



WILD

*My Mother, Her Lover,  
and Me*

GAME

ADRIENNE BRODEUR

Houghton Mifflin Harcourt  
Boston New York

# ДИКАЯ

*Моя мать,  
ее любовник и я*

# ИГРА

ЭДРИЕНН БРОДЕР

**БОМБОРА™**

Москва 2021

УДК 821.111-94(73)  
ББК 84(7Coe)-44  
Б88

ADRIENNE BRODEUR  
WILD GAME. My Mother, Her Lover, and Me

Copyright © 2019 by Adrienne Brodeur

**Бродер, Эдриенн.**

Б88 Дикая игра : моя мать, ее любовник и я / Эдриенн Бродер ; [перевод с английского Э. Мельник]. — Москва : Эксмо, 2021. — 352 с.

ISBN 978-5-04-113557-7

Жаркой июльской ночью мать разбудила Эдриенн шестью простыми словами: «Бен Саутер только что поцеловал меня!»

Дочь мгновенно стала сообщницей своей матери: помогала ей обманывать мужа, лгала, чтобы у нее была возможность тайно встречаться с любовником. Этот роман имел катастрофические последствия для всех вовлеченных в него людей...

«Дикая игра» — это блестящие мемуары о том, как близкие люди могут разбить наше сердце просто потому, что имеют к нему доступ, о лжи, в которую мы погружаемся с головой, чтобы оправдать своих любимых и себя. Это история медленной и мучительной потери матери, напоминание о том, что у каждого ребенка должно быть детство, мы не обязаны повторять ошибки наших родителей и имеем все для того, чтобы построить счастливую жизнь по собственному сценарию.

УДК821.111-94(73)  
ББК84(7Coe)-44

ISBN 978-5-04-113557-7

© Мельник Э., перевод на русский язык, 2021  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

*Посвящается Тиму, Мадлен и Лайему  
и памяти Алана*



## Примечание автора

Жизнь — не то, что ты пережил, а то, что запомнил  
и как вспоминаешь, чтобы рассказать.

ГАБРИЭЛЬ ГАРСИА МАРКЕС

**Р**аботая над этой книгой, я старалась как можно ближе держаться фактов, обращаясь к дневникам, письмам, альбомам, фотографиям, школьным табелям, кулинарным рецептам, статьям и другим документам моей личной и семейной истории. Но в тех случаях, когда было невозможно подкрепить фактами какую-то физическую или эмоциональную подробность, я обращалась к воспоминаниям. Я осознавала, что они выборочны и что каждый раз, вспоминая какое-то событие, мы чуточку его меняем, уплотняя свое представление и наслаивая на него новое понимание, стремясь сделать его осмысленным в настоящем.

Эта книга не претендует на изложение всей истории: годы здесь сжаты в предложения, некоторые друзья и возлюбленные исключены, детали отшлифованы. Время рассеяло частности. То, что следует далее на этих страницах, — интерпретации и трактовки воссозданных в памяти моментов, которые сформировали мою жизнь, и все они зависимы от точки зрения, личного мнения и душевного порыва. Я прекрасно сознаю, что другие могут вспоминать эти события иначе и иметь собственные версии происходившего. Я старалась быть осторожной, расска-

## **ДИКАЯ ИГРА**

зывая историю, затрагивающую других людей, которые, возможно, запомнили или переживали ее иначе.

Имена всех действующих лиц этой книги, за исключением моих родителей, Малабар и Пола, и моего собственного, изменены.

В ЧЕМ ПОЛЬЗА ПЕЧАЛЕЙ

Мэри Оливер

*(Это стихотворение явилось мне во сне)*

Однажды тот, кого любила,  
Вручил мне полный тьмы ларец.

И годы миновали, прежде чем поняла,  
Что это тоже — дар.



## ПРОЛОГ

**П**охороненная истина — вот что такое ложь на самом деле.

Кейп-Код<sup>1</sup> — место, где похороненные вещи вдруг являют себя и вновь пропадают: деревянные ловушки для лобстеров, позвонки горбатых китов, осколки матового морского стекла. Сегодня вроде бы и нет ничего; а завтра циклические силы природы — эрозия, ветер и прилив — обнажат что-нибудь, что было всегда здесь. Но послезавтра оно исчезнет вновь.

Несколько лет назад мой брат обнаружил нос разбитого затонувшего судна, показавшийся из песчаной отмели. Ему удалось откопать внушительную часть корпуса, прежде чем нахлынул прилив и уничтожил результаты его трудов. На следующий день он вернулся на то же место в то же время, но от корабля не осталось и следа. Если бы брат не вытащил на берег пропитанный водой и солью кусок древесины, узловатый, красиво искривленный, и не оставил его сохнуть на лужайке, можно было бы подумать, что все это ему приснилось.

---

<sup>1</sup> Кейп-Код (англ. Cape Cod — «мыс трески») — полуостров на северо-востоке США в 120 км от Бостона, самая восточная точка штата Массачусетс. Отделяет залив Кейп-Код от Атлантического океана (здесь и далее прим. ред.).

## ДИКАЯ ИГРА

Раз моргнешь — и упустишь свое сокровище.

Два моргнешь — и осознаешь, что правда, которую ты считал надежно припрятанной, материализовалась, что некая неприглядная ее часть обнажилась, показалась во всем своем уродстве. Все мы знаем старую поговорку о том, что одна ложь тянет за собой другую. Обман требует решимости, бдительности и очень цепкой памяти. Чтобы правда продолжала лежать в могиле, за могилой нужно ухаживать.

Многие годы моей задачей было таскать песок и ссыпать его сверху — горстями, лопатами или ведрами, в зависимости от потребности момента, — в старании сохранить похороненной тайну моей матери.

# ЧАСТЬ I

Не ведаем, какую сеть себе плетем.

СЭР ВАЛЬТЕР СКОТТ



## ГЛАВА 1

**Б**ен Саутер протиснулся в переднюю дверь нашего летнего дома на мысу Кейп-Код жарким июльским вечером 1980 года. Он, как обычно, приветствовал все семейство своим энергичным «Как жизнь?». Бен носил седую шевелюру, а его обветренные руки прямо-таки кричали о его любви к работе на свежем воздухе. Я видела из коридора, как он одной рукой похлопал по спине моего отчима, Чарльза Гринвуда, а другой поднял повыше коричневатый бумажный пакет, уголки которого уже пошли влажными темными пятнами.

— Ну-ка, поглядим, что ты способна сотворить из этого, Малабар, — сказал Бен моей матери, которая вышла в прихожую и встала рядом с мужем. Он вручил ей пакет и клюнул в щеку коротким поцелуем.

Мать унесла пакет в кухню, поставила на столешницу, развернула и заглянула внутрь.

— Сквобы<sup>1</sup>, — с гордостью сказал Бен, потирая руки. — Дюжина. Ощипаны и выпотрошены. Я даже головы отрубил — все для тебя.

---

<sup>1</sup> Сквоб — молодой голубь, не старше четырех недель. Сквобы забиваются на мясо прежде, чем начинают летать, поэтому их мясо очень нежное.