

# **Шалені авторки. Мала проза українських письменниць**

«Шалені авторки» — це антологія текстів українських письменниць, своєрідна мандрівка крізь останні два століття, під час якої різні авторки, маючи несхожі стильові уподобання й естетичні орієнтації, змальовують усю множинність і складність жіночого досвіду.

Перед читачами постануть декадансні персонажки Ольги Кобилянської, екзотичні героїні Софії Яблонської, рішучі бунтарки Ірини Вільде. Публікуються і найбільш резонансні тексти сучасних письменниць, зокрема Оксани Забужко і Людмили Таран.

Книжка підготована у співпраці з ютуб-каналом «Шалені автор(к)и», авторами якого є літературознавці Віра Агеєва й Ростислав Семків.



**БЕСТСЕЛЕР THE NEW YORK TIMES**

**ЗАВТРА**

**ЗАВТРА**

**ЗАВТРА...**

**ГАБРІЄЛЬ**

**ЗЕВІН**

НАЙКРАЩА  
КНИЖКА  
2022 РОКУ  
ЗА ВЕРСІЄЮ  
AMAZON

**ВІД АВТОРКИ РОМАНУ  
«СЛАВЕТНЕ ЖИТТЯ ЕЙ-ДЖЕЯ ФІКРІ»**

 **Vivat**  
ВИДАВНИЦТВО



**ЗАВТРА,**

**ЗАВТРА,**

**ЗАВТРА...**

**ГАБРИЕЛЬ**

**ЗЕВИН**



2023

ISBN 978-617-17-0169-4 (epub)

Жодну з частин даного видання  
не можна копіювати або відтворювати в будь-якій формі  
без письмового дозволу видавництва

**Електронна версія створена за виданням:**

This edition is published by arrangement with Sterling Lord Literistic, Inc. and ANA Baltic, Ltd.

Перекладено за виданням:  
Zevin G. Tomorrow, and Tomorrow, and Tomorrow / Gabrielle Zevin. — New York : Alfred A.  
Knopf, 2022. — 416 p.

Переклад з англійської *Надії Хаєцької*

Jacket image: The Great Wave (detail) by Katsushika Hokusai. The Metropolitan Museum of Art,  
New York.

Дизайнер обкладинки *John Gall*

### **Зевін Г.**

3-47 Завтра, завтра, завтра... / Габріель Зевін ; пер. з англ. Н. Хаєцької. — Х. : Віват, 2023. —  
448 с. — (Серія «Художня література» ISBN 978-966-942-826-4).

ISBN 978-966-982-993-1 (укр.)

ISBN 978-059-332-120-1 (англ.)

Сем Мейзер і Сейді Грін — лос-анджелеські розумахи, які колись були друзями й крутилися в одному колі. Одного холодного грудневого дня після кількарічної перерви у спілкуванні вони випадково зустрічаються на платформі метро. Сейді дає Сему диск зі своєю відеогрою, хлопець проходить її та пропонує доречні покращення. На тлі особистої драми Сейді захоплення іграми знову їх зближує, і згодом вони створюють популярну гру «Ічіго», відкривають власну компанію і ще до закінчення коледжу стають багатіями. Та чи вдасться їм встояти перед спокусами дорослого життя й реалізувати особисті творчі амбіції, не втративши дружби? Це багатозаровий роман про дорослішання, пошук себе та успіх, який змінює правила гри; про кохання й душевний та фізичний біль, від якого неможливо схватитися. І про життя, яке є нечесною грою.

УДК 821.111(73)

© Gabrielle Zevin, 2022

© ТОВ «Видавництво «Віват»», видання українською мовою, 2023



Кохання — це усе,  
Й це все, що ми про нього знаємо;  
І досить, більших знань тягар  
Ми просто не сприймаємо.

*Емілі Дікінсон*



# РОЗДІЛ І. ХВОРІ ДІТИ

## 1

Перш ніж Мейзер вигадав собі це ім'я, він був Самсоном Мейзером. А до того, як став Самсоном Мейзером, він був Самсоном Мазуром. Зміна кількох літер перетворила його з милого, напевно єврейського хлопця на професійного творця світів, а в юності його переважно називали Сем — С.Е.М. у «залі слави» дідусевого аркадного автомата «Донкі Конг», та здебільшого просто Сем.

Пізнього грудневого полудня наприкінці ХХ століття Сем вийшов з вагона метро й виявив, що хід до ескалатора заблоковано інертною масою людей, які скупчилися біля оголошення на станції. Сем запізнювався. У нього була призначена зустріч із науковим керівником, яку він відкладав уже понад місяць, але яка за спільною згодою мала обов'язково відбутися до зимових канікул. Сем волів обминати натовпи, не любив занурюватися в них, адже боявся можливих несподіванок. Цього натовпу йому було не уникнути. Та якщо він хоче випірнути з метро, доведеться пробиватися крізь юрбу.

На Семові був незграбний темно-синій вовняний бушлат, що дістався йому від Маркса, сусіда по кімнаті. Той ще на першому курсі купив його в місцевому військторгу, але так і не вийняв з поліетиленового пакета протягом семестру, аж поки Сем не запитав, чи може він його позичити. Це була особливо довга зима, і саме квітневий норд-ост (квітневий! О, ці божевільні массачусетські зими!) змусив Сема попросити в приятеля бушлат, якого той усе одно не вдягав. При цьому Сем удав, що йому до вподоби фасон. Та Маркс віддав його без найменшого жалю, на що Сем, власне, і розраховував, коли звертався до нього із цим проханням. Як і більшість речей із військторгу, бушлат тхнув цвіллю і потом хлопців, яких, може, вже й на світі не було. А втім, Сем намагався не замислюватися, чому той одяг списали.

Бушлат був значно тепліший, ніж вітрівка, яку він ще на першому курсі привіз із Каліфорнії. А ще хлопцю здавалося, що ця завелика як

для нього вдяганка приховує його хирлявість. Однак незвичний її крій робив хлопця ще меншим, ще більше схожим на дитину.

Інакше кажучи, двадцятидворічному Сему Мазуру з його статурою не випадало б лізти в ту шттовханину і протискуватися крізь неї, проте довелося, і він, наскільки це було можливо, просочувався крізь натовп, почувуючись приреченою амфібією з відеогри *Frogger*. Хлопець помітив, що безперестанку вимовляє «перепрошую», попри те що геть не мав цього на увазі. Сем подумав, що мозок таки дивовижно запрограмовано: він може казати «перепрошую», утім маючи на увазі «та пішов ти». Персонажі романів, фільмів та ігор (за винятком ненадійних, або визнаних божевільними, або просто негідників) повинні були сприйматися такими, якими вони є, за сукупністю їхніх учинків та слів. Але люди — звичайні, порядні та в принципі чесні — не могли прожити й дня без того незамінного програмного забезпечення, яке давало змогу говорити одне, а мати на увазі, відчувати, навіть робити інше.

— Ти що, не бачиш? — гарикнув на Сема чоловік у чорно-зеленому плетеному капелюсі.

— Вибачте, — перепросив Сем.

— Дідько, ти шттовхнув! — крикнула на нього жінка з малям у слінгу, коли він торкнувся її.

— Вибачте, — знову перепросив Сем.

Іноді хтось, квапливо пірнувши в юрбу, створював просвіток, що міг би стати для Сема шансом прорватися, але він не встигав скористатися ним, і той просвіток миттєво заповнювався кимось більш спритним за нього.

Хлопець був уже майже біля ескалатора метро, та нараз йому закортіло озирнутися і подивитися на юрбу позаду себе. Сем уявив собі, як він розповідає Марксові про скупчення людей на вокзалі, а Маркс каже: «Невже ти взагалі не зацікавився, що то було? Ти можеш бодай на мить перестати бути мізантропом і побачити людей та речі такими, якими вони є?» Сему не подобалося, що Маркс вважає його мізантропом (хоча він ним і є, не любить людей, уникає їхнього товариства). Отож Сем обернувся, щоб поглянути на натовп. І несподівано для себе помітив свою давню приятельку Сейді Грін.

Не те щоб він узагалі не бачив її протягом минулих років. Вони були завсідниками наукових ярмарків, академічних ігор, кадрових заходів від коледжу, конкурсів (ораторського мистецтва, робототехніки, творчого письма, програмування), банкетів для найкращих студентів. Він учився у звичайній державній загальноосвітній школі на сході міста, а вона — у модній приватній школі на заході, однак вони, лос-анджелеські розумахи, однаково були в одному колі. Вони обмінювалися поглядами в кімнаті, повній надмір таких, як і вони, ботанів; іноді вона навіть усміхалася йому, ніби підтверджуючи їхню приналежність до однієї спільноти, а потім її втягували в хиже коло привабливих розумників, які завжди оточували її. Таких самих хлопців і дівчат, як і він, проте багатших, більш виразних блондинів, з кращими окулярами та зубами. А він не хотів бути ще одним бридким занудою, що сновигає довкола Сейді Грін. Іноді Сем починав сердитися на дівчину, вигадував навіщось, що вона його образила: одного разу відвернулася від нього, коли він поглянув на неї, другого — уникла його погляду. Вона не чинила такого, та було б краще, якби чинила.

