

Дисклеймер: перевод старается максимально сохранить оригинальное мнение и настроение автора. Переводчик\диктор отдаёт предпочтение оригинальным названиям, терминам и ссылкам, если есть такая возможность и нет узнаваемого перевода на русский.

[Blasphemous](#) это идеальный пример того, что видеоигры могут научить нас огромному количеству истории, в частности истории искусства, или что за образом протагониста, кромсающего орды монстров, скрывается огромный культурный пласт, который можно исследовать. А также, что в Испании умеют делать потрясающие игры мирового уровня.

В этом видео мы разберём все отсылки, которые припас для нас проект студии [The Game Kitchen](#), и посмотрим, как благодаря страсти к андалусийской традиции они создали уникальный лор — лор, который игроки со всего мира поставили в один ряд с Dark Souls Миядзаки.

Добро пожаловать в новое видео, где через видеоигру мы узнаём чуть больше о собственном мире, можно сказать, погрузимся в настоящий лор нашей реальности.
[видео вышло в 2022 году]

Сегодня на канале автор будет разбирать Blasphemous игру размером с целый собор.

Blasphemos вышел в 2019 году и покорила критиков благодаря атмосфере мрачного фэнтези. Многие, как автор уже заметил, вспоминают о [Dark Souls](#), но на деле она вырастает из живописи, скульптуры и архитектуры юга Испании, тесно связанной с христианской традицией.

Например, с севильской [Страстной неделей](#). Эта традиция многим кажется довольно тёмной и эпичной. Короче говоря, Blasphemous это хеви-метал, а потому ему самое место на канале автора.

Если Ведьмак [Ведьмак 3] это дань польскому и центральноевропейскому фольклору, да и у Японии тоже есть игры про свою историю и мифы, то почему такого нельзя было сделать в Испании? Ну или как минимум игру, показывающую часть испанской культуры в данном случае юга страны.

Действие Blasphemous разворачивается в мире [Кастодия \(Cvstodia\)](#). Пишется через «v» вместо «u», потому что в латыни некоторые «v» произносились как «u», и в старокастильском это так и закрепилось.

Мы играем за [Кающегося](#), единственного выжившего из [Братства безмолвной печали](#). И вот это «Братство безмолвной печали» для испанца напоминает о Страстной неделе и [hermandadas](#) [используется испанское слово hermandad, означающее мирное братство на русском иногда используется слово кофратия

<https://as.com/actualidad/sociedad/que-diferencias-hay-entre-una-hermandad-y-una-cofradia-en-las-procesiones-de-semana-santa-n-2/>]. Вообще много терминов и названий из игры несут фольклорный отпечаток, близкий испанской культуре, который деле отлично сочетается с игрой и придаёт ей тот самый мрачный аспект.

Наш герой носит маску и шлем - металлический [капироте](#) [capirote - остроконечная шляпа в христианской традиции] с шипами.

Он должен сразиться с ужасным проклятием под названием [Чудо](#), которое опустошило Кастодию. Его путь — это не только крестный путь, где он искупает грехи через боль, страдания и бесконечные смерти с воскрешениями (в случае автора слишком частые), но и странствие, в котором герой познаёт самого себя.

На первый взгляд можно решить, что это просто очередное фэнтези. Но нет — это целая коллекция отсылок к истории искусства. А если слушателя искусство не очень цепляет — автор всё равно советует попробовать игру. Она отличная: экшен с платформингом, уникальный, отполированный пиксель-арт. Есть в ней инди-дух, потому что бюджет тут не многомиллионный, как у трипл эй проектов, но игра всё равно шикарная. Это как играть в Dark Souls, только в формате [Castlevania](#) — две легенды из истории видеоигр в одной. Здесь сделали ставку на атмосферу, контекст и сюжет и получилось то здорово, да ещё с кучей отсылок.

