

Наталья Криницкая (г. Полтава, Украина)

Роберту Куверу, с огромным уважением,
в память о встрече в г. Санта-Фе, шт. Нью-Мексико, США, в 2010 г.

ПЕРЕСКАЗ СКАЗАНИЙ: СБОРНИК РОБЕРТА КУВЕРА

«СНОВА РЕБЁНОК» (A CHILD AGAIN, 2005)

Nataliya Krynytska

Retelling Tales: Robert Coover's Collection *A Child Again* (2005)

Robert Coover, one of the most famous metafictionalists, in his short story collection *A Child Again* over and over refers to the games and rituals, which regulate the human life, and reinvents them. The paper studies Coover's stories as self-reflexive, metafictional exercises where the author plays with the archetypal roles or situations focusing on the ambiguity or metaphorical nature of every detail and partially reconstructing the myth or completely rewriting it. Coover's stories prove that the tales that have become exemplary moral lessons for many generations, in fact distort the rich and incomprehensible nature of human experience.

Keywords: postmodernism, narrative, short story, metafiction, tale, myth, ritual, play/game.

Ибо литература начинается мифом и заканчивается им.

Хорхе Луис Борхес

«Рассказ всегда был способом передачи философии представителей фронта американского бытия братьям по нации», – считает Джозеф Урго [12, 344]. Роберт Кувер (Robert Coover, род. в 1932 г.), выдающийся американский писатель, один из отцов метапрозы, несомненно, относится к тем, кто всегда на передовой литературы США, искусно балансируя между экспериментом и классикой, самозабвенной интеллектуализацией и глубокой выстраданностью каждого произведения. Игра Кувера в литературу, ставшая «почвой и судьбой», началась с издания романа «Происхождение брунистов» (*The Origin of the Brunists*, 1966), посвященного, как и почти все последующие книги писателя, Homo Ludens как виду, существование которого невозможно без игр и ритуалов (религии, искусства, политики, спорта и т.д.).

Последовавший за первым произведением роман «Всемирная ассоциация бейсбола» (*The Universal Baseball Association*, 1968) принёс Куверу Фолкнеровскую премию, а роман «Публичное сожжение» (*The Public Burning*, 1977) об Америке Ричарда Никсона и казни Юлиуса и Этель Розенбергов был признан критиками одним из самых богатых в языковом плане произведений национальной литературы. По мнению Брайана Эвенсона, «ни один писатель после Мелвилла не нырял столь глубоко и бесстрашно в американское коллективное бессознательное, как Кувер в этом романе» [5, 110-111].

К сожалению, в творчество Роберта Кувера, кроме Брайана Эвенсона, рискнули нырнуть немногие исследователи: Луис Гордон, изучавший произведения писателя 1960-1970-х годов; Шунь Реди, исследовавшая повесть «Шиповник» (*Briar Rose*, 1996); Кристи Вильямс, посвятившая эссе повести «Мачеха» (*Stepmother*, 2004); Стивен Бенсон, рассматривающий поздние «сказки» Кувера [см. 6; 8; 13; 3]. В России роман «Публичное сожжение» изучался Александром Лаврентьевым [1]. В украинском литературоведении, по нашим данным, Роберт Кувер остаётся автором малоизвестным и неизученным.

В этой статье мы попробуем углубиться в особенности недавней и пока не нашедшей исследователей книги Кувера – сборника рассказов «Снова ребёнок», где немолодой писатель возвращается к истокам игры – как своей личной, так и глобальной, которая называется историей человечества. Сборник, представляющий «портрет художника в старости», состоит из 19 произведений.

Первый рассказ – «Сэр Джо Пейпер возвращается в Хонах-Ли» (*Sir John Paper Returns to Honah-Lee*) – тематически перекликается с названием сборника «Снова ребёнок» и вводит нас в мир англоязычной поп-музыки 1960-х, когда песня Леонарда Липтона и Питера Ярроу «Пафф, волшебный дракон» в исполнении трио Питера, Пола и Мэри была на слуху миллионов. С годами песенка обрастала мифами и адаптациями: от детских книг и мультфильмов до спекуляций о закодированном в тексте употреблении авторами наркотиков или вызвавшей общественное возмущение пародии «Барак, волшебный негр» накануне президентских выборов в США 2008 года. Сюжет песни повествует о

дружбе мальчика Джеки Пейпера и волшебного дракона по имени Пафф, закончившейся, когда ребёнок повзрослел и перестал приходить играть. Дурашливые нотки переходят в трагические, когда вечная жизнь дракона противопоставляется человеческой смертности – Джеки уходит, потому что жизнь коротка, а успеть надо так много: «A dragon lives forever but not so little boys / Painted wings and giant rings make way for other toys» [7].

