eu estivesse indo. Para olhos não treinados, meu autocontrole podia parecer mau humor e ressentimento, mas eu sabia que não era essa o caso. Era uma marca de grandeza.

Isso poderia parecer um engano pretensioso e, de certa forma, era mesmo. Mas acho que as pessoas subestimam a importância dos enganos pretensiosos — ou, pelo menos, de utilizar a fantasia para ajudar a atravessar tempos difíceis. Com o passar do tempo, vemos que a natureza da maior parte dos sofrimentos é bastante banal. Um garoto bate em você durante a aula de educação física, e você fica olhando para o chão quieto e furioso. Você pode ser um garoto de 15 anos humilhado que não se defende no vestiário depois da aula de ginástica *ou* Ender, aprendendo lições importantes ao lidar com Peter, o jovem psicopata.

Isso não me ajudou apenas quando eu era jovem e me preparava para a vida. As humilhações e os desafios, surpreendentemente, não acabaram quando terminei de estudar. Em meu primeiro emprego em tempo integral, ganhava muito pouco trabalhando para um agente de atores que gostava de me xingar e atirar coisas em minha direção quando se aborrecia com alguma coisa. Era horrível. Pensei em abandonar a indústria do entretenimento, mas... sempre havia Ender. Será que atender ao telefone e tirar cópias em uma agência de médio porte em Hollywood era muito pior do que a Escola de Combate? Talvez o agente que gritava tenha sido meu Bonzo Madrid pessoal. Eu aprendia com seus erros. Eu seria queimado nas cinzas daquela agência e ressurgiria mais forte. Talvez até mesmo matasse meu chefe um dia.

Era um pensamento reconfortante e me mantinha em minha mesa, trabalhando duro em uma época de infelicidade que não era especialmente enobrecedora. Mas ficar naquela mesa desgraçada foi uma das decisões mais importantes que já tomei. Isso me levou a ter uma vida, uma família e uma carreira que amo.

Ao mesmo tempo, me dei conta de que meu entendimento original dessa lição em especial estava... não exatamente errado, mas incompleto. O sofrimento, por si só, é apenas isso, sofrimento. Um sujeito que joga um roteiro em você porque a máquina de fax quebrou não está ensinando uma lição *de*

verdade. Não mais do que os tormentos de Ender nas mãos de Bonzo. Lições só são lições quando você decide vê-las dessa maneira. De certa forma, essa não era a maior habilidade de Ender, a habilidade de aprender com o sofrimento? Quero dizer, além de ser um supergênio aos seis anos com reflexos incrivelmente rápidos, um dom atlético natural e enorme facilidade em compreender estratégia militar? Você entendeu o que eu quero dizer.

Lição três — No fim do dia, a única coisa com que as pessoas se importam é se você venceu.

Há algo maravilhosamente simples em uma guerra interestelar contra uma horda de alienígenas impiedosos e desconhecidos. Com certeza, isso apresenta desvantagens — as mortes sem sentido, o sangue e o ouro derramados no vazio do espaço — mas isso dá a tudo um certo *foco*, não dá? Ender tem que derrotar os fórmicos. Tudo deve estar a serviço desse único objetivo, e no fim pouca coisa importa — exceto qual lado morre.

Nunca precisei participar de uma guerra fórmica (infelizmente), mas fiquei bastante encantado com essa filosofia mesmo assim. Na minha opinião, *O jogo do exterminador* deixa bem claro que os fins justificam os meios. Ender infligia danos severos a outras pessoas, mas *precisava* fazer isso. Ele distorcia as regras, mas *precisava* fazer isso. Ele distorcia as regras e se saía bem dentro das normas de comportamento civilizadas da Sala de Combate, mas essa era a chave de sua vitória. No fim do livro, quando a única maneira de vencer é destruir completamente uma espécie inteira, bem... ele fez o que precisava fazer. É exaltado como um herói, e ninguém se preocupa muito com os tabus quebrados.