Живопись и скульптура

Начнём с того, что образ нашего героя основан на картине [Франсиско де Гойи](#) одного из главных испанских живописцев, которого хорошо знают и за пределами Испании. Эстетику Кающегося вдохновила работа «Procesión de disciplinantes» (на русском «Процессия кающихся грешников»)

[<https://fundaciongoyaenaragon.es/obra/procesion-de-disciplinantes/465>]

Мы видим людей в белом, со спинами в крови — они хлещут себя плетью, чтобы искупить грехи. Не то чтобы это было обычным делом на протяжении всей истории христианства, но случаи были — что ж, каждый искупает грехи как умеет. Кому что помогает успокоить совесть.

Кстати, эта картина относится предметам искусства, созданными так называемой — группой художников [España negra](#) [чёрная испания], изображавших самые мрачные стороны Испании начала девятнадцатого века. Тех же кающихся можно увидеть и на другом полотне Гойи “Auto de fe de la Inquisición” [«Аутодафе»]

[<https://fundaciongoyaenaragon.es/obra/auto-de-fe-de-la-inquisicion/466>]

Легко заметить, что раскаивающиеся на картине носят капироте — в этом случае он называется [Coroza](#) [короса]: конический колпак, который надевали кающиеся, чтобы публично показать своё раскаяние.

Позже испанская инквизиция обязывала носить его осуждённых. Их же облачали в [санбенито](#) — отсюда и выражение «cargar con el sambenito» (нести на себе позор)

[https://www.elconfidencial.com/cultura/2024-07-16/origen-dicho-popular-cargar-con-el-sambenito-1qrt_3924766/] .

Смысл был в том, чтобы выставить провинившихся перед религией напоказ, а цвет одежды менялся в зависимости от проступка и приговора. Вот отсюда и берут начало капироте у членов религиозных братств, что идут в процессиях на Страстной неделе. Так что, если вам это вдруг напомнило, ку-клукс-клан - это никак не связано, тот появился уже потом.

Итак, мы понимаем, что наш герой идёт этим крестным путём искупления — стало быть, что-то плохое он натворил и должен пройти всю игру, чтобы покаяться. И это тесно связано с католической традицией, где одна из основ — раскаяние: поразмышлять над грехами, постараться не повторять их. В теории — потому что есть люди, по мнению автора, которые ни о чём не размышляют и живут себе спокойно, без всяких моральных терзаний. Кому-то из них капироте бы не помешал.

Меч Кающегося называется [Mea Culpa](#) эту латинскую фразу произносят, когда признают свою вину. Меч нарочно спроектировали неудобным: чтобы тот, кто им пользуется, мучился и натирал мозоли на руках. Его лезвие опутано шипами. Кстати, меч стал визитной карточкой игры, настолько известной, что ему даже отдали дань в популярном [Elden Ring](#) тоже от создателя Dark Souls. На рукояти меча есть фигура, известная как Скрученный — её вдохновили образы [Дисмаса и Гестаса](#), разбойников, распятых рядом с Иисусом. Правда, украшения к тому же отсылают к кресту Коронадо из фильма «[Индиана Джонс и последний крестовый поход](#)» — крест этот выдуманный, но выглядит он красиво и вполне правдоподобно.

Лицо маски Кающегося вдохновлено римскими боевыми масками — автор напоминает что Испания в своё время тоже была в составе римской империи. Разработчики отталкивались от изображений имперских римских масок, найденных на холме Kalkriese [Калькризе – холм в Нижней Саксонии] в немецкой Нижней Саксонии — на месте битвы в [Тевтобургском лесу](#), известной ещё и как та, где [Арминий](#) задал жару римским легионам. Эти маски не только защищали, но и, лишённые всякого выражения, наводили ужас на противника — для Кающегося они подходят идеально.

Ещё один персонаж, что носит такой капироте — прямо с картин Гойи, столь типичный для Страстной недели, — это [Деограсиас](#). Его имя — «господа благодарю» на латыни — часто звучит в католических обрядах. Капироте у него зелёный, но на лицо ему нацепили какую-то подставку: дизайнеры хотели добавить и предметы из повседневной андалусийской жизни. Заодно это символизирует, что человека чем-то накрыли, — а весь день ходить с подставкой на лице тоже своего рода искупление и пытка. Наверное, жутко неудобно. Ещё этот персонаж несёт огромный свиток, похожий на те которые раньше носили в процессиях на Страстной неделе.

