

O mundo do exterminador

O mundo do exterminador

Novas perspectivas sobre o clássico da ficção científica

O jogo do exterminador

Organização de Orson Scott Card

Tradução de Edmundo Barreiros



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 proteção. 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 ressentido 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, apesar de solitário, mesmo assim *tem valor*, e, por ele nunca ser reconhecido nas páginas do livro, o leitor cria uma ligação com Ender, e tudo o que 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 para *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 selvagememente 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. ‘São assassinos que eles precisam pra guerra dos abelhudos. Pessoas capazes de esmagar o rosto do inimigo no chão e espalhar o sangue dele 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 enquanto ele tremia de medo, raiva e ódio depois de 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, conseqüentemente, 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.