Рассказ Кувера начинается там, где заканчивается песенка: бессмертный дракон «умирает» от тоски в сырой мрачной пещере. Он живёт надеждой, что мальчик вернётся играть: «Because he must, that's all. Because magic dragons live forever... Dragons have no sense of time, nor of the motions of it. All just is» [4, 7-8]. Хеппи-энд в исполнении Кувера требует максимально точной игры с нарративом короткой песни, который разбухает подробностями, насыщается постмодернистской философией, научными обоснованиями и рефлексией, разбиваясь на главки-фрагменты. Престарелый Джон Пейпер, выдающийся пэр, прославленный оратор и наездник королевства Хонах-Ли, отправляется на битву с драконом, который, находясь в депрессии, причинил немало проблем жителям прибрежной страны. На самом деле оставшийся ребёнком в душе Джеки Пейпер спешит спасти старого друга от неминуемой гибели от рук других рыцарей. Метатекст «Моби Дика» Германа Мелвилла неумолимо проступает на страницах рассказа Роберта Кувера, но вместо цели «убить кита» современный автор предлагает иной принцип – «спасти дракона». Если чудовищный кит у Мелвилла символизирует, в частности, непознанное, судьбу, небытие, то в рассказе Кувера символизм дракона трактуется самим писателем весьма детально, демонстрируя игру автора со всеми смысловыми штампами: от фрейдистских скрытых сексуальных желаний до чёрных дыр антиматерии. Например, анализируя мифы, где дракон как-то связан с жемчугом (его охраной, образованием и т.д.), Кувер заканчивает пассаж утверждением, что китайское верование о том, что жемчуг падает с дождём, когда драконы сражаются в небе, – ложно, ведь известно, что подобные явления «are more often triggered by sudden eclipses in the erogenous zones of quasars» [4, 14], а

сообщил ему это сэр Джек собственной персоной. Откровенное ёрничанье Кувера над попыткой научно обосновать ложный тезис (жемчуг падает с неба), выдаваемой за истину из уст уважаемого человека, в очередной раз демонстрирует авторское стремление передать отсутствие определённости в мире. Это «nothing is certain», разлитое молоком туманов Хонах-Ли и темнотой пещеры (аналога космической чёрной дыры), которые и манят помнящего о них всю жизнь Джека, и пугают его, подталкивает пожилого героя к выводу: «To be lost in nothingness is to be found again» [4, 17]. Нелепый старик с трудом добирается до логова чудовища, освобождает привязанную принцессу и зовёт друга детства, в надежде, что монстр узнает его. Куверу легко даётся удивительное балансирование на грани постмодернистской иронии и глубокой сентиментальности: дракон с трудом узнаёт старого друга, лишь благодаря оклику по имени «Пафф», которое было известно только Джеку, и подаркам, упомянутым в песенке Питера, Пола и Мэри, – клубку почтовых верёвок и кусочку сургуча.

В конце рассказа умудрённый, одолеваемый радикулитом и другими болезнями сэр Пейпер хотя бы на миг чувствует определённость бытия: он здесь, и его старый друг здесь! Снова ребёнок, Джек отправляется на спине Паффа в неведомое, убив дракона страха и гордыни в своей душе: «If he joined heroes he would probably be spared to live another day. But of what use would that be if the dragon in him were no more?» [4, 31]. Фамилия героя песенки (Paper), вызывающая ассоциации с любыми бумагами (книгами, научными работами, документами и т.д.), в рассказе Кувера приобретает символическое звучание: человек как текст, то есть код (недаром он приносит дракону именно атрибуты письма или посылки), – это послание чёрной дыре вечности, обитателем которой является дракон неведомого. С вечностью можно играть, убеждён Кувер. Этим он и его герои успешно занимаются.

Ярмарочный грубый Панч, персонаж одноимённого рассказа (*Punch*), он же Пульчинелла, Полишинель или Петрушка, возносится в интерпретации Кувера до шекспировских высот трагизма бытия. Представления Панча и его труппы:

жены Джуди, орущего Младенца, Констебля, красотки Полли, клоуна Джои, Пса, Привидения, Доктора и др., – это аналог телевидения XVII-XIX веков в Европе и США. Отсутствие единого сценария в театре Панча при наличии набора обязательных сценок, которые могут следовать в различном порядке, явно привлекает Кувера, любителя нелинейности, отца-основателя «Организации электронной литературы» (1999). Поток сознания Панча-Трикстера, Панча-анархиста, Панча-деструктора, Панча-шута горохового (Кувер любит слово *frolic* – «шутник, резвиться, игривый и т.д.» – и все его производные) – это исповедь куклы, жертвы чужой воли и вечности. Панч обречён шутить, скандалить, драться и убивать на потеху толпе, натянутый на грязную руку кукловода, вся обида на мир которого воплощается в поведении жестокого паяца. «By my oath, Your Worship, I am but as my Maker made me. His hand is in my head... So what can I do? Whomsoever he hates, I hate, and he hates everybody. Even me, I think, that's why he takes it out on me from time to time?» [4, 37] – карамазовские признания перчаточной куклы в обращении к судье вызывают чувство полной сопричастности и размышления о детерминизме. Единственной отдушиной для Панча в череде преступлений и встреч с призраками им убиенных становится недолгий танец с красоткой Полли, которой счастливый на миг герой может признаться: «But something's missing... and I don't know what it is» [4, 38]. Финал повествования, где попытка Панча вспомнить, что же и когда пошло не так в его жизни, мучительно напоминает последние слова Гильденстерна в фильме Тома Стоппарда «Розенкранц и Гильденстерн мертвы», снятом по мотивам его одноимённой пьесы: «There must have been a moment at the beginning, where we could have said no. Somehow we missed it. Well, we'll know better next time» [9]. Неведомо, будет ли следующий шанс у бедных марионеток судьбы – шекспировских манекенов, «nobodies» Розенкранца и Гильденстерна. А вот у Панча он будет точно: из века в век, по мановению руки, он должен повторять свой вечный ритуал, на который уже нет сил, но «show must go on», всё забывается, стирается, ничего не остаётся: «There is no residue. Ah. Well. Maybe, dear Polly, that's what's

missing. The price of immortality. When nothing ends, nothing remains» [4, 40].