И вот, используя всё это искусство Гойи, изображающее инквизицию, надо признать: разработчики разыграли свои карты очень грамотно. Кому-то может не нравиться, что инквизицию так эксплуатируют как часть истории Испании. Можно привести цифры, показывающие, что немецкие или английские инквизиции, протестантские, отправляли на тот свет куда больше людей [*переводчику не удалось верифицировать эту информацию*], а сожжения ведьм в Испании были единичными. Но это неважно. Неважно, что инквизиция могла быть репрессивнее в Голландии, Швеции или Германии — да хоть на Венере или Сатурне. Потому что факт остаётся фактом: да, в Испании инквизиция была, и это уже почти международный мем.

[[Шоу Монти Пайтона](#)]



Именно это люди связывают с историей Испании. И как визитная карточка для мировой аудитории это работает отлично: многие про историю Испании знают немного, но про инквизицию точно слышали. Да, тут перебарщивают со стереотипом, согласен. Но зато у зрителей со всего мира есть хоть какая-то зацепка, и они не совсем теряются.

К слову, самого Гойю инквизиция вызывала для объяснений из-за его картин, известных как «Махи». «[Маха одетая](#)» — с ней, полагаю, проблем не было, — и «[Маха обнажённая](#)», которая, ну, была голая. И до сих пор голая, одежду так и не нашла.

Но Кающийся это не единственный персонаж, вдохновлённый знаменитыми картинами. Ещё одно полотно Гойи, вдохновившее разработчиков из The Game Kitchen, «Полёт ведьм»

[<https://fundaciongoyaenaragon.es/obra/vuelo-de-brujas/525>]

где кающиеся парят в воздухе. Одного из них в игре превратили в женского персонажа — [Леди Шести Скорбей](#) (Señora de los Seis Dolores), имя подходящее для [кофрადии](#). А кинжалы, воткнутые в грудь этих женщин, — это вовсе не прихоть разработчиков пырнуть женщину или образ Девы Марии. Такие кинжалы — обычный приём в живописи и скульптуре, изображающей Богоматерь; самый известный образ — [Богоматерь Скорбящая](#), в частности её изображение в церкви Вера-Крус в Саламанке. Ведь боль, которую испытывает Дева Мария, видя страдания сына, сродни ударам кинжалов.

А вот знаменитая картина «Менины» Веласкеса

[<https://magazineart.art/exhibition/meniny-vizualnaja-golovolomka-velaskesa/>]

где изображена среди прочих инфанта [Маргарита Австрийская](#), предстающая в игре в качестве головы гиганта. Странно? Ещё бы. Но если ты не знаком с этой картиной, зато знаком с Dark Souls или Elden Ring, ты решишь, что эта странная эстетика — дань тем играм, где тоже водятся всякие безумные твари. А вот и нет — это отсылка к одной из самых знаменитых картин испанского искусства. Кстати, олень — это тоже дань его же полотну «[Голова оленя](#)».

В Blasphemous есть существо по имени [Обезглавленный Камергер](#): оно швыряется головами детей — жестковато, конечно, но отсылка налицо. Эти детские головы основаны на херувимах с картины «[Непорочное зачатие](#)» знаменитого испанского художника [Мурильо](#), уроженца Севильи. Ведь в Blasphemous, помимо желания показать всему миру отсылки к культуре юга Испании, есть и множество отсылок к религиозному искусству, знакомому каждому, — например, к тому, что можно увидеть в Ватикане [*ещё одну картину Непорочное зачатие Мурильо можно увидеть в Эрмитаже*]. Надо же было хоть немного помочь игрокам не из Испании получить радость узнавания.

Есть отсылки к знаменитой «[Пьете](#)» [Микеланджело](#) например, в этой скульптуре, которую держит существо, известное как [Тен Пьедад](#). «Пьета» Микеланджело изображает, как Богоматерь держит Христа, снятого с креста; а это существо носит одну лишь набедренную повязку, и в тело его вбиты гвозди.

Одна из любимых отсылок автора — враги под названием [Бродячая Гробница](#) (Sepulcro Errante): каменные големы, что таскают на спине саркофаги. Так вот, несут они не что иное, как [гробницы Католических королей из Королевской капеллы Гранады](#).

