

ENDEROVA HRA



CARD

ORSON
SCOTT

ARGO - TRITON

ARGO

TRITON









ENDEROVA HRA

ENDERŮV VESMÍR

Řazení dle vnitřní chronologie tak,
jak budou knihy v nové podobě vycházet:

Enderova hra

Enderův stín

Hegemonův stín

Stínové loutky

Obrův stín

Ender ve vyhnanství

Shadows in Flight

(dosud nepřeloženo)

Mluvčí za mrtvé

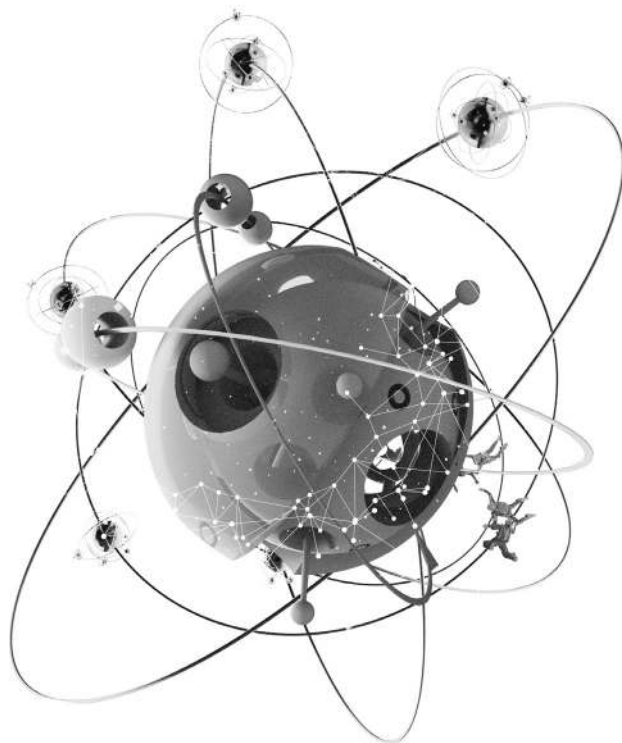
Xenocida

Děti ducha

Shadows Alive

(dosud nenapsáno)

První setkání a jiné příběhy
*(sbírka všech kratších příběhů
včetně Války o dárky)*



CARD

ORSON
SCOTT

ENDEROVA HRA

Edici Fantastika řídí Martin Šust

© Argo, 2018

© Stanislav Juhaňák - Triton, 2018

Copyright © 1977, 1985, 1991 by Orson Scott Card

Introduction © 1991 by Orson Scott Card

Translation © Petr Kotrle, 2018

Cover art and illustrations © Milan Malík, 2018

ISBN 978-80-257-2614-3 (váz.)

ISBN 978-80-257-2740-9 (e-kniha)

Geoffreyemu,
který mi připomíná,
jak mladé a jak staré
mohou děti být

PODĚKOVÁNÍ

Některé úseky této knihy líčí moje vůbec první vydaná povídka science fiction, „Enderova hra“, která vyšla v srpnu 1977 v časopisu *Analog*, jehož editorem byl Ben Bova; jeho víra ve mě a tuto povídku jsou základem mé kariéry.

Harriet McDougalová z nakladatelství Tor je velice vzácná výjimka mezi redaktory – někdo, kdo rozumí příběhu a umí autorovi pomoci, aby byl přesně takový, jaký jej chtěl mít. Není dost dobře placená. Harriet však měla svůj úkol podstatně snazší zásluhou vynikající práce mé domácí redaktorky Kristine Cardové. Ani ona není z mé strany dost dobře placená.

Jsem vděčný rovněž Barbaře Bovové, která mi byla přítelkyní a agentkou v časech dobrých a někdy i zlých. A Tomovi Dohertymu, který se ode mne nechal na ABA v Dallasu k této knize přesvědčit, což ukazuje buď na skvělý úsudek, nebo na to, jak může účast na conu někoho znavit.

PŘEDMLUVA

Jsem z toho trochu nespůj, když mám napsat předmluvu k *Enderově hře*. Ta kniha je koneckonců v tisku už šest let a za celou tu dobu mi nikdo nenapsal, aby mi řekl: „Hele, *Enderova hra* je docela dobrá knížka, ale víš, co doopravdy potřebuje? Předmluvu!“ A přesto, když se kniha vrátí do tisku, aby dostala nové vydání v pevné vazbě, mělo by v ní být při té příležitosti něco nového (něco víc než drobné změny, jako když opravím chyby, vnitřní rozpory a stylistické výstřelky, které mě trápily od chvíle, kdy kniha vyšla poprvé). Takže si buďte jistí – ta kniha obstojí sama o sobě, a jestli tento úvod přeskočíte a rovnou se pustíte do příběhu, nejenže vám nebudu bránit, ale budu s vámi dokonce *souhlasit*!

Novela „Enderova hra“ byla mou první publikovanou science fiction. Vycházela z nápadu – bitevní místnosti – který jsem dostal ve svých šestnácti letech. Měl jsem právě přečtenou trilogii *Nadace* od Isaaka Asimova, která byla (více méně) extrapolací myšlenek z Gibbonova *Úpadku a pádu římské říše*, použitých pro galaktické impérium v nějaké vzdálené budoucnosti.