Смысл в конечности, повторяет нам Кувер. Вечность постмодернистична.

Следующий рассказ – «Человек-невидимка» (*The Invisible Man*) – позволяет автору вдоволь поиграть с кодами одноименных романов Герберта Уэллса и Ральфа Эллисона, продолжая тему гипотетической пользы/вреда феномена невидимости для цивилизации, поднятую британским автором, и тему идентичности, основную для произведения американского писателя. Герой рассказа, ходячее воплощение «принципа неопределённости», бывший борец с преступностью, а ныне немолодой воришка и проказник, по косвенным признакам обнаруживает, что он не единственный невидимка на свете, и мгновенно влюбляется, почему-то решив, что ещё один человек с такими способностями должен быть женщиной. Жажда любви героем и мучительное ожидание взаимности показаны с сочувствием и иронией; теперь в зеркале, где раньше вместо отражения была пустота, он видит свои слёзы. В конце повествования выясняется, что человечество, возможно, в опасности, поскольку возникает генерация невидимых людей, к которым, «видимо» (!), принадлежит объект страсти протагониста, наделённых новыми способностями, в отличие от старомодного героя, и полиция обращается к нему за помощью в противостоянии злу. Невидимка, считающий себя жертвой любви, соглашается бороться непонятно с кем и непонятно зачем, в надежде тем самым ускорить встречу с Ней (?). Финал рассказа открыт: «And if he found her again, would he crash her system? Or would she succeed in seducing him into the gangs' nefarious activities? Who knows? He decided to keep an eye open about it. The future was no easier to see than he was» [4, 49].

Удивительный по силе и психологической глубине рассказ «Мёртвая королева» (*The Dead Queen*) – очередная в американской литературе XX в. интерпретация истории о Белоснежке, но у Кувера, при сохранении деталей сюжета сказки братьев Гримм, акценты смещены с образа черноволосой красавицы на образ её мачехи. Принц, от имени которого ведётся повествование, проникается сочувствием к несчастной покойной королеве,

которую всю жизнь обуревали страсти, за что она так жестоко была наказана – в финале сказки братьев Grimm мачеха танцует на балу на потеху толпе в раскаленных железных башмаках, пока не умирает от боли. Этот фольклорный фрагмент позволяет Кувелу противопоставить жестокое равнодушие прекрасной Белоснежки, которой неведомо прощение и милость к падшим, попыткам королевы уберечь мир от этого монстра с чёрными локонами и душой – живучего и извращённого (о скрытой порочности мифа о Белоснежке писали многие, например, Лутц Рехрих [10]). Как и Дональд Бартельм, Роберт Кувел изображает патологичность Белоснежки (то есть идеала, противопоставленного живому человеку), ведущую к гибели принца у первого автора и к разбитой душе героя у второго. Нотки многих возможных научных трактовок мифа о Белоснежке: от мачехи как «тени» героини (Карл Густав Юнг) до идентификации жертвы с её искусительницей (Фридель Ленц) – слышны в нарративе Кувела. Принц в его рассказе, видящий в волшебном зеркале покойную королеву вместо возлюбленной, постепенно осознаёт, что его невеста лишена сердца (в сказке Grimm мачеха просила охотника принести сердце принцессы как доказательство гибели падчерицы). Или даже, что падчерица и мачеха – два лика женской судьбы, каждый из которых лишён полноты: красота и бессердечие юности против мудрости и жажды любви старости. В финале рассказа принц, вызывая омерзение и негодование присутствующих, целует мёртвую королеву, лежащую в том самом хрустальном гробу, где он увидел заколдованную Белоснежку. Чуда воскрешения не происходит, да и сам герой не слишком в него верит. Осознавая высокую цену, заплаченную женщиной ради стремления к идеалу, он отдаёт дань той, которая любила и страдала.

Следует отметить, что данное произведение написано ещё в 1973 г., став зерном для последующих работ Кувела, деконструирующих архетипы Красавицы, Мачехи и Принца, например, повестей «Шиповник» и «Мачеха».

Квинтэссенцией авторской онтологии становится программный рассказ «Играя в дом» (*Playing House*), где вся история человечества в стремлении к

свету и истине метафорически представлена в виде поисков или постройки дома внутри дома, где мы обитаем. Данное произведение писателя заслуживает отдельного обширного исследования, поскольку закодированные в рассказе послания требуют, по нашему мнению, знания как гуманитарных, так и точных наук. Взаимозависимость тела и сознания, внешнего и внутреннего, пространства и времени, теории и практики, индивидуального и коллективного показаны Кувером на модели дома, который с самого начала оказался вывернутым наизнанку, и его двери и окна смотрят не на внешний мир, а вовнутрь, а попытка уйти «от» означает углубление «в». Но дом, который построил Кувер, не статичен, а растёт в разных направлениях, чередуя внешние и внутренние грани: самой близкой его аналогией, на наш взгляд, является тессеракт, или четырёхмерный гиперкуб, эксперименты с которым описаны в произведениях Роберта Хайнлайна, Роберта Шекли и др., а также фантастическом фильме «Куб-2: Гиперкуб» (2002). Очевидно, рассматривая время как четвёртое измерение, знаток философии Кувер ведёт нас лабиринтами своего дома, доставляя радость узнавания всех основных периодов развития мировой культуры – как обязательной игры живущих во мраке и ищущих свет: «We get about by touch, our toys our tools, and dream, a game we play of building light» [4, 66]. И после каждой неудачной попытки достичь света людей успокаивает тот, кто в данный момент способен к storytelling: фраза «Once there was a house...» как зачин новой идеи поисков смысла приносит успокоение и надежду. И лишь когда люди отчаиваются найти выход, отвергая мечту и рассказы о нём, невыносимо яркий свет заполняет вселенную Дома. Постмодернистский мир приносит новые проблемы – разобщённость и тоску по тьме, где жила мечта о свете. Произведение заканчивается рассказом о доме, с которого всё начиналось, обитатели которого (уже они – they, а не мы – we) жили (а не живут) в полной темноте: «They got about by touch, their toys their tools, and dreamt, a game they played, of building light» [4, 87].

