

The cover art for the Bloodborne anthology is a dark, monochromatic illustration in shades of red and black. At the top, a large, multi-armed, skeletal creature with a crown of thorns and long, flowing tendrils reaches down. Below it, another similar creature is perched atop a tall, gothic-style spire. The background is a turbulent, cloudy sky. The bottom of the cover shows the dark silhouettes of a city with many spires.

Bloodborne

Антология

ОТГОЛОСКИ КРОВИ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Антология

Bloodborne. Отголоски крови

Серия «Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70088353

Bloodborne. Антология. Отголоски крови / под ред. Саймона Паркина ;

[перевод с английского В. Ю. Лымарева].: Эксмо; Москва; 2024

ISBN 978-5-04-196123-7

Аннотация

Перед вами уникальный сборник, посвященный одной из самых ярких и запоминающихся игр компании FromSoftware – Bloodborne.

Bloodborne – проект в жанре action-RPG, который произвел настоящий фурор в индустрии благодаря уникальной атмосфере, глубокому сюжету и захватывающему геймплею. Игрок погружается в мрачный мир Ярнама, где должен исследовать темные улицы, сражаться с чудовищами и раскрывать тайны этого загадочного места.

Внутри вы найдете множество красочных иллюстраций, эссе и интервью, которые с самых разных сторон освещают мир, темы и идеи Bloodborne, а также ее культурное наследие.

Это настоящая сокровищница для фанатов Bloodborne!

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Бойся древней крови	7
Зачем ты пробудил меня?	23
Ценой тому кровь	42
Конец ознакомительного фрагмента.	46

Bloodborne. Антология.

Отголоски крови

Под редакцией

Саймона Паркина

Blood Echoes: A Bloodborne Anthology

Edited by Simon Parkin

Illustrations by Shimhaq

Tune & Fairweather, 2023

Illustrations © Ali Shimhaq

Art direction by Andrew P Hind

All rights reserved.

This book is not an official Bloodborne product and has not been authorized

by FromSoftware or Sony Computer Entertainment

Под редакцией Саймона Паркина

Иллюстрации от Shimhaq



БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

© Лымарев В.Ю., перевод на русский язык, 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Бойся древней крови
Предисловие
Саймон Паркин



В Центральном Ярнаме, у старого канала, в стороне от ползучего воронья и от рыкающих горожан, что вопреки всем запретам выходят на улицу в неурочный час, есть окно, за которым мерцает огонек свечи. Попасть внутрь нельзя: железные решетки и крепкие цепи охраняют дом от всех уличных напастей. Но если подойти к окну без злого умысла, можно поговорить с девочкой, которая сидит, не показывая себя, по ту сторону окна. Она не скажет, как ее зовут (потом вы поймете, что так даже гуманнее), но поделится с вами своими проблемами.

Некоторое время назад отец девочки наточил топор и, как и вы сами, присоединился к охоте, чтобы избавить улицы Ярнама от пропащих душ, из-за которых родителям приходится держать дочерей взаперти. Как рассказывает вам дитя, отец не вернулся, и мать отправилась на его поиски. До сих пор никто из родителей не возвратился. И вот девочка тревожно ждет их дома одна, боясь остаться, боясь уйти, обреченная на нестерпимое чистилище покинутого ребенка. Может быть, вы, – умоляет девочка, – выследите ее пропавших родителей?

Вы узнаете Виолу, мать девочки, по красной брошке. Вы узнаете ее отца – узнаете, и точка. Под конец разговора девочка через окно передает изящную музыкальную шкатулку: покрутите ручку – зазвучит грустная мелодия. По этому устройству, объясняет она, родители поймут, кто вас при-

слал.

Через час или около того, встретив Отца Гаскойна, вы решите, что он такой же охотник, как и вы сами. На нем схожая шляпа с широкими полями и такой же тяжелый кожаный плащ. Он и вооружен так же, как и вы: в правой руке механическая секира, складывающаяся благодаря хитроумию какого-то ярнамского механика, в левой – мушкетон.

Но стоит вам попытаться приветствовать его как равного, как тот, сгорбленный и напряженный, готовый к бою, бросается на вас – как вы теперь полагаете, его довела до безумия та же зараза, что растерзала весь окружающий безнадежный город. Этот человек больше не в состоянии отличить друзей от врагов – участь, которая, как вы узнаете позже, постигает большинство охотников: преследуя зараженных, они заражаются сами. Какой же выбор у вас остается, кроме как предать дитя?

От человека остались воспоминания. Достаньте музыкальную шкатулку его дочери, и ее мелодия ненадолго пробьет туман безумия, окутавший Гаскойна. На мгновение он перестанет гоняться за вами и скрючится среди покосившихся надгробий, прижав руки к голове, словно пытаясь отогнать от себя память о том, кем он когда-то был, и о людях, которых когда-то любил. Это лишь временная передышка в сражении. Музыка замедляется и стихает, ярость возвращается. Биться нужно насмерть.