Сем знав, що вона навчалася в Массачусетському технологічному інституті, і думав, що може зіткнутися із Сейді, коли вступатиме до Гарварду. Досі, за два з половиною роки, що вони не бачилися, такої нагоди не траплялося. А він не доклав для цього найменших зусиль, так само як і вона.

І ось вона тут. Сейді Грін власною персоною. Побачивши її, Сем мало не розплакався. Вона, немов розв'язання складної математичної задачі, вислизала від нього вже багато років, проте, зненацька глянувши на неї свіжим, незамуленим оком, він нараз зрозумів, що задача має доволі очевидне розв'язання. «Адже це Сейді, — подумав він. — Так».

Сем уже хотів погукати її, та передумав. Його приголомшило те, як давно востаннє вони із Сейді були разом, наодинці. Він ніяк не міг уторопати: як людина може лишатися молодою, як-от він, і водночас мати стільки минулого часу за плечима? І чому раптом де й ділася та легкість, коли він згадував про неї? «Час, — подумав Сем, — це справді якась загадка». Та за мить він уже вирішив не заглиблюватися в давно минулі свої відчуття. Час можна пояснити математично, а от

серце, а ще ту частину мозку, яка надиктовує йому спогади, як те пояснити? Це залишалось для нього загадкою.

Сейді завершила розглядати те, на що дивилася юрба, і тепер прямувала до потяга, що рухався по червоній лінії метро.

— СЕЙДІ! — погукав її Сем.

Окрім гуркоту потяга, що прибував, станцію заповнював звичний людський гул. Дівчина-підліток грала на віолончелі *Penguin Cafe Orchestra*, сподіваючись на заробіток. Чоловік у жилетці з орнаментом пейслі ввічливо запитував перехожих, чи не можуть вони приділити хвилинку уваги мусульманським біженцям зі Сребрениці. Неподалік Сейді був кіоск, де продавали шестидоларові фруктові коктейлі. Загудів блендер, розповсюджуючи затхлим повітрям підземки аромат цитрусових та полуниці. Голос Сема потонув у цьому гудінні.

— Сейді Грін! — знову погукав він дівчину.

Та вона й цього разу не почула його. Хлопець чимдуж наддав ходи. Швидко перебираючи ногами, він почувався спортсменом, що бере участь у парному забігові.

— Сейді! СЕЙДІ! — Сем уже зривався на відчайдушний крик, поки значно тихішим голосом не нагадав і собі, і їй: — СЕЙДІ МІРАНДО ГРІН! ТИ Ж ПОМЕРЛА ВІД ДИЗЕНТЕРІЇ!

Нарешті дівчина обернулася. Може, тому, що почула його слова, попри те що мовлені вони були не так і голосно. Вона повільно оглянула натовп і, помітивши Сема, заусміхалася. Ту усмішку на обличчі Сейді хлопець порівняв із трояндою на уповільненому відео, яке він колись бачив на уроці фізики в середній школі. «Це неймовірно», — подумав Сем і захвилювався, бо здалося йому, що все відбувається якось не насправжки. І досі всміхаючись, Сейді підійшла до нього — ямочка на правій щоці і майже непомітний проміжок між двома верхніми передніми зубами. Сем завважив, що перед нею юрба розступається — так, як ніколи перед ним.

— Це моя сестра померла від дизентерії, Семе Мазур, — сказала Сейді. — Ти забув: я померла від виснаження після укусу змії.

— І ще тому, що ти не хотіла стріляти в бізона, — нагадав Сем.

— Це був би марний постріл, — мовила Сейді. — Усе те м'ясо просто зіпсувалося б.

Сейді обійняла його.

— Семе Мазур! Я знала, що обов'язково отак натраплю на тебе.  
— Я, до речі, є у телефонному довіднику, — відказав Сем.  
— Я сподівалася, що зустріч станеться природним чином, — мовила Сейді. — От саме так і сталося.  
— Що привело тебе на Гарвард-сквер? — запитав Сем.  
— Звісно, «Магічне око», — жартома відповіла вона.  
Дівчина жестом вказала на рекламу просто себе. І Сем уперше помітив білборд розміром півтора метра на метр, який перетворив пасажирів на юрбу зомбі.

### ПОГЛЯНЬТЕ НА СВІТ ПО-НОВОМУ.

**МАГІЧНЕ ОКО — ДАРУНОК, ЯКИЙ КОЖЕН ПРАГНЕ ОТРИМАТИ ЦЬОГО РІЗДВА.**

Зображення на білборді являло собою психоделічний візерунок у різдвяних смарагдових, рубінових і золотих тонах. Якщо доволі довго вдивлятися у візерунок, мозок починав сприймати приховане 3D-зображення. Ця штука називалася автостереограмою, її легко зробити, якщо ви є досить вправним програмістом. «От як, — подумав Сем. — То такі речі тішать людей». Він застогнав.

— Не схвалюєш? — уточнила Сейді, глянувши на нього.  
— Таке можна знайти в будь-якій кімнаті відпочинку в гуртожитках кампусу.  
— Але не таке, Семе. Ця картинка унікальна для...  
— ...кожної залізничної станції Бостона.  
— Можливо, для США? — розсміялася Сейді. — То що, Семе, не хочеш побачити світ зачарованими очима?  
— Я завжди дивлюся на світ зачарованими очима, — сказав він. — Мене просто розриває дитячий подив.  
Сейді показала на хлопчика років шести.  
— Ти тільки поглянь, який він щасливий! Нарешті він розібрався, як треба діяти, щоб отримати задоволення! Молодець!  
— А ти вже вдивлялася в малюнок? — запитав Сем.  
— Ще ні, — зізналася Сейді. — Я поспішаю. Мені треба встигнути на наступний потяг, бо я можу спізнитися на заняття.  
— Я розумію... Ну, може, ти таки знайдеш іще п'ять хвилин, щоб побачити світ зачарованими очима? — спитав Сем.



— Можливо, іншим разом, — відповіла Сейді.

— Ну ж бо, Сейді, будуть ще й інші заняття. Як часто ти можеш глянути на щось і знати, що всі довкола бачать те саме, що й ти, чи принаймні їхній мозок та очі реагують на те саме явище? Як багато в тебе доказів того, що ми всі перебуваємо в одному з усіма світі?

Сейді сумно усміхнулася й легенько вдарила Сема по плечу.

— Це так по-Семовому.

— Бо я і є Сем.

Вона зітхнула, почувши гуркіт свого потяга, що від'їжджав від платформи.

— Якщо я провалю «Передові розробки в комп'ютерній графіці», це буде твоя провина. — Дівчина знову повернулася так, щоб бачити плакат. — Семе, стань біля мене і дивися на білборд разом зі мною.

— Так, мем, — послушався Сем.

Він розправив плечі та вступився просто себе. Уже багато років Сем не стояв так близько до Сейді.

Інструкція на білборді роз'яснювала, що треба розслабити очі й зосереджуватися на одній точці доти, доки не виникне таємниче зображення. Якщо це не спрацьовувало, можна підійти ближче до білборда, а потім повільно відступати. Але місця, куди відступати, на вокзалі не було. У будь-якому разі Сему було байдуже, що то за таємниче зображення. Він подумав, що це може бути різдвяна ялинка, янгол, зірка, хоч і не зірка Давида, а щось сезонне, банальне й чимось привабливе, аби лише продати більше виробів із серії «Магічне око». Сем ніколи не бачив автостереограми. Він підозрював, що це через його окуляри. Окуляри, що коригують значну короткозорість, не давали можливості його очам розслабитися аж так, щоб мозок сприйняв ілюзію. Тож за якийсь час (п'ятнадцять секунд) Сем уже не намагався розгледіти таємниче зображення і натомість почав роздивлятися Сейді.

Волосся в неї було коротше і, як Сем здогадався, більш модно зачесане, аніж тоді, коли він бачив її востаннє, але це були ті самі червонувато-коричневі хвильки, що й тоді. На носі було розкидане те саме світле ластовиння, губи трішки пошерхлі, а шкіра оливкова, хоча і значно світліша, ніж коли вони були ще дітьми і жили в Каліфорнії. Очі в неї були карі, із золотавими вкрапленнями. У Анни, його матері,

були такі самі очі, і вона сказала Сему, що подібне забарвлення називається гетерохромією. Тоді він подумав, що це якась хвороба, від якої мати може навіть померти. Під очима Сейді були ледь помітні півмісяці, але то в неї ще з дитинства. А втім, йому здалося, що в неї втомлений вигляд. Сем подивився на Сейді і подумав: «Ось що таке подорож у часі». Це дивитися на людину і бачити її в теперішньому і в минулому водночас. І це працює тільки з тим, кого знаєш протягом тривалого часу.

— Я побачила! — вигукнула Сейді. Очі в неї заблищали, а на обличчі з'явився вираз, який він пам'ятав ще з тих часів, коли їй було одинадцять.

Сем знову перевів погляд на білборд.

— Ти бачив? — запитала вона.

— Так, — збрехав він. — Я бачив.

Сейді глянула на нього.

— Що саме ти бачив? — запитала вона.

— Це, — сказав Сем. — Надзвичайно красиво. До дідька святково.

— Ти справді це бачив? — перепитала Сейді.

Губи в неї смикнулися вгору. Гетерохромні очі весело дивилися на нього.

— Так, бачив, але я не хочу псувати сюрприз тим, хто ще не бачив. — Він жестом показав у бік юрби.