Ten román mě nepodnítl ke snění, ale k *přemýšlení*, což je nejpodivuhodnější vlastnost Asimova coby autora beletrie. *Jak* bude budoucnost vypadat? Jak se věci změní? Co zůstane stejné? Východiskem *Nadace* se zdálo být to, že i při změně rekvizit a herců je hra lidských dějin stále stejná. A přece toto v podstatě pesimistické východisko (chcete říct, že se *nikdy* nezměníme?) zmírňovala Asimovova představa skupiny lidí, kteří dokážou pochopit a uzdravovat mysl jiných, a to nikoli genetickou změnou, ale zásluhou získaných schopností.

Byla to představa, která mi připadala správná, částečně možná díky mé mormonské výchově a víře: lidé možná jsou z velké části ničemní tvorové, ale *dokážeme* se učit a učením se z nás mohou stát slušní lidé.

To byly některé z myšlenek, jež se mi honily hlavou, když jsem *Nadaci* četl, schoulený na své posteli – tenké matraci na překližkové desce, posteli, kterou mi vyrobil otec – ve svém suterénním pokoji našeho rančového

domu v čísle 650 na East Street v utažském Oremu. A potom, tak jak to v průběhu let učinilo mnoho spisovatelů science fiction, se mě zmocnila silná touha psát příběhy, které udělají pro jiné to, co udělal Asimovův příběh pro mě.

V jiných žánrech se ta touha zpravidla projevuje tvorbou chabě maskovaných přepracování slavných děl: například Tolkienovi stoupenci až příliš často jednoduše přepisují Tolkiena. Avšak v science fiction jde o to, že myšlenky jsou nové, překvapivé a fascinující; slavní se spíš než přepisováním jejich příběhů napodobují vymýšlením příběhů, které jsou stejně překvapivé a stejně nové.

Jenže nové čím? Asimov byl vědec a ke každé oblasti lidského poznání přistupoval vědeckým způsobem – vstřebával informace, uspořádal je nově a překvapivě, domýšlel důsledky každého nového nápadu. Já jsem žádný vědec nebyl a nebylo pravděpodobné, že se jím někdy stanu, tedy alespoň ne opravdovým vědcem – fyzikem, chemikem, biologem, dokonce ani technikem. Nebyl jsem nadaný na matematiku a neměl jsem ji ani moc rád. I když mě bavilo studovat logiku a jazyky a prakticky jsem inhaloval dějepisné knihy a životopisy, v té době mě nikdy nenapadlo, že jsou to stejně efektivní zdroje příběhů science fiction jako astronomie nebo kvantová mechanika.

Jak jsem tedy mohl vymyslet něco, co by se hodilo pro science fiction? Co jsem o něčem *pořádně* věděl?

Můj starší bratr Bill byl v té době na vojně, u posádky Fort Douglas v Salt Lake City. Ale po nehodě na bicyklu měl celou nohu v sádře a na víkendy jezdil domů. Právě tehdy, na setkání věřících v areálu BYU, poznal svou budoucí ženu Lauru Dene Lowovou; a Laura byla tím, kdo mi dal přečíst *Nadaci*. Možná tedy bylo přirozené, že jsem své úvahy nasměroval k vojenským záležitostem.

Pro mě však armáda neznamenal vietnamskou válku, která se v té době blížila do vrcholné fáze americké angažovanosti. Neměl jsem s tím jinou zkušenost než tu, kterou mi zprostředkovaly Billovy historky o skličujícím životě během základního výcviku, ponižování v poddůstojnické škole a o sice osamělém, ale v mnoha ohledech úspěšném životě poddůstojníka v Koreji. Mnohem hlouběji jsem měl v hlavě zakořeněný zážitek z doby před pěti nebo šesti lety, kdy jsem četl trojsvazkovou *Potomackou armádu* (*Army of the Potomac*) od Bruce Cattona. Velice dobře jsem si pamatoval příběhy velitelů té války – obtížné hledání generála Unie, jenž by

dokázal využít skvělou McClellanovu armádu k porážce Leea, Jacksona a Stuarta, a pak konečně Granta, který přivedl až příliš mnoho svých vojáků na smrt, ale také se postaral o to, aby jejich smrt měla význam, když Leea postupně vyčerpával, bránil mu vytančit a vymanévrovat z dosahu. Zásluhou Cattonových dějin mě přestaly bavit šachy a musel jsem upravit pravidla *Risku*, abych tu hru mohl hrát – něco jsem na válce pochopil, a nejenom díky závěrům, jichž se dobral samotný Catton. Našel jsem si v té historii svoje vlastní významy.