Trata-se de uma filosofia sedutora quando você tem quinze anos. É pelo menos uma grande desculpa para colar nas provas de francês. Eu tinha coisas muito importantes para fazer com minha vida e, se tivesse que quebrar algumas regras para conseguir as notas que me fariam entrar na melhor faculdade para depois decolar, por que não? Milhões de vidas podem estar em jogo!

Felizmente, eu não tive coragem para abraçar esse modo de pensar. Eu me sentia culpado quando anotava as respostas das minhas provas de francês na carteira, mesmo que madame Stillman não percebesse. Além disso, havia a questão de não saber muito bem quais regras quebrar para facilitar minha ascensão à grandeza e esmagar meus inimigos. Ender tinha as sacadas brilhantes,

mas para mim era um pouco mais difícil. Eu ficava na quadra de basquete na hora do almoço revirando o cérebro em busca de uma sacada de genialidade tática que me permitisse destruir o outro time. Nunca consegui muita coisa e, enquanto eu ficava pensando, normalmente o outro time estava marcando pontos.

Mesmo assim, guardo essa lição em meu coração. Em sua última batalha, Ender pensa: "Se você pode fazer trapaça, eu também posso. Não vou te deixar me vencer desonestamente. Vou te vencer desonestamente primeiro." Eu sabia que em, algum momento, eu teria que jogar duro. Precisaria quebrar umas pernas e braços. Deixar um rastro de corpos. Podia não ser bonito, mas, no fim das contas, depois de alguma vitória qualquer, tudo aquilo seria perdoado, como tinha acontecido com Ender. Eu convenientemente ignorava uma falha óbvia nessa minha linha de pensamento, que era o fato de Ender achar que tudo era só um jogo naquela batalha, enquanto eu imaginava aquilo como sendo um mapa para a estrada da vida.

Outro problema é que o livro não termina com a vitória de Ender sobre os fórmicos, mesmo que, aos quinze anos, eu tivesse achado que sim. Em uma época de minha vida em que a aprovação dos outros parecia ser a única coisa que importava, ser exaltado como herói por toda a humanidade parecia algo legal, independentemente do que fosse necessário para conseguir isso. Mas, como o livro se esforça para deixar claro, esse não é bem o caso. Ender, a ferramenta de Graff e Mazer Rackham, é destroçado pela culpa. Ender, o responsável pelo milagre, nunca mais poderá voltar para casa. Ender, a lenda, nunca poderá ter uma vida normal. Ele tem que viver no futuro, como orador dos mortos, e lidar com as implicações morais de seus atos. Então... ops.

Mesmo assim, ainda há uma verdade profunda aqui, algo que foi parte importante de minha vida e de minha carreira. No fim do dia, você tem que fazer o que é necessário, e as pessoas não se importam muito com o que você acha disso. Ender sofre por todas as suas vitórias. Ele se sente culpado pelas pessoas que fere. Fica muito mal quando sacrifica colegas de equipe. Ele se arrepende de exterminar os fórmicos. Ender tinha um trabalho a fazer, teve que tomar decisões e *viver com essas decisões pelo resto da vida*. Isso acontece com todos nós.

Em minha carreira atual na televisão, a lógica é clara. Se seus números de audiência estão alto o bastante, você fica no ar; se não estiverem, você sai. Não importa o que pense sobre isso, se você jogou dentro das regras ou se foi simpático com as pessoas pelo caminho. Eles contam o número de olhos

grudados na tevê e tomam uma decisão.

Na guerra pelos olhos, já ganhei e já perdi. Na vitória, todos ganham dinheiro, e você é exaltado como um herói. Na derrota, bem... não há nada tão ruim quanto ver algo que leva seu nome ser rejeitado por milhões de pessoas. O que está em jogo pode não ser tão importante quanto uma guerra interestelar contra alienígenas hostis, mas ainda importa. Nessas circunstâncias, você tem que tomar decisões difíceis, decisões que muitas vezes provocam sofrimento. Infelizmente, *não* tomar decisões também provoca sofrimento. Pois é. Quer estar no comando? Então, aguente.