— Гарзд, Семе, — усміхнулася Сейді, — ти такий дбайливий щодо інших.

Хлопець зрозумів, що дівчина здогадалася, що він нічого не бачив. Він усміхнувся їй, і вона всміхнулася йому.

— От дивно, — мовила Сейді, — мені здається, що ми тут зустрічаємося з тобою постійно. Наче ми щодня приходимо на цю станцію дивитися на цей білборд.

— Ми грокаємо<sup>1</sup>, — сказав Сем.

— Ми таки грокаємо. Беру свої слова назад. Ці слова — це так по-Семівськи.

— Я найсеміший Сем. Ти... — Його слова заглушив шум блендера.

— Що? — спитала вона.

— Ти не на тій площі, — сказав він, змінивши напрям розмови.

— Тобто — що значить «не на тій площі»?

— Ти на Гарвард-сквер, а маєш бути на Централ-сквер або Кендалл-сквер. Я десь чув, що ти вступила до Массачусетського технологічного інституту, — пояснив Сем.

— Тут неподалік живе мій хлопець, — мовила Сейді, водночас даючи зрозуміти, що більше не бажає обговорювати цю тему. — Цікаво, чому площі називають квадратами?<sup>2</sup> Адже вони не зовсім квадратні, еге ж?

Наближався ще один потяг.

— Мій потяг. Знову.

— Такий у них розклад, — сказав Сем.

— Це правда. Потяг, і потяг, і знову потяг, — констатувала вона.

— У такому разі вип'ємо кави, — запропонував Сем. — Чи що ти там п'єш, якщо кава для тебе надто звичний варіант. Масалу? Смузі? Комбучу? «Доктор Пеппер»? Шампанське? Світ із нескінченними пропозиціями напоїв простісінько у нас над головами. Потрібно лише піднятися ескалатором, і все у нашому розпорядженні.

— Я б із задоволенням, але мушу бігти на заняття. Я прочитала, напевно, лише половину необхідного. Мої єдині чесноти — пунктуальність і присутність на заняттях.

— Маю великі сумніви щодо цього, — усміхнувся Сем.

Сейді була дуже розумна, одна з усіх найрозумніших людей, яких він знав.

Вона ще раз швидко обійняла Сема.

— Приємно було перетнутися з тобою.

Дівчина попрямувала до вагона, а Сем намагався вигадати, як змусити її зупинитися. У грі він натиснув би на паузу. Він міг би перезапустити гру, підібрати інші слова, цього разу правильні. Він міг би пошукати щось таке серед свого арсеналу, що змусило б Сейді не їхати.

Вони ж навіть не обмінялися номерами телефонів, подумав він з відчаєм. У голові промайнули всі способи, за допомогою яких людина могла знайти іншу в 1995 році. Колись, ще тоді, коли Сем був дитиною, людей можна було втратити назавжди, але не тепер. Тепер їх не так легко втрачати. Дедалі частіше потрібно лише бажання

перетворити людину з цифрового обладунку на живу плоть. І хоча силует давньої подруги дедалі зменшувався, він тішив себе тим, що світ продовжує рухатися в напрямку глобалізації та інформаційної супермагістралі. Знайти Сейді Грін буде неважко. Можна знайти її електронну пошту — електронні адреси її інституту мали однакову структуру. Він міг пошукати в онлайн-довіднику Массачусетський технологічний інститут. Міг зателефонувати на факультет комп'ютерних наук — він припускав, що вона саме там навчається. Міг, зрештою, зателефонувати її батькам, Стівену Гріну та Шерін Фрідман-Грін у Каліфорнію.

А втім, Сем знав себе, знав, що він належить до тих людей, які ніколи нікому не зателефонують, якщо цілковито не переконані, що такий крок радо вітатимуть. Його мозок був налаштований по-зрадницьки негативно. Хлопець намислив собі, що Сейді була не рада зустрічі з ним і що навіть у неї не було занять того дня, що їй просто хотілося якнайшвидше спекатися його. Мозок диктував йому, що якби вона хотіла його бачити, то запропонувала б йому спосіб вийти з ним на зв'язок. Він виснував, що для Сейді Сем є уособленням хворобливого періоду її життя, отож, звісно, вона більше не хоче його бачити. Або ж цілком може бути, що він для Сейді геть нічого не означає, а її скупа увага до нього — така собі примха заможної дівчини. Він зосередиться на згадці про хлопця на Гарвард-сквер. Так, Сем розшукає номер її телефону, імейл, фізичну адресу, але ніколи ними не скористається. Тож він, тяжко зітхнувши, подумав, що, можливо, бачить Сейді Грін востаннє, і спробував в деталях відтворити її образ, коли вона ось зараз, цього холодного грудневого дня, віддаляється від нього на цій станції. Бежева кашемирова шапка, рукавиці й шалик. Двобортне напівпальто верблюжого кольору, достоту не з військторгу. Сині джинси доволі поношені, нерівно обрізані знизу. Чорні кросівки з білою смужкою. Шкіряна, коньячного кольору сумка через плече, переповнена, завбільшки з неї, з-під пальта виглядає рукав светра кольору невібіленого льону. Волосся блискуче, ледь вологе, трохи нижче лопаток. У цьому образі справжньої Сейді не було, вирішив він. На станції вона нічим не вирізнялася від будь-яких інших розумних, доглянутих дівчат із коледжу.

І ось, майже зникаючи, дівчина розвернулася й побігла до нього.

— Семе! — гукнула вона, наближаючись. — Ти й досі граєш в ігри?  
— Так, — відповів Сем із зайвим ентузіазмом. — Звісно. Постійно.  
— Тримай, — сказала Сейді. Вона втиснула йому в руки дискету. — Це моя гра. Ти, напевно, дуже зайнятий, але якщо маєш час, то спробуй пограти. Хотіла б дізнатися, яка твоя думка щодо неї.

Вона знову кинулася до потяга, і Сем заквапився за нею.

— Стривай! Сейді! Як з тобою зв'язатися?

— Мій імейл на дискеті, — сказала Сейді. — У папці *Readme*.

Двері потяга зачинилися. Сейді поверталася на свою площу. Сем подивився на дискету: гра називалася «Рішення». Етикетку написано від руки. Він впізнав би її почерк будь-де.

Повернувшись увечері у квартиру, Сем не одразу встановив «Рішення», хоч і поклав гру поряд із дисководом комп'ютера. Він з'ясував для себе, що *не грати* в гру Сейді стало чудовим стимулом для нього, і він працював над обґрунтуванням курсової роботи, яке затримав уже на місяць і яке досі чекало на закінчення канікул. Після тривалих роздумів він обрав тему «Альтернативні підходи до парадоксу Банаха-Тарського за відсутності аксіоми вибору», і позаяк писати курсову було доволі нудно, він серйозно побоювався, що може не впоратися з нею вчасно. У хлопця виникла підозра, що попри його очевидні здібності до математики ця наука його не надто надихає. Науковий керівник Сема Андерс Ларссон — саме він отримав медаль Філдса — сказав йому, коли вони зустрілися у стінах математичного факультету у другій половині дня: «Семе, ти неймовірно обдарований. Але добре знатися на чомусь зовсім не те саме, що любити це».

Сем із Марксом їли італійську їжу на винос. Маркс зробив занадто велике замовлення, щоб у Сема була їжа, поки Маркса не буде в місті.

Маркс запросив Сема покататися з ним на лижах у Теллурайді під час канікул. Він переконував його:

— Тобі таки варто поїхати, а якщо не схочеться кататися, то зазвичай багато хто тусується в будиночку.

Сем здебільшого мав обмаль грошей для поїздок додому на свята, тому на Марксові запрошення або приставав, або відхиляв їх, залежно від настрою і від своїх статків на ту мить.



Після вечері Сем узявся за вивчення матеріалів до курсу «Етичні міркування» (вони саме вивчали філософію молодого Вітгенштайна, той період, коли він ще не вирішив, що помиляється у всьому), а Маркс став готуватися до поїздки додому на канікули.

Зібравши речі, він написав Сему святкову листівку й залишив її на його столику разом із п'ятдесятидоларовим подарунковим сертифікатом у пивоварню. Саме тоді Маркс і побачив диск Сейді.

— Що то за «Рішення»? — спитав Маркс.

Він узяв до рук зелену дискету і простягнув її Сему.

— Гра моєї подруги, — озвався той.

— Якої подруги? — спитав Маркс. Вони жили разом уже три роки, і Маркс не пригадував, щоб Сем згадував бодай про когось зі своїх друзів.

— Із Каліфорнії.

— Ти гратимеш? — спитав Маркс.

— Колись, може. Гадаю, вона відстійна. Мене попросили глянути одним оком.

Сем, сказавши це, почувався так, ніби зраджує Сейді, проте, цілком можливо, гра дійсно відстійна.

— Про що вона? — спитав Маркс.

— Гадки не маю.

— Але назва класна.

Маркс сів за комп'ютер Сема.

— Маю кілька хвилин. Може, запустимо гру?

— Чом би й ні? — погодився Сем.