Когда Гаскойн останется лежать поверженным в луже соб-

ственной коварной крови, можно будет зажечь синюю лампу у фонтана и, если вы человек любознательный, пройти по узкой лестнице на верхний уровень, откуда можно спрыгнуть на крышу склепа. Там лежит растерзанное тело женщины – в руках она сжимает брошку с красным камнем. Похоже, последней жертвой Гаскойна стала его первая любовь. Девочка из дома у канала теперь сирота. Что вы ей скажете?

+++

Хотя через этот жестокий бой приходится пройти абсолютно всем игрокам, желающим продвинуться по сюжету *Bloodborne*, упустить всю глубину семейной трагедии очень легко – по невнимательности или же от недостатка интереса. Именно так предпочитают рассказывать истории руководитель разработки Хидэтака Миядзаки и его блистательная команда художников и дизайнеров из FromSoftware – подбрасывая разрозненные малозаметные подсказки, которые должны быть собраны воедино внимательными игроками, которые оттачивают свои теории в онлайн-чатах на протяжении месяцев и лет, следующих после выхода игры.

Однако мимо некоторых мест никак нельзя пройти. В начале игры вы прибываете в этот загадочный город из дальних краев – вы больны, и вас привлекла в Ярнам репутация места исцеления. Вы соглашаетесь на предложенное лечение – переливание крови, которое уже много лет делают городские

врачи-священники в убеждении, что эта процедура исцеляет любые болезни.

Потом врач выставляет вам счет за лечение: «Отправляйся и убей несколько чудовищ»¹. И в этом, по сути, и заключается вся сколько-нибудь значимая часть сюжета: теперь вы – охотник, который должен помочь очистить охваченный заразой и закрытый на карантин город от бродящих по улицам монстров. Но, как всегда бывает в играх Миядзаки, за этим кровавым «что» скрывается сложный клубок «почему», поджидающий каждого, кто захочет заглянуть чуть глубже в туманную пелену, скрывающую сюжет почти так же, как двери кафедрального собора – очередной жестокий бой.

+++

В марте 2015 года, когда *Bloodborne* вышла в свет, ее мало кто ждал. В девяностых годах FromSoftware была странноватой японской студией, которую знали в основном по играм про сражения гигантских роботов². Потом компания наняла

¹ На самом деле это говорит не врач-кровослужитель во вступлении к игре, а Первый охотник Герман во Сне охотника. Кровослужитель просто просит протагониста подписать контракт. Автор перепутал реплики персонажей либо принял кровослужителя за Германа, поскольку они достаточно похожи: оба в инвалидных колясках и шляпах. – *Прим. пер.*

² *Armored Core* – первая игра о боевых роботах от FromSoftware – вышла в США в октябре 1997 года, а до европейского рынка добралась уже в 1998-м. До *Armored Core* компания была известна в Японии коммерчески успешной фэнтезийной *King's Field* 1994 года. На Западе о компании узнали с выходом в 1996-м *King's Field 2*, получившей высокие оценки прессы. – *Прим. науч. ред.*

добродушного вида компьютерного инженера, раньше работавшего в американской корпорации Oracle. Хидэтаке Миядзаки на момент трудоустройства было почти тридцать: по японским меркам такой переход в игровую студию – необычный и даже несколько постыдный карьерный шаг³, особенно если учесть, что, по слухам, переходил Миядзаки на значительно меньшую зарплату.

В детстве Миядзаки любил видеоигры, но с годами отдался от них. *Ico*, прорывной проект Фумито Уэды, снова пробудил в нем страстное влечение. Его режиссерский дебют состоялся в 2009 году – *Demon's Souls*, образец сумрачного и запутанного темного фэнтези, выстроенный на всеми позабытом фундаменте еще одной гораздо более старой игры FromSoftware – *King's Field* 1994 года.

На первый взгляд *Demon's Souls* казалась сплошной банальностью: рыцари и драконы, сундуки с сокровищами и огненные шары. Поначалу игра продавалась плохо, но потом благодаря сарафанному радио завоевала среди геймеров добрую славу: за заезженной эстетикой скрывалось нечто необычайно изобретательное. Последовавшая *Dark Souls* до-

³ Постыдным решение сменить работодателя было в контексте распространенной политики «пожизненного найма» (*shūshin koyō*) в Японии, о чем Миядзаки рассказывал Саймону Паркину в интервью для *The Guardian*. В рамках этой политики компании нанимали выпускников, а они трудились без смены места работы до выхода на пенсию. Такие отношения делали рынок труда более безопасным для соискателей и защищали интересы нанимателей. После затяжной рецессии кризиса 2007–2010 годов от этой политики стали отказываться. – *Прим. науч. ред.*

вела до совершенства сложность боев и ощущение важности каждого из них, прибавив к этому идиосинкразический⁴ способ подачи сюжета, где подсказки к пониманию происходящего можно было найти как в описаниях предметов в меню инвентаря, так и в высокопарных речах персонажей.