Рассказ «Головоломка» (*Puzzle Page: Riddle*) отражает влияние испаноязычной культуры на автора, одним из своих учителей считающего Хорхе Луиса Борхеса. Кувер провоцирует читателя проявить интеллектуальные способности в ситуации, где принято чувствовать, а не мыслить, предлагая в качестве данных для пазла фрагментарную информацию о героях-революционерах, ожидающих расстрела. Один из них, студент Лазаро Лухан, в качестве последней просьбы перед смертью выбирает право выстроить товарищей по своему усмотрению, неведомому читателю, но совершает некую трагическую ошибку, которую осознаёт в последний момент жизни. Лейтенант, командовавший расстрелом, видит в этой ошибке жестокую иронию, но Кувер отставляет читателя гадать, в чём она заключается. Восстанавливая детали рассказа и комбинируя варианты, мы представляем стоящих слева направо студента Лазаро Лухана (*Lásaro Luján*), водителя Умберто Иглесиаса (*Umberto Iglesias*), фермера Карлоса Тимотео (*Carlos Timoteo*), профсоюзного деятеля Хьюго Урбано (*Hugo Urbano*) и священника Амадео Фернандеса (*Amadeo Fernández*), первые буквы имён которых дают испанское слово *lucha* – «бороться». Но выстроив товарищей со своей стороны, Лазаро не учёл, что для расстреливаемых их солдат порядок станет зеркальным, а идея будет утрачена. Более того, сообразительный лейтенант видит в первых буквах фамилий стоящих перед ним Фернандеса, Урбано, Тимотео, Иглесиаса и Лухана слово *futil* – «бесполезно». Перефразируя Леонида Андреева, отметим, что свой «рассказ о пяти расстрелянных» Кувер делает ещё более пронзительным, вынуждая читателя в поисках ответа на головоломку углубляться в описание и переживать трагедию вновь и вновь. Не забывая при этом, что именно чрезмерная интеллектуализация как результат «эго» Лазаро, видевшего мир только с одной, своей точки зрения, стала причиной его ошибки.

Рассказ «Рыбак и джинн» (*The Fisherman and the Jinn*) стилистически ближе не к одноимённой сказке из «Тысячи и одной ночи», основанной на суфийской притче об опасном заточённом в кувшине духе и мудрости человека, сумевшего отказаться от соблазна приручить джинна, а к повести «Старик и море» Эрнеста

Хемингуэя. Рыбака в рассказе, выловившего кувшин со всемогущим духом, губят нищета и эгоизм – за всё человечество просить он не хочет, а для себя выбрать единственное желание не успевает. Но старик, как и Сантьяго, не покорен неудачей, надеясь починить старую сеть и выловить на следующий день, например, русалку. Горькая пародия на экзистенциализм Хемингуэя и человечества в целом проявляется у Кувера в дегероизации рыбака, упустившего шанс всеобщего счастья и вместо этого готового мужественно влачить далее своё жалкое существование в надежде на очередное чудо.

Мастерскую стилизацию произведения Льюиса Кэрролла писатель предлагает в рассказе «Алиса во времена Бармаглота» (*Alice in the Time of the Jabberwock*), изображающем старение женщины и её муки прощания с молодостью и красотой. Несчастливая героиня Кэрролла в интерпретации Кувера не смогла покинуть Страну чудес и обречена стареть в окружении сказочных абсурдных персонажей, не подверженных изменениям. Алисе не ведома радость материнства, поскольку её многолетняя любовь к Червонному валету осталось платонической. Под именем Бармаглота зашифрован климакс, и совершая свои многолетние ритуалы, аналогичные описанным Кэрроллом: безумное чаепитие, визит в сад, встречи со всеми основными персонажами книги английского писателя и т.д., – Алиса ищет ответа на вопрос о времени и смысле своей жизни. В финале рассказа Кувера нет трибунала над Валетом, но присутствует трагический «трибунал» времени над героиней, осознавшей, что обречена быть забавой для кого-то неведомого. Крик Алисы: «I am *not* afraid! ... I am just rather *angry* is all! It's all so *unfair*!» [4, 138] – это отчаянный бунт сознания человека против неумолимых законов природы.

Трагизму «Алисы во времена Бармаглота» противостоит ирония следующего рассказа, «Вера падшего парня» (*The Fallguy's Faith*). Это маленькая метапритча о Падшем парне, причины и обстоятельства личной катастрофы которого не известны. Падший у Кувера является глобальным символом неудачника, однако любое падение можно пережить – к этому выводу приходит герой, осознавая, что всё, что с ним произошло, уже «есть в языке», то есть

происходило с кем-то ранее. Осознание разделённого с другими страдания и мира как реальности языка ведёт героя к мысли, что «born to fall, he had perhaps fallen simply to be born» [4, 140]. Однако высказать догадку, что в начале этого мира было не слово, а движение (падение), он не успевает, оставаясь в финале миниатюры безмолвствующим, с застывшей кривой усмешкой на губах, как ещё один образ постмодерного человека, по Куверу.