Він у цю гру планував пограти сам, але вони з Марксом періодично грали разом. Хлопці віддавали перевагу відеоіграм про бойові мистецтва: *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*. Вони також час від часу проходили кампанію в «Підземелля та дракони». Кампанія, у якій Сем був Володарем підземелля, тривала вже понад два роки. Гра в «Підземелля та дракони» вдвох — це особливий, інтимний досвід, тому існування кампанії трималося в секреті від усіх, кого вони знали.

Маркс вставив дискету у комп'ютер, а Сем встановив гру на жорсткий диск.

Через кілька годин Сем і Маркс закінчили перше проходження гри «Рішення».

— Що це, в дідька, було? — спитав Маркс. — Я спізнюся до Ажди. Вона мене вб'є. — Ажда була останньою пасією Маркса — мініатюрна гравчиня у сквош та за сумісництвом турецька модель, типова представниця жіночого типу, який подобався Марксу. — Відверто, я думав, що ми гратимемо хвилин п'ять.

Маркс одягнув пальто верблюжого кольору, як у Сейді.

— Твоя подруга — просто шалена. І, можливо, генійка. То звідки ти її знаєш?

## 2

Того дня, коли Сейді вперше зустріла Сема, її виставили з лікарняної палати старшої сестри Еліс. Еліс була похмура, як і належить тринадцятирічним підліткам, але була ще й інша причина: вона хворіла на рак. Їхня мати, Шерін, сказала, що Еліс потрібно дати більше свободи дій, що два грозіві фронти — статеве дозрівання і хвороба — це занадто для одного організму. *Велика свобода дій* означала, що Сейді повинна зачекати в приймальні, поки Еліс не пересердиться на неї.

Сейді ніяк не могла збагнути, чим саме спровокувала гнів Еліс цього разу. Сейді показала Еліс фотознімок дівчини в червоному береті в журналі «Тін» і сказала щось на кшталт: «Тобі б так пасував такий берет». Сейді не могла пригадати дослівно, що саме, але, хай там як, Еліс не сприйняла це нормально й заверещала: «У Лос-Анджелесі ніхто не носить таких беретів! Ось чому з тобою ніхто не дружить, Сейді Грін!» Еліс пішла у ванну і розплакалася, було схоже, що вона задихається, бо ніс у неї заклало, а горло було вкрите виразками. Шерін, яка спала в кріслі біля ліжка, попросила Еліс заспокоїтися, бо вона захворіє. «Я вже хвора», — відповіла Еліс.

І тут Сейді теж розплакалася — вона знала, що в неї немає друзів, але все одно Еліс жорстоко вчинила, нагадавши їй про це. Шерін попросила Сейді піти у приймальню.

— Так нечесно, — сказала Сейді мамі. — Я нічого такого не скоїла. Вона просто вередує.

— Справді, нечесно, — погодилася Шерін.

Сидячи в приймальні, Сейді намагалася зрозуміти, що сталося: вона щиро вважала, що Еліс пасуватиме червоний берет. Але, мабуть, згадка про берет змусила Еліс думати, що Сейді натякає на її поріділе волосся після хіміотерапії.

І якщо вона так подумала, Сейді стало прикро, що вона згадала про той берет. Вона підійшла до дверей в палату Еліс, щоб вибачитися. Через віконну шибку Шерін прошепотіла:

— Зайди пізніше. Еліс спить.

Десь пополудні Сейді відчула, що зголодніла. Їй уже дужче було шкода себе, ніж сестру. Еліс поводитися як гівнючка, а покарали Сейді. Еліс хворіла, але не вмирала, і Сейді не втомлювалася це повторювати. Різновид лейкемії в сестри мав дуже високу ймовірність ремісії. Вона добре реагувала на лікування і, можливо, восени навіть змогла б за графіком почати навчання в середній школі. Цього разу Еліс повинна пролежати в лікарні лише дві ночі, і то, як каже мати, лиш із зайвої перестороги. Слова «зайва пересторога» чомусь асоціювалися в уяві Сейді з убивством ворон, мартинами, зграями вовків. Вона уявляла, що «пересторога» — це істота, мабуть, щось середнє між сенбернарном і слоном. Велика, розумна, добра тварина, яка б надійно захищала сестер Грін від загроз — екзистенційних та інших.

Медбрат помітив у приймальні здорову одинадцятирічну дівчинку без нагляду і пригостив Сейді чашкою ванільного пудингу. Розпізнавши в Сейді одну із сестер хворих дітей, він запропонував їй скористатися ігровою кімнатою. Чоловік запевнив дитину, що там є приставка «Нінтендо», яку рідко використовують у будні дні. У Сейді та Еліс вже була приставка «Нінтендо», але Сейді не було чим зайнятися в найближчі п'ять годин, поки Шерін не відвезе її додому.

Було літо, і вона вже вдруге прочитала «Примарну будку»<sup>3</sup> — єдину книжку, яку прихопила із собою. Якби Еліс не розсердилася на неї, день заповнили б їхні звичні заняття: перегляд улюблених ранкових ігрових шоу «Натисни кнопку!» та «Правильна ціна»; читання журналу «Севентін» та проходження різноманітних психологічних тестів; «Орегонська стежка» або якісь інші навчальні ігри, що були встановлені на двадцятифунтовому ноутбуці Еліс, на якому вона відпрацьовувала шкільні завдання, а ще безліч варіантів, які дівчата

завжди винаходили, проводячи час разом. У Сейді було небагато друзів, проте вона не відчувала в них потреби. Еліс була для Сейді найдорожчою людиною в світі. Не було нікого розумнішого, сміливішого, гарнішого, спортивнішого, веселішого, підставте-прикметник-на-ваш-вибір, ніж Еліс. Для Сейді Еліс була «най-най-най». Казали, що Еліс одужає, і Сейді була в цьому впевнена, проте інколи уявляла світ, у якому не було Еліс. У цьому світі не могло бути спільних жартів і музики, светрів і брауні, які вони допікали в духовці, доторків шкіри сестри, що випадково торкалася під ковдрою, у темряві, її шкіри, а найбільше бракувало б самої Еліс, хранительки найпотаємніших таємниць і різних прикрощів невинного сердечка Сейді. Сейді нікого не любила так, як Еліс, — ні батьків, ні бабусю. Світ без Еліс був би бляклим, як зерниста фотографія Ніла Армстронга на Місяці, і від цього одинадцятирічна дівчинка часто допізна не могла заснути. От і зараз утекти на якийсь час у світ «Нінтендо» було б для неї полегшенням.

Ігрова кімната не була порожня. Хлопчик грав у «Супербратів Маріо». Сейді одразу збагнула, що він був не відвідувачем: хлопчик сам хворів, а не його брат чи сестра, як-от у неї. Посеред дня він був у піжамі, а на підлозі, поряд зі стільцем, лежала пара милиць, а шпукенція довкола його лівої стопи нагадувала середньовічну клітку. Вона подумала, що хлопчик — її одноліток, йому років одинадцять або трохи більше. У нього було чорне кучеряве волосся, кирпатий ніс, на носі окуляри, а голова — мов куля, дивовижно кругла. Сейді вчилася малювати, і її навчали розбивати предмети на серії фігур. Щоб намалювати цього хлопчика, їй би знадобилися переважно кола.

Вона сіла навколішки поруч із ним і якийсь час спостерігала за його грою. Він був вправний у грі — наприкінці рівня хлопчина змусив Маріо приземлитися на флагшток, чого Сейді ніколи не могла зробити. Дівчина й сама любила грати, і за спритним гравцем їй було приємно спостерігати — це так, наче стежиш за танцем. Хлопець навіть не глянув на неї. Здавалося, він не помічав її присутності. Він пройшов першу битву з босом, і на екрані з'явився напис: «Але наша принцеса в іншому замку». Він поставив гру на паузу і, не дивлячись на неї, спитав:

— Хочеш дограти до кінця цього життя?

— Ні, — похитала головою Сейді. — Ти чудово граєш. Я почекаю, поки ти помреш.

Хлопчик кивнув. Він далі грав, а Сейді спостерігала.

— Знаєш, мені не слід було таке казати тобі, — мовила Сейді. — Тобто раптом ти справді помираєш. Це дитяча лікарня.

Хлопчик скерував Маріо в хмарну зону, заповнену монетами.

— У цьому світі всі вмирають, — завважив він.

— Правду кажеш, — мовила й собі Сейді.

— Але я зараз не вмираю.

— Добре, — сказала Сейді.

— А ти вмираєш? — спитав хлопчик.

— Ні, — сказала Сейді. — Поки що ні.

— Тоді чому ти тут? — допитувався він.

— Це я тут через сестру. Вона хвора.

— А що з нею не так?

— Дизентерія, — збрехала Сейді. Їй не хотілося промовляти слово «рак», яке могло б порушити їхню спокійну розмову.

Хлопчик подивився на Сейді, так ніби збирався ще щось запитати, але натомість простягнув їй контролер.

— Тримай, — сказав він. — Мої пальці все одно втомилися.

Сейді добре впоралася з рівнем, посиливши Маріо та додавши йому ще одне життя.

— Непогано граєш, — зауважив хлопчик.

— У нас вдома є «Нінтендо», мені дозволили грати лише годину на тиждень, — пояснила свою вправність у грі Сейді. — Але я граю частіше, бо на мене тепер не звертають уваги, тому що моя сестра Ел захворіла...

— Дизентерія, — сказав Сем.