Dark Souls закрепила за Миядзаки репутацию неординарного разработчика фэнтезийных игр, действие в которых разворачивается на фоне средневековых башен прямиком из кошмаров короля Артура. Нам казалось, что мы понимаем этого человека и его работы.

Но случилась *Bloodborne*. Эта игра была выстроена уже не из обрезков толкиновского фэнтези, а из кирпичиков совершенно иных традиций: чумы и эпидемий, зазубренных инструментов средневековых хирургов, капризных мушкетеров, которые носят разбойники в черных широкополых шляпах; из хлюпающего Ктулху и дебелих гигантских свиней, из мокрых от дождя – или крови? – булыжников на тесных ночных улочках, из воронов и крыс, из мохнатых мускулистых спин, выгнутых дугой на фоне полной луны.

Как и в *Dark Souls*, мир *Bloodborne* представляет собой клубок переулков и хитро проложенных коротких путей, которые становятся тем очевиднее, чем дальше продвигаешься; здесь вы точно так же собираете местную валюту с убитых

⁴ Идиосинкразия – индивидуальный, присущий конкретному человеку физиологический или психический способ реагирования на раздражитель. Также в англоязычной литературе используется в значении «своеобразный», «уникальный». – Прим. лит. ред.

врагов и постепенно улучшаете с ее помощью характеристики персонажа. И да, здесь вы тоже учитесь ритмам боя во враждебном мире: когда нужно сделать выпад, а когда обойтись финтом; когда тихая улочка явно ведет на поле боя с каким-нибудь ужасным исполином.

+++

При этом *Bloodborne* уникальна: это игра, у которой нет равных, нет даже подобных ей – лиминальный, похожий на сновидение портал в далекое квазиисторическое место, где жизнями обычных людей распоряжаются вроде бы исполненные благих намерений церковники, где свободы поправны болезнями, находящимися за гранью научного понимания. Действие игры происходит в некоем варианте реального прошлого – эпохе, когда не было различий между священнослужителем и врачом, когда одни люди с честью выполняли на этом древнем посту возложенный на них долг, а другие пользовались своим положением ради личной выгоды, власти или удовольствий.

Все события разворачиваются в течение одной-единственной ночи, мир меняется по мере того, как на небеса восходит кровавая луна и приближается финальный выбор: пробудиться от кошмара или покончить с ним (в этом смысле *Bloodborne* – пожалуй, единственная видеоигра, позволяющая пропустить финальных боссов, правда, за определен-

ную цену⁵).

Эта гнетущая и не терпящая отлагательства атмосфера ощущается и на уровне гейм-дизайна. Здесь нет исцеляющей фляги, которая сама собой пополняется каждый раз, когда вы отдыхаете у фонаря, напротив, каждый пузырек с кровью нужно отвоевывать в сражениях с врагами или покупать, что оказывает непрерывное психологическое и финансовое давление. В отличие от других проектов Миядзаки, где персонажа можно развивать так или иначе в зависимости от стиля прохождения, *Bloodborne* предлагает более скромный набор возможностей – щитов, за которыми может отсиживаться осторожный игрок, крайне мало; здесь придется учиться молниеносно отскакивать и перекатываться в сторону или же осваивать точные тайминги атак, чтобы вовремя парировать вражеский удар.

+++

На момент выхода *Bloodborne* последней всемирной пандемией в истории был «испанский грипп» – в этом прозвище

⁵ К подобному приему прибегает не только *Bloodborne*. Например, закончить игру до сражения с «настоящим» финальным боссом можно в *Castlevania: Symphony of the Night* и *Portrait of Ruin*, *Persona 4*, *Dead Rising*. Для FromSoftware случай *Bloodborne* также не уникален: пройдя все миссии в *Armored Core: The Last Raven*, игрок получает секретную миссию и седьмую концовку; в *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* можно отказаться от боя с последним боссом. – *Прим. науч. ред.*

чувствуется та же самая ксенофобия, с которой жители Яр-нама относятся к чужакам. Эта пандемия, грянувшая в последние годы Первой мировой войны, унесла жизни не менее пятидесяти миллионов человек, но то было сто с лишним лет назад – где-то во мгле, начинающейся там, где заканчивается память ныне живущих⁶.

Однако в наши дни всем без исключения знакомы эти страхи – перед воздухом, которым мы дышим, перед одиночеством в карантине, перед зрелищем выложенных рядами на улице трупов, которые убирают санитары в защитных костюмах. Сегодня, можно сказать, *Bloodborne* задевает совсем другие струны.