Ещё одна любопытная отсылка — духи монахов в зоне под названием Библиотека опровергнутых слов. Они основаны на картине «San Hugo en el refectorio de los cartujos» [Святой Гуго в трапезной]

https://www.museosdeandalucia.es/web/museodebellasartesdesevilla/obras-singulares/-/asset_publisher/GRnu6ntjtLfp/content/san-hugo-en-el-refectorio/

Автор — художник испанского золотого века [Франсиско де Сурбаран](#): он был родом из Эстремадуры, но большую часть карьеры провёл в Севилье. Эти белые летающие монахи-призраки, очень тревожные на вид, не нападают на тебя — по преданию, они пребывают в трансе, то есть в изменённом состоянии сознания. Может, поэтому им нет дела до Кающегося.

Легенда — и как раз это отражает картина «Святой Гуго в трапезной» — гласит, что монахи впали в некий сонный транс, потому что им принесли мясо, а есть его им было нельзя: то ли потому, что было воскресенье, то ли пятница Великого поста в обоих случаях, мясо было под запретом, — вот они и сидели, колеблясь, чуть ли не пуская слюни, пока не впали в транс. И тут вошёл святой Гуго и всё решил — обратил мясо в пепел. Хотя, автор думает, что монахи могли бы и приберечь его — ну не знаю, в холодильнике или раздать беднякам.

У Сурбарана есть и несколько [картин, изображающих Франциска Ассизского](#), — они напоминают о [Тирсо](#) и его Целователей Ран из Альберо.

Существо, известное как [Пленница Полотна](#) (La Cautiva del Lienzo), вдохновлено разными картинами о [Юдифи](#) [*тоже можно посмотреть в Эрмитаже*] — персонаже Ветхого Завета, которая снимает осаду со своего города, пробравшись во вражеский лагерь. Она соблазняет полководца, спаивает его и отрубает ему голову его же мечом. Её одеяние похоже на то, что можно видеть на картине «[Юдифь с головой Олоферна](#)» итальянского художника [Кристофано Аллори](#), написанной в 1613 году.

И отсылки в игре добираются даже до мест, которые не играют большой роли в сюжете, — мимо которых ты, возможно, прошёл, не особо задумавшись, что там вообще есть. [Три Унижения](#) — это в игре святые места, где Кающийся должен пасть ниц; вдохновлены они так называемыми мощами из христианской традиции. Мощи — это тела святых или иных людей, которые после смерти не разлагаются, не истлевают. Причина тому — условия среды или заступничество Божье, во что тебе по мнению автора больше по душе верить. Одно из этих святых мест — зарешёченная

витрина с головой [святой Екатерины Сиенской](#), другое — гробница, где покоится тело святого [Антонио Марии Дзаккарии](#).

И, кстати, если попадёте в комнату с картинами — это пасхалка, дань другим инди-играм, например Рыцарь с лопатой ([Shovel Night](#)) или [Unepic](#), которые весьма хороши. И раз уж игру сделала независимая студия, они отдают дань другим гениям жанра — ведь это история искусства, но и история искусства видеоигр тоже. Есть и ещё одна вполне очевидная игровая отсылка: когда Кающийся падает на шипы и умирает, это в точности повторяет гибель главного героя оригинального [Prince of Persia](#). С автором такое случалось много раз — и в Blasphemous автор бесщётно погибал на шипах, и в том самом Prince of Persia, в который ещё играл с дискеты.

Архитектура

Что касается фонов, на них можно увидеть знаковые места юга Испании.

[Месquita](#) — это в игре фон арок в [Узле Трёх Слов](#): как видим, они скопированы точь-в-точь, и сделано это восхитительно. [Мост Триана](#) в Севилье — в игре [Мост Страстей Господних](#).

[У моста Сан-Бернардо в Севилье](#) фонари перекочевали в [пустошь сожженных церквей](#).

[Бани Марии де Падилья](#) в севильском Алькасаре, построенные в эпоху Альмохадов между XII и XIII веками, — в игре [Осквернённая Цистерна](#). [Апельсиновый двор севильского собора](#) превратился в [Двор неслышных шагов](#).