Agora, a essa altura de minha vida, tiro uma versão modificada e um pouco mais dolorosa dessa lição do livro. Os fins *não* justificam os meios. Nada justifica nada. Há apenas o que você faz, e se você consegue viver com isso. Pode ser verdade que a única coisa com que o mundo se importa seja saber se você venceu ou não, mas isso não significa que seja de fato a única coisa que importa.

Por fim, madame Stillman, onde quer que a senhora esteja, me desculpe por ter colado naquela prova de francês. Foi culpa minha, não de Ender.

Lição quatro — Sua turma está por aí. Você pode se sentir solitário agora, mas tenha paciência e você vai encontrá-la.

Na maior parte do romance, Ender Wiggin é um garoto um tanto isolado. Ele tem Valentine e algumas amizades esporádicas, mas, com o coronel Graff sempre mudando as coisas na escola, ele não consegue fazer muitos amigos próximos. Ele é solitário, e essa solidão se aprofunda cada vez mais com o desenrolar do livro.

Mesmo assim... eu me lembro da sensação de ler sobre a Escola de Combate pela primeira vez. Lembro como desejei profundamente estar lá. Sim, Ender era solitário, mas ia encontrar sua turma — estava em um lugar onde era admirado e reconhecido. Ele teve seu pelotão, teve seu Exército e, nos últimos livros, sua *jeesh*. O mais parecido com isso na minha vida eram outros rejeitados no clube de teatro. Eles eram meus amigos, com certeza, mas será que morreriam por mim?

Ender me fez acreditar que as coisas iriam mudar. Eu também ia encontrar

minha turma. Tragicamente, eu tinha nascido cedo demais para encontrá-la na Escola de Combate, mas... Quem sabe em algum outro lugar? Na faculdade? No trabalho?

A realidade foi decepcionante. Tive alguma sorte em encontrar um grupo de amigos em um acampamento acadêmico de verão, mas acabou muito rápido. Fiz faculdade na UCLA, uma ótima universidade, mas é difícil para vinte e dois mil alunos se transformarem em um grupo próximo. E, em relação ao trabalho, bem... aparentemente as empresas estão mais interessadas em ganhar dinheiro, não em promover a camaradagem entre os funcionários.

Mas era difícil desistir desse sonho. Era tão difícil, na verdade, que não desisti, mesmo diante de uma enorme quantidade de provas de que era aquela apenas uma fantasia juvenil. E as coisas continuaram desse jeito por um longo tempo.

Mas algo engraçado aconteceu. "Minha turma" começou a aparecer. Quanto mais eu me dedicava às coisas com que realmente me importava, mais encontrava pessoas parecidas comigo. Eram pessoas que lutariam ao meu lado. Foi uma das grandes alegrias de minha vida ter encontrado uma carreira na qual posso me cercar de pessoas extremamente talentosas, todas dedicadas a um objetivo comum. Encontrei meu Exército — e ele se revelou cheio de, adivinhem o quê?, rejeitados de clubes de teatro. Até agora, nenhum morreu por mim. Mas, para ser sincero, eu não pedi.

É interessante pensar que minha vida acabou ficando cheia de outros fãs de *O jogo do exterminador*. Ao longo dos anos, aprendi a reconhecer meus irmãos e irmãs. Você sabe do que estou falando: você conhece uma pessoa e, sem precisar nem mesmo perguntar, *sabe* que encontrou outro fã do livro. Tenho mais de um irmão de armas que conheci *por causa do livro que me vendeu a ideia de irmãos de armas*. O que é bem incrível, na minha opinião.

Por causa dessas pessoas, também descobri que não estava sozinho usando *O jogo do exterminador* como guia para a minha vida. Vi como as opiniões que tinha do livro mudaram. Como era de se esperar, imagino, há lições a serem aprendidas em *O jogo do exterminador*, mas isso acontece menos *no* livro do que *com* ele. Você guarda seu exemplar todo amassado durante a vida inteira, e o folheia em momentos importantes, quando acaba descobrindo coisas novas.

O texto se torna parte de você, enquanto o livro o conecta com todos os outros que também orientam a própria vida por suas cópias amassadas.