— Так. Цього літа я мала поїхати до Флориди, в космічний табір, але батьки вирішили залишити мене вдома, щоб я більше спілкувалася з Ел.

Сейді стрибком згори знищила гумбу, одну з грибоподібних істот, якими в «Маріо» аж кишіло.

— Мені шкода гумб.

— Вони просто посіпаки, — сказав Сем.



— Але в мене відчуття, що вони вплуталися в щось, що їх не стосується.

— Таке життя посіпак. Спускайся тією трубою, — наказав Сем. — Там унизу купа монет.

— Знаю! Я до них і прямую, — сказала Сейді, а тоді поскаржилася хлопчику: — Еліс стала дуже часто сердитися на мене, тож я не розумію, чому не можу поїхати до космічного табору. Це вперше я опинилася б у таборі з ночівлею. Уявляєш, я вперше сама летіла б у літаку, одна. Ну, це тривало б усього два тижні.

Сейді наближалася до кінця рівня.

— А в чому секрет приземлення на самісінький флагшток? — запитала вона.

— Утримуй кнопку бігу якомога довше, тоді присядь і стрибай прямісінько перед тим, як от-от упадеш, — пояснив хлопчик.

Сейді/Маріо приземлилися на самісінький флагшток.

— Ого! Впоралася! До речі, я Сейді.

— Сем.

— Твоя черга.

Дівчина повернула йому контролер.

— А з тобою що? — запитала вона.

— Я потрапив у ДТП, — сказав Сем. — Нога зламана у двадцяти семи місцях.

— Надто багато місць, — зауважила Сейді. — Ти перебільшуєш чи справді так і є?

— Так і є. Я дуже уважний щодо чисел.

— Я теж.

— Але число з кожним разом трохи збільшується, бо доводиться знову ламати деякі частинки, щоб краще скласти їх, — уточнив Сем.

— Можливо, стопу доведеться відрізати. Я взагалі не можу стати на неї. У мене вже було три операції, а це навіть не стопа. Це ж торба м'яса зі скалками кісток у ній.

— Звучить апетитно, — посміхнулася Сейді. — Вибач, якщо це грубо. Твій опис змусив мене згадати про м'ясо. Відколи моя сестра захворіла, ми часто пропускаємо прийоми їжі, і я постійно хочу їсти. Сьогодні я з'їла тільки порцію пудингу.

— Ти дивачка, Сейді, — сказав Сем з нотками цікавості.

— Знаю, — погодилася Сейді. — Я дуже сподіваюся, що твою ногу не доведеться ампутувати, Семе. До речі, у моєї сестри рак.

— Я думав, що в неї дизентерія.

— Ну, через лікування раку в неї дизентерія. Про дизентерію — то ми так жартуємо. Знаєш комп'ютерну гру «Орегонська стежка»?

— Ні, — сказав Сем.

— Напевно, вона є в комп'ютерному класі у твоїй школі. Мабуть, це моя улюблена гра, хоч вона трохи нудна. Вона про людей з 1800-х років, які намагаються дістатися зі Східного узбережжя на Західне на возі з парою волів. А мета — пройти гру так, щоб ніхто з твоєї групи не помер. Їх потрібно годувати, не їхати занадто швидко, купувати необхідні припаси тощо. Але іноді хтось, або навіть ти сам, все одно гине, приміром, від укусу гримучої змії, або з голоду, або від...

— Дизентерії.

— Так! Отож. І нас з Ел це завжди смішить.

— Що таке дизентерія? — запитав Сем.

— Діарея, — прошепотіла Сейді. — Ми теж спочатку не знали.

Сем засміявся, але так само несподівано затихнув.

— Мені досі смішно, — пояснив він, — але мені боляче, коли я сміюся.

— Тоді обіцяю більше ніколи не говорити нічого смішного, — дивно, беземоційно сказала Сейді.

— Припини! Ці слова ще більше смішать мене. Кого ти взагалі вдаєш із себе?

— Робота.

— Робот звучить ось так.

Сем зобразив робота, і вони знову розреготалися.

— Ти ж не повинен сміятися! — нагадала Сейді.

— То не змушуй мене сміятися. Невже люди справді помирають від дизентерії? — спитав Сем.

— У давні часи, мабуть, помирали.

— Гадаєш, це писали на надгробних плитах?

— Семе, я не думаю, що на надгробних плитах пишуть причину смерті.

— У маєтку з привидами в Діснейленді пишуть. Тепер сподіватимуся, що помру від дизентерії. Може, пограємо в «Качине

полювання»? — спитав Сем.

Сейді кивнула.

— Тобі доведеться під'єднати рушниці. Вони он там.

Сейді дістала зброю і підімкнула до консолі. Вона дозволила Сему стріляти першим.

— Ти фантастично крутий, — похвалила вона хлопчика. — У тебе є вдома «Нінтендо»?

— Нема, — відповів Сем, — але в дідуся у ресторані є гральний автомат «Донкі Конг». Він дозволяє мені грати безкоштовно досхочу. А річ у тім, що якщо ти добре граєш в одну гру, то зможеш добре грати в будь-яку. Я в цім переконаний. Суть у координації рук і очей та виявленні закономірностей.

— Згодна. І що? У твого дідуся є «Донкі Конг»? Це ж круто! Люблю старі гральні автомати. А що за ресторан?

— Піцерія, — сказав Сем.

— Що? Обожду піцу! Це моя найулюбленіша їжа!

— І моя, — погодився Сем.

— І ти можеш з'їсти яку захочеш піцу безкоштовно? — спитала Сейді.

— У принципі так, — відповів Сем.

— О, та це ж просто мрія. Твоє життя — моя справжнісінька мрія. Семе, обов'язково мусиш взяти мене туди із собою. Як називається ресторан? Може, я вже бувала там.

— «Дон і Бон: Дім піци по-ню-йоркськи». Дон і Бон — це мої дідусь та бабуся. Корейською це зовсім не смішно. Це як у нас Джек і Джилл, — сказав Сем. — Ресторан розташований на бульварі Вілшир у Кей-тауні.

— Що таке Кей-таун? — запитала Сейді.

— Леді, ви взагалі з Лос-Анджелеса? Кей-таун — це Корейський квартал. Як можна цього не знати? — здивувався Сем. — Усі знають Кей-таун.

— Я знаю, що таке Корейський квартал. Я не знала, що його називають Кей-таун.

— А ти де живеш? — запитав Сем.

— На Флетс.

— Що таке Флетс?

— Це рівнинна частина Беверлі-Гілз, — сказала Сейді. — Досить близько до Кей-тауна. Бачиш, ти не знав, що таке Флетс! Люди в Лос-Анджелесі знають лише ту частину міста, де живуть.

— Мабуть, так і є.

Сем і Сейді залюбки протеревенили решту полудня, водночас стріляючи у віртуальних качок.

— Що лихого зробили нам качки? — спитала Сейді якоїсь миті.

— Можливо, ми стріляємо їх заради цифрової їжі. Цифрові «ми» помруть з голоду без віртуальних качок.

— Усе одно мені шкода качок, — сказала Сейді.

— Тобі шкода гumbів. І взагалі, тобі шкода всіх, — сказав Сем.

— Так, — погодилася Сейді. — А ще мені шкода бізонів з «Орегонської стежки».

— Чому? — запитав Сем.

Мама Сейді просунула голову в ігрову кімнату: Еліс хотіла щось сказати Сейді, і це означало, що Сейді пробачено.

— Розповім наступного разу, — пообіцяла Сейді, попри те що не знала, чи буде колись наступний раз.

— Побачимося, — сказав Сем.

— Хто він, твій маленький друг? — спитала Шерін дорогою до палати.

— Якийсь хлопчик, — відповіла Сейді, оглядаючись на Сема, який уже повернувся до гри. — Він був милий.

Побачивши медбрата, Сейді подякувала йому за те, що він порадив їй піти в ігрову кімнату. Чоловік усміхнувся матері Сейді, мовляв, у наші дні хороші манери, правду кажучи, не так часто помітиш у дітей.

— В ігровій кімнаті, як я й казав, нікого не було?

— Ні, там був хлопчик. Сем...

Вона ще не знала його прізвища.

— Ти познайомилася із Семом? — запитав медбрат, нараз зацікавившись.

Сейді замислилася, чи не порушила вона таємне лікарняне правило, зайнявши ігрову кімнату, якою хотів скористатися хворий пацієнт, — відколи Еліс захворіла на рак, з'явилося стільки правил!

— Так, — озвалася Сейді і спробувала прояснити ситуацію: — Ми розмовляли і грали на «Нінтендо». Схоже, він був не проти моєї

присутності.

— Сем, з кучерявим волоссям і в окулярах. Той Сем?

Сейді кивнула.

— Мені треба поговорити з твоєю мамою, — сказав медбрат.

— Іди до Еліс, — розпорядилася Шерін.

Сейді увійшла до кімнати Еліс, трохи нервуючи.

— Здається, я втрапила в якусь халепу, — сказала вона.

— І що ти скоїла? — спитала Еліс.

Сейді розповіла сестрі, як усе було.

— Але ж тобі *дозволили* скористатися кімнатою, — розсудила Еліс, — отож, ти не вчинила нічого лихого.

Сейді сіла на ліжко Еліс, і та почала заплітати їй косу.