Сам собор вдохновил архисобор [Матери Матерей](#), а внутри можно найти огромное [Ботафумейро](#) — деталь, характерная и для собора Сантьяго, тоже готического стиля.

Знаменитая [Хиральда](#) в Севилье вдохновила прыжковые секции в соборе игры. [Арка Макарена](#) — это вход в Деамбулаторий Его Святейшества а уж внутри разработчики разошлись по полной: интерьер отсылает к [базилике Святого Петра в Ватикане](#) — те же сияющие бело-голубые мраморы, — но при этом и к [мудехарскому искусству севильского Алькасара](#).

Так что, пока ты кромсаешь людей, убиваешь их, вырываешь у них души и нанизываешь на меч, фоном тебе служат места иконические, вехи в истории человечества. Беда лишь в том, что за всеми этими прыжками и кульбитами надо ещё остановиться, передохнуть и рассмотреть их. Но они там есть!

Главный посёлок — наша база — это [Альберо](#) (Albero). Он вдохновлён деревнями юга Испании. Кстати, *альберо* — это слово, которым называют охристую землю, столь типичную для региона: ту, что используют на арене корриды. Отсюда и палитра,

выбранная для этой зоны игры. Церковь Альберо вдохновлена [церковью Божественного Спасителя в Севилье](#), а с ней — внимание, любопытный факт! — вот такая история. Раньше на её месте была мечеть, но в 844 году в Севилью высадились викинги, всё разграбили и подожгли эту мечеть — построенную, к слову, всего за несколько лет до того. И подожгли они её вместе с людьми внутри — с теми, кто там укрылся. Стариками, женщинами, детьми... Это уже не любопытный факт, а так, мрачная деталь. И время от времени там до сих пор находят останки кого-то из тех бедолаг, что остались взаперти. А церковь построили поверх мечети. Если приглядеться, у этой церкви есть даже *торно* — вращающийся лоток, через который можно передавать монахам вещи, не видя их. В данном случае — персонажу по имени [Людовико](#). Такое есть во всех монастырях затворнического устава.

Фольклор и традиция

Фольклор тоже часть культуры. Известна [легенда о донье Марии Коронель](#), которая укрылась в монастыре, спасаясь от домогательств короля [Педро I Жестокое](#). Тот был так настойчив, что она не нашла иного выхода, кроме как облить себе лицо и грудь кипящим маслом, лишь бы перестать быть привлекательной. В игре эта история — прямо целый босс: гигант с золотым лицом, что плавится над молящимися внизу людьми. И привлекательного в нём и правда мало. Эта женщина основала монастырь Санта-Инес. А если хотите увидеть тело Марии Коронель — оно всё ещё там. Только автор её сюда не вставил: YouTube ругается, да и жутковато немного.

А теперь — ещё одна печальная история о несчастной любви, а вернее — о браке по расчёту, от которого отказались, или прямо-таки о домогательствах. Персонаж [Альтасграссьяс](#) в игре вдохновлён легендой XVIII века о святой [Вильгефортис](#), Либерата (от лат. Virgo-Fortis — Стойкая Дева; II век) — ещё одной женщине, что мечтала стать уродливой, лишь бы избавиться от преследователей. В её случае это была португальская принцесса, которая молила Бога сделать её страшной, чтобы не выходить за короля Сицилии. И Бог услышал её — сделал так, что все волосы на её теле разрослись без меры. За это родной отец приговорил её к распятию как еретичку.

Народный фольклор повлиял на игру так сильно, что дошло даже до могилы тореро [Хоселито эль Гальо](#) — её можно найти у фонтана, где игрок прокачивает характеристики.

Кстати о быках: [тореро Пепете](#) убил бык по кличке Хосинеро — историческая фигура корриды, — и в игре это босс, который кажется жестоко отомстил тому быку.

Его образ основан ещё и на известной [фламенко-песне «Луна и бык»](#) кордовца Карлоса Кастельяно — про быка, влюблённого в луну. И здесь мы видим огромную луну, а быка разрубает пополам — весьма хардкорно. Но это же Blasphemous, чего

ты хотел? А ещё это дань работе «[Фигура с мясом](#)» ирландского экспрессиониста Фрэнсиса Бэкона.