Тема падения как невозможности искупления вины и вечного наказания раскрыта писателем в готическом рассказе «Возвращение тёмных детей» (*The Return of the Dark Children*) на примере многократно интерпретированной в искусстве легенды о Гамельнском крысолове. Кувер описывает трагедию некогда процветающего города, не называя его, который спустя годы после потери детей, погубленных Пёстрым дудочником, вновь подвергается страшному нашествию крыс. К этому моменту жители почти забыли об исчезнувших детях, родив новых прелестных ребятишек. Очевидно, подсознательное чувство вины начинает плодить в городе слухи о том, что крысы – это души пропавших детей, пришедшие мстить родным за благополучие, равнодушие и алчность. Неопределённость ситуации нагнетается, когда при разных обстоятельствах начинают пропадать «новые дети»: теперь их исчезновение связывают с мстью «тёмных детей», которых никто не видел. Единственного советника, в шутку предлагавшего разорвать порочный круг, отыскав Крысолова и заплатив ему давно обещанные деньги, избивают и изгоняют из города. В сердцах жителей живут не угрызения совести перед таинственным музыкантом, а уверенность в своей правоте (письменных договоров с ним не было, а значит, и платить не обязательно) и жажда мести Крысолову. Многочисленные отчаянные попытки жителей спасти город и страшное наблюдение, что с исчезновением каждого ребёнка крыс становится меньше, приводят старейшего члена магистрата к выводу, что следует отпустить всех малышей играть к «тёмным детям», то есть вывести их из города и расстаться навсегда. Но и это не выход, а кратковременное облегчение перед новым циклом страданий, по мнению старейшины, поскольку взрослые в

городе никогда более не освободятся от «тёмных детей». Финал, как почти всегда у Кувера, остаётся открытым. Вспоминается страшноватая загадка писателя из «Алисы во времена Бармаглота»: «Двое это делают, двое это пекут, двое это ломают (Two make it, two bake it, two break it)» [4, 117], – на которую Алиса предлагает ответ «хлеб», но верным оказывается ответ «ребёнок». Древняя легенда о Крысолове превращается у Кувера в притчу о вечном противостоянии отцов и детей, вызванном, в интерпретации автора, эгоизмом старших и их неумением смотреть в будущее, и о вечном блуждании человечества, не понимающего самого важного, по кругу совершения грехов и расплаты за них.

Рассказ «Президенты» (*The Presidents*) – ироничное представление указанных политиков как особых представителей животного мира, далёких от реального народа и занятых борьбой за выживание, по Дарвину, вместе с крысами, воробьями, тараканами и т.д.

«Чикагская криптограмма» (*Puzzle Page: Chicago Cryptogram*) передаёт ностальгию Кувера по юности, когда он в 1958-1961 гг. учился на магистра в Чикагском университете. Скромных познаний читателя в философии досократиков оказывается достаточно, чтобы догадаться, что друзья-студенты Ди, Анна, Гарри, Эмпти и Казино (Dee, Anna, Harry, Empty, Casino) представляют в разговоре идеи Демокрита, Анаксагора, Гераклита, Эмпедокла и Ксенофана. В конце рассказа писатель предлагает ответить на вопрос о самой поэтической и неясной фразе эпохи досократиков и её авторе. Видимо, Кувер имеет в виду диалектическое высказывание Гераклита о Логосе, под которым можно понимать и слово, и речь, и причину, и разум, и аналог китайского Дао, и Единое, и Вселенную: «Из Логоса всё происходит и из всего – Логос». Согласно философу, Логос скрыт от большинства людей, хотя те ежедневно с ним соприкасаются: «они не осознают того, что делают наяву, подобно тому, как этого не помнят спящие» [2, 189]. Всё сущее, по мнению Гераклита, постоянно изменяется, так что «на входящих в те же самые реки притекают один раз – одни, другой раз – другие воды» [2, 209].

От глубин диалектики Гераклита Кувер в рассказе «МакДафф на горке» (*McDuff on the Mound*) переходит к диалектике бейсбола, пародируя известное в США стихотворение Эрнеста Тайера «Бэттер Кейси: Баллада Республики, спетая в 1888 году» (*Casey at the Bat: A Ballad of the Republic Sung in the Year 1888*). Данный вид спорта как элемент массовой культуры и американского мифа нашёл отражение в раннем творчестве Кувера в романе «Универсальная ассоциация бейсбола». Обычно стержнем бейсбольного поединка становится противостояние между бэттером (бьющим нападающей команды) и стоящим на специальной горке питчером (игроком защищающейся команды, подающим мяч). Кувер пересказывает содержание длинной баллады, наполнив её подробностями и психологизмом, с точки зрения не бэттера Кейси, а его главного оппонента питчера МакДаффа, сумевшего победить легендарного игрока.