Посетить Ярнам – значит побывать в месте, разоренном болезнью. На улицах громоздятся гробы, опутанные цепями – даже покойники, как в случае с «черной смертью» или COVID-19, по-прежнему представляют угрозу для живых. Вдоль тропинок в окрестностях города выстроились надгробия – продуманный дизайн окружения: так обозначены и границы, за которые нельзя выйти, и то, что город принад-

⁶ По разным оценкам от испанского гриппа умерло от 17 до 100 миллионов человек, наиболее вероятными считаются потери в 25–50 миллионов. Но между «испанкой» и выходом *Bloodborne* еще были смертоносные пандемии азиатского гриппа 1957–1958 годов, гонконгского гриппа 1968–1969 годов, русского гриппа 1977 года и свиного гриппа 2009–2010 годов. Вспышки болезней называются так или иначе не столько из-за ксенофобии, сколько для фиксирования источников (хотя после задокументированных случаев русского гриппа в Сибири выяснилось, что до этого таким же штаммом успели переболеть в Китае). – *Прим. науч. ред.*

лежит не столько живым, сколько мертвым. Светящиеся окна домов сообщают, что внутри прячется человек – с таким затворником можно поговорить с улицы и почувствовать его тревогу, разочарование или одиночество. Все это до боли знакомо.

Спустя несколько лет после *Bloodborne* студия FromSoftware выбралась из клаустрофобных коридоров *Dark Souls* на свежий воздух в *Elden Ring*, действие которой разворачивается на бескрайних просторах огромного открытого мира, полного зелени. В картографическом плане *Elden Ring* выглядит как логическое расширение прежнего шаблона, которое наконец-то стало возможным благодаря развитию технологий.

Однако расширять мир *Bloodborne* подобным образом было бы неправильно: сам дух этой игры неотделим от узких переулков, переполненных кладбищ, тенистых закоулков за мусорными баками. Это хитросплетенная вертикальная структура. *Bloodborne* – это не эволюционная ступенька к некоему полному и будущему воплощению; это самодостаточный проект, цельный в такой степени, до которой доходят мало какие другие игры, полностью самостоятельный.

Точно так же на ощупь она полноценна и безупречна. В сражениях чувствуется настоящая жизненная сила. Викарий Амелия – босс Соборного округа, с которым вы сражаетесь при свете тысячи свечей под сводчатыми потолками, кричит, как загнанная в угол собака (как, впрочем, и Лоуренс, Пер-

вый викарий, с которым вы сражаетесь в частично разрушенной версии того же собора в единственном и чрезвычайно важном для игры дополнении *The Old Hunters*). Она двигается в бою какими-то собачьими бросками, ее шерсть стелется по ветру белыми лентами. Есть что-то древнее и первобытное в этой схватке.

Каждый встреченный монстр воплощает в себе какой-то глубинный страх. Ром, Праздный паук. Ведьма Хемвика, обросшая морскими желудями. Устрашающая Кормилица Мерго. Эти враги играют на древних страхах: исполинское насекомое, злобная бабка, взрослый, который должен заботиться о ребенке, но вместо этого предал дитя.

Друзей в этом мире мало; изредка можно встретить какую-нибудь трепещущую в подвале монашку, которую можно отослать в одну из клиник – убежищ для перепуганных беглецов⁷. Однако большинство этих историй заканчивается трагедиями. Ни для кого нет проблеска надежды в суровом мире Ярнама (города, названного в честь королевы, которая олицетворяет собой древнейшую трагедию на свете – горе матери, потерявшей нерожденного ребенка), где даже квазикомический Лоскутик – персонаж, появляющийся в большинстве игр Миядзаки – гротескно изображен в виде двуличного паука.

Bloodborne выдержала испытание временем так, как уда-

⁷ Дружественным персонажам можно предложить пойти либо в клинику Йо-зефки, либо в часовню Идона. – Прим. науч. ред.

ется лишь немногим видеоиграм. Она ощущается настолько же напряженной и злободневной, как и в момент выхода; силу ее воздействия почти не умаляет неотвратимый технологический прогресс, который определяет – к лучшему или к худшему – видеоигры как медиа. Этот проект в равной степени притягивает и отталкивает. И по мере того как менялась мировая обстановка, *Bloodborne* приобретала новое значение, новую актуальность. Сейчас, когда время пандемийных карантинных ограничений осталось в прошлом и мы снова вернулись на улицы навстречу дневному свету, ковидные месяцы кажутся до странности нереальными, словно сон. Сюрреализм *Bloodborne* – это то, что каждый человек, где бы он ни находился, прочувствовал до мозга костей, до последней капли крови.

Поэтому самое время вернуться к этому шедевру – услышать от тех, кто когда-то создавал *Bloodborne*, что они думают о своем детище сейчас, а также ознакомиться с прочтениями игры, которые предлагает целая плеяда блестящих писателей и мыслителей.



Чу! Вот прибывает старый знакомый дилижанс, покрытый мхом и пятнами. Дверь распахивается сама собой, открывая пустое сиденье с красной обивкой. Кони нетерпеливо бьют

копытами. Каждая жилка в вашем теле вопиет: беги. Но нет. Напротив, полезай внутрь.



Зачем ты пробудил меня?



Зачем + мы + пробудил меня?

— ❖ —
Кристиан Донлан
— ❖ —

В *Bloodborne* люди превращаются
в зверей в ночной тиши — это лишь
один из нескольких мотивов,
связывающих игру с повестью
Роберта Льюиса Стивенсона
«Странная история доктора Джекила
и мистера Хайда».