— Заспокойся, медбрат хотів поговорити з мамою не через це, — вела далі Еліс. — Можливо, це через мене. Який саме медбрат?

— Не знаю, — похитала головою Сейді.

— Не хвилюйся, мала. Якщо з'ясується, що в тебе *проблеми*, поплач і скажи, що у твоєї сестри рак.

— Вибач за всю цю історію з беретом, — сказала Сейді.

— Що іще за історія з беретом? А, та. Я ж сама винна. Не знаю, що зі мною не так.

— Певне, це все лейкемія, — сказала Сейді.

— *Дизентерія*, — поправила Еліс і усміхнулася.

Вони вже їхали додому, але Шерін досі не згадала про ігрову кімнату, і Сейді була впевнена, що інцидент вичерпано. Вони слухали по радіо розповідь про святкування сторічного ювілею статуї Свободи, і Сейді подумала, як було б жахливо, якби статуя Свободи була справжньою жінкою. Як дивно було б мати навколо себе стількох людей. Люди почувалися б із нею як загарбники, як хвороба, як воші чи рак. Ця думка занепокоїла її, і Сейді відчула полегшення, коли мама вимкнула радіо.

— Пам'ятаєш хлопчика, з яким ти сьогодні розмовляла?

«Ось і воно», — подумала Сейді.

— Так, — тихо відповіла Сейді. Вона завважила, що вони проїжджають через Кей-таун, і спробувала помітити «Дон і Бон: Дім піци по-ню-йоркськи». — Сподіваюся, що я не вчинила нічого такого і мені ніщо не загрожує.

— Звісно ні. З якого б це дива?

Останнім часом із Сейді часто траплялися різні прикромці. Неможливо в одинадцять років, з хворою сестрою, вважати свою поведінку бездоганною. То вона бовкне щось не те, то надто галасує, то вимагає до себе надто багато уваги (часу, любові, їжі), хоча насправді й не вимагала більше, ніж їй давали раніше.

— Не знаю, — відповіла Сейді матері. — Так просто.

— Медбрат сказав мені, що хлопчик потрапив у жахливу автомобільну аварію, — вела далі Шерін. — Відтоді він і двох слів не промовив до інших, а минуло вже шість тижнів після травми. У нього жахливі болі, напевно, він ще не раз потрапить до лікарні, перш ніж видужає. Те, що він поговорив з тобою, значна для нього подія.

— Дивно, — прореагувала Сейді. — А мені Сем здався цілком нормальним.

— Психотерапевти, друзі, родина намагалися зробити все, щоб він відкрився, і не мали ніякого результату, — повідомила Шерін і поцікавилася: — А про що ви говорили?

— Навіть не знаю. Ні про що особливе, — відповіла Сейді.

Дівчина спробувала пригадати, про що вони говорили.

— Мабуть, про ігри.

— Що ж, усе тепер залежить тільки від тебе, — виснувала Шерін. — Медбрат питав, чи не могла б ти завтра знову прийти і поговорити із Семом. — Сейді ще не встигла відповісти, як Шерін додала: — Знаю, що наступного року ти повинна будеш виконувати громадські роботи для своєї бат-міцви<sup>4</sup>, і я впевнена, що це, можливо, тобі зарахують.

Дозволити собі грати з іншою людиною доволі ризиковано. Це означає дозволити собі бути відкритим, незахищеним, вразливим. Це людський аналог собаки, що качається на спині: «Я знаю, що ти мене не образиш, хоча можеш». Це собака, яка тримає в пащі вашу руку, але не кусає. Для гри потрібні довіра та любов. Через багато років у інтерв'ю ігровому сайту «Котаку» Сем неоднозначно зауважить: «Немає інтимнішого процесу, ніж гра, навіть секс не виняток». Інтернет з ним не погодився: людина, яка знає, що таке чудовий секс, ніколи такого не сказала б. Тож, мабуть, із Семом щось справді не так.

Сейді вирушила в лікарню наступного дня, і наступного, і потім, і в інші дні, коли Сем почувався більш-менш здоровим, щоб грати, але хворим, щоб досі залишатися в лікарні. Діти чудово ладнали в іграх. Вони, змагаючись, розповідали одне одному історії свого відносно недовгого життя. Поступово Сейді дізналася все про Сема, а Сем — про Сейді. Принаймні їм так здавалося. Вона навчала його програмування, яке опанувала у школі (*BASIC*), а він її — малювання (штрихування, перспектива, світлотінь). У свої дванадцять років він чудово малював.

Після аварії Сем почав створювати вигадливі лабіринти у стилі Маріуца Ешера. Психологиня заохочувала хлопця, позаяк відчувала, що Сему потрібен спосіб впоратися з болем, і з емоційним, і з фізичним. Вона вважала, що лабіринти мали допомогти Сему знайти вихід із ситуації, у якій він опинився. Але психіатриня помилялася. Лабіринти Сема завжди були призначені для Сейді. Якось він сунув один із них дівчині в кишеню, коли вони прощались.

— Я зробив його для тебе, — сказав він. — Нічого особливого. Принеси його наступного разу, щоб я побачив рішення.

Згодом Сем розповідав, що ці лабіринти — його перші спроби писати ігри.

— Лабіринт, — говорив він, — це відеогра у своєму ідеальному форматі.

Може, так і було, та він їх створював для Сейді. Адже, створюючи гру, мусиш уявляти людину, яка в неї гратиме.

Наприкінці кожного візиту Сейді непомітно передавала табель обліку робочого часу на підпис одній із медсестер. Більшість дружніх відносин не піддається кількісній оцінці, але в цьому бланку було вказано точну кількість годин, які Сейді витратила на дружбу із Семом.

Сем і Сейді товаришували вже кілька місяців, коли бабуся Сейді, Фріда, вперше зацікавилася, чи й справді для Сейді це громадська робота. Фріда Грін часто возила Сейді в лікарню до Сема. Вона кермувала червоним американським кабріолетом. Любила відкинути верх за хорошої погоди (у Лос-Анджелесі зазвичай це не проблема), хизуючись шовковою хусткою з принтом, що підхоплювала її волосся. На зріст вона була невеличка, заледве півтора метра, лише на два

сантиметри вища за одинадцятирічну Сейді, і завжди бездоганно одягнена. Шила вона все на замовлення, а раз на рік їздила до Парижа і звідти привозила хрусткі білі блузки, штани з м'якої сірої вовни, букльовані чи кашемирові светри. Вона ніколи не розлучалася зі своєю шестикутною зброєю — шкіряною сумочкою, червоною помадою, витонченим золотим наручним годинником, парфумами з ароматом гарденії та з перлами. Більш стильної жінки Сейді навіть уявити собі не могла. Фріда була не просто бабусею Сейді, а ще й магнаткою у сфері нерухомості Лос-Анджелеса й мала репутацію грізної та незмінно педантичної особи в ділових переговорах.

— Сейді, любонько, — сказала вона, коли вони їхали із західної у східну частину міста, — мені дуже приємно, що я везу тебе в лікарню на зустріч із твоїм підопічним.

— Дякую, бабусенько. Я тобі дуже вдячна.

— Але з твоїх розповідей виходить так, що цей хлопчик тобі щось більше, ніж друг.

Намоклий бланк для обліку громадських робіт стирчав з її підручника з математики, і Сейді засунула його в книжку.

— Його мама сказала, що все із Семом добре, — стала захищатися Сейді. — Медсестри та лікарі теж так кажуть. Минулого тижня мене обійняв його дідусь і пригостив шматком піци з грибами. Не бачу в цьому нічого поганого.

— Так, але ж хлопчик не знає про домовленість, еге ж?

— Не знає, — сказала Сейді. — Це питання ніколи не поставало.

— Чи не здається тобі, що існує причина, чому ти не згадувала йому про це?

— Коли я із Семом, нам ніколи про це говорити, — непереконливо відповіла Сейді.

— Люба, твій приятель зрештою може про це дізнатися, і йому буде вкрай неприємно, що для тебе це не справжня дружба, а благодійність.

— Хіба не може бути водночас і те і те? — спитала Сейді.

— Дружба — це дружба, а благодійність — це благодійність, — сказала Фріда. — Ти чудово знаєш, що я провела дитинство в Німеччині, і пам'ятаєш мої розповіді, тому не нагадуватиму тобі їх. Але хочу, щоб ти знала: люди, які є для тебе благодійниками, ніколи не стануть твоїми друзями. Від друзів не чекаєш благодійності.



— Я про це ніколи не думала, — сказала Сейді.

Фріда торкнулася руки Сейді.

— Сейді, любонько, життя сповнене неминучих етичних компромісів. Слід робити все можливе, щоб уникати легких рішень.

Сейді розуміла, що Фріда сказала їй слушні речі. Проте продовжувала подавати табель на підпис. Їй подобався сам ритуал, подобалася похвала медсестер, іноді лікарів, а також батьків Сема та прихожан її храму. Навіть заповнення журналу давало дівчині певне задоволення. Для неї це було грою, і Сейді не думала, що ця гра якось стосується Сема. Власне, це ж не було обманом. Вона ж не приховувала від Сема того факту, що в неї є громадська робота, а Сем не розпитував, яка саме. Але що довше це тривало, то менше дівчині здавалося, що вона колись зможе розповісти йому, яка саме в неї громадська робота. Сейді знала, що наявність табеля обліку часу створює враження, що в неї є прихований мотив, хоча насправді все було очевидно: Сейді Грін любила, коли її хвалили, а Сем Мазур був її найкращим другом.