Рассказ «Бабушкин нос» (*Grandmother's Nose*) написан по мотивам сюжета о Красной Шапочке в изложении Шарля Перро и братьев Гримм. Мы видим мир глазами маленькой героини, начавшей взрослеть и воспринимать всё в ином свете – от мельчайших деталей внешности окружающих до осознания смертности всего живого. Потому даже странная внешность бабушки, особенно её огромный серый нос, поражает девочку, но не вызывает у неё ужаса, поскольку не является намного более странной, чем, например, зубы её матери. Кувер вновь балансирует между определённой и неопределённостью, не давая чёткого ответа на вопрос, кого видит героиня: объевшегося волка в бабушкином чепце или умирающую старушку. Самое главное – девочка понимает, что бабушке уже не помочь и пора уходить домой. Вернувшись, героиня рассказывает матери, что с ней приключилось, в виде известного нам сюжета о Красной Шапочке – с волком и охотниками. Девочка не уверена, что именно так всё и было, просто она так это поняла и запомнила, чтобы передать следующим поколениям не страшную историю о безобразии болезни и беспомощности человека перед смертью, а историю со счастливым концом о спасённой бабушке и внучке.

В «Пригородной головоломке» (*Puzzle Page: Suburban Jigsaw*) писатель иронично, хотя и сочувственно, изображает и зашифровывает в виде пазла, предложенного перед текстом рассказа, любовные или просто сексуальные отношения шестнадцати героев. Выступы каждого прямоугольника мозаики, символизирующего человека, показывают, кого данный партнёр любит, а выемки соседнего с ним прямоугольника – кто позволяет ему/ей себя любить. Восстанавливая хитросплетения любовных многоугольников произведения, получаем пазл с акrostихом LOVE в верхнем ряду мозаики, составленном из первых букв имён Ларри, Опал, Виктора и Эвелин (Larry, Opal, Victor, Evelyn).

«Человек из Палочек» (*Stick Man*, «Стикмен») – одно из самых пронзительных произведений в сборнике, осуждающее и нетерпимость к Чужому в любых проявлениях, и массовую культуру современности. Попадающий из своего незамысловатого плоского мира в наш мир Человек из Палочек, совершенно лишённый плоти и являющийся онтологической схемой Homo Sapiens, вопреки своей воле оказывается в роли зверька в зоопарке, вынужденный ежедневно выступать в телешоу, изображая всевозможные человеческие движения и эмоции, многие из которых, например, зависть, – ему не присущи. Но люди быстро устают от лицемерия своей забавной и примитивной схемы – «human condition» [4, 228]. Дабы сохранить рейтинг передачи, комитет магнатов, обманувших и пленивших Стикмена, идёт на крайние меры: похищает из плоского мира его жену, заставляя пару заниматься сексом на публике. Человек из Палочек категорически отказывается от продолжения шоу, когда его принуждают к насилию над женой, к которому он не способен. Ненависть масс к Стикмену, которыми манипулируют власти, возрастает, в том числе, и от зависти к человеку, лишённому плоти, то есть избавленному от естественной смерти. От неминуемой гибели – разрушения на части – Стикмена и его жену спасает Мультипликационный Человек – супергерой, относящий людей из палочек в их мир. Супергерой как идеальный мачо масскультуры, нарисованный неестественными красками, для людей всё ещё авторитетен, в отличие от незамысловатого Человека из Палочек, которого

можно бесконечно унижать и сломать на части. Но Стикмен Кувера не примитивен – даже после всех испытанных унижений он сочувствует людям, вынужденным играть «human comedy»: «I've always known the human world was a sad place where lives are short and meaningless and mostly wasted, and where the fear of death drives humans either to madness or despair unless they find some means of distracting themselves, which, if it's not lethal, is a kind of benign madness» [4, 234]. Однако темнота людского мира, оставшаяся в душе, отравляет былую способность Человека из Палочек чувствовать себя в райском саду, лишь представив состояние счастья: родной мир, зависевший от его воображения, испорчен, а другого не будет...

В рассказе «Последняя» (*The Last One*) – пастише сказки о Синей бороде – герой мечтает, чтобы его юная жена оказалась нелюбопытной, поскольку покорён её очарованием и преданностью. Барон убивал всех предыдущих любимых жён не из жестокости, а, как он считает, из принципа, наказывая их за недоверие к нему и неумение слушаться. Но нынешняя жена трижды выдерживает проверку, не проявляя никакого интереса к таинственной синей комнате – она целиком поглощена своими игрушками в детской, которые почему-то скрывает от мужа. Самое странное то, что через запертую дверь слышны разговоры красавицы с какими-то мужчинами. Палач и жертва у Кувера меняются ролями: теперь барон, сгорая от ревности и любопытства, ломает двери в детскую, чтобы обнаружить там миниатюрный замок, населённый бородатыми человечками, некоторые из которых обезглавлены, но, тем не менее, живы. Со вздохом разочарования жена признаётся барону, что мечтала оставить его в живых, но он не сдержал обещания, и швыряет мужа в замок к другим игрушкам. В данном рассказе Кувер не только пародирует приход феминизма на смену патриархальному мировоззрению. Это гипербола краха чувства в результате завышенных требований к партнёру, притча о разрушительной силе страсти, о роли в любовных отношениях доверия и внутренней свободы.