Мне не раз доводилось слышать, что на все игры Хидэтаки Миядзаки – и особенно *Bloodborne* – повлиял один писатель: Г. Ф. Лавкрафт, славящийся любовью к циклопической архитектуре⁸ и ужасным древним чудищам. В какой-то момент, как мне рассказывали, мир, который мы исследовали до сих пор, отклеивается от реальности, словно старые обои, и мы видим за этим скомканным фасадом древних богов, движимых неясными и непознаваемыми мотивами.

Уверен, что это правда, но я никогда и не заходил так далеко. Когда я включаю *Bloodborne*, меня неудержимо тянет в начальные локации, и когда я играю, повторяя свое путешествие по смертельно опасным улицам Ярнама – города на грани гибели в неверном свете погребальных костров охоты и заката, который окрашивает весь мир в цвет засохшей крови, – я думаю вовсе не о Лавкрафте. Я думаю о том, кто был до него. Я думаю о Роберте Льюисе Стивенсоне.

Это, стоит отметить, мое личное прочтение игры от FromSoftware, и заведомо пристрастное. Стивенсон – один из моих любимых писателей, запросто меняющий личины оборотень, от которого в один момент исходят детские стиш-

⁸ Постройки циклопической архитектуры обычно составлялись из массивных каменных валунов, удерживающих строение собственной силой тяжести без каких-либо соединяющих и скрепляющих растворов. Плиний в «Естественной истории» пишет, что Аристотель считал циклопов создателями подобных каменных башен. Самый известный образец такой архитектуры – Львиные ворота в Микенах. – *Прим. науч. ред.*

ки, а в другой – насмешливые путевые заметки. Оглядываясь назад, я понимаю, что какой-то свой Стивенсон был на каждом этапе моей жизни – в детстве я читал и перечитывал «Остров сокровищ», после двадцати впервые познакомился с его антропологическими работами о Южных морях – произведениями, которые в XIX веке, должно быть, казались до странности не соответствующими духу времени⁹.

Если Стивенсон прошел со мной через всю жизнь, наверное, нет ничего удивительного, что и в странных играх он не отступает от меня ни на шаг. Но я считаю, что эта тема все-таки стоит внимания, потому что произведения Стивенсона – в частности, его повесть «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» – как бы показывают *Bloodborne* в интересном свете. На передний план вдруг выходят странные детали. Возникают новые гармонии. В конечном счете у меня такое ощущение, словно я узнал нечто, чего не узнал бы в другом случае.

Гармонии – это правильное слово, и, как я думаю, здесь их предостаточно. Интересно, например, что отправной точ-

⁹ К концу второй половины столетия в Европе обрели популярность «этнографические экспозиции», также известные как «человеческие зоопарки», где в качестве экспонатов выставлялись жители Африки и Азии. Тексты Стивенсона, выучившего язык полинезийцев, были нетипичными для того времени, так как противоречили продвигаемым образам «дикарей», находящихся на эволюционной лестнице между приматами и белыми людьми. В «Береге Фалеза» местная девушка Юма представлена положительным героем – в Лондоне многие поклонники Стивенсона, включая Оскара Уайльда, были разочарованы этой работой. – *Прим. науч. ред.*

кой и для *Bloodborne*, и для «Хайда» становится судьбоносный сон. *Bloodborne* начинается со сна – медикаментозного транса (мы еще вернемся к этой теме), что с самого начала побуждает игрока задаться вопросом о природе происходящего. «Что бы ни случилось, – говорят нам в первые минуты игры, – все это покажется вам дурным сном...» Все? Действительно?

Если *Bloodborne* стремительно превращается в сон, то «Хайд», как известно, из сна явился. Это одна из величайших легенд литературы XIX века: однажды ночью Стивенсон спал и во сне закричал от ужаса. Когда жена Фанни разбудила его, писатель спросил: «Зачем ты меня разбудила? Мне снилась славная страшная сказка». Эта сказка – о уважаемом докторе Джекиле, который с помощью зелья превращается в мистера Хайда, нечто вроде фрейдовского «Оно»¹⁰, и отдается своим самым темным позывам, – станет одним из самых известных произведений Стивенсона.

+++

Здесь сны – это двери: в них исчезают игроки и через них сбегает монстры. Входят и выходят. Думаю, дизайнеры FromSoftware с их богатым архитектурным воображением

¹⁰ Оно, иногда Ид (лат. *id*, англ. *it*, нем. *Es* – «это») – одна из структур личности в психоанализе. Являет собой бессознательную часть психики, совокупность инстинктивных влечений. – Прим. лит. ред.

ем оценили бы этот образ, независимо от того, что из него
выросло.