Para mim, a maior confirmação dessa lição aconteceu alguns anos atrás, quando li uma crítica ao programa que criei, *Burn Notice*, escrita por ninguém mais que o próprio Orson Scott Card. Eu contei isso na mesma hora a um membro da equipe de roteiristas, de quem eu me aproximara em grande parte porque ele tinha lido *O jogo do exterminador* mais de cem vezes. Ele contou na mesma hora a seu parceiro de trabalho, que conhecera na faculdade, quando a amizade dos dois se aprofundou por causa do amor em comum por... *O jogo do exterminador*.

Escrevi para Orson, que respondeu. Mantivemos contato e eu o conheci no início do ano. Para mim, foi uma experiência incrível, que confirmou a importância do romance em minha vida de um modo que nenhuma outra coisa poderia ter feito.

Orson Scott Card escreveu um livro que ajudou a inspirar minha vida e carreira, e me guiou até um lugar que me fez reencontrá-lo.

E se isso não é encontrar sua turma, não sei o que é.

***Matt Nix** é o criador e produtor executivo do seriado de ação* Burn Notice*, atualmente na sexta temporada na USA Network. Também criou a comédia de ação* The Good Guys *para a Fox. É roteirista de vários filmes que atualmente esperam sua vez em estúdios importantes, em diferentes estágios de desenvolvimento. Ele vive em Los Angeles com a mulher, três filhos e um cachorro.*

SOBRE O ORGANIZADOR

Orson Scott Card é o autor dos romances *O jogo do exterminador*, *Ender's Shadow* e *Orador dos mortos*, muito populares entre jovens adultos e adultos e cada vez mais utilizados em salas de aula.

Sua obra mais recente, a série para jovens adultos *Pathfinder* (*Pathfinder*, *Ruins*) e a série de fantasia *Mithermages* (*Lost Gate*, *Gate Thief*) estão surpreendendo seus leitores fiéis. Além desses e de outros romances de ficção científica, Card escreve fantasia contemporânea (*Magic Street*, *Enchantment*, *Lost Boys*), romances bíblicos (*Stone Tables*, *Rachel and Leah*), a série sobre a colonização dos Estados Unidos *The Tales of Alvin Maker* (iniciada por *Seventh Son*), poesia (*An Open Book*) e muitas peças e roteiros, entre os quais adaptações "atualizadas" das obras de Shakespeare *Romeu e Julieta*, *A megera domada* e *O mercador de Veneza*.

Card nasceu em Washington e cresceu na Califórnia, no Arizona e em Utah. Foi missionário da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias no Brasil no início dos anos 1970. Além de escrever, às vezes dá aulas e oficinas e dirige peças teatrais. Também leciona redação e literatura na Southern Virginia University.

Card vive atualmente em Greensboro, Carolina do Norte, com a mulher, Kristine Allen Card, onde passa a maior parte do tempo alimentando os pássaros, várias espécies de esquilo, gambás e guaxinins.

AGRADECIMENTOS

A editora oferece os mais sinceros agradecimentos a todos os fãs de Ender que enviaram suas ótimas perguntas para as entrevistas deste livro, especialmente:

3dcivilwar
acanofdietorangeslice
achillesdeponies
Angel Co
internet-haze
for-bittenlove
Brian Johnson
melissakohler
Jason R. Morales
mpolluxork
Carlos Ramirez
Reginald Linsao
Elizabeth C. Spencer
Jonathan Tillman

e

Czhorat
diamond-standard
easternwu
Enderspeaker
freefoodatpenn
Declan M. Garrett
Paul Graham
Megan Grazman
hikaruchord
James Kamlet
McDermott
Bryan Morrison
Nathan Neufeld
Orion
Iván Preuss
Ruthie
Gudrún Saga
Danion Sisler
Ssmith
Tblondin
theawkwardchild
Emily Thorpe
unlockthesecret

Agradecemos também aos fansites de Ender que nos ajudaram divulgando o projeto e atuaram como excelentes fontes sobre notícias do filme e dos livros de Ender:

EndersAnsible.com
EnderNews.com

EnderWiggin.net