Проект «громадська робота Сейді» тривав чотирнадцять місяців. Було очікувано, що він закінчився того дня, коли Сем дізнався про його існування. Їхня дружба налічувала шістьсот дев'ять годин плюс чотири години першого дня, які не було враховано. Бат-міцва у храмі Бет-Ель вимагала лише двадцять годин громадських робіт, і Сейді отримала нагороду від добрих жінок з Хадасси за її винятковий список добрих справ.

Інтенсивний курс з передових ігор проводили раз на тиждень, щочетверга з чотирнадцятої до шістнадцятої. Було лише десять місць, і студентів приймали за попереднім записом. Курс вів двадцятивосьмирічний Дов Мізра, прізвище якого було вказане в каталозі курсів, але в ігрових колах знали лише його ім'я. Казали, що Дов схожий на двох Джонів (Кармака та Ромеро), американських хлопців-геніїв, які разом програмували та дизайнили ігри *Commander Keen* та *Doom*. Дов пишався своєю темно-каштановою кучерявою

чуприною, привертали увагу його тісні шкіряні штани, у яких він хизувався на ігрових виставках. Він зажив слави завдяки «Мертвому морю» — грі про підводні пригоди зомбі, яку він розробив спершу для комп'ютерів. Для неї він винайшов революційний графічний рушій «Улісс», який забезпечував фотореалістичне відображення світла й тіней у воді. Сейді та ще близько п'ятисот тисяч ботанів грали в «Мертве море» влітку рік перед тим. Дов був першим професором у її житті, робота якого сподобалася їй до того, як вона обрала його курс, а не тому, що вона обрала цей курс. Геймери, як і вона, з нетерпінням чекали на сиквел «Мертвого моря», і коли вона побачила його ім'я в списку курсів, то здивувалася, чому така людина відмовилася від блискучої кар'єри розробника ігор, щоб викладати.

— Майте на увазі, — попередив Дов першого ж дня, перш ніж розпочати курс, — я тут не для того, щоб навчати вас програмування. Це інтенсивний курс з передових ігор у Массачусетському технологічному інституті. Ви вже вмієте програмувати, а якщо не вмієте...

Він жестом показав на двері.

Формат занять нічим не відрізнявся від занять із творчого письма. Щотижня двоє зі студентів приносили гру — просту гру чи частину більш масштабної гри — все, що можна було запрограмувати, виходячи з обмеження в часі. Інші грали в ті ігри, а потім критикували їх. Протягом семестру студенти повинні були створити дві гри.

Ханна Левін, єдина дівчина на курсі, окрім Сейді (хоча це було цілком звичайне співвідношення чоловіків і жінок у МТІ), запитала, чи є різниця для Дова, яку мову програмування вони використовують.

— Чому мене це має хвилювати? Вони ж усі однакові. Усі можуть відсмоктати у мене. І я кажу це буквально. Треба зробити так, щоб будь-яка мова програмування, якою користуєшся, смоктала твій член. Вона має служити тобі. — Дов глянув на Ханну. — У тебе немає члена, значить клітор, байдуже. Обери ту мову програмування, від якої ти кінчаєш.

Ханна нервово засміялася й уникла погляду Дова.

— То *Java* підходить? — тихо сказала Ханна. — Не знаю... Дехто з моїх знайомих поважає *Java*, але...

— *Поважає Java?* Серйозно, можеш послати того, хто таке каже. Байдуже. Обери мову програмування, від якої я кінчу, — додав Дов.

— Так, але, може, є та, якій віддаєте перевагу ви.

— Дівонько, а як тебе звати?

— Ханна Левін.

— Дівонько Ханно Левін. Остигни. Я не зацікавлений розповідати тобі, як створити твою гру. Використай хоч три мови програмування, мені все одно. Я роблю так: пишу однією мовою. Якщо заплутався, іноді певний час працюю з іншою мовою. Для цього і потрібні компілятори. У кого ще є питання?

Дов здався Сейді вульгарним, відразливим і трохи сексуальним.

— Ідея в тому, щоб вразити одне одного, — сказав Дов. — Я не хочу бачити версії власних ігор або тих, у які я вже грав. Я не хочу бачити красиві картинки без жодного задуму за ними. Я не хочу бачити бездоганне кодування в не цікавих мені світах. Ненавиджу ненавидіти, ненавидіти, ненавидіти, ненавидіти нудьгу. Здивуйте мене. Стривожте мене. Образьте мене. Мене неможливо образити.

Після уроку Сейді підійшла до Ханни.

— Привіт, Ханно, я Сейді. Трохи штормило, еге ж?

— Усе минуло нормально, — сказала Ханна.

— Ти грала в «Мертве море»? Вражає.

— Що за «Мертве море»?

— Його гра. Знаєш, саме це — причина, чому я на цьому курсі. Головна героїня — маленька дівчинка, єдина, що вижила після...

— Гадаю, мені треба глянути, — урвала її Ханна.

— Треба. У які ігри ти граєш? — спитала Сейді.

Ханна насупилася.

— Вибач, мушу бігти. Рада зустрічі!

Сейді не розуміла, чому її це хвилювало. Можна подумати, що жінки хотіли б триматися разом, коли їх не так багато, але все було не так. Начебто бути жінкою — це хвороба, яку не хочеш підхопити. Поки ви не спілкуєтеся з іншими жінками, ви наче натякаєте більшості чоловіків: «Я не така, як інші». Сейді за вдачею була самітницею, але навіть для неї вступ до МТІ в жіночому тілі став випробуванням ізоляцією. У рік, коли Сейді вступила до МТІ, дівчат у її групі було трохи більше третини, але чомусь відчувалося, що таки менше. Іноді

Сейді здавалося, що вона тижнями не бачить дівчат. Можливо, річ у тім, що чоловіки, принаймні більшість із них, вважали, що якщо ти жінка, то дурна. А якщо й не дурна, то не така розумна, як вони. Вони керувалися тим, що жінці легше вступити до МТІ, і за статистикою так і було — коефіцієнт прийнятих жінок на десять відсотків вищий, ніж чоловіків. Але ця статистика могла пояснюватися багатьма причинами. Ймовірно, однією з них було самовідсіювання: дівчата, що вступали до МТІ, можливо, висували до себе вищі вимоги, ніж чоловіки. З цього не випливало, що дівчата, що вступили до МТІ, були не такі обдаровані чи не гідні своїх місць, але, схоже, такого висновку доходили.

Сейді пощастило чи не пощастило стати сьомою студенткою, яка представила гру того семестру. Вона намучилася, гадаючи, що ж програмувати. Дівчина хотіла продемонструвати те, якою дизайнеркою вона планує стати. Сейді не хотіла представити щось дуже шаблонне чи надто жанрове, або надто спрощене в сенсі графіки чи самої гри. Але, побачивши, як Дов знущається з її колег по курсу, вона зрозуміла, що навряд чи має значення, що вона представить. Дов ненавидів усе. Він ненавидів варіації на тему гри «Підземелля та дракони» й покрокові рольові ігри. Він ненавидів платформи, окрім «Супербратів Маріо», хоча й терпіти не міг ігрових приставок. Він ненавидів спортивні ігри. Він ненавидів ігри про гарненьких тварин. Він ненавидів ігри за ліцензіями. Він ненавидів сам факт того, що чимало ігор ґрунтується на ідеї, що людина або женеться за кимось, або женуться за нею. Але насамперед він зневажав шутери, а це означало, що він ненавидів більшість проєктів, створених професіоналами чи студентами, та значну частину успішних відеоігор.

— Люди, — сказав Дов. — Ви ж у курсі, що я служив у армії? Для вас, американців, зброя — це так до дідька романтично, бо ви не знаєте, як це: бути на війні та постійно перебувати в облозі. Це справді жахливо.

Флоріан, худорлявий інженер, гра якого саме була під ударом, сказав:

— Дов, я навіть не з Америки.

Гра Флоріана аж ніяк не була шутером: це була гра про стрільбу з лука, на яку його надихнула участь у змаганнях юних лучників у Польщі.

— Так, проте ти перейняв у шутерів їхні цінності.

— Але у твоїй грі «Мертве море» теж була стрілянина.

Дов наполягав, що в його грі немає жодної стрілянини.

— Невже? — не вгавав Флоріан. — Дівчина б'є пацана колодою.

— Це не стрілянина, — не здавався Дов. — Це насильство. Маленька дівчинка б'є колодою жорстокого хижака — це рукопашний бій, і це *чесно*. Людина, яку представляє рука, що стріляє в невідомих посіпак — це *нечесно*. Хай там як, я ненавиджу не насильство, а лінівні ігри, де треба діяти так, наче єдине, що ти можеш робити в житті, — це стріляти в щось. Оце лінь, Флоріане. І проблема твоєї гри не в тому, що це шутер, а в тому, що в неї нецікаво грати. Можна запитати: ти сам грав у неї?

— Так, звісно, грав.

— І тобі було весело? — спитав Дов.

— Я не вважаю стрільбу з лука розвагою, — відповів Флоріан.

— Гарзд, хрін з ним, яка різниця, чи це весело. Це нагадало тобі стрільбу з лука?