«Хайд» – это повесть, похожая на сон, и наиболее отчетливо это видно, пожалуй, в сеттинге, который притворяется Лондоном, но не показывает какого-либо рвения это притворство поддерживать. Как мистер Хайд не совсем мистер Хайд, так и Лондон не совсем Лондон. Стивенсон вырос в Эдинбурге, и город оставил на писателе свой отпечаток. Это по Эдинбургу гуляло воображение Стивенсона, сюда оно возвращалось, независимо от того, где он сам находился: на Самоа, где он умер, в США, где он женился, или даже в Борнмуте на южном побережье Великобритании, где увидел тот самый сон, после которого написал «Хайда». В то время писатель жил в доме под названием «Скерривор», который ненавидел (этот дом был разрушен во время Второй мировой войны, но план здания сохранился; в наши дни можно приехать туда, постоять в призрачных комнатах и без слов почувствовать себя дураком¹¹).

Описания архитектуры и мелких деталей в хайдовском Лондоне наводят на мысли о стивенсоновском Эдинбурге. Этот город с его сложнейшим нагромождением зданий больше напоминает Эдинбург, чем Лондон, – и сыростью климата, и студентами на его улицах. В одном чудесном мотиве, с которого начинается повествование, доме с загадочной две-

¹¹ В 1950-х годах на месте дома Скерривор был разбит мемориальный сад, в котором очертания стен старого дома отмечены невысокими ограждениями из камня; посетители могут переходить по саду по дорожкам и представлять, что находятся в той или иной комнате. – *Прим. пер.*

рю, складывается столько всего разного, что голова кружится. Здесь и стивенсоновская тема двойственности человека и ее опасных перспектив, и истинное место действия повести – лабиринты шотландского города, где родился автор. И, конечно, здание, в которое просто так не попасть, – это то, что снова и снова видишь в Ярнаме, где путь всегда петляет, уводя в противоположную сторону, а затем возвращая туда же, откуда пришел, делает круг и выводит в знакомое место с неожиданной стороны.

+++

Bloodborne – не первая игра Миядзаки, которая привела меня в Эдинбург. Впервые я посетил этот город в интерпретации FromSoftware в оригинальной *Dark Souls*, когда он проглянул сквозь прохлады города нежити. Здесь за крепостными стенами открывалась паутина поднятых высоко над землей переулков и закутков, везде, куда ни глянь, – холодный серый камень и мох. Было ощущение прогулки на немалой высоте¹² и исследования места, где лежат старые кости, жаждающие разрушения. Это был Эдинбург в той же мере, что и Лордран, – Эдинбург, каким он запечатлен в светлой памяти или же живом воображении поклонника Стивен-

¹² Эдинбург стоит на холмах. В частности, Эдинбургский замок возведен на Замковой скале, примерно в 80 метрах выше уровня городских предместий. – Прим. пер.

сона.

Но в случае Ярнама из *Bloodborne* город воплощен масштабнее. Здесь стоит уже не тусклое утро, а грязно-коричневый, болезненный закат.

Мостовые в нем встречаются с ограждениями из кованого чугуна и лестницами; архитектура готического возрождения создает прямо в городской черте отвесные обрывы и сумрачные низины. Город, прихотливо нарисованный рукой Миядзаки, опять взбирается на какие-то возвышенности – это, несомненно, Эдинбург XIX столетия, только слегка преувеличенный. Из-за сломанной кареты, загораживающей вход в переулок, выдвигается жуткий джентльмен: бандитского вида фигура, лицо скрыто под полями лоснящегося цилиндра. Не встречал ли я его раньше?

+++

Неудивительно, что, проводя время в *Bloodborne*, я не могу не думать о «Хайде». Но чем больше я играл и чем больше перечитывал стивенсоновскую повесть, тем больше думал о жизни самого Стивенсона и о том, как в нее вписываются произведения писателя. И со временем понял, что сны и город – это общие гармонии, связывающие воображение Миядзаки и Стивенсона. Но вот что по-настоящему связало для меня эти произведения: и *Bloodborne*, и «Хайд» завязаны на медицине и, как мне кажется, переплетении страха и увле-

ченности, которое медицина иногда поощряет.

Вернемся к тому самому сну Стивенсона. Детали того, что именно ему приснилось и насколько этот сон был на самом деле важен для книги, с годами забылись – но, по словам родных Стивенсона, ему приснился не столько мистер Хайд, сколько доктор Джекил, великосветский врач, который принимает свое снадобье и преобразается. Доктор Джекил – настоящий злодей в этой истории.

Лекарство, назначенное Джекилом самому себе, является движущей силой сюжета: благодаря ему читатель может преодолеть воображаемый барьер и поверить, что один человек может быть двумя разными людьми – или, скорее, что два человека могут быть одним. Любопытно, что для этого Стивенсон выбрал не волшебство. Лекарство Джекила создано в лаборатории, процесс он подробно документирует в записях. Все происходящее – результат научного эксперимента.

Но все, конечно, не так просто. Зелье, которое пьет Джекил, – это, естественно, сюжетный прием, но это и важнейший тотемный элемент из первоначального сна Стивенсона, опирающийся на идею, не потерявшую силы и в наши дни: медицина может быть своего рода магией. А почему бы и нет? Мы возлагаем на нее огромные надежды, уповая, что она вылечит больных и вернет нам близких, – и при этом чаще всего не имеем ни малейшего представления о том, как она работает.