Забавно и то, как одна из самых знаменитых певиц андалусийской культуры слилась с одним из самых обаятельных и любимых персонажей игры. Легендарная испанская певица и танцовщица [Лола Флорес](#) — бабушка, между прочим, Альбы Флорес из «Бумажного дома» — тоже нашла своё место: некоторые реплики персонажа [Канделярии](#), торговли с ярким керамическим кувшином (очень южная деталь), в конце каждого диалога — это строчки из типичных испанских [коплас](#). Например, когда она говорит «пусть колокола по мне звонят, если я тебя обманываю» — это строка из знаменитой коплы «И всё же я тебя люблю». [Канделярия даже решается её спеть](#).

[Симбалильос](#) — призраки, что свисают с колоколов, — это отголосок традиции, по которой прокажённые должны были носить колокольчик, чтобы предупреждать о своём приближении и никого не заразить. По тому же преданию, эту болезнь они якобы подхватили из-за грехов похоти или распутства. Уж не знаю, каким боком одно связано с другим и почему за такие грехи полагалась именно эта кара. Но так или иначе колокольчик им носить приходилось — и, кстати, неплохая была бы идея вешать колокольчик на всех озабоченных. Представь себе ночной клуб. Было бы здорово.

[Тисона](#) (Tizona), названная в честь знаменитого меча [Сида](#), носит [мантилью](#) и [пейнету](#) — типичный праздничный наряд юга Испании. Существо по имени [Амаргура](#) (Amargura) напрямую основано на [пасос](#) севильских процессий. [Виридиана](#) помогает нашему герою, старея вместе с ним каждый раз, — что-то вроде дани Дориану Грей, но с именем одного из самых знаменитых фильмов [Луиса Бунюэля](#), одного из известнейших испанских режиссёров.

Враг [Медный бык](#) вдохновлён [Быком фаларида](#) — орудием пытки, названным в честь Фалариса, тирана Акраганта на Сицилии, умершего в 554 году до н. э. По преданию, жертву помещали внутрь полого медного быка, ставили его на костёр и заживо варили, а из пасти быка доносились ужасные предсмертные крики и валил дым — так и рождался Фаларисов бык. В игре это существо вооружено [бандерильями](#) — теми [самыми палочками](#), что втыкают в загривок быку в традиции испанской корриды. Видимо, убить нашего героя для него — своего рода поэтическое возмездие.

А первый враг в игре — что-то вроде миньонов из LoL, самые простые для убийства — это обезумевшие паломники, что катят колесо, типичное для андалусийских повозок.

Религия

Всё это искусство насквозь пропитано религией и вырастает прямо из христианства — из его очень тёмной, порой даже эпической стороны. Любопытно вот что: на юге Испании вся эта культура на самом деле переросла религиозные рамки. Это просто культура, на которой люди выросли. Даже если человек не ходит на мессу каждое воскресенье, эти образы у него всё равно есть. Искусство, которому воздаёт дань игра, создавалось тогда, когда церковь имела огромное влияние на общество. Сегодня, судя по статистике, это уже не так, но искусство осталось — и оно отражало часть жизни общества.

Например, среди заснеженных оливковых рощ (оливковые рощи, кто не знает, — один из типичных пейзажей Андалусии) мы встречаем загадочного персонажа по имени [Гемино](#). Это не что иное, как изображение [мученичества святого Себастьяна](#) : по преданию, его расстреляли из луков по приказу римского императора Максимиана в III веке от Рождества Христова, и он стал одним из самых часто изображаемых в искусстве католических мучеников. И, кстати, если приглядеться к появляющемуся глазу — это дань знаменитой картине Гойи «[Сатурн, пожирающий своего сына](#)».

Знахарей Альберо, известных как Целователи Ран, возглавляет Тирсо. Это не что иное, как образ францисканцев, последователей [Франциска Ассизского](#), который жил среди больных, помогая им в их муках. По легенде, он даже целовал прокажённых в лоб, веря, что не заразится. И если приглядеться, в игре это можно увидеть.