В начале рассказа, вспоминая одну из самых любимых убитых жён, герой с удивлением повествует о том, что перед казнью она говорила, как видела в синей комнате «a room with many doors, the rooms beyond them inhabited more by ghostly concepts than by persons and enmazed into a pretty riddle, whose solution, I supposed (we never got that far), was wisdom, or what passes for it in tales like this» [4, 241]. Если в этом фрагменте «Последней» Кувера мировая культура ассоциируется с лабиринтом, то в рассказе «Лес Эзопа» (*Aesop's Forest*) она предстаёт в виде леса, созданного фантазией легендарного грека. Мастер фабуляции (fabulist) Роберт Кувер с огромной силой изображает миры баснописца (fabler) Эзопа – реальность Древней Эллады и реальность его сознания: лес, населённый всевозможными животными, так похожими на людей в их пороках и иногда – величии. Величие в баснях Эзопа связано, в основном, с образом царя зверей льва. В произведении Кувера лев Эзопа стареет, теряет силу и готовится к смерти. Новость об умирающем хищнике его создателю приносит лис, который, как и все другие звери, с нетерпением жаждет смерти бывшего тирана, хотя пока прислуживает ему. Старик Эзоп – бывший раб, уродливый и болезненный – приходит через лес в пещеру попрощаться со своим львом, разочарованный слабостью бывшего царя зверей. Разговор между ними – это беседа двух ипостасей одного человека (реальной и воображаемой), творца и творения, ближайших друзей и кровных врагов, жертвы и хищника, двух одиночеств, всю жизнь желавших только свободы и понимающих, что человеческая природа неизменна, сила всегда побеждает ум, а правда никому не нужна.

Из их беседы, пафос и глубина которой иронично уравниваются физиологическими деталями, читатель понимает, что жизнь Эзопа тоже висит на волоске – подлые оракулы ложно обвинили старого баснописца в осквернении храма Аполлона в Дельфах, хотя на самом деле он «told them the truth, they called it sacrilege» [4, 263]. Легенда гласит, что Эзоп покончил с собой, бросившись со скалы, чтобы избежать казни от рук дельфийских оракулов, которых старик уличил в обмане и праздности. В рассказе Кувера,

насыщенном эзоповскими сюжетами, один из ключевых мотивов связан с черепахой, которая мечтала летать: парящая вопреки всем законам природы, она счастлива и свободна. В басне её возносит к небу орёл, чтобы потом швырнуть с высоты – в назидание всем, «рождённым ползать». У Кувера путешественница погибает аналогичным образом, но мораль американского писателя иная – он восхищён черепахой, отдавшей жизнь за минуты парения. Черепаха – символ Эзопа – несчастного гонимого калеки, борца за справедливость, летящего на камни и наслаждающегося секундами абсолютной Свободы от реального мира и мира своего леса, где сильный пожирает слабого. Реальности смешиваются: тело разбившегося Эзопа привлекает все его творения, которые сбегаются отомстить создателю за все свои басенные злоключения – от мух до ослов, в том числе и подлого лиса, желающего поживиться плотью старика. И тут – от любви к Эзопу, гордости за него и гнева на ничтожеств – умирающий лев оживает. Он раздирает в клочья всех обидчиков своего создателя, чувствуя себя молодым, хоть и теряя последние силы. Падая и думая, что это всё напрасно/ это всё дерьмо («It's all shit anyway» [4, 275]), лев в своём затухающем сознании хочет услышать что-то важное от друга-баснописца, но слышит лишь глупый крик сороки, означающий на языке леса Эзопа: «The King is dying! Long live the king!» [4, 269; 276].

И, наконец, в кармашке на обложке книги Кувера находятся 15 игральных карт с текстом на одной стороне и рисунком на другой, образующие «Червонную масть» (*Heart Suit*) – последний рассказ сборника, где форма буквально соответствует содержанию, связанному с расследованием знаменитой кражи тарталеток (*tarts*) по мотивам «Алисы в Стране чудес» Л. Кэрролла. У английского писателя, как известно, на трибунале в краже обвинялся Валет (в русских переводах тарталетки для рифмы заменены на конфеты или котлеты). Кувер предлагает нам «сыграть» в нарратив, настаивая лишь на необходимости начинать чтение с первой «титульной» карты и заканчивать джокером. Остальные карты (ещё один джокер, туз, король, королева, т.е. дама, валет и фоски от десятки до двойки) могут быть

перетасованы в любом порядке, знакомя с кругом из восьми подозреваемых: Червонным валетом, Белым рыцарем, Лордом Чемберленом, Королевским капелланом, Поваром, Флейтистом, Вице-королём и Шутом. Возможность читать фрагменты рассказа в случайном порядке обеспечивается тем, что последняя строка каждой карты – это неполное предложение, где лишь назван очередной персонаж, а его действия описаны в любой следующей карте. Например: «The White King, wearing, as always, his visor...» («титულიная» карта) «...ate one of the tarts and nearly died» (двойка червей). Белый рыцарь, Червонный валет, Лорд Чемберлен, Вице-король и Флейтист упоминаются в конце текста карты по два раза ($8+5=13$). Помимо букв или цифр на каждой карте, передающих её значение, в тексте начального предложения содержится слово или его фрагмент, совпадающие с названием карты или созвучные ему, например: «...is the thief who actually stole the tray of tarts...» – на карте с численным обозначением «3» (tray – «поднос» и trey – «тройка в картах»).

Результат чтения карт в любом порядке позволяет сделать вывод, что характеристика одного персонажа может идеально подходить к другому – постмодернистская неопределённость усиливается одновременно с пониманием общности человеческого удела. Некто, которого казнят в тексте финальной карты – джокера – это тот же «nobody», что и Гильденстерн или Розенкранц Стоппарда, как и каждый, живущий в эпоху симулякров. Но Король всё равно недоволен и ни в чём не уверен: его тарталетки так и не найдены, расследование должно продолжаться, а карты – вновь перетасованы в поисках преступника! Применяя законы комбинаторики для перестановки 13 карт, получаем число $13! = 6227020800$, приблизительно равное населению Земли на 2002–2003 гг., когда создавался рассказ Кувера «Червонная масть», название которого можно перевести и как «Набор сердец», то есть людей или судеб!