+++

Что же это за волшебство? Миядзаки сам не чужд магии – она пронизывает игры серии *Dark Souls* и освещает грандиозные просторы *Elden Ring*. Но в *Bloodborne* он, как и Стивенсон, решил поставить во главу угла медицину, а заодно и ее собственного Хайда – болезнь. Ярнам – это место, куда люди приезжают издалека, чтобы вылечиться через переливание крови¹³.

¹³ Помимо сходства между образами Джекила-Хайда и Отца Гаскойна из прошлой главы, у кровослужения в *Bloodborne* есть и прямой исторический предшественник – переливание крови от животных людям практиковалось в Европе XVII века. Одним из первопроходцев считается французский монах Жан-Батист Дени; в Англии наиболее известен врач Ричард Лоуэр. Как правило, после первого переливания пациентам становилось лучше, а после второго они умирали. – *Прим. науч. ред.*



Но к моменту прибытия игрока город оказывается во власти своеобразной пандемии – некая болезнь превращает людей в монстров а-ля мистер Хайд и одновременно создает атмосферу паранойи.



На улицах пылают костры и бродят группы охотников, и многие разговоры, которые на этом этапе ведет игрок, – тайные, полные взаимных подозрений перешептывания через запертые и заколоченные двери. Впервые встаем на ноги в этом мире мы не в одной из тюремных камер *Dark Souls*, а в помещении, которое совершенно точно является операционной, поднимаясь с металлического стола в окружении хирургических инструментов.

+++

Bloodborne работает на кровослужении: что обещает это странное лечение людям и откуда оно взялось? Но действие в игре, особенно на ранних ее этапах, двигает именно кровослужение и то, что оно делает с людьми. Возможно, как раз ярнамская медицина превращает людей в чудовищ, но сопутствующий ей страх едва ли не сильнее – это он заставляет горожан сбиваться в параноидальные стайки, прячущиеся в домах, опустошая улицы от всех, кроме самых смелых, самых смертоносных и самых отчаянных.

Стивенсону тоже пришлось иметь дело с медициной. Большую часть жизни он страдал некой болезнью, вызывавшей у него кровохарканье, – тогда ее принимали за туберкулез, но и сегодня она вызывает новые предположения и диагнозы. Это болезнь – и попытки ее вылечить – заставила пи-

сателя скитаться по Великобритании, а затем и по всему миру в поисках более чистого воздуха и благоприятного климата. Из-за нее он слег в постель, где играл на смятых простынях с оловянными солдатиками своего пасынка и написал многие свои лучшие произведения, включая «Хайда».

В наши дни «Хайд» известен во всем мире. По словам Клэр Харман, удивительного, проницательного и сочувствующего биографа Стивенсона, «эта история настолько глубоко укоренилась в популярной культуре, что уже почти не существует как литературное произведение». Такая слава привлекает внимание. Анализу «Хайда» посвящено великое множество страниц – они, в частности, описывают возможные прообразы мистера Хайда, начиная со знакомых самого Стивенсона и заканчивая такими историческими фигурами, как декан Броуди¹⁴, краснодеревщик, который втайне от всех вел вторую, преступную жизнь. (В семье Стивенсона был сделанный Броуди предмет мебели, а сам он впоследствии написал пьесу о жизни преступного краснодеревщика.)

Придуманную Стивенсоном страшную историю несчетное число раз переосмыслили и пересказывали, переделывали для каждого поколения, изыскивали в ней идеи для интерпретаций. Фрейд нависает над Джекилом, что боится своих чистейших импульсов, но высвобождает их. На него неиз-

¹⁴ Исторического краснодеревщика, который по ночам надевал маску и грабил прохожих, звали Уильям Броуди (1741–1788); он действительно носил титул декана (Deacon) – руководителя ремесленной гильдии. – *Прим. пер.*

бежно отбрасывает свою тень и Юнг. Но когда я читаю «Хайда» сегодня, меня больше всего поражает, что это творение человека, страдавшего хроническим заболеванием, причем заболеванием, которое то приходило, то уходило, – один рецидив за другим. Стивенсон был «профессиональным больным», и если он работал, лежа в постели из-за болезни, разве не должна эта болезнь и ее лечение также повлиять на его творчество, направить его воображение в определенное русло, придать не только силу, но и некоторую динамику отношениям доктора Джекила и мистера Хайда – отношениям, рожденным медициной, отчасти благодаря таинственному снадобью?

+++

Может показаться странным, что, представляя себе Ярнам, где герой без конца рубит и кромсает монстров, или бесчеловечную жестокость мистера Хайда, можно думать о медицине. Но медицине всегда сопутствовали и страх, и насилие – от первых египетских медицинских папирусов, где врачу предписывалось прощупывать рану пальцем и смотреть, не закричит ли пациент, до работ Уильяма Гарвея, который сумел убедить общественность, что его теория кровообращения верна, зарезав на сцене собаку и выпустив струю артериальной крови на публику в первых рядах.