А вот ещё кое-что тоже в духе хеви-метал — это просто улёт. [Мелькиадес, Эксгумированный Архиепископ](#), основан на христианской традиции «украшенных святых». Если не знаешь: во многих церквях внутри алтаря или в застеклённых саркофагах лежат скелеты церковников, наряженные в обилие драгоценностей и дорогих тканей. Множество таких погребений нашли в катакомбах, особенно в Риме.

Враги под названием [Самобичеватель](#) напоминают о временах [Чёрной смерти](#), когда появилось множество людей, считавших, что нет лучшего способа стереть свои грехи в ожидании скорого конца света, чем истязать себя плетью. Представь себе масштаб: даже сама церковь велела этим людям прекратить. Потому что самобичевание ради прощения, во-первых, было жутковатым, пугало детей, никак не касалось источника болезни, да ещё и сводило религию к суеверию. И когда я говорю «велела прекратить» — нет, она их осуждала, отлучала от церкви. В Испании же это укоренилось в традиции Страстной недели. Древнейшие процессии состояли из братьев крови и братьев света. [Первых звали флагеллантами](#) (они же дисциплинанты), а вторые, неся хоругви, стирали кровь с открытых ран тех, кто хлестал себя всю процессию.

И вот ты смотришь на это со стороны, может, без всех этих культурных знаний, и думаешь: ну, разработчики создали большую вселенную мрачного фэнтези — а что, неплохо. Но потом выясняется, что нет — эта фэнтезийная вселенная есть дань тому самому религиозному искусству. Например, они черпают и из библейских мифов, когда изображают [Благословенный Владыка Соленых Берегов](#): он стоит в бескрайней соляной пустыне среди фигур, вдохновлённых [легендой о Лоте](#), — тех, кто бежал из Содома и Гоморры, но, обернувшись взглянуть на их гибель, был обращён Богом в соляные столпы.

Ещё в игре мы сражаемся с [Крисантой](#): она облачена в мантию, типичную для Богоматерей андалусийских церквей, а её имя прямо напоминает название религиозной кофрадии. Её шлем закручивается спиралью, изображая чудесные сцены из истории Кустодии в виде клейм — подобно [колонне Траяна в Риме](#), воздвигнутой в 113 году н. э.

Но даже сам язык игры основан на испанских авторах — а именно на лексике и стихах испанских мистиков: святой [Тересы Авильской](#) и [Гонсало де Берсео](#). Мистическая литература — та, где автор восходит к божественной благодати, переживает встречу с Богом и потом переносит эти ощущения в тексты. Правда ли они соприкасались с высшим существом в сверхчувственном опыте? Что ж, автора предлагает верить в это настолько, насколько велика вера зрителя, — или гадать, как они дошли до такого уровня связи с Богом.

Важно то, что они оставили об этом тексты. А религиозная литература бывает очень, очень мрачной. Если не знаешь: [есть сайт с игрой, где надо угадать, стих ли перед тобой из Библии или строчка из песни трэш-метал групп вроде Slayer, Metallica или Anthrax](#). И угадать очень сложно, потому что библейские тексты порой невероятно драматичны и страшны. Например, у нас есть враги под названием [Осуждённые](#), что швыряются камнями, — они вдохновлены библейскими описаниями побивания грешников камнями.

Музыка

Это влияние юга Испании должно было отразиться в игре и в музыке. И да — им удаётся воссоздать атмосферу мрачного фэнтези, и для меня это один из лучших аспектов игры. Композитор [Карлос Виола](#) рискнул поэкспериментировать, смешав старинные музыкальные инструменты с ритмикой фламенко. Разумеется, используя так называемый фламенко-лад в тональности и добавляя инструменты из процессий. Среди композиций есть названия вроде El Quejío, Coplas del Incienso, Cantes de Confesión... И среди треков саундтрека ещё немало имён, отдающих [копласами](#), но на деле это очень мрачные вещи — от которых даже норвежский блэк-металлист прослезился бы. Музыкальные отсылки есть и в названиях зон — например, [Hondo](#), в честь [канте хондо \(«глубокого пения»\)](#), что и означает «глубокий».