Сложно судить, допускалось ли такое истолкование текста писателем. Все трактовки в данном исследовании являются интерпретациями произведений Кувера автором статьи, из которых при личной встрече с писателем удалось обговорить лишь одну, связанную с рассказом «Головоломка». Роберт Кувер

согласился с предложенным выше решением пазла в этом произведении. Реакция писателя, загадочного и сдержанного, но в то же время по-юношески наблюдательного и цепкого к деталям, позволяет предположить, что он – Игрок американской литературы – искренне рад встрече с другими игроками, по его правилам или чужим. Главное, чтобы Игра продолжалась, и никто не скучал.

Попробуем подвести итоги изучения сборника Роберта Кувера «Снова ребёнок». Если романы американского автора сосредоточены на изображении судьбы тех, кто создаёт ритуалы или наблюдает за ними, то его рассказы представляют собой саморефлективные метапрозаические упражнения, позволяющие играть с архетипными ролями или ситуациями. Отталкиваясь от противоречивости или метафоричности детали мифа, Кувер реконструирует или полностью переписывает его. Обращение писателя к сказаниям, превратившимся для многих поколений в моральные уроки, доказывает, что данные образцы и стереотипы на самом деле упрощают и искажают богатейшую природу опыта человечества. Основным материалом для куверовской деконструкции становятся сказки и легенды, в меньшей мере – классическая литература, массовая культура и история философии. Лаконичная форма рассказа помогает автору подвергать сомнению конкретный метанарратив, вызывая яркий когнитивный эффект с помощью децентрации, фрагментации, принципа неопределённости, пастиша, «двойного кодирования», открытого финала, символики культуры как лабиринта или леса и т.д. В результате каждый рассказ представляет более или менее сложную онтологическую головоломку, поиски ответа на которую ведут к поиску смысла жизни в реальности, где абсурд становится не только метафизическим принципом, но и почвой для развлечения. Суть фабуляции писателя – достигать диегезиса, соединяя несоединяемое, разрушая границы разных видов деятельности, высокого и массового, возвращая взрослому человечеству, застывшему в его коллективном бессознательном, детскость восприятия, способную открывать и создавать миры.

Дом-лабиринт, который построил Кувер, открыт для всех, кто готов играть по новым правилам, потому что дальнейшие исследования произведений писателя могут касаться, например, сравнения сборника «Снова ребёнок» и ранней метапрозы Кувера, конвергенции жанров в его творчестве и т.д. Но наиболее перспективным представляется изучение эволюции американского рассказа второй половины XX века путём сравнительного анализа произведений постмодернистов Джона Барта, Уильяма Гасса, Дональда Бартельма и Роберта Кувера.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Лаврентьев А.И.* Эстетика «холодной войны» в американском романе XX века: звёздно-полосатый трагифарс Роберта Кувера «Публичное сожжение» / Александр Иванович Лаврентьев // Вестник Удмурдского университета. Серия «История и филология». – Ижевск, 2008. – Вып. 3. – С. 101–108.
2. Фрагменты ранних греческих философов. Часть 1: От эпических теокосмогоний до возникновения атомистики [Изд. подг. А. В. Лебедев]. – М.: Наука, 1989. – (Памятники философской мысли.). – 576 с.
3. *Benson S.* The Late Fairy Tales of Robert Coover / Stephen Benson // Contemporary Fiction and the Fairy Tale. – Wayne State University Press, 2008. – P. 120–143.
4. *Coover R.* A Child Again / Robert Coover. – San Francisco: McSweeney's Books, 2005. – 276 p.
5. *Evenson B.* Understanding Robert Coover / Brian Evenson. – Columbia : University of South Carolina Press, 2003. – 192 p.
6. *Gordon L.* Robert Coover: The Universal Fictionmaking Process / Lois Gordon. – Carbondale, IL : Southern Illinois University Press, 1983. – 186 p.
7. Puff, the Magic Dragon. – Online at:
http://en.wikipedia.org/wiki/Puff,_the_Magic_Dragon; http://www.lyricsfreak.com/p/peter+paul+mary/puff+the+magic+dragon_10205000.html.
8. *Redies S.* Return with New Complexities: Robert Coover's *Briar Rose* / Sünje Redies // *Marvels & Tales*. – 2004. – Volume 18. – Issue 1. – P. 9–21.

9. *Rosencrantz And Guildenstern Are Dead* Script : Dialogue Transcript. – Online at: http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/r/rosencrantz-and-guildenstern-are-dead-script.html.
10. *Röhrich L.* «...und weil sie nicht gestorben sind...»: Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen / Lutz Röhrich. – Böhlau, Köln, 2002. – 447 S.
11. *Thayer E.L.* Casey at the Bat: A Ballad of the Republic Sung in the Year 1888 / Ernest L. Thayer. – Chronicle Books [1st edition], 2000. – 32 p.
12. *Urgo J.* Capitalism, Nationalism and the American Short Story / Joseph Urgo // *Studies in Short Fiction*. – 1998. – Volume 35. – Issue 4. – P. 339–345.
13. *Williams Ch.* Who's Wicked Now? The Stepmother as Fairy-tale Heroine / Christy Williams // *Marvels & Tales*. – 2010. – Volume 24. – Issue 2. – P. 255–265.