И сейчас все так же. Генри Марш, нейрохирург, почув-

ствовал, что нашел свое призвание, еще в студенческие годы, впервые став свидетелем операции и посчитав «ее контролируемое и альтруистическое насилие глубоко привлекательным». Он признается, что первое знакомство с нейрохирургией – когда Генри увидел сидящего на постели пациента с обритой наголо головой – показалось ему сценой из фильма ужасов.

Это мир «Хайда», выкованный из противоречий медицины, существовавшей до микробной теории и того особого момента, когда, по мнению историка Дэвида Вуттона, медицина как предприятие перестала вредить людям и начала им помогать.

И это мир *Bloodborne* – возможно, самая богатая его часть. Когда я впервые увидел героя *Bloodborne* на броской обложке коробки с игрой – спиной к зрителю, в кожаном плаще, с Пилой-топором и какими-то еще смертоносными механизмами в руках, – в моей голове прозвучал тоненький голосок и сказал одно слово: «Хирург».

«Хирург?» – удивился я.

Но именно это было сказано, и сказано уверенно. С тех пор я уже не могу прогнать эту мысль из головы.



Ценой тому кровь



Ценой ✦ тому ✦ КРОВЬ

— ✦ —
Грегс Кёртус
— ✦ —

На протяжении веков в разных человеческих обществах складывались сложные, даже тягостные отношения с кровью — вездесущей жидкостью, которую редко видит, но часто боятся.

В последние сто с лишним лет кровь в культурном мейн-стриме отошла на второй план, и это, наверное, к лучшему. Кровь перестала быть мистической субстанцией, связанной со всеми мыслимыми болезнями, вместилищем греха и благодати, она стала просто... кровью. Всего лишь частью организма. Мы не склонны задумываться о ней, да и видим ее не слишком часто – разве что случилось что-то скверное.

Однако, быть может, кровь стала для нас даже излишне непристойной, почти табуированной. Почему в телевизионной рекламе гигиенических прокладок всегда демонстрируют какую-то невозможную синюю жижу? Почему, когда вампиры отрываются от шей своих жертв, на их лицах всегда остается лишь скромная струйка в районе подбородка? Даже когда мы видим кровь в фильмах ужасов или боевиках, она редко кажется настоящей. Вода да немножко красного пищевого красителя, нанесенные художественными брызгами по стене. Ну и что тут интересного? У настоящей крови есть текстура. Она сгущается. Она слипается. Она ужасно воняет.

Для того чтобы вывести этот древний символ на первый план, наверное, нельзя было подобрать студии лучше, чем FromSoftware. Ее работы такими привлекательными делает отчасти как раз внимание к деталям. *Dark Souls* избавилась от тех упрощений, которые удобства ради допускают другие игры, чтобы показать, как огромен мир и каково в нем твое место. Каждое действие в *Dark Souls*, от замаха мечом до

подъема по лестнице, обладает весом и силой. Вспомните, как вздрагивает контроллер, если вы пытаетесь перекатиться в чересчур тяжелых доспехах, как тяжело и утомительно возвращаться пешком к месту своей последней смерти. *Dark Souls* никогда не позволяет забыть, что вы – маленькое существо с медленным и хрупким телом.

А еще есть *Bloodborne*.

Каждый сантиметр этой игры – острый металл, разрывающий плоть, открытые раны, трубки для переливания, нарывы, испачканные бинты, плаценты, грязные иглы, лоскуты из содранной кожи. Чтобы выжить, вам придется промокнуть по самые уши. И да, это гадко: постоянное насилие, всеобщность болезней и инфекций, передача тела в руки религиозных безумцев, собственная физическая и психическая хрупкость, – но при всей тошнотворности в приверженности *Bloodborne* темам крови и телесного вообще есть что-то извращенно утешительное. Она позволяет не потерять почву под ногами по мере того, как ужасы в игре становятся все запредельнее. Она уравнивает всех. Человек, зверь или бог – все мы равны перед молодецким взмахом тесака.

Все кровоточат.

+++

Спросите любую женщину, или маньяка-убийцу, или женщину-маньяка-убийцу, и они скажут вам одно и то же: отстирывать пятна крови с одежды – сущий кошмар. Если пят-

но обработать холодной водой с мылом сразу же, пока оно свежее, возможно, потом будет шанс его отчистить. Возможно. Кровь – жидкость терпеливая и цепкая: если дать ей впитаться, на ткани навсегда останется ржавый след.

Кровь говорит о нашей уязвимости, нашей ужасной хрупкости. Она напоминает нам: выпущенное наружу уже не убраться на место. Изыди, проклятое пятно. Кровь притягивает к себе несчетные человеческие мысли, словно дыра с рваными краями в центре великой диаграммы Венна на пересечении массовой культуры и науки. До появления таких концепций, как бактерии, серотонин и ДНК, виновником всех явлений, происходящих в человеческом теле, считали кровь.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.