Pochopil jsem, že historie se formuje využitím síly a že různí lidé v čele téže armády, která tudíž měla přibližně tutéž sílu, s ní pracovali natolik odlišně, že to vypadalo, jako by se ta armáda měnila z bandy ušlechtilých bláznů u Fredericksburgu ve vyplašené zbabělce, kteří se rozprchlí u Chancellorsville, pak v pochmurně odhodlané, tvrdohlavé vojáky, kteří drželi kopce u Gettysburgu, a nakonec v disciplinovanou, profesionální armádu, která při Grantově dlouhém tažení rozdrtila Leea na prach. Neměnili se vojáci. Měnil se velitel. A i když jsem tenkrát nedokázal zformulovat, co jsem z vojenského velení pochopil, *věděl jsem*, že jsem to pochopil. Pochopil jsem, na úrovni hlubší než řeč, jak velký vojenský vůdce vnucuje nepříteli svou vůli a ze své armády dělá příčinnivé prodloužení sebe sama.

Tak se stalo, že když mě jednoho dne otec vzal po Carterville Road hustě zalesněným údolím řeky Provo do Brigham Young High School, blesklo mi hlavou: Jak se budou vojáci cvičit pro boj v budoucnosti? Neobtěžoval jsem se vymýšlet nové zbraňové systémy pozemního boje – po přečtení *Nadace* jsem měl plnou hlavu vesmíru. Vojáci a velitelé by ve vesmíru museli přemýšlet velice odlišně, protože staré představy toho, co je nahoře a co dole, by jednoduše už neplatily. V dějinách letectví z dob první světové války od Nordhoffa a Halla jsem se dočetl, že pro nové piloty bylo zpočátku velice těžké naučit se dívat nejenom doprava a doleva, když hledají nepřítele, který se k nim ve vzduchu blíží, ale i nahoru a dolů. O kolik horší by potom bylo naučit se přemýšlet v podmínkách, kdy vůbec žádné nahoře a dole neexistuje?

Podstatou výcviku je umožnit chybu bez následků. Boj ve třech rozměrech by se musel nacvičovat v uzavřeném prostoru, aby se nestalo, že nováček, který udělá chybu, odletí někam k Jupiteru. Bylo by třeba nabídnout způsob, jak nacvičovat střelbu bez rizika zranění; a přitom by to chtělo, aby „zasažení“ účastníci výcviku byli z boje vyřazení, přinejmenším

dočasně. Prostředí by muselo být proměnlivé, aby dokázalo nasimulovat odlišné podmínky boje – v okolí lodě, mezi troskami, v blízkosti malých asteroidů. A potřebovalo by v sobě mít něco ze zmatku opravdové bitvy, aby se z hraného boje nevyvinulo něco tak zkosnatělého a formálního jako pochodování a manévry, jimiž se v naší moderní armádě stále promrhá neuvěřitelné množství drahocenných hodin ze základního výcviku nováčka.

Výsledkem mých úvah z toho dopoledne byla bitevní místnost, přesně taková, jak ji uvidíte (nebo jste ji již viděli) v této knize. Byl to dobrý nápad, a jestli ve vesmíru někdy bude něco jako lidská armáda, určitě se pro výcvik bude něco takového používat. (Něco velice podobného bylo již použito v různých zábavních parcích po celé Americe.)

Ale i když jsem vymyslel bitevní místnost, pořád jsem neměl ponětí, jak to udělat, abych z toho nápadu dostal příběh. Pochopil jsem tenkrát, že *námět* na příběh není nic v porovnání s tím, jak je důležité umět najít k tomu námětu postavu a příběh, který by stálo za to vyprávět. Když Asimova napadlo vytvořit paralelu s *Úpadkem a pádem*, ještě pořád neměl žádný příběh; jeho genialita – a duše příběhu – se projevilily tehdy, když své dějiny zpersonifikoval, vytvořil psychohistorika Hariho Seldona jako božskou postavu, plánovače, apokalyptického proroka příběhu. Já jsem takovou postavu neměl a netušil jsem, jak ji vytvořit.

Plynuly roky. Ve třetím ročníku jsem střední školu dostudoval (právě včas – ročníkem 1968 Bringham Young High School skončila) a přešel jsem na Bringham Young University. Ze začátku jsem měl jako hlavní obor archeologii, ale rychle jsem zjistil, že věnovat se archeologii je neskutečně nudnější než číst knihy od Thora Heyerdahla (*Aku-Aku, Kon-Tiki*), Yigaela Yadina (*Masada*) a Jamese Michenera (*The Source*), které byly *tím*, co ve mně probudilo snění. Střepy! Raději být *zubař* než strávit život snahou poskládat dohromady střepy staré keramiky v nekonečných pouštních krajinách Středního východu.

Když jsem přišel na to, že ani polověda jako archeologie není pro někoho tak netrpělivého, jako jsem já, byl jsem již pohroužen do své pravé kariéry. V té době jsem se v sobě samozřejmě nevyznal: myslel jsem si, že dělám divadlo proto, že se rád předvádím. A nechápejte mě špatně, já se skutečně rád předvádím. Když mi dáte publikum, budu je bavit tak dlouho, jak budu moci, na jakékoli téma. Jenže nejsem dobrý herec a divadlo se mou kariérou nestalo. Jediné, co mě tenkrát zajímalo, bylo dělat hry. Režírovat je. Stavět scény, připravovat pro ně kostýmy a líčení.