Флоріан знизав плечима.

— Бо мені аніскілечки не нагадало, — зухвало мовив Дов.

— Я не розумію, про що ти.

— Я поясню. Механіка стрільби лагає. Я не можу визначити, куди спрямовано приціл. І немає імітації відчуття відтягування тятиви, впевнений, ти розумієш, про що я. Немає напруження, а інтерфейс більше заважає, ніж допомагає. Це просто гра із зображеннями лука та мішені. Це може бути гра про що завгодно, створена ким завгодно. Ба більше, тут нуль сюжету. Проблема цієї гри не в тому, що це шутер, а в тому, що це поганий шутер, який не має характеру.

— Це дурня, Дове, — промовив Флоріан.

Він став дуже блідим, а щоки залилися яскравою рожевою барвою.

— Тихо, чуваче. — Дов ласкаво ляснув Флоріана по плечу, а потім схопив його в агресивні ведмежі обійми. — Наступного разу ми облажаємося краще.

Коли Сейді взялася за створення своєї першої гри, вона гадки не мала, що саме може сподобатися Дову. І вона зрештою вирішила, що для неї це не має жодного значення. Дову все одно неможливо догодити, отже краще зробити щось таке, щоб самій було цікаво розважатися. З відчаю і майже в останній момент Сейді створила гру

про поезію Емілі Дікінсон. Вона назвала її «Вибухова Емілі». Поетичні фрагменти падали з верхньої частини екрана, а гравець пером, яке стріляло чорнилом, рухаючись низом екрана, мав стріляти по фрагментах, які склалися в один із віршів Емілі Дікінсон. Успішно пройшовши рівень і підстреливши кілька віршів, гравець заробляв бали, щоб прикрасити кімнату в будинку Емілі в Емгерсті.

Оскільки

**БАХ**

Я не змогла

**БАХ**

Зупинитися перед

**БАХ**

смертю

Нікому з курсу гра не сподобалася. Ханна Левін висловилася першою:

— Отже... Деякі графічні елементи — непогані, та річ у тім, що гра просто кепська. На диво жорстока й водночас страшенно буколічна. Дов казав нам не робити шутери, але ж ручка, що стріляє чорнилом, — таки зброя, чи не так?

Решта її аналізу була в тому ж дусі.

У Флоріана був доволі позитивний відгук:

— Мені подобається, коли стріляєш у слова, а вони перетворюються на маленьку плямку чорнила, і ще подобається, що ти додала той проривний звук, коли чорнило стукається об екран.

— А мені здалося, — заперечила Ханна Левін, — що це звучить, як... вибачте, якщо це грубо... Мені це нагадало пук.

Ханна затулила рота рукою, наче сама щойно пукнула.

Британський студент, Найджел, додав:

— Як на мене, це більше нагадувало «чвак».

Клас заревів.

— Стривайте, — сказала Ханна, — що таке «чвак»?

Клас зареготав ще голосніше, навіть Сейді розсміялася.

— Я мала намір іще попрацювати над звуком, але мені забракло часу, — вибачилася Сейді, хоча, здавалося, ніхто її не чує.

— Люди, спокійно. Ця гра мені теж не сподобалася, — сказав Дов, — але насправді не аж так, як деякі інші. — Дов глянув на Сейді так, ніби бачив її вперше. (Це був четвертий тиждень занять.) Він зиркнув у журнал, і Сейді помітила, що він вивчав її ім'я. Вона відчула, що її помітили, нехай це лише ЧЕТВЕРТИЙ тиждень занять. — Це поцуплено з «Космічних загарбників», але у грі ручка замість гармати. Скажу відверто, Сейді Грін, що, попри наслідування, у саме такий плагіат я ще не грав.

Дов зіграв ще один раунд у «Вибухову Емілі», і Сейді зрозуміла, що їй зробили черговий комплімент.

— Прикольно, — сказав він тихо, але так, щоб усі почули.

Сейді вирішила, що для другої гри, може, і стане амбітнішою. Цього разу вона не буде мучитися з ідеєю.

У грі Сейді все відбувалося на непримітній чорно-білій фабриці, що виробляла невідомі віджети. За кожен зібраний віджет нараховували бали. Сейді створила механіку гри, що нагадувала «Тетріс» — гру, якою Дов не раз захоплювався. (Він любив «Тетріс», тому що ця гра мала творчу основу — гра про будівництво та про те, як поєднати деталі.) На кожному з рівнів гри ви збирали віджети більш складної конструкції, в них була більша кількість деталей, і у вас було дедалі менше часу на саме збирання. Під час гри з'являлася хмарка з текстом-запитанням, чи бажає гравець обміняти бали на інформацію про фабрику і про те, яку продукцію вона виробляє. У грі попереджали: якщо ви отримаєте інформацію про фабрику, то ваш рахунок трохи знизиться. Гравець мав можливість проігнорувати стільки інформації, скільки вважав за потрібне.

Як це й було передбачено, Сейді роздала дискети на занятті, після якого була її черга презентувати гру, щоб група могла пограти в неї протягом наступного тижня. Описуючи гру, вона сказала:

— Моя гра називається «Рішення». На її створення мене надихнула бабуся. Отож пограйте і скажіть, що думаєте.

Наприкінці вихідних Сейді отримала імейл від Ханни Левін.

*Люба Сейді!*

*Я грала у твою «гру» і, правду кажучи, не знаю навіть, як висловити свої враження. Це огидно і образливо. Ти — хвора*

*людина. Я надіслала копію цього листа Дову. Не впевнена, чи зможу я бути присутньою на заняттях, бо надто стривожена. Для мене клас більше не є безпечним простором.*

*Ханна*

Сейді всміхнулася, коли прочитала цей лист. Вона не кваплячись підготувала відповідь:

*Люба Ханно!*

*Мені не дуже шкода, що гра тебе стривожила. Ця гра має тривожити, і, як я згадувала на занятті, мене надихнула бабуся.*

Ханна відповіла:

*Сейді, та пішла ти.*

Дов відповів через кілька годин, тільки Сейді:

*Сейді!*

*Ще не грав. З нетерпінням чекаю, Дов.*

Дов зателефонував Сейді наступного дня.

— Отже, нам обом відомо, що Ханна Левін — неймовірна дурепа, так?

Годину перед тим він розмовляв по телефону з Ханною, яка хотіла, щоб Дов доповів про Сейді Комітету з дисципліни МТІ. Ханна вважала, що гра «Рішення» порушила кодекс поведінки студентів, який забороняє розпалювання ворожнечі.

— Гадаю, я переконав її відмовитися від цієї ідеї, — повідомив Дов. — Неймовірно занудна особа. У кого є час на таких людей? Але вітаю, Сейді Грін, твоя гра глибоко образила її.

— Це божевілля, — сказала Сейді.

— Напевно, їй не сподобалося, що її визнали нацисткою, — сказав Дов.

— Ти грав у цю гру?

— Звісно, — мовив Дов. — Адже я повинен був зіграти.



— Ти виграв? — спитала Сейді.

— Усі виграють, — зауважив Дов. — У цьому вся геніальність, еге ж?

— Усі програють, — заперечила Сейді. — Суть гри у співучасті.

*Геніальність.* Дов сказав «геніальність».

Ідея «Рішень» полягала в тому, що коли ви розпитуєте, а не бездумно будете віджети, ваш рахунок зменшиться, але ви дізнаєтеся, що працюєте на заводі, який постачає деталі машин Третьому Рейху. Отримавши цю інформацію, ви могли би потенційно знизити продуктивність. Ви могли б виробляти мінімально необхідну кількість деталей, щоб вас не виявив Рейх, або повністю припинити виробництво деталей. Гравець, який не ставив запитань, «добрий німець», міг безтурботно отримати максимально можливий бал, але зрештою він дізнавався, що виготовляють на його фабриці. Наприкінці з'являвся напис фрактурою<sup>5</sup>:

*Вітаємо, нацисте! Ти допоміг привести Третій Рейх до перемоги! Ти справжній Майстер ефективності.*

Далі грала MIDI-мелодія Вагнера. Ідея «Рішень» полягає в тому, що, вигравши гру за балами, ти програєш її морально.

— Слухай, мені сподобалася гра. Як на мене, просто сміхота.

— Сміхота? — Сейді припускала, що гра буде нищівною, дошкульною.

— У мене надто чорне почуття гумору, — відказав Дов. — Начхати. Хочеш кави?

Вони пішли до кав'ярні на Гарвард-сквер, неподалік від Довової квартири. Сейді не знала, чи будуть вони обговорювати скаргу Ханни, та вони про неї не говорили.

Сейді розповіла йому, чим їй подобається «Мертве море», і змогла поставити доволі технічні запитання стосовно візуалізації світла за допомогою рушія «Улісс». Дов відповів на запитання і розповів про те, як створював «Мертве море» і як його надихнув його страх потонути. Сейді розповіла про свою бабусю, про дитинство в Лос-Анджелесі, про хворобу сестри. Вони обговорили свої улюблені ігри: і дитячі, і теперішні. Дов розмовляв з нею на рівних, ніби вони колеги, і Сейді це

**ridmi**  
ТВІЙ УЛЮБЛЕНИЙ КНИЖКОВИЙ

**КУПИТИ**