Успех игры

Автор решил не разбирать игру с точки зрения графики, сюжета или механик — его видео не об этом. Ему игра понравилась. Хоть он и любит видеоигры, играет он в них по его утверждению довольно паршиво, и если его много убивают — а так и есть, — то бегать за собственным трупом, чтобы вернуть предметы, заново убивая одних и тех же монстров, для него бывает тяжело. Но это не отвращало его, по его словам, от той горы культурных отсылок. Короче, если ты немного туповат или немного криворук, как автор (и переводчик тоже), игра может показаться сложноватой. Автору на это было плевать, потому что игра захватывающая, контекст захватывающий, и она помогла ему понять и прочувствовать часть культуры юга Испании. И, полагаю, людям со стороны, никак с этим краем не связанным, — тоже.

А ему мне нравится, что эта игра — оплеуха прямо в лицо. Отличный довод против всех тех дядек, что до сих пор считают видеоигры «пиликалками», и против тех СМИ, что при каждом удобном случае на них наезжают. И это до сих пор происходит. Вот что бывает от страха потерять аудиторию, не суметь приспособиться к тому, что уже тридцать лет как одно из самых массовых увлечений — и на котором можно очень многому научиться. Видеоигры — это культура, и Blasphemous тому пример.

Но я пойду ещё дальше. Мне очень понравился обзор на Blasphemous от канала [Reseñas Cortas](#). Его автор из Уэльвы, и он переживал эту игру совершенно иначе. Смотрите: игру сделали люди с юга Испании, как мы уже говорили, а для многих этот южный регион, Андалусия, — сплошное клише. Если ты не из Испании, автор поясняет: там раз за разом повторяют стереотип, будто южане невоспитанные, громко говорят, лентяи, не работают... В общем, штампы, которые повторяются, да ещё и когда кто-то с юга появляется на ТВ, он либо шут, либо преступник, либо вечно устраивает какой-то дебош. И это не только испанская история. В Швеции точно так же думают о своих южанах, и датчане тоже, и французы думают то же о своих южанах, и итальянцы — о своих. Это стереотипы, но из-за них в Испании многие стали стыдиться своей культуры, своего акцента — вплоть до того, что в общенациональных новостях положено иметь нейтральный акцент, а родной стирают. И печально, что многие южане, похоже, купились на этот довод: «нет-нет, не буду говорить так, как меня учили, — не хочу, чтобы обо мне подумали плохо».

И тут приходит Blasphemous, игра с высокими оценками по всему миру, и говорит: нет, смотри, культура, на которой я вырос, — не мем, за ней стоит глубина, что выходит далеко за рамки религии, и мы этим гордимся. И я вставляю это в игру. Отчасти именно поэтому она получилась уникальной и высоко ценится в индустрии. И по-моему, это прекрасно. Ведь The Witcher делает ровно то же с культурой Польши и Центральной Европы, а A Plague Tale, когда переносит тебя в средневековую Францию, делает то же самое — ведь её создала французская студия.

И это для меня одно из главных достижений игры: то, что для нас часть Испании, а для андалусийцев — часть их родного края, для остальных, для людей со стороны, — незнакомая, экзотическая мифология, такая же, какой для нас может быть японская. И Blasphemous открыл её миру.

Ссылку на видео *Reseñas Cortas* оставляю в описании, а на этом — пойду вздремну. Но сначала напомним: у меня есть Patreon, если хочешь поддержать канал, чтобы я и дальше разбирал игры, фильмы и песни с исторической точки зрения — и всё то, чему можно научиться благодаря массовой культуре. Так что заходи на Patreon, там даже футболки есть. Подписывайся на меня в соцсетях, чтобы видеть, что варится на канале и на моих стримах в Twitch, где мы тоже понемногу учимся всему на свете. И поделись этим видео с теми, кому, как ты знаешь, нравится вся эта история искусства, с теми, кто любит видеоигры, — или с теми, кто, как и мы, любит вздремнуть после обеда.

Огромное спасибо всем, кто посмотрел видео, и особенно патронам, что появляются на экране. Огромное спасибо, что вы рядом и поддерживаете канал. Поддержать канал можно и купив мой первый роман «Улица лжи» ([La Calle de las Mentiras](#)), он доступен на Amazon.es.